

**SCUOLA PRIMARIA classe terza**

	<b>AREA DISCIPLINARE: Tecnologia</b>	
COMPETENZA DI AREA	Mettere in relazione il pensare con il fare. Affrontare situazioni problematiche ipotizzando soluzioni e individuando possibili strategie.	
COMPETENZE DISCIPLINARI	1.	Sperimentare e comprendere processi di trasformazione della materia
	2.	Conoscere le modalità per rappresentare i dati di un'esperienza
	3.	Utilizzare strumenti informatici in situazioni significative di gioco e di studio

<b>NUCLEI FONDANTI</b>	<b>OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO</b>		<b>OBIETTIVI MINIMI</b>	<b>CONOSCENZE</b>
1. OSSERVARE PREVEDERE E TRASFORMARE	1.1	Interpretare correttamente osservazioni e verifiche per giungere a informazioni chiare e sicure	Rilevare le proprietà fondamentali dei materiali. Individuare il funzionamento di semplici macchine e artefatti.	Prove ed esperimenti per ricavare informazioni.
	1.2	Rilevare le proprietà fondamentali dei materiali		
	1.3	Individuare il funzionamento di semplici macchine e artefatti		
	1.4	Esaminare, comporre progetti		
	1.5	Realizzare semplici strumenti scientifici (bussola)...		
2. INFORMATICA	2.1	Utilizzare gli elementi per immettere dati (tastiera e mouse)	Utilizzare gli elementi per immettere dati (tastiera, mouse) . Scrivere e comunicare con un semplice programma di videoscrittura.	Le principali parti del computer: pulsanti di accensione; monitor; tastiera; mouse. Software didattici. I software di videoscrittura. I software per disegnare. Le norme di sicurezza.
	2.2	Usare le funzioni del menù immagine		
	2.3	Utilizzare un programma di grafica e videoscrittura con funzioni progressivamente più complesse		
	2.4	Accedere a internet per cercare informazioni su siti adeguati all'età con la guida dell'insegnante		


## **MICROABILITA'**

Eeguire esperimenti e prove per verificare la veridicità di quanto ipotizzato.

Accendere e spegnere in modo corretto la macchina.

Creare una cartella personale modificandone alcune proprietà.

Salvare con nome in una cartella e/o su supporto removibile.

Aprire e chiudere un'applicazione.

Usare software didattici.

Approfondire la conoscenza e la capacità di utilizzo di un programma di videoscrittura ( selezionare il testo, conoscere ed utilizzare i principali comandi della tastiera, adoperare i comandi di copia, taglia, incolla,stampare) per scrivere testi.

Approfondire ed estendere l'utilizzo di un programma di grafica.

Utilizzare il PC in sicurezza assumendo la posizione corretta.