

CLASSE 3 ^ Primaria	
TECNOLOGIA	
<p>COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</p> <p>Ha una padronanza della lingua italiana che gli consente di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.</p> <p>Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.</p> <p>Usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.</p> <p>Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell’ambiente. Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.</p> <p>Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.</p> <p>Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo</p>	
CONOSCENZE TRASVERSALI	ABILITÀ TRASVERSALI
<p>CONOSCE semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano e la loro funzione.</p> <p>CONOSCE alcune regole per una comunicazione efficace e rispettosa.</p> <p>CONOSCE strategie che aiutano ad avviare il processo dell’imparare a imparare.</p>	<p>ASCOLTA, COMPRENDE ed ESEGUE consegne e procedure.</p> <p>UTILIZZA in modo consapevole oggetti di uso quotidiano in ambito scolastico.</p> <p>COLLABORA con i compagni su un progetto comune.</p> <p>CHIEDE aiuto quando si trova in difficoltà.</p> <p>SA fornire aiuto a chi lo chiede.</p> <p>ESPRIME opinioni e rispetta quelle degli altri.</p> <p>USA strategie che facilitano la comprensione, si pone domande, deduce il significato delle parole dal contesto.</p> <p>PRENDE decisioni in merito a un lavoro motivandole</p> <p>UTILIZZA strategie per avviare il processo “imparare a imparare”</p>

NUCLEO VEDERE E OSSERVARE: OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DISCIPLINARI	
<ul style="list-style-type: none"> ● Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici cornici o greche. ● Riconoscere le funzioni principali di un'applicazione informatica. ● Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, diagrammi, disegni, didascalie. 	
CONOSCENZE	ABILITÀ
<p>CONOSCE alcune regole del disegno tecnico e gli strumenti per realizzarlo.</p> <p>CONOSCE alcuni tasti speciali e la loro funzione.</p> <p>CONOSCE alcune funzioni delle principali barre degli strumenti.</p> <p>CONOSCE la funzione di programmi di utilità presenti sul desktop.</p> <p>CONOSCE strumenti e strategie per la costruzione di tabelle o schemi</p>	<p>DISEGNA cornici e greche seguendo istruzioni</p> <p>UTILIZZA in modo corretto i tasti funzione sulla della tastiera e della barra degli strumenti</p> <p>SELEZIONA programmi di utilità presenti sul desktop, secondo uno scopo</p> <p>DISEGNA schemi o tabelle in autonomia o seguendo indicazioni.</p> <p>COMPLETA schemi e tabelle inserendo i dati raccolti</p>
NUCLEO PREVEDERE E IMMAGINARE: OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DISCIPLINARI	
<ul style="list-style-type: none"> ● Pianificare algoritmi per la fabbricazione di un oggetto, elencando gli strumenti e i materiali necessari, o per la programmazione di una sequenza comprendendo il rapporto tra codice sorgente e il risultato visibile (Coding). 	
CONOSCENZE	ABILITÀ
<p>CONOSCE il procedimento per realizzare semplici manufatti.</p> <p>CONOSCE alcune regole per la costruzione di un algoritmo come procedimento risolutivo</p>	<p>RIFERISCE le varie fasi di un'attività rispettando l'ordine cronologico</p> <p>LEGGE ED ESEGUE semplici algoritmi operativi con blocchi visivi (frecche direzionali) o con istruzioni scritte/verbali (avanti, gira a destra, gira a sinistra,- comandi per pixel, coordinate con e senza pc)</p> <p>COSTRUISCE semplici algoritmi operativi utilizzando blocchi visivi o istruzioni al pc (CODE/ SCRATCH) o in situazione unplugged</p> <p>PIANIFICA le tappe per la costruzione di semplici prodotti , manufatti, predisponendo strumenti e materiali adeguati.</p>
NUCLEO INTERVENIRE E TRASFORMARE: OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DISCIPLINARI	
<ul style="list-style-type: none"> ● Eseguire operazioni in sequenza per realizzare un semplice manufatto. ● Eseguire interventi di decorazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. ● Cercare, selezionare ed eseguire sul computer o in rete un gioco didattico o un comune programma di utilità. 	

CONOSCENZE	ABILITÀ
<p>CONOSCE il procedimento per realizzare semplici manufatti.</p> <p>CONOSCE alcune tecniche per la realizzazione di decorazioni</p> <p>CONOSCE alcuni giochi didattici o comuni programmi d'utilità</p>	<p>REALIZZA prodotti, manufatti e decorazioni, seguendo modelli o istruzioni</p> <p>UTILIZZA materiali e strumenti coerentemente con il contesto d'uso.</p> <p>RAGGIUNGE, AVVIA, UTILIZZA e CHIUDE un gioco o un'applicazione noti, secondo le procedure usuali</p> <p>UTILIZZA le funzioni principali della videoscrittura e della navigazione in rete</p> <p>UTILIZZA alcune funzioni per la gestione dei file: -salvare le modifiche -salvare con nome -posizionare il file all'interno di cartelle -recuperare un file da una cartella data</p> <p>UTILIZZA strategie per mantenere il controllo sull'esito del proprio lavoro.</p>