

**ISTITUTO COMPRENSIVO “GIOVANNI PAOLO II” VALLEFOGLIA
CLASSE SECONDA**

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

AREA MATEMATICO – SCIENTIFICO - TECNOLOGICA

Tecnologia

TECNOLOGIA		
COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Indicazioni nazionali	CONOSCENZE ABILITÀ
<ul style="list-style-type: none"> • 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 e di spiegarne il funzionamento. • Sa ricavare informazioni utili su proprietà, caratteristiche e istruzioni d'uso leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. • Produce semplici oggetti dell'ambiente scolastico. 	<p><i>Vedere e osservare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. ➤ Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. ➤ Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. ➤ Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. <p><i>Prevedere e immaginare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. ➤ Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. ➤ Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. <p><i>Intervenire e trasformare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. ➤ Realizzare un oggetto con materiale di facile consumo descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. ➤ Cercare e utilizzare sul computer un comune programma di utilità. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Distingue, descrive con le parole e rappresenta elementi del mondo artificiale, cogliendone differenze relative a forma, materiali e funzioni e li colloca nel contesto d'uso riflettendo sui vantaggi per chi li utilizza. ✓ Riconosce le funzionalità delle tecnologie informatiche per apprendere e comunicare. ✓ Utilizza programmi e semplici strumenti informatici di videoscrittura e di grafica per apprendere e comunicare nelle varie discipline in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri ✓ Effettua stime approssimative su pesi e misure di oggetti dell'ambiente scolastico.

MEDIAZIONE DIDATTICA			
TEMPI	METODO	SOLUZIONI ORGANIZZATIVE	SCELTE DI CONTENUTO
intero anno scolastico	<ul style="list-style-type: none"> - problem solving - insegnamento cooperativo - didattica laboratoriale 	<ul style="list-style-type: none"> - gruppi di compito - gruppi di livello - laboratori - gruppo classe 	<p>Si rimanda alla programmazione didattica della classe</p> <p>Progetto di Istituto “CITTADINANZA E COSTITUZIONE”</p> <p>Progetto di istituto “BENESSERE SALUTE E SICUREZZA”</p>

L'insegnante