

Dalla Progettazione Curricolare alla Progettazione per Competenze

CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA

<p>Competenze attese al termine della classe terza della scuola Primaria</p> <p>Competenza 1: Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>Competenza 2: Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano e ne descrive la funzione principale</p> <p>Competenza 3: E' a conoscenza di semplici processi di trasformazione di risorse e del relativo impatto ambientale</p> <p>Competenza 4: Ricava informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo da etichette, volantini o altra documentazione</p> <p>Competenza 5: Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano descrivendone la funzione</p> <p>Competenza 6: Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione di uso comune e ne fa un uso adeguato</p> <p>Competenza 7: Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando strumenti multimediali</p>

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	Contenuti
VEDERE E OSSERVARE	
<p>Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>Eeguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione</p> <p>Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio</p> <p>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni</p>	<p>Identificazione dei materiali di cui si compone un oggetto d'uso comune. (es. penna a sfera "biro" e a scatto)</p> <p>Analisi delle parti, scomposizione e ricomposizione.</p> <p>Utilizzo di vari materiali (carta, cartoncino, plastica...).</p> <p>Ricerca di informazioni utili</p> <p>Esecuzione di esperimenti per individuare le proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>Uso e costruzione di tabelle, mappe, diagrammi di flusso, disegni, testi per rappresentare i dati osservati anche in formati digitali</p>
PREVEDERE E IMMAGINARE	Contenuti
<p>Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.</p> <p>Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe</p> <p>Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari</p>	<p>Stime approssimative su dimensioni peso e capacità di alcuni oggetti</p> <p>Previsioni sulle conseguenze di comportamenti o decisioni in ambito scolastico o personale (es. raccolta differenziata del materiale e loro riutilizzo o riciclo, risparmio energetico....)</p> <p>Progettazione di un semplice oggetto con elencazione di strumenti e materiali necessari anche di riciclo (semplici manufatti)</p>

INTERVENIRE E TRASFORMARE	Contenuti
<p>Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.</p> <p>Eeguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico</p> <p>Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni</p> <p>Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti</p>	<p>Applicazione delle tecniche studiate per lo smontaggio di oggetti</p> <p>Realizzazione di progetti seguendo regole date.</p> <p>Costruzione di un semplice oggetto.</p> <p>Abbellimenti e decorazioni nell'ambiente scolastico</p> <p>Utilizzo delle principali applicazioni informatiche.</p> <p>Impiego di alcune regole del disegno tecnico</p> <p>Uso di programmi didattici interattivi per il consolidamento di conoscenze multidisciplinari</p> <p>tabelle e diagrammi di flusso per presentare alimenti e ricette</p> <p>lettura etichette</p>