

## TECNOLOGIA

SCUOLA: I.C. Pacinotti

CLASSE: Seconda A.S 2024/2025

DISCIPLINA: **TECNOLOGIA**

TRAGUARDO/DI:

L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.

È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.

<b>NUCLEO TEMATICO</b>	<b>OBIETTIVI</b> (presi dalla terza colonna del curriculum)	<b>ATTIVITA'</b>	<b>STRATEGIE</b>	<b>ED.CIVICA</b>	<b>PROGETTI</b> (recupero/ approfondimento)	<b>VALUTAZIONE</b> Evidenze da osservare e Strumenti di valutazione	<b>OBIETTIVI</b> <b>Concordati</b> per la scheda di valutazione
<i>Vedere e osservare</i>	<p>Osservare e distinguere le funzioni di un oggetto.</p> <p>Riconoscere le caratteristiche di un oggetto di uso comune e le parti che lo compongono.</p> <p>Osservare e distinguere i diversi materiali di cui è composto un oggetto. Eseguire semplici misurazioni.</p> <p>Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>Riconoscere ed identificare nell'ambiente che ci circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p>	<p>Osservare, costruire e smontare oggetti di uso comune per riconoscere le parti e i materiali di cui è composto.</p> <p>Costruzione di cartelloni.</p>	<p>Osservazione. Brainstorming. Attività peer to peer e peer tutoring. Attività in piccolo gruppo. Utilizzo di materiali di recupero e di oggetti di uso comune.</p>	<p>Comprendere la necessità di fare la raccolta differenziata.</p>	<p>Si fa riferimento al POF</p>	<p><b>Evidenze</b> Riconoscere i diversi tipi di materiali. Riconoscere le caratteristiche di alcuni oggetti di uso comune.</p> <p><b>Strumenti</b> Osservazione.</p>	<p><b>PRIMO Q.</b>  Riconoscere le caratteristiche di un oggetto di uso comune e le parti che lo compongono.</p> <p><b>SECONDO Q.</b> Cogliere analogie e differenze tra i diversi materiali.</p>

SCUOLA: I.C. Pacinotti

CLASSE: Seconda

DISCIPLINA: **TECNOLOGIA**

TRAGUARDO/I:

Conosce e 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.

Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.

Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.

<b>NUCLEO TEMATICO</b>	<b>OBIETTIVI</b> (presi dalla terza colonna del curriculum)	<b>ATTIVITA'</b>	<b>STRATEGIE</b>	<b>ED. CIVICA</b>	<b>PROGETTI</b> (recupero/ approfondimento)	<b>VALUTAZIONE</b> <b>Evidenze</b> da osservare e <b>Strumenti</b> di valutazione	<b>OBIETTIVI</b> <b>Obiettivi</b> <b>Concordati</b> per la scheda di valutazione
<b>Prevedere e immaginare.</b>	Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.  Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.  Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.	Attività esperienziali di confronto e misurazione.	Osservazione. Brainstorming. Attività peer to peer e peer tutoring. Attività in piccolo gruppo. Utilizzo di grafici e tabelle.	Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti.	Si fa riferimento al POF	<b>Evidenze</b> Sa effettuare stime di pesi e misure. Sa realizzare la costruzione di un oggetto.  <b>Strumenti</b> Osservazione.	<b>PRIMO Q. E</b> <b>SECONDO Q.</b> Saper effettuare delle stime utilizzando le misure arbitrarie.

SCUOLA: I.C. Pacinotti

CLASSE: Seconda

DISCIPLINA: **TECNOLOGIA**

TRAGUARDO/DI:

Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.

Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

<b>NUCLEO TEMATICO</b>	<b>OBIETTIVI</b> (presi dalla terza colonna del curricolo)	<b>ATTIVITA'</b>	<b>STRATEGIE</b>	<b>ED. CIVICA</b>	<b>PROGETTI</b> (recupero/ approfondim ento)	<b>VALUTAZIONE</b> Evidenze da osservare e <b>Strumenti</b> di valutazione	<b>OBIETTIVI</b> <b>Obiettivi</b> <b>Concordati</b> per la scheda di valutazione
<b><i>Intervenire e trasformare</i></b>	Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione di manufatti.  Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.  Iniziare ad utilizzare strumenti informatici per la visione e la creazione di immagine e parole.	Utilizzo di applicazione come Scratch e code.org.	Osservazione. Brainstorming. Attività peer to peer e peer tutoring. Attività in piccolo gruppo. Ricercazione sul pensiero computazionale.	Utilizzare strumenti e materiale anche in relazione al rispetto ambientale.	Si fa riferimento al POF	<b>Evidenze</b> Organizzare semplici procedure per raggiungere un obiettivo.  <b>Strumenti di valutazione</b> Osservazione	<b>SECONDO Q.</b>  Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione di manufatti.