

PROGETTAZIONE DIDATTICA DI TECNOLOGIA – CLASSE SECONDA – a.s. 2021/2022

COMPETENZE	TRAGUARDI	ABILITÀ	CONOSCENZE	CONTENUTI/ATTIVITÀ	INDICATORI PER IL REGISTRO ELETTRONICO
<p>COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA</p> <p>(VEDERE E OSSERVARE/ PREVEDERE E IMMAGINARE/ INTERVENIRE E TRASFORMARE)</p>	<p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione 	<ul style="list-style-type: none"> Osservare le proprietà e le caratteristiche dei materiali. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Utilizzare i diversi oggetti e materiali in linea con i principi di sicurezza. Individuare manufatti e materiali d'uso comune. Esaminare oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> Osservazione e analisi di oggetti e strumenti comuni, conoscendo il rapporto forma, materiali e funzione. Conoscenza e utilizzo di semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano, coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che vengono dati. Individuazione delle funzioni di un artefatto e di una semplice macchina. 	<ul style="list-style-type: none"> Osservazioni dirette della realtà circostante. Analisi delle principali caratteristiche dei materiali con riferimento all'ambiente scolastico o casalingo. Riconoscimento di materiali e delle loro funzioni. Utilizzo del computer e di semplici procedure informatiche. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere / osservare elementi e fenomeni. Conoscere e utilizzare strumenti tecnologici.

	<p>principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. • Utilizzare le più comuni tecnologie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse, anche rispetto all'impatto ambientale. • Previsione delle conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. • Conoscenza di base della struttura e del funzionamento del computer. • Conoscenza di semplici procedure informatiche. 		
--	-------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

METODOLOGIA

L'alunno sarà guidato, attraverso riflessioni individuali e collettive, all'osservazione di oggetti e strumenti per coglierne differenze, materiali e funzioni, anche confrontandoli nelle trasformazioni subite nel tempo.

Verrà adottata una didattica laboratoriale come modalità per accostarsi in modo attivo e operativo a situazioni o fenomeni oggetto di studio.

VERIFICA E VALUTAZIONE

La valutazione si baserà sia su osservazioni sistematiche relative alla partecipazione, all'impegno, all'autonomia, all'attenzione e alla concentrazione sia sullo svolgimento di prove di verifica orali e/o pratiche.