

SCUOLA INFANZIA PRIMARIA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

ANNO SCOLASTICO 2021-2022

PROGETTAZIONE CURRICOLARE

Riferimenti normativi:

Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 2006 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012
Revisione Consiglio europeo, maggio 2018.Gruppo disciplinare: **TECNOLOGIA**CLASSE: **SECONDA****TRAGUARDI INDIVIDUATI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA**

- A. L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
C. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO INDIVIDUATI

VEDERE E OSSERVARE

1. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.
2. Rappresentare i dati delle osservazioni attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.
3. Riconosce le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.

PREVEDERE E IMMAGINARE

1. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.

INTERVENIRE E TRASFORMARE

1. Creare oggetti con materiale riciclato.
2. Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.

COMPETENZE CHIAVE: a- Comunicazione nella madrelingua b- Comunicazione nelle lingue straniere c- Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia d- Competenza digitale e- Imparare ad imparare f- Competenze sociali e civiche g- Spirito di iniziativa e imprenditorialità h- Consapevolezza ed espressione culturale

COMPETENZE RIFERITE AD AMBITI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ RIFERITE A OB. APPRENDIMENTO (NUMERO) E COMPETENZE CHIAVE (LETTERA)	CONOSCENZE/ CONTENUTI
VEDERE E OSSERVARE	1 a-c 2 a-c-g 3 a-b-c-d	<ol style="list-style-type: none"> 1- Distinguere il mondo naturale da quello artificiale. 2- Descrivere oggetti cogliendone proprietà e differenze per forma, materiali, funzioni. 3- Conoscere i materiali più comuni: origini e proprietà. 4- Osservare e confrontare gli oggetti e la loro evoluzione nel tempo. 5- Uso di semplici tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi per rappresentare i dati. 6- Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim. Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer. Usare i principali comandi della tastiera. Aprire e chiudere un'applicazione. <u>La LIM e il PC:</u> utilizzare i vari strumenti grafici di Paint (la tavolozza dei colori, la matita, il pennello, la gomma, l'aerografo, le forme geometriche, la casella di testo). Scrivere frasi con un programma di videoscrittura. Utilizzare software didattici su PC /tablet.
PREVEDERE E IMMAGINARE INTERVENIRE E TRASFORMARE	1 a-c-f-g	<ol style="list-style-type: none"> 1- Pianificare e realizzare manufatti, utilizzando anche materiali di recupero. 2- Descrivere e documentare la sequenza delle operazioni.

Cardano al Campo, novembre 2022

Visto, Il Dirigente Scolastico

Stefania Acquaviva