



ISTITUTO COMPRESIVO "AMERIGO VESPUCCI" - VIBO MARINA

SCUOLA PRIMARIA

PROGETTAZIONE DIDATTICA DISCIPLINARE

PER COMPETENZE

di

TECNOLOGIA

CLASSE SECONDA

ANNO SCOLASTICO 2023/2024

TECNOLOGIA

CLASSE SECONDA

COMPETENZE-CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA IN CAMPO TECNOLOGICO. *La competenza in campo tecnologico implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.*

COMPETENZA DIGITALE. *Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati ed informazioni e per interagire con soggetti diversi.*

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE: *Possiede un patrimonio di conoscenze e di nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.*

COMPETENZA IMPRENDITORIALE. *Dimostra originalità e spirito di iniziativa. E' 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.*

NUCLEI FONDANTI	INDICATORI DI COMPETENZA
VEDERE E OSSERVARE	<i>Riconoscere e identificare nell'ambiente circostante elementi e fenomeni di tipo artificiale, identificando alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo energetico. Ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi da etichette o altra documentazione.</i>
PREVEDERE E IMMAGINARE	<i>Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano descrivendoli e utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</i>

COMPETENZE DEL PROFILO DELLO STUDENTE

- **Analizza dati e fatti della realtà.**
- **Dimostra una padronanza della lingua italiana da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato nelle diverse situazioni.**
- **Dimostra originalità e spirito di iniziativa.**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

(dalle Indicazioni nazionali per il curricolo)

- **Riconosce nell'ambiente, attraverso le percezioni, i vari materiali.**
- **Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.**

**UDA N^1
OSSERVANDO IL MONDO**

TEMPI: SETTEMBRE – OTTOBRE – NOVEMBRE

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	OBIETTIVI MINIMI
VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> Eseguire prove di esperienze sulle proprietà di materiali comuni. 	<ul style="list-style-type: none"> Esperienze pratiche 	<ul style="list-style-type: none"> Eseguire prove di esperienze sulle proprietà di materiali comuni.
PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. 	<ul style="list-style-type: none"> Realizzazione di manufatti n utilizzando semplici materiali: carta, colla, creta, colori. 	<ul style="list-style-type: none"> Realizzare di oggetti con materiali semplici seguendo semplici istruzioni.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> <i>Scoprire di cosa sono fatti gli oggetti attraverso l'osservazione e la manipolazione.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Caratteristiche proprie di un oggetto e delle parti che lo compongono. 	<ul style="list-style-type: none"> Scoprire di cosa sono fatti gli oggetti attraverso la manipolazione.

PIANO RiGenerazione Scuola			
	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	OBIETTIVI MINIMI
	<ul style="list-style-type: none"> Cogliere l'idea di sviluppo e ricerca, nell'innovazione e nella tecnologia, comprendendo il concetto di sostenibilità per proteggere e salvaguardare l'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzo di materiali di facile reperibilità e di basso impatto ambientale per la realizzazione di oggetti in classe e a casa. 	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere il significato di salvaguardia dell'ambiente naturale.

UDA N^ 2 I MATERIALI RACCONTANO TEMPI: DICEMBRE-GENNAIO			
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	OBIETTIVI MINIMI
VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare, discriminare, e classificare oggetti e fenomeni in base alle loro caratteristiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Legno. • Carta. • Plastica. • Vetro. • 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare oggetti in base alle loro caratteristiche.
PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Pianificare la fabbricazione di un semplice biglietto o decorazione per gli ambienti scolastici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartelloni tematici. • Cartoncino augurale per il Natale. • Attività di coding. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper preparare un semplice biglietto o decorazione per gli ambienti scolastici

INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> Realizzare decorazioni creative con materiali di riciclo. 	<ul style="list-style-type: none"> Realizzazione di oggetti vari con materiali di riciclo. 	<ul style="list-style-type: none"> Realizzare semplici decorazioni con materiale di riciclo.

