

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 1	
Disciplina: TECNOLOGIA	
Utenti destinatari: CLASSI TERZE	
Denominazione: LA TECNOLOGIA E LO SCIENZIATO	
Competenze chiave europee	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Competenza di base in ambito scientifico e tecnologia ➤ Competenze digitali ➤ Imparare ad imparare 	
Educazione ambientale per uno sviluppo sostenibile	
Promuovere atteggiamenti e comportamenti corretti a sostegno dell'ambiente	
Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> • La tecnologia e i prodotti e processi tecnologici • Le TSI e l'innovazione • Strategie di apprendimento in ambito tecnologico 	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la capacità di usare e maneggiare strumenti e macchinari tecnologici • Sviluppare la capacità di usare e maneggiare dati scientifici per conseguire un obiettivo • Divenire abile nel procurarsi, elaborare e assimilare le nuove conoscenze per organizzare i propri apprendimento
TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento; • produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali; • inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. 	
Obiettivi di apprendimento	Contenuti
Vedere e osservare <ul style="list-style-type: none"> – Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. – Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. Prevedere e immaginare <ul style="list-style-type: none"> – Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. – Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. Intervenire e trasformare <ul style="list-style-type: none"> – Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. – Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tecnologia: etimologia del termine. ➤ Caratteristiche e funzioni della tecnologia attuale. ➤ Strumenti dello scienziato: il microscopio, il telescopio, il termometro, la lente d'ingrandimento. ➤ Lavagna interattiva multimediale. ➤ Rapporto struttura-funzione di ogni oggetto.

delle operazioni.	
Risorse umane: Interne (Docenti di classe)	
Tempi di realizzazione: Settembre-Ottobre-Novembre	
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> - Attività ludiformi - Cooperative learning - Brain-storming - Lezione frontale - Lezione interattiva - Approccio metacognitivo - Learning by doing - Montessori (sez. A)
Strumenti	<ul style="list-style-type: none"> - LIM - I- PAD (Classi digitali) - Libro di testo - Mappe concettuali - Biblioteca di classe e multimediale - Materiale montessoriano (sez. A)
Verifica e valutazione degli apprendimenti (Ai sensi del DPR 122/09 e delle Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione 2012 e del DM 742 del 3/10/2017)	<p>La VERIFICA sarà svolta in itinere e a conclusione del percorso, mediante la somministrazione di schede strutturate e non, questionari a risposta multipla e a risposta aperta, per consentire di monitorare e calibrare costantemente l'azione didattica.</p> <p>La VALUTAZIONE formativa e sommativa restituirà un feedback sia al docente sul proprio lavoro, che agli alunni, rappresentando un momento funzionale all'apprendimento e alla formazione degli stessi.</p> <p>Per gli alunni stranieri e con DSA, le verifiche e la valutazione verteranno sull'acquisizione dei contenuti e dei processi, senza dare rilievo alla forma. Per gli alunni con DSA, sarà consentito di espletare le verifiche con il 30 % del tempo aggiuntivo, e con l'utilizzo degli strumenti compensativi e le misure dispensative previste nel PDP.</p>

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 2	
Disciplina: TECNOLOGIA	
Utenti destinatari: CLASSI TERZE	
Denominazione: I MATERIALI	
Competenze chiave europee	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Competenza di base in ambito scientifico e tecnologia ➤ Competenze digitali ➤ Imparare ad imparare 	
Educazione ambientale per uno sviluppo sostenibile	
Promuovere atteggiamenti e comportamenti corretti a sostegno dell'ambiente	
Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> • La tecnologia e i prodotti e processi tecnologici • Le TSI e l'innovazione • Strategie di apprendimento in ambito tecnologico 	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la capacità di usare e maneggiare strumenti e macchinari tecnologici • Sviluppare la capacità di usare e maneggiare dati scientifici per conseguire un obiettivo • Divenire abile nel procurarsi, elaborare e assimilare le nuove conoscenze per organizzare i propri apprendimento
TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento; • produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali; • inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale; • sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. 	
Obiettivi di apprendimento	Contenuti
Vedere e osservare <ul style="list-style-type: none"> – Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. – Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. Prevedere e immaginare <ul style="list-style-type: none"> – Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. – Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. Intervenire e trasformare <ul style="list-style-type: none"> – Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. – Realizzare un oggetto in cartoncino 	<ul style="list-style-type: none"> • Proprietà dei materiali di uso comune. • Materiali naturali e artificiali. • Caratteristiche dei materiali. • Videoscrittura: avvio all'utilizzo di Word.

