

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:

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

<b>VEDERE E OSSERVARE</b>	
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>CONTENUTI</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere e distinguere le caratteristiche di un oggetto (matita, biro, pennarello, gomma...) e delle parti che lo compongono.</li> <li>• Associare oggetti e materiali costitutivi (legno, plastica, grafite...).</li> <li>• Riconoscere pregi e difetti di un semplice artefatto e immaginarne possibili miglioramenti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Artefatti: finalità, funzioni, parti costitutive e materiali</li> </ul>
<b>PREVEDERE E IMMAGINARE</b>	
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>CONTENUTI</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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).</li> <li>• Affrontare i problemi di manutenzione e controllo delle proprie realizzazioni.</li> <li>• Riconoscere il terreno come lavorabile (semina, concimazione, coltivazione).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Progettazione e realizzazione di modelli di piccoli artefatti</li> <li>• Tecnologie utili applicate dall'uomo (semina, allevamento)</li> </ul>
<b>INTERVENIRE E TRASFORMARE</b>	
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>CONTENUTI</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• Accendere il computer, scegliere un programma di videoscrittura e procedere nella redazione di un testo provando ad associarvi delle illustrazioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Caratteristiche, funzioni e limiti di un artefatto</li> <li>• Impatto dell'artefatto sull'ambiente circostante</li> <li>• Produzione di una documentazione dell'attività come artefatto informatico</li> </ul>