



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

**ISTITUTO COMPRESIVO 3 di MODENA**

## Curricolo per Competenze: TECNOLOGIA

<b>Scuola dell'Infanzia</b>			
<b>COMPETENZE/CAMPO DI ESPERIENZA</b>	<b>ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI</b>	<b>STRUMENTI</b>	<b>QUESTO SIGNIFICA CHE IL BAMBINO IMPARA A...</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Imparare a conoscere e riconoscere i sistemi tecnologici e</li><li>2. naturali</li></ol>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ individuare qualità e proprietà degli oggetti e dei materiali toccandoli, smontandoli, costruendo e ricostruendo</li><li>➤ esplorare la realtà ed imparare a riflettere sulle proprie esperienze, descrivendole e rappresentandole</li><li>➤ osservare il proprio movimento e quello degli oggetti, cogliendone la</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ CUBOTTO E PERCORSI AD HOC (eventualmente tappetini con disegni di percorsi dello spazio quotidiano, con semafori e semplici cartelli stradali, narrazioni di storie...)</li><li>➤ DOC – Robottino Educativo Parlante</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ scoprire le funzioni ed i possibili usi di semplici macchine, oggetti e strumenti tecnologici</li><li>➤ individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/indietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.</li><li>➤ seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali</li></ul>



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

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 <b>Vedere e osservare</b> – Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.	<b>STRUMENTAZIONI PRESENTI NEL LABORATORIO MATEMATICO* SCIENTIFICO** TECNOLOGICO***</b>	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><b>ANALOGICO O DIGITALE</b></p> <hr/>	<hr/> <p>MATEMATICA SCIENZE GEOGRAFIA</p> <hr/>
	<p><b>Prevedere e immaginare</b></p> <p>– Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.</p> <hr/>	<p><b>STRUMENTAZIONI PRESENTI NEL LABORATORIO SCIENTIFICO** MATEMATICO*</b></p> <hr/>	<p>MATEMATICA SCIENZE</p> <hr/>
	<p>– Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.</p> <hr/>	<p><b>OGGETTI DI USO COMUNE E SEQUENZE DI COMANDI</b></p> <hr/>	<p>TECNOLOGIA E INFORMATICA</p> <hr/>
	<p>– Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i</p>	<p><b>LEGO WE.DO 2.0 - LITTLE BITS-TINKERING</b></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><b>Vedere e osservare</b> – 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><b>Prevedere e immaginare</b></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><b>MATEMATICO*</b></p> <hr/>	<p>SCIENZE</p>
	<p>– Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginare possibili miglioramenti.</p> <hr/>	<p><b>OGGETTI DI USO COMUNE E SEQUENZE DI COMANDI</b></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><b>LEGO WE DO 2.0 - LITTLE BITS-TINKERING</b></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><b>COMPITO DI REALTA' - USO DELLA RETE-MAPPE...</b></p> <hr/>	<p>TECNOLOGIA MATEMATICA</p>
	<p><b>Intervenire e trasformare</b> – Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o</p>	<p><b>RECUPERO DI OGGETTI DI SECONDA MANO</b></p>	<hr/>



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

ISTITUTO COMPRENSIVO 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 COMPRESIVO 3 di MODENA**

## Curricolo per Competenze: TECNOLOGIA

<p>3. espone ed argomenta con linguaggi diversi</p>	<p>UTILIZZA LINGUAGGI ADEGUATI AL CONTESTO</p> <p><b>Vedere e osservare</b> – 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><b>PRESENTAZIONI</b></p> <hr/> <p><b>PRESENTAZIONI DRIVE-POWER POINT- PREZI...</b></p> <hr/> <p><b>ANALOGICO O DIGITALE</b></p> <hr/> <p><b>ARGOMENTAZIONE CON PROGRAMMI DI PRESENTAZIONE</b></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 COMPRENSIVO 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

<b>Scuola Secondaria di I grado</b>			
<b>COMPETENZE</b>	<b>ENTRO LA FINE DELLA III CLASSE</b>		<b>CONNESSIONI DI AMBITO DISCIPLINARE</b>
	<b>ABILITÀ</b>	<b>STRUMENTI</b>	
3. Imparare a conoscere e riconoscere, i sistemi tecnologici e naturali	<p>ELABORA E UTILIZZA INFORMAZIONI</p> <p><b>Vedere, osservare e sperimentare</b></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><b>TABLET - SPROUT- GEOGEBRA - DISEGNO TECNICO</b></p> <p>-----</p> <p><b>RICERCA IN RETE - TAVOLE GRAFICHE CARTACEE</b></p> <p>-----</p> <p><b>GEOGEBRA</b></p>	<p><b>GEO</b>-CONFRONTARE ALCUNI CARATTERI DEI PAESAGGI DISTINGUENDO GLI ELEMENTI NATURALI DA QUELLI ANTROPICI.</p> <p><b>GEOMETRIA</b>-Riprodurre figure e disegni geometrici, UTILIZZARE SCALE GRADUATE IN CONTESTI SIGNIFICATIVI PER LE SCIENZE E PER LA TECNICA.</p> <p>-----</p> <p><b>GEO</b>-ORIENTARSI SU UNA CARTA E NELLO SPAZIO (UTILIZZANDO LA CARTA).</p> <p><b>SCIENZE</b>-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><b>Prevedere, immaginare e progettare</b></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 <b>GEOMETRIA</b>-Visualizzare oggetti tridimensionali a partire da rappresentazioni bidimensionali.</p> <p><b>ARTE</b></p> <p><b>SCIENZE</b></p> <p><b>TUTTE</b></p> <p><b>GEO SCIENZE ARTE</b></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><b>Intervenire, trasformare e produrre</b></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 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><b>AUTODESK PAINT E PAINT 3D MINECRAFT</b></p> <p>-----</p> <p><b>STAMPA 3D TINKERCAD 3D BILDER ROLAND DA TAGLIO</b></p> <p>-----</p> <p><b>MATERIALI DI RECUPERO STRUMENTI DI MODELLAZIONE 2D E 3D</b></p> <p>-----</p> <p><b>LEGO WE DO 2.0 LEGO MINDSTORM SCRATCH CHOREOGAPHE</b></p>	<p>energia e realizzare esperienze Sperimentare reazioni chimiche</p> <p><b>ARTE</b> Produrre elaborati e introdurre elementi personali scoperti osservando e utilizzando varie tecniche.</p> <p><b>GEO</b></p> <p><b>SCIENZE ARTE</b></p> <p><b>SCIENZE ARTE</b></p>
--	---	--	---



