



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

ISTITUTO COMPRENSIVO 3 di MODENA

Curricolo per Competenze: TECNOLOGIA

Scuola dell'Infanzia			
COMPETENZE/CAMPO DI ESPERIENZA	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI	QUESTO SIGNIFICA CHE IL BAMBINO IMPARA A...
<ol style="list-style-type: none">1. Imparare a conoscere e riconoscere i sistemi tecnologici e2. naturali	<ul style="list-style-type: none">➤ individuare qualità e proprietà degli oggetti e dei materiali toccandoli, smontandoli, costruendo e ricostruendo➤ esplorare la realtà ed imparare a riflettere sulle proprie esperienze, descrivendole e rappresentandole➤ osservare il proprio movimento e quello degli oggetti, cogliendone la	<ul style="list-style-type: none">➤ CUBOTTO E PERCORSI AD HOC (eventualmente tappetini con disegni di percorsi dello spazio quotidiano, con semafori e semplici cartelli stradali, narrazioni di storie...)➤ DOC – Robottino Educativo Parlante	<ul style="list-style-type: none">➤ scoprire le funzioni ed i possibili usi di semplici macchine, oggetti e strumenti tecnologici➤ individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/indietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.➤ seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

ISTITUTO COMPRENSIVO 3 di MODENA

Curricolo per Competenze: TECNOLOGIA

	durata e la velocità ed imparando ad organizzarli nello spazio e nel tempo		
--	--	--	--

Scuola Primaria

Scuola Primaria			
COMPETENZE	ENTRO LA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA		
	ABILITA'	STRUMENTI-SUPPORTI-MATERIALI	CONNESSIONI DI AMBITO DISCIPLINARE
1. riconosce, elementi e fenomeni nell'ambiente che lo circonda	ELABORA E UTILIZZA INFORMAZIONI Vedere e osservare – Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.	STRUMENTAZIONI PRESENTI NEL LABORATORIO MATEMATICO* SCIENTIFICO** TECNOLOGICO***	MATEMATICA SCIENZE GEOGRAFIA



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

ISTITUTO COMPRENSIVO 3 di MODENA

Curricolo per Competenze: TECNOLOGIA

	<hr/> <p>– Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</p> <hr/>	<hr/> <p>SEQUENZE DI COMANDI LEGO WE.DO SCRATCH</p> <hr/>	<hr/> <p>ITALIANO</p> <hr/>
	<p>– Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti</p> <hr/>	<p>SCRATCH-MIND DESIGNER</p> <hr/>	<p>ARTE E IMMAGINE</p> <hr/>
	<p>– Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <hr/>	<p>LABORATORIO SCIENTIFICO**</p> <hr/>	<p>SCIENZE</p> <hr/>
	<p>– Riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione informatica</p>	<p>PRESENTAZIONI DRIVE- POWER POINT- PREZI-RISORSE OPEN</p>	<p>TECNOLOGIA E INFORMATICA</p>



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

ISTITUTO COMPrensIVO 3 di MODENA

Curricolo per Competenze: TECNOLOGIA

	<hr/> <p>– Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <hr/>	<hr/> <p>ANALOGICO O DIGITALE</p> <hr/>	<hr/> <p>MATEMATICA SCIENZE GEOGRAFIA</p> <hr/>
	<p>Prevedere e immaginare</p> <p>– Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.</p> <hr/>	<p>STRUMENTAZIONI PRESENTI NEL LABORATORIO SCIENTIFICO** MATEMATICO*</p> <hr/>	<p>MATEMATICA SCIENZE</p> <hr/>
	<p>– Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.</p> <hr/>	<p>OGGETTI DI USO COMUNE E SEQUENZE DI COMANDI</p> <hr/>	<p>TECNOLOGIA E INFORMATICA</p> <hr/>
	<p>– Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i</p>	<p>LEGO WE.DO 2.0 - LITTLE BITS-TINKERING</p>	<p>MATEMATICA</p>



