

TECNOLOGIA

TECNOLOGIA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE IN MATEMATICA (individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica. Acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.)

COMPETENZE DISCIPLINARI		Individuare e rappresentare collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi. Individuare collegamenti fra le varie aree disciplinari. Analizzare l'informazione e valutarne l'attendibilità e l'utilità.	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> • Distinzione e descrizione di elementi del mondo artificiale. • Descrizione di oggetti tecnologici. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservare, descrivere e conoscere l'uso di semplici oggetti tecnologici.
2.	PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Classificazione di oggetti e strumenti in base al loro utilizzo. • Rappresentazione grafica di percorsi. • Lettura e descrizione di un percorso grafico. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Classificare strumenti usati gli in base all'uso. ▪ Leggere e descrivere percorsi di un grafico.
3.	INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> • Uso di oggetti, strumenti e materiali coerentemente alla loro funzione. • Costruzione di semplici oggetti. • Utilizzo del computer. • Utilizzo di software specifici. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Costruire semplici manufatti secondo istruzioni date. ▪ Utilizzare le tecnologie per ricavare informazioni utili. ▪ Conoscere le caratteristiche di alcuni programmi.
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> • Distinzione di elementi del mondo artificiale. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservare e conoscere l'uso di semplici oggetti tecnologici.
2.		<ul style="list-style-type: none"> • Classificazione di oggetti e strumenti in base al loro utilizzo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Classificare gli strumenti usati in base all'uso.
3.		<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo personale del computer. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare le tecnologie per ricavare informazioni utili.
ATTIVITA'			
SETTEMBRE/OTTOBRE/NOVEMBRE	DICEMBRE/GENNAIO	FEBBRAIO/MARZO	APRILE/MAGGIO/GIUGNO
Classificazione degli oggetti secondo un attributo. Osservazione ed analisi delle proprietà di alcuni oggetti di uso comune.	Classificazione di oggetti e strumenti in base alle loro caratteristiche e al loro uso. Distinzione tra materia organica ed inorganica.	Realizzazione di oggetti con materiali diversi. Utilizzo di Word. Uso del PC e della LIM per imparare.	Realizzazione del modellino di un oggetto con semplici schematizzazioni. Uso di Publisher. Uso del PC e della LIM per imparare.

Descrizione dei principali componenti del PC; conoscenza dei principali usi del PC. Uso del PC e della LIM per imparare.	Utilizzo di Paint. Uso del PC e della LIM per imparare.		
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------	--	--

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITA' DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>L'alunno sarà guidato all'osservazione di oggetti e strumenti per cogliere differenze, materiali e funzioni.</i> ▪ <i>Attraverso riflessioni individuali e collettive, si metterà in risalto la necessità di seguire regole per l'utilizzo appropriato e in sicurezza degli strumenti, in particolar modo degli strumenti informatici.</i> ▪ <i>I procedimenti operativi saranno presentati con gradualità per permettere a ciascuno di acquisire le abilità di base necessarie all'utilizzo delle nuove tecnologie e dei linguaggi multimediali in funzione di uno sviluppo delle capacità comunicative ed apprenditive in tutti gli ambiti disciplinari.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Lavoro individuale <ul style="list-style-type: none"> • libero; • con assistenza dell'insegnante; • programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. • Lavoro a due <ul style="list-style-type: none"> • insegnante/alunno; • alunno/alunno (alla pari); • l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. • Lavoro in piccolo gruppo <ul style="list-style-type: none"> • interno alla classe; • omogeneo per livelli di apprendimento; • integrato con criteri sociometrici. • Lavoro in grandi gruppi <ul style="list-style-type: none"> • più gruppi a classi aperte. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Computer</i> ▪ <i>LIM</i> ▪ <i>Giochi didattici.</i> ▪ <i>Materiali vari.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Osservazione dei comportamenti.</i> ▪ <i>Valutazione della prestazione connessa al compito.</i> ▪ <i>Prove oggettive iniziali, in itinere, finali.</i> 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Uso degli strumenti</i> ▪ <i>Uso del tempo</i> ▪ <i>Uso delle tecniche</i> <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Uso delle procedure</i> ▪ <i>Uso delle preconcoscenze</i> <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Scelta dei comportamenti</i> ▪ <i>Capacità di autocontrollo</i>