

SCUOLA PRIMARIA TECNOLOGIA

CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE TRASVERSALI: *Competenze digitali. Imparare ad imparare. Competenze sociali e civiche. Spirito d'iniziativa e imprenditorialità. Consapevolezza ed espressione culturale.*

PROFILO DELLE COMPETENZE	COMPETENZA SPECIFICA	<i>Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.</i>
<i>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura.</i>	COMPETENZE TRASVERSALI	• In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali. • Si orienta nello spazio e nel tempo; osserva, descrive e attribuisce significato ad ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. • Utilizza la lingua italiana per comprendere semplici enunciati e raccontare le proprie esperienze in modo appropriato alle diverse situazioni. • Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi. • Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni. • Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri. • Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare progetti seguendo semplici modelli. • Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri. • Rispetta le regole condivise. • Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornirlo a chi ne ha bisogno.

<i>Ha conoscenza di alcuni processi di trasformazione delle risorse. Esegue semplici istruzioni d'uso.</i>		• Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente come presupposto di un sano e corretto stile di vita.	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI		L'alunno: 1. Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. 2. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano e ne descrive la funzione principale e la struttura. 3. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione di uso comune e ne fa un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. 4. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando anche strumenti multimediali.	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1	VEDERE E OSSERVARE	• Distinzione e descrizione di elementi del mondo artificiale. • Descrizione di oggetti tecnologici.	• Osservare, descrivere e conoscere l'uso di semplici oggetti tecnologici.
2	PREVEDERE E IMMAGINARE	• Classificazione di oggetti e strumenti in base al loro utilizzo. • Progettazione e realizzazione di un oggetto con diversi materiali. • Creazione di algoritmi per fornire soluzioni pratiche e loro	• Classificare gli strumenti usati in base all'uso. • Progettare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari e le fasi di realizzazione. • Utilizzare il Pensiero Computazionale come metodo per la risoluzione dei problemi

		trasformazione in programmi codificati. Ricerca di soluzioni efficaci e diverse di un problema.	(Problem solving) per riformularli in modo automatico (programmi) e risolverli efficientemente.
3	INTERVENIRE E TRASFORMARE	- Uso di oggetti, strumenti e materiali coerentemente alla loro funzione. - Costruzione di semplici oggetti. - Utilizzo del computer. - Utilizzo di software specifici.	- Costruire semplici manufatti secondo istruzioni date. - Utilizzare le tecnologie per ricavare informazioni utili. - Conoscere le caratteristiche di alcuni programmi.
	SAPERI IRRINUNCIABILI “EVIDENZE” AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA		
	Distinzione di elementi del mondo artificiale.	Osservare e conoscere l’uso di semplici oggetti tecnologici.	
	Classificazione di oggetti e strumenti in base al loro utilizzo.	Classificare gli strumenti usati in base all’uso.	
	Utilizzo personale del computer.	Utilizzare le tecnologie per ricavare informazioni utili.	