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

ISTITUTO COMPRENSIVO 3 di MODENA

Curricolo per Competenze: TECNOLOGIA

	<p>materiali necessari.</p> <hr/> <p>– Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.</p>	<hr/> <p>COMPITO DI REALTA' - USO DELLA RETE-MAPPE</p>	<p>TECNOLOGIA E INFORMATICA</p> <hr/> <p>STORIA GEOGRAFIA ITALIANO MATEMATICA</p>
<p>2. produce modelli e realizza manufatti</p>	<p>UTILIZZA LE PROCEDURE</p> <p>Vedere e osservare – Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <hr/> <p>– Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</p> <hr/> <p>– Impiegare alcune regole</p>	<hr/> <p>LABORATORIO MATEMATICO* SCIENTIFICO**</p> <hr/> <p>SEQUENZE DI COMANDI-LEGO</p>	<p>MATEMATICA SCIENZE GEOGRAFIA</p> <hr/> <p>ITALIANO MATEMATICA</p>



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

ISTITUTO COMPRENSIVO 3 di MODENA

Curricolo per Competenze: TECNOLOGIA

	<p>del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti</p> <hr/>	<p>SCRATCH-MIND DESIGNER</p> <hr/>	
	<p>– Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni</p> <hr/>	<p>LABORATORIO DI SCIENZE</p> <hr/>	<p>TECNOLOGIA E INFORMATICA ITALIANO</p> <hr/>
	<p>– Riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione informatica</p> <hr/>	<p>PRESENTAZIONI GOOGLE - POWER POINT- PREZI</p> <hr/>	<p>L2</p> <hr/>
	<p>– Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <hr/>	<p>ANALOGICO O DIGITALE</p> <hr/>	<p>MATEMATICA SCIENZE STORIA GEOGRAFIA ITALIANO</p> <hr/>
	<p>Prevedere e immaginare</p> <hr/>		<p>MATEMATICA SCIENZE ITALIANO</p> <hr/>
	<p>– Effettuare stime approssimative su pesi o</p>	<p>LABORATORIO SCIENTIFICO**</p>	<p>MATEMATICA</p>



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

ISTITUTO COMPRENSIVO 3 di MODENA

Curricolo per Competenze: TECNOLOGIA

	<p>misure di oggetti dell'ambiente scolastico.</p> <hr/>	<p>MATEMATICO*</p> <hr/>	<p>SCIENZE</p>
	<p>– Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginare possibili miglioramenti.</p> <hr/>	<p>OGGETTI DI USO COMUNE E SEQUENZE DI COMANDI</p> <hr/>	<p>MATEMATICA SCIENZE GEOGRAFIA</p>
	<p>– Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari</p> <hr/>	<p>LEGO WE DO 2.0 - LITTLE BITS-TINKERING</p> <hr/>	<p>ITALIANO INFORMATICA</p>
	<p>– Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.</p> <hr/>	<p>COMPITO DI REALTA' - USO DELLA RETE-MAPPE...</p> <hr/>	<p>TECNOLOGIA MATEMATICA</p>
	<p>Intervenire e trasformare – Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o</p>	<p>RECUPERO DI OGGETTI DI SECONDA MANO</p>	<hr/>



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

ISTITUTO COMPRESIVO 3 di MODENA

Curricolo per Competenze: TECNOLOGIA

	<p>altri dispositivi comuni.</p> <hr/> <p>– Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.</p> <hr/> <p>– Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</p> <hr/> <p>– Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p> <hr/> <p>– Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.</p>	<p>INTERNET- RICETTARI</p> <hr/> <p>SEMPLICI OGGETTI DI RECUPERO -TINKERING MAKING</p> <hr/> <p>TINKERING E ARGOMENTAZIONE CON PROGRAMMI DI PRESENTAZIONE</p> <hr/> <p>INSTALLARE APPLICAZIONI E PROGRAMMI</p>	<p>MATEMATICA SCIENZE</p> <hr/> <p>TECNOLOGIA ARTE E IMMAGINE MATEMATICA ITALIANO</p> <hr/> <p>TECNOLOGIA INFORMATICA</p>
--	---	--	---



