

**CURRICOLO DI TECNOLOGIA****CLASSE 3<sup>^</sup>**

<b>COMPETENZE</b> <b>Indicazioni</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>
L'ALUNNO RICONOSCE E IDENTIFICA NELL'AMBIENTE CHE LO CIRCONDA ELEMENTI E FENOMENI DI TIPO ARTIFICIALE.	a) Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio( in collegamento con lingua). b) Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. c) Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi (in collegamento con matematica e geografia) d) Effettuare stime approssimative su misure di oggetti dell'ambiente scolastico. e) Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari (in collegamento con arte e immagine) f) Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.	1. regole e procedimento per la lettura e rappresentazione di semplici mappe. 2. procedura per la realizzazione di semplici lavoretti in cartoncino o altro materiale povero. 3. semplici istruzioni d'uso
È A CONOSCENZA DI ALCUNI PROCESSI DI TRASFORMAZIONE DI RISORSE E DI CONSUMO DI ENERGIA, E DEL RELATIVO IMPATTO AMBIENTALE	a) Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.	1. il riciclaggio e il riutilizzo di materiali vari per la realizzazione di oggetti/lavoretti 2. -il riciclo e il compostaggio in ambiente scolastico
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.	a) Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.	1. gli elementi del mondo artificiale nel contesto d'uso
SI ORIENTA TRA I DIVERSI MEZZI DI COMUNICAZIONE ED È IN GRADO DI FARNE UN USO ADEGUATO A SECONDA DELLE DIVERSE SITUAZIONI.	a) Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.	1. semplici programmi di grafica e di videoscrittura.
PRODUCE SEMPLICI MODELLI O RAPPRESENTAZIONI GRAFICHE DEL PROPRIO OPERATO UTILIZZANDO ELEMENTI DEL DISEGNO TECNICO O STRUMENTI MULTIMEDIALI.	a) Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.	1. regole d'uso di strumenti tecnici: righello, squadra, compasso per rappresentare semplici oggetti.