



## **ISTITUTO COMPRENSIVO CASTELLO DI SERRAVALLE - SAVIGNO**

via XXV Aprile,52 VALSAMOGGIA – 40050 loc. Castello di Serravalle (BO) – C.F.:91171010373 - Tel. 051 670 48 24  
 Sito internet [www.icccastellodiserravalle.gov.it](http://www.icccastellodiserravalle.gov.it) e-mail: [boic810009@istruzione.it](mailto:boic810009@istruzione.it) - [segreteria@serravalle.istruzione.it](mailto:segreteria@serravalle.istruzione.it)

### **SCUOLA PRIMARIA DI CASTELLETTO- SAVIGNO**

#### **PROGRAMMAZIONE DIDATTICA: TECNOLOGIA-INFORMATICA classe terza**

TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	COMPETENZE DEL CURRICOLO ESSENZIALE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'alunno esplora e interpreta il mondo fatto dall'uomo, individua le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina, usa oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni e ha acquisito i fondamentali principi di sicurezza.</li> <li>• Realizza oggetti seguendo una metodologia progettuale cooperando con i compagni.</li> <li>• Esamina oggetti e processi in relazione all'impatto con l'ambiente.</li> <li>• Osserva oggetti del passato rilevando trasformazioni di utensili e processi produttivi inquadrandoli nelle tappe più significative della storia dell'umanità.</li> <li>• È in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro.</li> <li>• Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'alunno esplora il mondo circostante e individua l'uso di oggetti e strumenti di uso comune.</li> <li>• Individua la funzione di oggetti e strumenti di uso comune.</li> <li>• Utilizza strumenti informatici.</li> </ul>

INDICATORI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	ESPERIENZE di APPRENDIMENTO	COMPETENZE DISCIPLINARI
<p><b>I bisogni primari dell'uomo, gli oggetti, gli strumenti e le macchine che li soddisfano.</b></p>	<p>- Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le loro funzioni, rispettando i principi di sicurezza e riflettendo sui vantaggi che ne derivano. - Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni.</p>	<p>Materiali e loro caratteristiche. Oggetti e parti che li compongono. Oggetti e materiali a confronto. Oggetti tecnologici. Stime, misurazioni, previsioni di eventi o ipotesi di fenomeni. Rappresentazione e descrizione di oggetti o di strumenti. Smontaggio e/o costruzione di oggetti scientifici, solidi geometrici, oggetti da decoro.</p>	<p>Esplora ed interpreta il mondo fatto dall'uomo. Individua le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina. Realizza bozze di progetto per realizzare oggetti. Smonta e costruisce semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature o altri dispositivi comuni. Segue istruzioni d'uso per realizzare oggetti.</p>
<p><b>Le principali componenti del computer.</b></p>	<p>- Utilizzare in modo personale strumenti e materiali digitali per l'apprendimento.</p>	<p>Utilizzo di strumenti informatici per ricerche, mappe, video e musica, per documentare percorsi didattici della classe ( ebook).</p>	<p>Riconoscere le parti del computer (hardware ).  Sa utilizzare diversi software didattici.  Conosce e comincia a gestire file e cartelle.</p>