|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TECNOLOGIA CLASSE SECONDA** | | | | | |
| NUCLEO TEMATICO | TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA (DALLE *INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO*) | TRAGUARDI DECLINATI PER LA CLASSE SECONDA | OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DECLINATI PER LA CLASSE SECONDA | CONTENUTI | ATTIVITÀ |
| VEDERE E OSSERVARE | L’alunno riconosce e identifica nell’ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.  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. | L’alunno riconosce ed identifica  nell’ambiente che lo circonda,  elementi e fenomeni di tipo artificiale  Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione , la struttura e di spiegarne il funzionamento. | * Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni. * Usare oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni ed acquisire i fondamentali principi di sicurezza | * I materiali e le loro proprietà * Le caratteristiche e le parti che compongono oggetti di uso comune. | * Classificazione dei vari materiali in base alle principali caratteristiche; * Classificazione e impiego di oggetti in base al loro uso. |
| *PREVEDERE E IMMAGINARE* |  | Prevede lo svolgimento e il risultato di semplici processi e procedure in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati. | * Leggere e ricavare informazioni utili da guide d’uso o istruzioni di montaggio. * Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. | * Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazioni nel tempo. | * Costruzione di semplici oggetti a partire da un progetto, usando i materiali più adatti. |
| *INTERVENIRE E TRASFORMARE* | Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.  Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.  Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. |  | .   * Conoscere semplici programmi di disegno e videoscrittura. * Realizzare semplici oggetti seguendo delle istruzioni. * Utilizzare semplici materiali digitali per l’apprendimento. | * Il compute e le sue parti principali * Il programma di scrittura * Il programma di disegno * Uso corretto e responsabile del computer. | * Utilizzo del pc per realizzare biglietti augurali o testi ( uso della videoscrittura e del programma Paint). |