

Traguardi per lo sviluppo delle competenze di tecnologia al termine della scuola primaria

- L'alunno 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 principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.
- Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.
- Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
- Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

CLASSE SECONDA								
COMPETENZE CHIAVE	COMPETENZE DISCIPLINARI	AREE DI COMPETENZA	COMPETENZE ATTIVATE		OBIETTIVI MINIMI	DIDATTICA INCLUSIVA	CRITERI DI VALUTAZIONE	RUBRICHE VALUTATIVE
			CONOSCENZE	ABILITA'				
<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione nella madre lingua • Comunicazione nelle lingue straniere. • Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia. • Competenza digitale. • Imparare ad imparare. • Competenze sociali e civiche. 	<p>Riconosce e identifica nell'ambiente circostante elementi e fenomeni di tipo artificiale</p> <p>Conosce e utilizza semplici oggetti di uso comune descrivendone la struttura e il funzionamento.</p>	Vedere e osservare	<p>L'alunno conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> • i materiali e le loro caratteristiche; • conosce gli oggetti e le parti che li compongono; • conosce l'hardware del computer; • usa software didattici multimediali; • usa il PC: disegna al computer utilizzando Paint e la LIM; • attività di Coding: risolvere problemi di varia natura 	<ul style="list-style-type: none"> • Approfondire la conoscenza del PC. • Conoscere e sperimentare semplici programmi di disegno, di videoscrittura e software didattici 	<p>- Conoscere alcune parti del pc (input ed output).</p> <p>- Utilizzare alcuni software al computer.</p>	<p>- Esercizi collettivi</p> <p>-Esercizi graduati</p> <p>-Esercizi guidati</p> <p>-Lavoro in coppia</p> <p>-Tutoraggio</p> <p>-Cooperative learning</p> <p>-Supporto di immagini</p> <p>-Giochi strutturati</p> <p>-Esperienze concrete</p>	<p>Comprendere il funzionamento degli oggetti e strumenti e li utilizza.</p>	<p>10 – Utilizza oggetti d'uso comune in modo corretto e preciso.</p> <p>9-8 Utilizza oggetti d'uso comune in modo corretto.</p> <p>7-6 Utilizza oggetti d'uso comune in modo abbastanza</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Spirito di iniziativa e imprenditorialità • Consapevolezza ed espressione culturale. 	Usa le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali in situazioni diverse e nelle varie discipline.		seguendo metodi e strumenti specifici pianificando una strategia.					<p>corretto.</p> <p>5 - Non è in grado di procedere nel lavoro senza l'aiuto dell'insegnante.</p>
	Realizza oggetti seguendo una procedura e cooperando con i compagni.	<p>Prevedere e immaginare</p> <p>Intervenire e trasformare</p>	<p>L'alunno conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> • i materiali e le loro caratteristiche; • gli oggetti e le parti che li compongono. 	<ul style="list-style-type: none"> • Applicare principi di funzionamento di macchine semplici e apparecchi di uso comune. • Usare utensili e attrezzi per compiere determinate operazioni. • Realizzare un semplice oggetto, elencando gli strumenti e i materiali necessari e seguire istruzioni d'uso per fabbricarlo. • Realizzare manufatti di uso comune. 	<ul style="list-style-type: none"> - Generare un semplice manufatto anche con aiuto. 	<ul style="list-style-type: none"> -Esercizi collettivi -Esercizi graduati -Esercizi guidati -Lavoro in coppia -Tutoraggio -Cooperative learning -Supporto di immagini -Giochi strutturati -Esperienze concrete 	Realizzare manufatti seguendo istruzioni e procedure	<p>10 – Realizza manufatti, seguendo semplici istruzioni d'uso in modo corretto e preciso.</p> <p>9-8 Realizza manufatti, seguendo correttamente semplici istruzioni d'uso.</p> <p>7-6 Realizza manufatti, seguendo semplici istruzioni d'uso.</p> <p>5 – Fatica ad eseguire istruzioni , va guidato a realizzare manufatti in autonomia.</p>

