

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA ANNUALE CLASSE SECONDA
DISCIPLINA TECNOLOGIA

COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
	VEDERE E OSSERVARE	
<ul style="list-style-type: none"> → Conosce i materiali di uso quotidiano (carta, plastica, vetro, legno, metallo, stoffa, ceramica) sia attraverso l'osservazione che mediante semplici esperimenti volti ad individuarne le proprietà. → Conosce ed 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. 	<ul style="list-style-type: none"> → Osservare, riconoscere e raccontare storie di oggetti legati al vissuto personale. 	
	[TRASVERSALI A SCIENZE]	
<ul style="list-style-type: none"> → L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. → Individua negli elementi proposti somiglianze e differenze. 	<ul style="list-style-type: none"> → Utilizzare la manipolazione per individuare la struttura di oggetti e/o materiali ed individuarne le parti (riconoscere materiali diversi come carta, plastica...) → Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà (riferimento alla raccolta differenziata) 	
	INTERVENIRE E TRASFORMARE	
<ul style="list-style-type: none"> → E' capace di piegare o ritagliare carta e cartoncino descrivendo la sequenza del proprio operato. 	<ul style="list-style-type: none"> → Realizzare un manufatto seguendo le istruzioni impartite. 	

<ul style="list-style-type: none"> → L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. → Conosce ed utilizza oggetti e strumenti di uso quotidiano (il computer) ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento 	<ul style="list-style-type: none"> → Conoscere semplici materiali digitali. → Utilizzare codici, algoritmi e istruzioni per realizzare disegni(pixel art), percorsi, giochi su reticoli in modalità off line → Riconoscere ed identificare fenomeni ed elementi di tipo artificiali. 	
--	--	--