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

ISTITUTO COMPRENSIVO 3 di MODENA

Curricolo per Competenze: TECNOLOGIA

<p>3. espone ed argomenta con linguaggi diversi</p>	<p>UTILIZZA LINGUAGGI ADEGUATI AL CONTESTO</p> <p>Vedere e osservare – Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</p> <hr/> <p>– Riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione informatica</p> <hr/> <p>– Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <hr/> <p>– Descrivere e documentare la sequenza delle operazioni per la realizzazione di un manufatto.</p>	<p>PRESENTAZIONI</p> <hr/> <p>PRESENTAZIONI DRIVE-POWER POINT- PREZI...</p> <hr/> <p>ANALOGICO O DIGITALE</p> <hr/> <p>ARGOMENTAZIONE CON PROGRAMMI DI PRESENTAZIONE</p>	<p>ITALIANO MATEMATICA</p> <hr/> <p>INFORMATICA</p> <hr/> <p>MATEMATICA ITALIANO ARTE E IMMAGINE</p> <hr/> <p>ITALIANO MATEMATICA TECNOLOGIA</p>
---	--	--	--



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
ISTITUTO COMPRESIVO 3 di MODENA

Curricolo per Competenze: TECNOLOGIA

***STRUMENTAZIONI LABORATORIO MATEMATICA:**

GEOPIANO

NUMERI IN COLORE

BLOCCHI LOGICI

****LABORATORIO SCIENTIFICO:**

MICROSCOPIO

DINAMOMETRO

STAZIONE METEREologica

SERRA ESTERNA ATTREZZATA

AULA DIDATTICA ALL'ARIA APERTA (ORTO)

BILANCE

*****LABORATORIO TECNOLOGICO:**

CUBETTO

DOC CLEMENTONI

BLEE BOT



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
ISTITUTO COMPRENSIVO 3 di MODENA

Curricolo per Competenze: TECNOLOGIA

LEGO WE.DO

OZOBOT

LITTLE BITS (RODARI)

STRAWBEES

STAMPANTE 3D

FOTOCAMERA

TABLET E APPLICAZIONI OPEN SOURCE

LENTI PER TABLET E SMARTPHONE (USO MICROSCOPIO)

PC

SHARP BIG PAD

APPLICATIVI: GEOGEBRA, SCRATCH, BLUE BOT, PIATTAFORMA CODY.ORG, MOVIE MAKER, MINECRAFT, PADLET, GECO, SUPERMAPPE,



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

ISTITUTO COMPRENSIVO 3 di MODENA

Curricolo per Competenze: TECNOLOGIA

Scuola Secondaria di I grado			
COMPETENZE	ENTRO LA FINE DELLA III CLASSE		CONNESSIONI DI AMBITO DISCIPLINARE
	ABILITÀ	STRUMENTI	
3. Imparare a conoscere e riconoscere, i sistemi tecnologici e naturali	<p>ELABORA E UTILIZZA INFORMAZIONI</p> <p>Vedere, osservare e sperimentare</p> <p>– Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p>-----</p> <p>– Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.</p> <p>-----</p> <p>– Impiegare gli strumenti e le regole del disegno</p>	<p>TABLET - SPROUT- GEOGEBRA - DISEGNO TECNICO</p> <p>-----</p> <p>RICERCA IN RETE - TAVOLE GRAFICHE CARTACEE</p> <p>-----</p> <p>GEOGEBRA</p>	<p>GEO-CONFRONTARE ALCUNI CARATTERI DEI PAESAGGI DISTINGUENDO GLI ELEMENTI NATURALI DA QUELLI ANTROPICI.</p> <p>GEOMETRIA-Riprodurre figure e disegni geometrici, UTILIZZARE SCALE GRADUATE IN CONTESTI SIGNIFICATIVI PER LE SCIENZE E PER LA TECNICA.</p> <p>-----</p> <p>GEO-ORIENTARSI SU UNA CARTA E NELLO SPAZIO (UTILIZZANDO LA CARTA).</p> <p>SCIENZE-Utilizzare i concetti fisici</p>



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

ISTITUTO COMPRESIVO 3 di MODENA

Curricolo per Competenze: TECNOLOGIA

	<p>tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.</p> <p>-----</p> <p>– Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.</p> <p>-----</p> <p>– Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.</p> <p>-----</p> <p>Prevedere, immaginare e progettare</p> <p>-----</p> <p>– Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.</p> <p>-----</p> <p>– Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative</p>	<p>TINKERCAD STRUMENTI DI DISEGNO TECNICO SPROUT</p> <p>-----</p> <p>LABORATORIO DI SCIENZE</p> <p>-----</p> <p>OGGETTI DI USO COMUNE</p> <p>-----</p> <p>MINECRAFT EDU VIDEOGIOCHI APP- WEB RADIO-SPROUT</p> <p>-----</p> <p>MATERIALE DI USO COMUNE- STRUMENTI DI MISURAZIONE</p> <p>-----</p> <p>PROTOTIPI DI PROGETTAZIONE</p>	<p>fondamentali in varie esperienze GEOMETRIA-Visualizzare oggetti tridimensionali a partire da rappresentazioni bidimensionali.</p> <p>ARTE</p> <p>SCIENZE</p> <p>TUTTE</p> <p>GEO SCIENZE ARTE</p>
--	--	--	---



