TECNOLOGIA – CLASSE SECONDA			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO	**COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA – COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA**		
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	**Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006** **Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012** **Indicazioni Nazionali e nuovi scenari 22/02/2018** **Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 22 Maggio 2018**		
COMPETENZA DEL PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE	Utilizzare le proprie conoscenze matematiche e scientifico tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà, per affrontare problemi e situazioni		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	**L'alunno/a** • 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		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO OGGETTO DI VALUTAZIONE PERIODICA E FINALE	**VEDERE E OSSERVARE** • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. **PREVEDERE E IMMAGINARE** • Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico **INTERVENIRE E TRASFORMARE** • Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni		
Obiettivi di apprendimento **VEDERE E OSSERVARE** • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.	**Contenuti** **VEDERE E OSSERVARE** • Mappe e piante di ambienti noti. • Proprietà dei materiali. • Tabelle, mappe, disegni, testi e • Grafici.	**Abilità** **VEDERE E OSSERVARE** • Realizzare mappe e piante di ambienti conosciuti. • Riconoscere alcune proprietà dei materiali attraverso esperienze concrete.	**Atteggiamenti** • Valutazione critica e curiosità • Interesse per le questioni etiche • Attenzione sia alla sicurezza sia alla sostenibilità ambientale

	• Parti del computer e loro funzione	• Costruire tabelle, mappe, disegni, testi e grafici per rappresentare dati. • Utilizzare le principali funzioni del computer e della LIM, i relativi programmi di videoscrittura e altre applicazioni	• Attenzione al progresso scientifico e tecnologico in relazione all'individuo, alla famiglia, alla comunità e alle questioni di dimensione globale.
Obiettivi di apprendimento **PREVEDERE E IMMAGINARE** • Prevedere le conseguenze di decisioni o di comportamenti personali o relative alla propria classe • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari	**Contenuti** **PREVEDERE E IMMAGINARE** • Gli strumenti di misurazione convenzionali e non. • Progettazione di semplici oggetti/ prodotti multimediali. • Testi regolativi, algoritmi, coding.	**Abilità** **PREVEDERE E IMMAGINARE** • Misurare attraverso strumenti convenzionali e non. • Progettare semplici oggetti/ prodotti multimediali mediante l'utilizzo di algoritmi, testi regolativi, coding.	
Obiettivi di apprendimento **INTERVENIRE E TRASFORMARE** • Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.	**Contenuti** **INTERVENIRE E TRASFORMARE** • Realizzazione di semplici oggetti con materiali di recupero.	**Abilità** **INTERVENIRE E TRASFORMARE** • Realizzare semplici oggetti/ prodotti multimediali con materiali di vario tipo.	