**Progettazione di TECNOLOGIA | CLASSE 2**

*Tutto quello che serve nel dettaglio da cui poter selezionare per realizzare la propria progettazione didattica annuale.*

**VERSO I TRAGUARDI DI COMPETENZA**

**L’alunna/o:**

|  |  |
| --- | --- |
| **VEDERE E OSSERVARE** | • riconosce e identifica le parti di cui è costituito un artefatto elementare, familiare e d’uso quotidiano; |
| **PREVEDERE E IMMAGINARE** | • manifesta atteggiamenti di curiosità che lo stimolano a cercare spiegazioni in ambito tecnologico e a realizzare artefatti elementari, ma funzionali al proprio scopo; |
| **INTERVENIRE E TRASFORMARE** | • smonta oggetti per catalogarne le parti che poi prova a rimontare. |

|  |  |
| --- | --- |
| **VEDERE E OSSERVARE** | |
| **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** | **CONTENUTI** |
| • Riconoscere e distinguere le caratteristiche di un oggetto (matita, biro, pennarello, gomma...) e delle parti che lo compongono.  • Associare oggetti e materiali costitutivi (legno, plastica, grafite…).  • Riconoscere pregi e difetti di un semplice artefatto e immaginarne possibili miglioramenti. | • Artefatti: finalità, funzioni, parti costitutive e materiali |
|  | |
| **PREVEDERE E IMMAGINARE** | |
| **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** | **CONTENUTI** |
| • Effettuare stime e misure pianificando un semplice protocollo esecutivo e il ricorso a materiali adatti per le proprie realizzazioni elementari (modelli di casette, semplici giochi e oggetti).  • Affrontare i problemi di manutenzione e controllo delle proprie realizzazioni.  • Riconoscere il terreno come lavorabile (semina, concimazione, coltivazione). | • Progettazione e realizzazione di modelli di piccoli artefatti  • Tecnologie utili applicate dall’uomo (semina, allevamento) |
|  | |
| **INTERVENIRE E TRASFORMARE** | |
| **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** | **CONTENUTI** |
| • Riconoscere e documentare pregi e difetti del proprio artefatto (per esempio: terrario e/o struttura per allevamento di piccoli animali) in relazione agli obiettivi funzionali e all’ambiente.  • Accendere il computer, scegliere un programma di videoscrittura e procedere nella redazione di un testo provando ad associarvi delle illustrazioni. | • Caratteristiche, funzioni e limiti di un artefatto  • Impatto dell’artefatto sull’ambiente circostante  • Produzione di una documentazione dell’attività come artefatto informatico |