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

**ISTITUTO COMPRENSIVO 3 di MODENA**

## Curricolo per Competenze: TECNOLOGIA

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





Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

ISTITUTO COMPRENSIVO 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><b>Prevedere, immaginare e progettare</b></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><b>AUTODESK PAINT E PAINT 3D</b></p> <p>-----</p> <p><b>STAMPA 3D TINKERCAD 3D BILDER ROLAND DA TAGLIO</b></p> <p>-----</p> <p><b>MATERIALI DI RECUPERO STRUMENTI DI MODELLAZIONE 2D E 3D</b></p> <p>-----</p> <p><b>LEGO WE DO 2.0 LEGO MINDSTORM SCRATCH CHOREOGAPHE</b></p>	<b>SCIENZE ARTE</b>
<b>3. argomentare con</b>	UTILIZZA LINGUAGGI		



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

ISTITUTO COMPRENSIVO 3 di MODENA

## Curricolo per Competenze: TECNOLOGIA

<p><b>linguaggi diversi</b></p>	<p>ADEGUATI AL CONTESTO</p> <p><b>Vedere, osservare e sperimentare</b></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><b>Prevedere, immaginare e progettare</b></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><b>RICERCA IN RETE - TAVOLE GRAFICHE CARTACEE</b></p> <p>-----</p> <p><b>MINECRAFT EDU VIDEOGIOCHI APP- WEB RADIO</b></p> <p>-----</p> <p><b>RICERCA IN RETE G SUITE BIG PAD -VIDYO</b></p>	<p><b>GEO E SCIENZE GEOMETRIA</b> Descrivere e motivare comportamenti e scelte personali in ambito ecologico</p> <p><b>GEO E SCIENZE GEOMETRIA ARTE</b></p> <p><b>GEO E SCIENZE GEOMETRIA STO ARTE</b></p> <p><b>SCIENZE</b> Descrivere in modo chiaro e corretto, utilizzando il linguaggio specifico appropriato, fatti e idee ITA- Ascoltare testi e messaggi, individuare fonte, scopo, argomento <b>GEO- SCIENZA - ARTE</b></p>
---------------------------------	--	---	--



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

ISTITUTO COMPRENSIVO 3 di MODENA

## Curricolo per Competenze: TECNOLOGIA

<p>4. <b>analizzare e valutare elementi e materiali per realizzare un progetto</b></p>	<p>UTILIZZA PROCEDURE E MATERIALI IDONEI IN PROBLEM SOLVING</p> <p><b>Vedere, osservare e sperimentare</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>– Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</li></ul> <p>-----</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.</li></ul> <p>-----</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.</li></ul> <p>-----</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– Effettuare prove e</li></ul>	<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><b>Prevedere, immaginare e progettare</b></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><b>APP- WEB RADIO</b></p> <p>-----</p> <p><b>MATERIALE DI USO COMUNE- STRUMENTI DI MISURAZIONE</b></p>	<p><b>GEO</b> <b>STORIA</b> 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><b>SCIENZE ARTE</b></p> <p><b>TUTTE</b></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><b>Intervenire, trasformare e produrre</b></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><b>PROTOTIPI DI PROGETTAZIONE</b></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><b>SCIENZE GEO ARTE</b></p>  <p><b>SCIENZE GEO ARTE</b></p> <p><b>ITA</b> Usare in modo appropriato il lessico conosciuto incrementandolo con parole di nuova acquisizione -</p>  <p><b>ITA-</b> 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 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><b>ATTREZZATURE DI SCIENZE OGGETTI DI USO COMUNE</b></p> <p>-----</p> <p><b>AUTODESK PAINT E PAINT 3D</b></p> <p>-----</p> <p><b>STAMPA 3D TINKERCAD 3D BILDER ROLAND DA TAGLIO</b></p> <p>-----</p> <p><b>MATERIALI DI RECUPERO STRUMENTI DI MODELLAZIONE 2D E 3D</b></p> <p>-----</p> <p><b>LEGO WE DO 2.0</b></p> <p>-----</p> <p><b>LEGO MINDSTORM SCRATCH CHOREOGAPHE</b></p>	<p><b>ITA</b> Descrivere oggetti, luoghi, persone e personaggi.</p> <p><b>ITA (TEATRO) ARTE SCIENZE SCIENZE</b></p> <p><b>ARTE GEO</b></p> <p><b>SCIENZE</b> 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**

			<b>ARTE</b>
--	--	--	-------------