I.C. “G. NICOLINI”- CAPRANICA

PROGRAMMAZIONE ANNUALE_SCUOLA PRIMARIA

CLASSE SECONDA

	TECNOLOGIA	
Sez. A traguardi formativi		**CLASSE SECONDA**
Competenza matematica. **Competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.**		
Competenze Specifiche	**Abilità**	**Conoscenze/Nuclei tematici**
Vedere e osservare Riconoscere e descrivere fenomeni fondamentali del mondo tecnologico.	Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano. Osserva e descrive nell’ambiente circostante gli elementi di tipo naturale ed artificiale. Classifica i materiali in base alle loro caratteristiche e proprietà.	I bisogni primari dell’uomo: gli oggetti, gli utensili, gli strumenti e le macchine che li soddisfano.

Prevedere e immaginare Prevedere e immaginare proprietà, caratteristiche e funzioni di oggetti, strumenti e materiali.	Osserva e descrive oggetti e strumenti semplici. Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Rappresenta i dati dall'osservazione attraverso le tabelle, mappe, diagrammi, disegni e testi. Riconosce e osserva le trasformazioni dell'ambiente realizzate dall'uomo e l'uso di appropriate tecnologie. Analizza e valuta il problema dei rifiuti solidi e urbani, della loro raccolta differenziata, del recupero e del loro riciclaggio.	Caratteristiche proprie di oggetti e delle parti che li compongono. Ordinare le fasi di preparazione, costruzione di un oggetto con materiali di recupero e non, cooperando tra pari. Progettazione e realizzazione di semplici prodotti originali, anche riciclando materiali diversi. Esegue semplici misurazioni sull'ambiente scolastico e sulla propria abitazione. Osservazione e classificazione di oggetti in base al materiale riconoscendone le proprietà.

Intervenire e trasformare Eseguire interventi di manutenzione, decorazione e riparazione del proprio materiale scolastico. Utilizzare semplici software di grafica e giochi didattici interattivi.	Riconosce i difetti di un oggetto e immagina possibili miglioramenti. Esegue interventi di decorazione e riparazione del proprio materiale scolastico. Realizza semplici oggetti con diversi tipi di materiali, seguendo semplici istruzioni. Utilizza un semplice programma di videoscrittura e grafica per pc e Lim.	Le parti di un oggetto smontato. Biglietti con tecniche diverse e con l'aiuto del pc. Approccio alla conoscenza del pc, attraverso l'osservazione e la manipolazione delle varie componenti. Conoscenza dei programmi di videoscrittura, disegno e coding.

Luogo, Data

…….

Firma Docente

……..……