



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE “ADELE ZARA”

Scuole dell'infanzia - Scuole primarie - Scuole secondarie I grado

Via Marmolada, 20 30034 Oriago di Mira (Ve) tel. 041429688 - fax 041429722

CURRICOLO DELLE COMPETENZE DELLA SCUOLA PRIMARIA

CLASSE SECONDA

a.s. 2019-2020

CURRICOLO DELLE COMPETENZE DI TECNOLOGIA

COMPETENZE	TRAGUARDI POSTI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	ABILITÀ	CONOSCENZE	CONTENUTI/ATTIVITÀ	INDICATORI PER IL REGISTRO ELETTRONICO
COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA (Vedere e osservare/Prevedere e immaginare/Intervenire e trasformare)	L'allievo: -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	-Esplorare e interpretare il mondo fatto dall'uomo -Individuare i materiali più idonei alla costruzione di oggetti d'uso comune -Individuare la funzione di alcuni strumenti d'uso comune -Capire aspetti di pericolosità nell'uso	-Funzioni di alcuni strumenti d'uso comune -Procedure di uso corretto di materiali usati -Plastici -Utilizzo di materiali multimediali -Le parti di una	-Osservazioni di materiali e loro classificazione -Uso corretto dei materiali usati -Osservazioni e analisi di oggetti e strumenti tecnologici -La videoscrittura -La grafica paint	-Riconoscere e descrivere le caratteristiche e i comportamenti dei materiali di oggetti di uso comune -Conoscere e utilizzare le procedure d'uso del computer -Utilizzare semplici linguaggi logici e

	<p>funzionamento</p> <p>-si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni</p> <p>-produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali</p>	<p>sbagliato di oggetti</p> <p>-Conoscere e utilizzare semplici linguaggi e procedure informatiche</p> <p>-Utilizzare programmi di videoscrittura e grafica</p>	<p>postazione informatica</p> <p>-Word</p> <p>-Paint</p>		<p>procedure informatiche (word)</p> <p>- Disegnare a colori con paint</p>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------	--	----------------------------------------------------------------------------

Metodologia

Per quanto riguarda la tecnologia, le attività prenderanno spunto dalla realtà che circonda il bambino e saranno presi in considerazione gli oggetti con cui viene quotidianamente in contatto. Si guiderà il bambino nella individuazione delle funzioni di questi oggetti, nella conoscenza delle caratteristiche dei materiali e nell'osservazione delle parti che li compongono.

Per quanto riguarda l'informatica, sarà possibile, rispetto alla quota oraria assegnata alla disciplina, effettuare una essenziale alfabetizzazione allo strumento. Alle attività pratiche saranno affiancate brevi lezioni teoriche supportate da schede operative appositamente predisposte.

La metodologia sarà quindi operativa di tipo laboratoriale, svolta a piccoli gruppi o individuale, attraverso un uso guidato e, successivamente se possibile, autonomo, del computer e delle procedure apprese.

Valutazione

La fase di verifica costituirà parte integrante dell'attività didattica e avrà lo scopo di accertare il livello di acquisizione delle conoscenze e delle abilità programmate; si attuerà attraverso osservazioni sistematiche, esercitazioni pratiche al computer, giochi multimediali, conversazioni, schede operative di coppia e collettive.