<p>descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p>	
<p>Risorse umane: Interne (Docenti di classe)</p>	
<p>Tempi di realizzazione: Dicembre-Gennaio</p>	
<p>Metodologia</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Attività ludiformi - Cooperative learning - Brain-storming - Lezione frontale - Lezione interattiva - Approccio metacognitivo - Learning by doing - Montessori (sez. A)
<p>Strumenti</p>	<ul style="list-style-type: none"> - LIM - I- PAD (Classi digitali) - Libro di testo - Mappe concettuali - Biblioteca di classe e multimediale - Materiale montessoriano (sez. A)
<p>Verifica e valutazione degli apprendimenti</p> <p>(Ai sensi del DPR 122/09 e delle Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione 2012 e del DM 742 del 3/10/2017)</p>	<p>La VERIFICA sarà svolta in itinere e a conclusione del percorso, mediante la somministrazione di schede strutturate e non, questionari a risposta multipla e a risposta aperta, per consentire di monitorare e calibrare costantemente l'azione didattica.</p> <p>La VALUTAZIONE formativa e sommativa restituirà un feedback sia al docente sul proprio lavoro, che agli alunni, rappresentando un momento funzionale all'apprendimento e alla formazione degli stessi.</p> <p>Per gli alunni stranieri e con DSA, le verifiche e la valutazione verteranno sull'acquisizione dei contenuti e dei processi, senza dare rilievo alla forma. Per gli alunni con DSA, sarà consentito di espletare le verifiche con il 30 % del tempo aggiuntivo, e con l'utilizzo degli strumenti compensativi e le misure dispensative previste nel PDP.</p>

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 3	
Disciplina: TECNOLOGIA	
Utenti destinatari: CLASSI TERZE	
Denominazione: L'UOMO E L' AMBIENTE	
Competenze chiave europee	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Competenza di base in ambito scientifico e tecnologia ➤ Competenze digitali ➤ Imparare ad imparare 	
Educazione ambientale per uno sviluppo sostenibile	
Promuovere atteggiamenti e comportamenti corretti a sostegno dell'ambiente	
Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> • La tecnologia e i prodotti e processi tecnologici • Le TSI e l' innovazione • Strategie di apprendimento in ambito tecnologico 	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la capacità di usare e maneggiare strumenti e macchinari tecnologici • Sviluppare la capacità di usare e maneggiare dati scientifici per conseguire un obiettivo • Divenire abile nel procurarsi, elaborare e assimilare le nuove conoscenze per organizzare i propri apprendimento
TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale; • e' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale; • conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento; • produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali; • inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. 	
Obiettivi di apprendimento	Contenuti
Vedere e osservare <ul style="list-style-type: none"> – Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. – Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. Prevedere e immaginare <ul style="list-style-type: none"> – Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. – Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. Intervenire e trasformare <ul style="list-style-type: none"> – Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Raccolta differenziata ➤ Il riciclo dei materiali ➤ Le attività umane e il loro impatto sull'ambiente ➤ Storia e costruzione di un oggetto

