

**PROGRAMMAZIONE DIDATTICA ANNUALE CLASSI SECONDE
DISCIPLINA: TECNOLOGIA**

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della classe II	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti	Attività
<p>L'alunno esplora e interpreta il mondo fatto dall'uomo, individua le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina, usa oggetti e strumenti imparando a rispettare i fondamentali principi di sicurezza.</p> <p>Realizza oggetti seguendo una definita metodologia progettuale cooperando con i compagni.</p>	<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> – Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> – Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. <p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> – Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare oggetti, le caratteristiche e le parti che li compongono. • Classificare gli oggetti usati a scuola. • Classificare gli oggetti secondo un attributo. <ul style="list-style-type: none"> • Realizzare oggetti con materiali semplici seguendo semplici istruzioni. • Realizzare oggetti con materiali semplici seguendo semplici istruzioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare e confrontare le caratteristiche di oggetti di vetro, plastica, metallo, legno, stoffa, carta. • Osservare e descrivere alcuni oggetti-strumenti di uso quotidiano individuandone la loro funzione. <ul style="list-style-type: none"> • Realizzare manufatti utilizzando semplici materiali: carta, colla, creta, colori.

<p>Rileva la trasformazione di alcuni utensili e processi produttivi confrontandoli con oggetti del passato.</p> <p>Impara ad usare le nuove tecnologie per sviluppare semplici lavori in tutte le discipline.</p>	<p>Conoscere e raccontare</p> <ul style="list-style-type: none"> – Conoscere e raccontare storie di oggetti e processi inseriti in contesti di storia personale. <p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> – Riconoscere e documentare le funzioni principali di un'applicazione informatica. <p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> – Cercare e selezionare sul computer un comune programma di utilità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Strumenti per scrivere di ieri e di oggi. • Conoscere e nominare le principali parti hardware di un computer: tastiera, mouse, monitor, unità centrale. • Rappresentazione delle procedure di accensione e spegnimento di un computer. • Avviare e chiudere programmi da utilizzare. • Riconoscimento e uso delle icone per aprire e chiudere un'applicazione. • Disegnare con Paint. Utilizzo dei colori personalizzati: le sfumature. Utilizzo della matita, pennello, lente di ingrandimento e della griglia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricercare immagini di oggetti e strumenti di ieri e di oggi. • Realizzare un cartellone che illustri l'evoluzione degli strumenti di scrittura. • Usare il PC per realizzare disegni liberi e geometrici utilizzando i colori. • Scrivere semplici testi di vario genere.
--	---	---	--