

# CURRICOLO DI TECNOLOGIA

## Classe Terza

COMPETENZE Indicazioni	ABILITA'	CONOSCENZE	AMBIENTE DI APPRENDIMENTO
<p>. L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali</p> <p>.</p> <p>. Conosce i principali processi di trasformazione, di risorse o di produzione di beni.</p>	<p><b>VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE</b></p> <p>. Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.</p> <p>. Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.</p> <p>. Accostarsi a nuove applicazioni</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso degli strumenti di disegno.</li> <li>• Convenzioni grafiche;</li> <li>• Problemi di tracciatura</li> <li>• Relazione tra ambiente e tecnologia: l'inquinamento ambientale e sviluppo sostenibile.</li> <li>• Le forme di energia</li> <li>• Fonti di energia rinnovabile e non rinnovabile.</li> </ul>	<p><b>SPAZI:</b> Aula scolastica  <b>-ATTORI:</b> Insegnante disciplinare, Alunni  <b>-RISORSE</b> Lavagna Interattiva Multimediale, Libri di testo, audiovideo, strumenti per il disegno</p>
<p>. Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso conseguenza di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.</p>	<p>informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità</p> <p>. Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p>. Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.</p>		<p><b>-METODOLOGIA:</b>            Lezione frontale, lezione dialogata, Apprendimento cooperativo. Problem solving</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• .Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.</li> <li>• . Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.</li> </ul>	<p><b>PREVEDERE IMMAGINARE E PROGETTARE</b></p> <p>1.Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.</p> <p>2.Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.</p> <p>3.Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.</p> <p>4. Effettuare stime di grandezze fisiche riferite ai materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le nuove tecnologie di comunicazione.</li> <li>• La trasformazione dell'energia.</li> <li>• Le centrali.</li> <li>• Il riciclo dei materiali.</li> <li>• Linguaggio specifico della materia; Le tecniche di rappresentazione Tridimensionale</li> </ul>	<p><b>SPAZI:</b> Aula scolastica  <b>-ATTORI:</b> Insegnante disciplinare, Alunni  <b>-RISORSE</b> Lavagna Interattiva Multimediale, Libri di testo, audiovideo, strumenti per il disegno  <b>-METODOLOGIA:</b>            Lezione frontale, lezione dialogata, Apprendimento cooperativo, problem solving</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• .Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</li> <li>• Sa utilizzare comunicazioni</li> </ul>	<p><b>INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE</b></p> <p>.Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</p> <p>.Rilevare e disegnare luoghi anche avvalendosi di software specifici.</p>		<p><b>SPAZI:</b> Aula scolastica  <b>-ATTORI:</b> Insegnante disciplinare, Alunni  <b>-RISORSE</b> Lavagna Interattiva Multimediale, Libri di testo, audiovideo, <b>strumenti per il disegno</b>  <b>-METODOLOGIA:</b> Lezione frontale,</p>

procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniere metodica e razionale, compiti operativi, semplici, anche collaborando e cooperando con i compagni.

lezione dialogata, Apprendimento cooperativo, problem solving.