

CURRICOLO DI TECNOLOGIA/INFORMATICA - CLASSE SECONDA -

COMPETENZA	NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	TRAGUARDI
<ul style="list-style-type: none"> Individuare collegamenti e relazioni. 	<i>VEDERE E OSSERVARE</i>	<ul style="list-style-type: none"> Saper riconoscere e classificare i materiali di uso comune. Saper analizzare e descrivere le varie parti di una macchina e il loro corretto utilizzo. Saper effettuare prove ed esperienze sui materiali di uso comune. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Materiali solidi e liquidi. ✓ Analisi delle caratteristiche e delle proprietà dei materiali presi in esame (galleggiabilità, conduzione, misura e peso approssimativi...) e/o di semplici macchine. <p>(in collegamento con i contenuti del curriculum di Scienze).</p>	<p>Esplorare il mondo fatto dall'uomo; individuare le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina.</p> <p>Essere in grado di descrivere la funzione principale e la struttura di semplici manufatti.</p>
COMPETENZA	NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	TRAGUARDI
<ul style="list-style-type: none"> Agire in modo autonomo 	<i>PREVEDERE ED IMMAGINARE</i>	<ul style="list-style-type: none"> Saper eseguire semplici procedure per aprire e/o chiudere programmi e saper interagire con essi. Saper realizzare diagrammi di flusso e algoritmi. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Word, paint, giochi didattici. ✓ Semplici rappresentazioni grafiche di algoritmi tramite il diagramma di flusso. ✓ Algoritmi relativi ad azioni quotidiane. 	<p>Riconoscere le caratteristiche e le funzioni della tecnologia attuale.</p> <p>Produrre semplici rappresentazioni grafiche di azioni quotidiane utilizzando anche strumenti multimediali.</p>

COMPETENZA	NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	TRAGUARDI
<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare 	<p><i>INTERVENIRE E TRASFORMARE</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Saper usare semplici applicazioni informatiche: Paint, Tux Paint, videoscrittura. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Disegni liberi e disegni finalizzati all'illustrazione di storie attraverso l'uso di programmi di grafica e videoscrittura per creare, modificare e manipolare immagini e semplici testi. 	<p>Usare semplici applicazioni informatiche per produrre modelli o rappresentazioni grafiche.</p>