

CLASSE SECONDA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO TECNOLOGIA	
	1. OSSERVAZIONE	2. PROGETTAZIONE/SPERIMENTAZIONE
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le procedure e le sequenze utili alla costruzione di oggetti. • Conoscere le proprietà dei materiali più comuni. • Conoscere le funzioni principali di semplici applicazioni informatiche. • Conoscere modalità grafiche di rappresentazione dei dati. • Conoscere i rapporti esistenti tra interesse individuale e bene collettivo. • Conoscere le caratteristiche proprie di un oggetto. • Conoscere materiali e strumenti per la fabbricazione di semplici oggetti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le parti che compongono semplici oggetti. • Conoscere procedure per la preparazione e la presentazione di alimenti. • Conoscere modalità di decorazione, riparazione, manutenzione del proprio corredo scolastico. • Conoscere le fasi di costruzioni di un oggetto. • Conoscere l'esistenza di comuni programmi di utilità. •
ABILITÀ	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e ricavare informazioni utili da istruzioni di montaggio. • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Riconoscere le funzioni principali di semplici applicazioni informatiche. • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. • Avviare a prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. • Riconoscere i difetti di un oggetto. • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Smontare semplici oggetti. • Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione di alimenti. • Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. • Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo la sequenza delle operazioni. • Usare un comune programma di utilità.
CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> • Manufatti e materiali di uso comune. • Oggetti tecnologici di uso quotidiano. • Computer, parti che lo compongono e periferiche. • Programmi di utilità. 	