



Istituto Comprensivo "Aristide Gabelli"

Via Santhià 25, 10154 Torino

Tel: 011 01167444

E-mail: toic8b8007@istruzione.it

PEC: toic8b8007@pec.istruzione.it

A.S. 2024-2025

PROGRAMMAZIONE ANNUALE PER L'AREA DISCIPLINARE:

TECNOLOGIA

La programmazione delle classi terze s'ispira alle Indicazioni Nazionali per il curricolo 2012, aggiornate con i "Nuovi scenari" del 2018 e al nuovo sistema di valutazione come previsto dall'O.M.172/2020.

"L'osservazione dei fatti e lo spirito di ricerca dovrebbero caratterizzare un'efficace insegnamento delle scienze e dovrebbero essere attuati attraverso un coinvolgimento diretto degli alunni, i quali devono essere coinvolti in varie esperienze pratiche svolte in aula, in laboratorio o in spazi aperti".

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE -		
Nuclei fondanti	Progressioni di attività (Tipologie di attività previste finalizzate al raggiungimento dell'obiettivo e all'attivazione dei processi)	Prestazioni dell'alunno
<u>Vedere e osservare</u> Osservare proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni e rappresentare attraverso semplici tabelle, diagrammi, disegni	<ul style="list-style-type: none">• Osservare gli spazi dell'ambiente scolastico e riconoscerli.• Rappresentare, con semplici disegni, elementi del mondo artificiale osservati direttamente.• Osservare la realtà per distinguere gli elementi naturali e gli artefatti. Distinguere le diverse parti del computer e le	<ul style="list-style-type: none">• L'alunno osserva e riconosce gli spazi dell'ambiente scolastico• Rappresenta elementi del mondo artificiale, osservati direttamente, con semplici disegni



Istituto Comprensivo "Aristide Gabelli"

Via Santhià 25, 10154 Torino

Tel: 011 01167444

E-mail: toic8b8007@istruzione.it

PEC: toic8b8007@pec.istruzione.it

	<p>principali periferiche; riconoscere sul desktop l'icona di un gioco e di un programma didattico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Distingue nella realtà elementi artificiali e naturali Riconosce le diverse parti del computer e l'icona sul desktop per un gioco didattico
<p><u>Intervenire e trasformare</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo la sequenza delle operazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire il concetto di trasformazione della realtà per opera dell'uomo. • Utilizzare la tastiera del computer per comporre parole e brevi frasi, inserire spazi e simboli 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno riconosce la realtà trasformata ad opera dell'uomo • Sa usare la tastiera del computer per comporre brevi frasi, inserire simboli.