

CLASSE 2 ^ Primaria

TECNOLOGIA

COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

Ha una padronanza della lingua italiana che gli consente di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.

Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.

Usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.

Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell’ambiente. Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.

Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

CONOSCENZE TRASVERSALI	ABILITÀ TRASVERSALI
<p>CONOSCE semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano e la loro funzione.</p> <p>CONOSCE alcune regole per una comunicazione efficace e rispettosa.</p> <p>CONOSCE strategie che aiutano ad avviare il processo dell’imparare a imparare</p>	<p>ASCOLTA, COMPRENDE ed ESEGUE consegne e procedure.</p> <p>UTILIZZA in modo consapevole oggetti di uso quotidiano in ambito scolastico.</p> <p>COLLABORA con i compagni su un progetto comune.</p> <p>CHIEDE aiuto quando si trova in difficoltà.</p> <p>SA fornire aiuto a chi lo chiede.</p> <p>ESPRIME opinioni e rispetta quelle degli altri.</p> <p>USA strategie che facilitano la comprensione, si</p>

	<p>pone domande, deduce il significato delle parole dal contesto</p> <p>UTILIZZA strategie per avviare il processo “imparare a imparare”: esegue su imitazione, procede per tentativi ed errori, monitorando il risultato.</p> <p>UTILIZZA strategie per mantenere il controllo sull’esito del proprio lavoro</p>
<p>NUCLEO VEDERE E OSSERVARE: OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DISCIPLINARI</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere le funzioni principali di una applicazione informatica. ● Rappresentare i dati dell’osservazione attraverso tabelle, disegni, didascalie. 	
<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p>	<p style="text-align: center;">ABILITÀ</p>
<p>CONOSCE la funzione</p> <ul style="list-style-type: none"> - di alcuni tasti speciali - di alcuni comandi nelle principali barre degli strumenti - dei tasti del mouse <p>CONOSCE strumenti e strategie per la costruzione di tabelle o schemi</p>	<p>UTILIZZA in modo adeguato i tasti speciali per maiuscole, andare a capo, cancella, freccia di ritorno</p> <p>UTILIZZA in modo corretto i tasti funzione sulla barra degli strumenti: copia, incolla e alcuni elementi di formattazione (colore, dimensione, carattere)</p> <p>UTILIZZA il mouse per</p> <ul style="list-style-type: none"> -trascinare elementi nel testo -evidenziare parole da modificare -posizionare il cursore nel posto desiderato <p>DISEGNA schemi o tabelle seguendo indicazioni.</p> <p>COMPLETA schemi e tabelle inserendo i dati raccolti</p>
<p>NUCLEO PREVEDERE E IMMAGINARE: OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DISCIPLINARI</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ● Pianificare semplici algoritmi per la fabbricazione di un oggetto, elencando gli strumenti 	

e i materiali necessari, o per l'avvio alla comprensione del linguaggio di programmazione (Coding).	
CONOSCENZE	ABILITÀ
<p>CONOSCE procedimenti di produzione di semplici oggetti di uso comune</p> <p>CONOSCE alcune regole per la costruzione di un algoritmo come procedimento risolutivo</p>	<p>RIFERISCE le varie fasi di un'attività rispettando l'ordine cronologico</p> <p>FORNISCE istruzioni di lavoro ai compagni per eseguire un algoritmo di una semplice attività nota utilizzando indicatori temporali e topologici di base</p> <p>LEGGE ED ESEGUE semplici algoritmi operativi con blocchi visivi (freccie direzionali) o con istruzioni scritte/verbal (avanti, gira a destra, gira a sinistra,- comandi per pixel, coordinate- con e senza pc)</p> <p>COSTRUISCE semplici algoritmi operativi utilizzando blocchi visivi o istruzioni al pc (CODE) o in situazione unplugged</p>
NUCLEO INTERVENIRE E TRASFORMARE: OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DISCIPLINARI	
<ul style="list-style-type: none"> ● Eseguire interventi di decorazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. ● Eseguire operazioni in sequenza per realizzare un semplice manufatto. ● Cercare, selezionare ed eseguire sul computer o in rete un gioco didattico o un comune programma di utilità. 	
CONOSCENZE	ABILITÀ
<p>CONOSCE alcune tecniche per la realizzazione di decorazioni (cornicette e greche)</p> <p>CONOSCE il procedimento per realizzare semplici manufatti.</p> <p>CONOSCE alcuni giochi didattici o comuni programmi d'utilità</p>	<p>REALIZZA semplici greche, cornicette e manufatti, seguendo un modello dato</p> <p>UTILIZZA materiali e strumenti coerentemente con il contesto d'uso.</p> <p>RAGGIUNGE, AVVIA, UTILIZZA nelle loro funzioni principali e CHIUDE un gioco o un'applicazione noti, secondo le procedure usuali</p>

	<p>UTILIZZA le funzioni principali della videoscrittura</p> <p>UTILIZZA alcune funzioni per la gestione dei file:</p> <ul style="list-style-type: none">-salvare le modifiche-salvare con nome-posizionare il file all'interno di cartelle-recuperare un file da una cartella data
--	---