PIANO RiGenerazione Scuola

	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	OBIETTIVI MINIMI
	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere e comprendere le varie fonti di energia pulita, rinnovabile e accessibile per il presente e le future generazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Visione di filmati e cartoni relativi alle risorse energetiche naturali e "green". 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere le fonti energetiche rinnovabili.

UDA N° 3
NOI CREIAMO GIOCANDO

TEMPI: FEBBRAIO – MARZO

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	OBIETTIVI MINIMI
VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> • Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura delle istruzioni per il montaggio/smontaggio e/o l'uso di giochi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Seguire semplici istruzioni d'uso.
PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Pianificare la fabbricazione di un semplice biglietto o decorazione per gli ambienti 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartelloni tematici. • Cartoncino augurale per la festa del papà. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper preparare un semplice biglietto o decorazione per gli ambienti scolastici.

	scolastici.		
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> Realizzare un semplice manufatto di cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Realizzazione di biglietti e cartoncini seguendo la procedura corretta. 	<ul style="list-style-type: none"> Realizzare un semplice manufatto di cartoncino.

PIANO RiGenerazione Scuola

	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	OBIETTIVI MINIMI
	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere e comprendere l'importanza fondamentale della raccolta differenziata e del riciclo della plastica e di altri materiali per preservare il nostro pianeta. 	<ul style="list-style-type: none"> Attività relative alla raccolta differenziata. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere e comprendere la raccolta differenziata e il riciclo.

UDA N^ 4
IO E LE NUOVE TECNOLOGIE

TEMPI: APRILE - MAGGIO - GIUGNO

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	OBIETTIVI MINIMI
VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> Distinguere semplici software in base all'utilizzo. 	<ul style="list-style-type: none"> Uso del computer e di software di grafica e/o videoscrittura (paint, word, power point, publisher). 	<p>Riconoscere semplici software.</p>
PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> Pianificare la fabbricazione di un semplice biglietto o decorazione per gli ambienti scolastici. 	<ul style="list-style-type: none"> Cartelloni tematici. Cartoncino augurale per Pasqua e per la festa della mamma. 	<ul style="list-style-type: none"> Saper preparare un semplice biglietto o decorazione per gli ambienti scolastici.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare la tastiera del computer per comporre 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzo della videoscrittura. Scrivere con il computer. 	<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare la tastiera del computer per comporre

	parole e brevi frasi, inserire spazi e simboli.	<ul style="list-style-type: none"> • Aprire, salvare e chiudere i documenti. 	semplici parole.
--	---	---	-------------------------

PIANO RiGenerazione Scuola

	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	OBIETTIVI MINIMI
	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e comprendere le nuove tecnologie a basso impatto ambientale per la salvaguardia dell'ambiente e per ridurre gli sprechi in ogni settore del sistema economico e produttivo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso di internet per approfondire il tema relativo alle nuove tecnologie per la tutela della vita sulla terra. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le nuove tecnologie a basso impatto ambientale.

METODOLOGIE	STRUMENTI E CANALI DI COMUNICAZIONE	VERIFICA	VALUTAZIONE NARRATIVA
<ul style="list-style-type: none"> • Lezione frontale. • Lezione interattiva guidata. • Discussione libera e guidata. • Attività grafico/manipolative • Attività 	<ul style="list-style-type: none"> • Libri di testo. • Testi didattici integrativi. • Software specifici. • Schede predisposte. • LIM o Digital board. • Piattaforma e registro d'istituto. • Piattaforma G-suite. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esercizi applicativi di vario tipo, svolti sia in classe che a scuola. • Esposizione dei concetti acquisiti. • Osservazioni sistematiche. • Relazioni sulle esperienze svolte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Per i criteri valutativi riferirsi a quelli approvati dal Collegio dei docenti e inseriti nel Piano Triennale dell'Offerta formativa.

<p>psicomotorie/sensoriali</p> <ul style="list-style-type: none">• Esperimenti.• Osservazioni e confronti mirati; analisi di proposte di soluzioni e degli errori.• Lavoro individuale nella produzione di parole e brevi testi.		<ul style="list-style-type: none">• Attività pratiche.• Partecipazione alle attività di laboratorio e di gruppo.	
--	--	---	--