

Istituto Comprensivo “Luigi Capuana” – Mineo
Anno Scolastico 2020 - 2021

CURRICOLO DI : TECNOLOGIA

SCUOLA: PRIMARIA

CLASSI. TERZA A- B - C

INDICATORI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE (saper)	ABILITA'/COMPETENZE (saper fare/saper essere)
A) VEDERE E OSSERVARE	1. Classificare materiali in base alle loro caratteristiche.	<ul style="list-style-type: none"> • Proprietà di alcuni materiali caratteristici degli oggetti (legno, vetro, plastica, metalli,...) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Scoprire le caratteristiche di alcuni materiali attraverso l’osservazione e la manipolazione.
		<ul style="list-style-type: none"> • Le principali caratteristiche dei materiali. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Classificare i materiali in base ad alcune caratteristiche (Es. pesantezza/leggerezza, resistenza,

			fragilità, durezza, elasticità, plasticità
	2. Conoscere gli elementi costitutivi del pc e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper riconoscere e individuare le parti del Computer ✓ Saper usare un software di scrittura al computer . ✓ Saper utilizzare software di disegno
B) PREVEDERE E IMMAGINARE	1) Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico	<ul style="list-style-type: none"> • Le principali unità di misura 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Misurare grandezze utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali

	<p>2) Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali relativi alla propria classe</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Norme di comportamento in caso di pericolo e/o calamità 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscere le principali norme di comportamento da tenere in caso di pericolo
<p>C) INTERVENIRE E TRASFORMARE</p>	<p>1) Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Procedere per tentativi ed errori cercando anche nuove soluzioni. ✓ Lavorare in autonomia senza l'aiuto dell'adulto. ✓ Imparare a scrivere i comandi in ordine e risolvere i problemi utilizzando algoritmi

			.