



DIPARTIMENTO: TECNOLOGIA
CLASSE: SECONDA
1° QUADRIMESTRE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ
<ul style="list-style-type: none">- L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.- Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano descrivendone la struttura e il funzionamento.- Realizza oggetti seguendo una definita metodologia progettuale, cooperando con i compagni e valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego.- Usa le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali in situazioni diverse e nelle varie discipline.	<ul style="list-style-type: none">· Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali e funzioni.· Usare oggetti, strumenti e materiali, coerentemente con le loro funzioni.· Seguire istruzioni d'uso per realizzare oggetti.· Osservare oggetti del passato, rilevandone le trasformazioni nel tempo.· Conoscere e rispettare l'ambiente laboratorio.· Conoscere la nomenclatura informatica di base e sperimentare semplici procedure informatiche.	<ul style="list-style-type: none">-Elementi del mondo artificiale.-Funzioni e proprietà di oggetti di uso quotidiano.-Materiali e loro caratteristiche.-Evoluzione degli oggetti nel tempo; vantaggi, svantaggi ed eventuali problemi ecologici.-Istruzioni e procedure per la costruzione di oggetti.-Regole del laboratorio informatico.-Le principali componenti del computer.-Procedure di semplici programmi.	<ul style="list-style-type: none">– Disegnare e classificare elementi del mondo artificiale.– Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.– Realizzare semplici manufatti seguendo una metodologia concordata.– Progettare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.– Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le rispettive funzioni e le norme di sicurezza date.– Esaminare oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente.– Denominare le componenti del computer.– Conoscere le principali procedure di utilizzo del computer.– Utilizzare semplici programmi.



DIPARTIMENTO: TECNOLOGIA

CLASSE: SECONDA

2° QUADRIMESTRE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ
<ul style="list-style-type: none">- L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.- Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano descrivendone la struttura e il funzionamento.- Realizza oggetti seguendo una definita metodologia progettuale, cooperando con i compagni e valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego.- Usa le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali in situazioni diverse e nelle varie discipline.	<ul style="list-style-type: none">· Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali e funzioni.· Usare oggetti, strumenti e materiali, coerentemente con le loro funzioni.· Seguire istruzioni d'uso per realizzare oggetti.· Osservare oggetti del passato, rilevandone le trasformazioni nel tempo.· Conoscere e rispettare l'ambiente laboratorio.· Conoscere la nomenclatura informatica di base e sperimentare semplici procedure informatiche.	<ul style="list-style-type: none">-Elementi del mondo artificiale.-Funzioni e proprietà di oggetti di uso quotidiano.-Materiali e loro caratteristiche.-Evoluzione degli oggetti nel tempo; vantaggi, svantaggi ed eventuali problemi ecologici.-Istruzioni e procedure per la costruzione di oggetti.-Regole del laboratorio informatico.-Le principali componenti del computer.-Procedure di semplici programmi.	<ul style="list-style-type: none">– Disegnare e classificare elementi del mondo artificiale.– Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.– Realizzare semplici manufatti seguendo una metodologia concordata.– Progettare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.– Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le rispettive funzioni e le norme di sicurezza date.– Esaminare oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente. Denominare le componenti del computer.– Conoscere le principali procedure di utilizzo del computer.– Utilizzare semplici programmi.