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

ISTITUTO COMPRENSIVO 3 di MODENA

Curricolo per Competenze: TECNOLOGIA

	<p>a situazioni problematiche.</p> <p>-----</p> <p>– Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.</p> <p>-----</p> <p>– Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.</p> <p>-----</p> <p>Intervenire, trasformare e produrre</p> <p>– Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni.</p> <p>-----</p> <p>– Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari</p>	<p>-----</p> <p>TINKERCAD PAINT 3D STAMPA 3DE</p> <p>-----</p> <p>G SUITE LITTLE BITS TINKERING STAMPANTE 3D</p> <p>-----</p> <p>RECUPERO DI OGGETTI DI SECONDA MANO LITTLE BITS</p> <p>-----</p> <p>ATTREZZATURE DI SCIENZE OGGETTI DI USO COMUNE</p>	<p>TUTTE</p> <p>SCIENZE GEO ARTE</p> <p>SCIENZE Utilizzare i concetti fisici fondamentali in varie esperienze costruzione di modelli GEO ITA ARTE</p> <p>ITA (TEATRO) ARTE</p> <p>SCIENZE :Utilizzare il concetto di</p>
--	---	--	--



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

ISTITUTO COMPRENSIVO 3 di MODENA

Curricolo per Competenze: TECNOLOGIA

	<p>settori della tecnologia (ad esempio: preparazione e cottura degli alimenti).</p> <p>-----</p> <p>– Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.</p> <p>-----</p> <p>– Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo.</p> <p>-----</p> <p>– Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</p> <p>-----</p> <p>– Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot</p>	<p>-----</p> <p>AUTODESK PAINT E PAINT 3D MINECRAFT</p> <p>-----</p> <p>STAMPA 3D TINKERCAD 3D BILDER ROLAND DA TAGLIO</p> <p>-----</p> <p>MATERIALI DI RECUPERO STRUMENTI DI MODELLAZIONE 2D E 3D</p> <p>-----</p> <p>LEGO WE DO 2.0 LEGO MINDSTORM SCRATCH CHOREOGAPHE</p>	<p>energia e realizzare esperienze Sperimentare reazioni chimiche</p> <p>ARTE Produrre elaborati e introdurre elementi personali scoperti osservando e utilizzando varie tecniche.</p> <p>GEO</p> <p>SCIENZE ARTE</p> <p>SCIENZE ARTE</p>
--	---	--	---



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

ISTITUTO COMPRENSIVO 3 di MODENA

Curricolo per Competenze: TECNOLOGIA

2. Eseguire procedure per realizzare prodotti	<p>UTILIZZA PROCEDURE Vedere, osservare e sperimentare</p> <ul style="list-style-type: none">– Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. <p>-----</p> <ul style="list-style-type: none">– Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. <p>-----</p> <ul style="list-style-type: none">– Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi. <p>-----</p> <ul style="list-style-type: none">– Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche,	<p>TABLET - SPROUT- GEOGEBRA - DISEGNO TECNICO</p> <p>-----</p> <p>RICERCA IN RETE - TAVOLE GRAFICHE CARTACEE</p> <p>-----</p> <p>GEOGEBRA TINKERCAD STRUMENTI DI DISEGNO TECNICO SPROUT</p> <p>-----</p> <p>LABORATORIO DI SCIENZE</p> <p>OGGETTI DI USO COMUNE</p>	<p>GEO E SCIENZE GEOMETRIA</p> <p>GEO E SCIENZE GEOMETRIA ARTE</p> <p>GEO E SCIENZE GEOMETRIA STORIA ARTE</p> <p>SCIENZE</p>



