

PIANO DI LAVORO ANNUALE DISCIPLINA *TECNOLOGIA* CLASSI II SCUOLA PRIMARIA

Disciplina di riferimento per lo sviluppo della Competenza Chiave Europea *“Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologia”*.

Disciplina concorrente nello sviluppo delle Competenze Chiave Europee *“Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione”/ “Competenze digitali”/ “Imparare ad imparare”/ “Competenze sociali e civiche”/ “Spirito di iniziativa”*

COMPETENZE DISCIPLINARI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	NUCLEI TEMATICI FONDANTI	ABILITÀ	CONTENUTI	METODOLOGIA STRUMENTI VERIFICHE
<p>Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Effettua prove ed esperienze sulle proprietà di alcuni materiali. ● Legge e ricava informazioni da semplici istruzioni algoritmiche. ● Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto. ● Elenca gli strumenti e i materiali necessari alla realizzazione della propria idea. 	<p>VEDERE E OSSERVARE, PREVEDERE E IMMAGINARE</p>	<p>1) Osservare e analizzare gli elementi in tutte le loro parti.</p> <p>2) Sperimentare le proprietà di alcuni materiali (peso, elasticità.....)</p>	<p>Oggetti nell’ambiente scuola.</p> <p>Oggetti nell’ambiente casa.</p> <p>Oggetti dello stesso materiale.</p> <p>Oggetti con le stesse caratteristiche fisiche.</p> <p>La plastica e il riciclaggio dei rifiuti.</p> <p>Diagrammi di flusso. Lavoretti legati alle festività.</p> <p>Semplici disegni geometrici.</p> <p>Realizzazione di semplici strumenti per la misurazione del tempo.</p>	<p>Osservazione. Conversazioni guidate. Apprendimento collettivo. Metodo deduttivo.</p> <p>Attività empiriche e manipolative.</p> <p>Lettura di istruzioni sequenziali.</p> <p>Cartellonistica – lettura e realizzazione di diagrammi di flusso – produzioni grafico pittoriche – verbalizzazioni - costruzione di manufatti.</p>

<p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.</p>	<p>Conosce le parti principali del computer e le loro funzioni. Usa semplici programmi (paint).</p> <p>Conosce le prime fasi della programmazione, attraverso il gioco.</p> <p>Conosce gli altri dispositivi tecnologici (tablet, phablet, smartphon....)</p>	<p>2)INTERVENIRE E TRASFORMARE.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Accendere e spegnere un pc fisso o un notebook. 2. Usare in modo preciso il mouse 3. Differenziare l'uso del touch dall'uso del mouse. 4. Saper salvare un proprio file sul pc. Eseguire giochi e percorsi di Coding on line e unplugged. 	<p>Giochi didattici e non; Paint; Pixel art; Cody Roby.</p>	<p>Lezioni strutturate con esempi di strategie. Algoritmi di azioni. Esercitazioni digitali pratiche.</p> <p>Osservazioni sistematiche. Produzioni pittoriche digitali.</p>
--	---	--	---	---	---

Gli obiettivi di apprendimento sono stati programmati tenendo conto delle **Indicazioni Nazionali** per il raggiungimento dei traguardi

di fine percorso. Per gli alunni con una preparazione lacunosa e deficitaria si effettuerà **una semplificazione dei contenuti**.