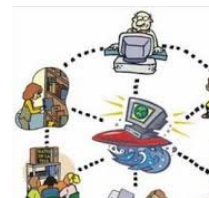


DISCIPLINA: TECNOLOGIA
Classe Seconda



NUCLEO FORMATIVO		Lo studio e l'esercizio della tecnologia favoriscono e stimolano la generale attitudine umana a porre e a trattare problemi, facendo dialogare e collaborare abilità di tipo cognitivo, operativo, metodologico e sociale.	
COMPETENZE CULTURALI SAPERE COGLIERE RELAZIONI TRA FENOMENI SAPERE MODELLIZZARE - SAPERE COSTRUIRE ARTEFATTI			
CONCETTO CHIAVE OSSERVARE – SPERIMENTARE- PREVEDERE - IMMAGINARE – PROGETTARE- INTERVENIRE - TRASFORMARE - PRODURRE			
Scuola primaria	Traguardi		Contenuti: <ul style="list-style-type: none">• Le caratteristiche di un oggetto e le parti che lo compongono.• Uso e funzione di alcuni strumenti• Le parti del computer e i principali programmi informatici (word e paint)• Semplici manufatti
	Conosce la struttura e comprende i meccanismi di funzionamento di alcuni semplici strumenti e macchine di uso comune.		VEDERE E OSSERVARE
			Obiettivi di Apprendimento <ul style="list-style-type: none">- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.- Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.- Cenni sui principali programmi informatici.
			PREVEDERE E IMMAGINARE, INTERVENIRE E TRASFORMARE
			Obiettivi di Apprendimento <ul style="list-style-type: none">• Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.• Realizzare un semplice oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.

METODOLOGIA :le attività proposte si baseranno sull'osservazione e la conoscenza di manufatti, oggetti, strumenti e macchine che soddisfano i bisogni principali dell'uomo, sull'osservazione di oggetti di uso comune, loro proprietà, funzioni primarie (raccogliere, sostenere, contenere, distribuire, dividere, unire, dirigere, misurare) Si proporranno raggruppamenti e classificazioni di oggetti

Gli alunni lavoreranno in coppia o in gruppo per favorire le relazioni, la collaborazione e l'apprendimento.

Le conversazioni comuni permetteranno la riflessione sulla funzione di oggetti.

Gli alunni realizzeranno oggetti con materiali comuni o di scarto.

Impareranno a conoscere la funzione del computer e delle parti che le compongono all'interno del laboratorio di informatica, ad utilizzare il PC per un primo approccio informatico

ATTIVITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE

L'ordinanza ministeriale 172 del 4 dicembre 2020 e le Linee Guida perseguono una nuova forma di valutazione. una “*valutazione per l'apprendimento*”, che ha carattere formativo poiché le informazioni rilevate sono utilizzate anche per adattare l'insegnamento ai bisogni educativi concreti degli alunni e ai loro stili di apprendimento, modificando le attività in funzione di ciò che è stato osservato e a partire da ciò che può essere valorizzato” (LINEE GUIDA).

Come da normativa si valuteranno i singoli obiettivi di apprendimento presenti nella progettazione annuale e selezionati dai docenti. Gli obiettivi saranno valutati singolarmente secondo quattro livelli: avanzato, intermedio, base, in via di acquisizione.

I quattro livelli sono definiti in base alle quattro dimensioni: autonomia, tipologia della situazione, risorse e continuità.