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

ISTITUTO COMPRESIVO 3 di MODENA

Curricolo per Competenze: TECNOLOGIA

	<p>meccaniche e tecnologiche di vari materiali.</p> <p>-----</p> <p>– Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.</p> <p>-----</p> <p>Prevedere, immaginare e progettare</p> <p>– Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.</p> <p>-----</p> <p>– Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.</p> <p>-----</p> <p>– Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.</p> <p>-----</p>	<p>-----</p> <p>MINECRAFT EDU VIDEOGIOCHI APP- WEB RADIO-SPROUT</p> <p>-----</p> <p>MATERIALE DI USO COMUNE- STRUMENTI DI MISURAZIONE</p> <p>-----</p> <p>PROTOTIPI DI PROGETTAZIONE</p> <p>-----</p> <p>TINKERCAD PAINT 3D STAMPA 3DE</p> <p>-----</p>	<p>TUTTE</p> <p>GEO SCIENZE ARTE</p> <p>TUTTE</p> <p>SCIENZE GEO ARTE</p>
--	---	---	---



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

ISTITUTO COMPRENSIVO 3 di MODENA

Curricolo per Competenze: TECNOLOGIA

	<p>-----</p> <p>– Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.</p> <p>-----</p> <p>– Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo.</p> <p>-----</p> <p>– Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</p> <p>-----</p> <p>– Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.</p>	<p>-----</p> <p>AUTODESK PAINT E PAINT 3D</p> <p>-----</p> <p>STAMPA 3D TINKERCAD 3D BILDER ROLAND DA TAGLIO</p> <p>-----</p> <p>MATERIALI DI RECUPERO STRUMENTI DI MODELLAZIONE 2D E 3D</p> <p>-----</p> <p>LEGO WE DO 2.0 LEGO MINDSTORM SCRATCH CHOREOGAPHE</p>	SCIENZE ARTE
3. argomentare con	UTILIZZA LINGUAGGI		



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

ISTITUTO COMPRENSIVO 3 di MODENA

Curricolo per Competenze: TECNOLOGIA

<p>linguaggi diversi</p>	<p>ADEGUATI AL CONTESTO</p> <p>Vedere, osservare e sperimentare</p> <p>-----</p> <p>– Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.</p> <p>-----</p> <p>– Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.</p> <p>-----</p> <p>Prevedere, immaginare e progettare</p> <p>– Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili.</p> <p>-----</p>	<p>-----</p> <p>RICERCA IN RETE - TAVOLE GRAFICHE CARTACEE</p> <p>-----</p> <p>MINECRAFT EDU VIDEOGIOCHI APP- WEB RADIO</p> <p>-----</p> <p>RICERCA IN RETE G SUITE BIG PAD -VIDYO</p>	<p>GEO E SCIENZE GEOMETRIA Descrivere e motivare comportamenti e scelte personali in ambito ecologico</p> <p>GEO E SCIENZE GEOMETRIA ARTE</p> <p>GEO E SCIENZE GEOMETRIA STO ARTE</p> <p>SCIENZE Descrivere in modo chiaro e corretto, utilizzando il linguaggio specifico appropriato, fatti e idee ITA- Ascoltare testi e messaggi, individuare fonte, scopo, argomento GEO- SCIENZA - ARTE</p>
---------------------------------	--	---	--



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

ISTITUTO COMPRENSIVO 3 di MODENA

Curricolo per Competenze: TECNOLOGIA

<p>4. analizzare e valutare elementi e materiali per realizzare un progetto</p>	<p>UTILIZZA PROCEDURE E MATERIALI IDONEI IN PROBLEM SOLVING</p> <p>Vedere, osservare e sperimentare</p> <p>– Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p>-----</p> <p>– Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.</p> <p>-----</p> <p>– Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.</p> <p>-----</p> <p>– Effettuare prove e</p>	<p>TABLET - SPROUT- GEOGEBRA - DISEGNO TECNICO</p> <p>-----</p> <p>RICERCA IN RETE - TAVOLE GRAFICHE CARTACEE</p> <p>-----</p> <p>GEOGEBRA TINKERCAD STRUMENTI DI DISEGNO TECNICO</p> <p>-----</p> <p>LABORATORIO DI SCIENZE</p> <p>OGGETTI DI USO COMUNE</p> <p>-----</p> <p>MINECRAFT EDU VIDEOGIOCHI</p>	<p>GEO E SCIENZE GEOMETRIA</p> <p>GEO E SCIENZE GEOMETRIA ARTE</p> <p>GEO E SCIENZE GEOMETRIA ARTE</p> <p>SCIENZE</p> <p>TUTTE</p>