<p>– Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p>	
<p>Risorse umane: Interne (Docenti di classe)</p>	
<p>Tempi di realizzazione: Febbraio-Marzo</p>	
<p>Metodologia</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Attività ludiformi - Cooperative learning - Brain-storming - Lezione frontale - Lezione interattiva - Approccio metacognitivo - Learning by doing - Montessori (sez. A)
<p>Strumenti</p>	<ul style="list-style-type: none"> - LIM - I- PAD (Classi digitali) - Libro di testo - Mappe concettuali - Biblioteca di classe e multimediale - Materiale montessoriano (sez. A)
<p>Verifica e valutazione degli apprendimenti</p> <p>(Ai sensi del DPR 122/09 e delle Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione 2012 e del DM 742 del 3/10/2017)</p>	<p>La VERIFICA sarà svolta in itinere e a conclusione del percorso, mediante la somministrazione di schede strutturate e non, questionari a risposta multipla e a risposta aperta, per consentire di monitorare e calibrare costantemente l'azione didattica.</p> <p>La VALUTAZIONE formativa e sommativa restituirà un feedback sia al docente sul proprio lavoro, che agli alunni, rappresentando un momento funzionale all'apprendimento e alla formazione degli stessi.</p> <p>Per gli alunni stranieri e con DSA, le verifiche e la valutazione verteranno sull'acquisizione dei contenuti e dei processi, senza dare rilievo alla forma. Per gli alunni con DSA, sarà consentito di espletare le verifiche con il 30 % del tempo aggiuntivo, e con l'utilizzo degli strumenti compensativi e le misure dispensative previste nel PDP.</p>

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 4	
Disciplina: TECNOLOGIA	
Utenti destinatari: CLASSI TERZE	
Denominazione: SULL' ONDA DELL' INFORMATICA:IL COMPUTER	
Competenze chiave europee	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Competenza di base in ambito scientifico e tecnologia ➤ Competenze digitali ➤ Imparare ad imparare 	
Educazione ambientale per uno sviluppo sostenibile	
Promuovere atteggiamenti e comportamenti corretti a sostegno dell'ambiente	
Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> • La tecnologia e i prodotti e processi tecnologici • Le TSI e l' innovazione • Strategie di apprendimento in ambito tecnologico 	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la capacità di usare e maneggiare strumenti e macchinari tecnologici • Sviluppare la capacità di usare e maneggiare dati scientifici per conseguire un obiettivo • Divenire abile nel procurarsi, elaborare e assimilare le nuove conoscenze per organizzare i propri apprendimento
TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento; • si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni; • produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali; • inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. 	
Obiettivi di apprendimento	Contenuti
Vedere e osservare <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. Prevedere e immaginare <ul style="list-style-type: none"> - Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni. Intervenire e trasformare <ul style="list-style-type: none"> - Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Programma di videoscrittura: Word. • Creare una cartella. • Salvare un file. • Formattare un testo. • Il programma Power Point e le sue possibili funzioni.

Risorse umane: Interne (Docenti di classe)	
Tempi di realizzazione: Aprile-Maggio-Giugno	
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> - Attività ludiformi - Cooperative learning - Brain-storming - Lezione frontale - Lezione interattiva - Approccio metacognitivo - Learning by doing - Montessori (sez. A)
Strumenti	<ul style="list-style-type: none"> - LIM - I- PAD (Classi digitali) - Libro di testo - Mappe concettuali - Biblioteca di classe e multimediale - Materiale montessoriano (sez. A)
Verifica e valutazione degli apprendimenti (Ai sensi del DPR 122/09 e delle Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione 2012 e del DM 742 del 3/10/2017)	<p>La VERIFICA sarà svolta in itinere e a conclusione del percorso, mediante la somministrazione di schede strutturate e non, questionari a risposta multipla e a risposta aperta, per consentire di monitorare e calibrare costantemente l'azione didattica.</p> <p>La VALUTAZIONE formativa e sommativa restituirà un feedback sia al docente sul proprio lavoro, che agli alunni, rappresentando un momento funzionale all'apprendimento e alla formazione degli stessi.</p> <p>Per gli alunni stranieri e con DSA, le verifiche e la valutazione verteranno sull'acquisizione dei contenuti e dei processi, senza dare rilievo alla forma. Per gli alunni con DSA, sarà consentito di espletare le verifiche con il 30 % del tempo aggiuntivo, e con l'utilizzo degli strumenti compensativi e le misure dispensative previste nel PDP.</p>