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

ISTITUTO COMPRENSIVO 3 di MODENA

Curricolo per Competenze: TECNOLOGIA

	<p>semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.</p> <p>-----</p> <p>– Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.</p> <p>-----</p> <p>Prevedere, immaginare e progettare</p> <p>– Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.</p> <p>-----</p> <p>– Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.</p> <p>-----</p> <p>– Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a</p>	<p>APP- WEB RADIO</p> <p>-----</p> <p>MATERIALE DI USO COMUNE- STRUMENTI DI MISURAZIONE</p>	<p>GEO STORIA Produrre e utilizzare le informazioni tratte dalle diverse fonti di cui dispone (attraverso la costruzione di grafici, mappe spazio-temporali...) e organizzarle per produrre conoscenze su temi definiti.</p> <p>Produrre conoscenze e costruire narrazioni storiche, scritte, orali e digital (video-scrittura e programmi specifici per rappresentare le conoscenze storiche quali timeline...), utilizzando le informazioni raccolte dalle varie fonti (scritte, iconografiche , orali...) di cui dispone.</p> <p>SCIENZE ARTE</p> <p>TUTTE</p>
--	--	---	---



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

ISTITUTO COMPRENSIVO 3 di MODENA

Curricolo per Competenze: TECNOLOGIA

	<p>nuovi bisogni o necessità.</p> <p>-----</p> <p>– Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.</p> <p>-----</p> <p>– Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili.</p> <p>-----</p> <p>Intervenire, trasformare e produrre</p> <p>– Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni.</p> <p>-----</p> <p>– Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari</p>	<p>-----</p> <p>PROTOTIPI DI PROGETTAZIONE</p> <p>-----</p> <p>TINKERCAD PAINT 3D STAMPA 3D MINDSTORMS</p> <p>-----</p> <p>G SUITE LITTLE BITS TINKERING STAMPANTE 3D</p> <p>-----</p> <p>RICERCA IN RETE G SUITE BIG PAD -VIDYO</p> <p>-----</p> <p>RECUPERO DI OGGETTI DI SECONDA MANO LITTLE BITS</p>	<p>SCIENZE GEO ARTE</p> <p>SCIENZE GEO ARTE</p> <p>ITA Usare in modo appropriato il lessico conosciuto incrementandolo con parole di nuova acquisizione -</p> <p>ITA- Narrare esperienze ed eventi usando un linguaggio e un registro adeguati all'argomento e alla situazione</p>
--	---	---	--



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

ISTITUTO COMPRESIVO 3 di MODENA

Curricolo per Competenze: TECNOLOGIA

	<p>settori della tecnologia (ad esempio: preparazione e cottura degli alimenti).</p> <p>-----</p> <p>– Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.</p> <p>-----</p> <p>– Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo.</p> <p>-----</p> <p>– Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</p> <p>-----</p> <p>– Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.</p>	<p>-----</p> <p>ATTREZZATURE DI SCIENZE OGGETTI DI USO COMUNE</p> <p>-----</p> <p>AUTODESK PAINT E PAINT 3D</p> <p>-----</p> <p>STAMPA 3D TINKERCAD 3D BILDER ROLAND DA TAGLIO</p> <p>-----</p> <p>MATERIALI DI RECUPERO STRUMENTI DI MODELLAZIONE 2D E 3D</p> <p>-----</p> <p>LEGO WE DO 2.0</p> <p>-----</p> <p>LEGO MINDSTORM SCRATCH CHOREOGAPHE</p>	<p>ITA Descrivere oggetti, luoghi, persone e personaggi.</p> <p>ITA (TEATRO) ARTE SCIENZE SCIENZE</p> <p>ARTE GEO</p> <p>SCIENZE Sviluppare la cura ed il controllo della propria salute</p>
--	--	--	--



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
ISTITUTO COMPRENSIVO 3 di MODENA

Curricolo per Competenze: TECNOLOGIA

			ARTE
--	--	--	-------------