

PROGRAMMAZIONE ANNUALE PER QUADRIMESTRI

a.s. 2018/2019

CLASSI: SECONDE

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

PERIODO: OTTOBRE – GENNAIO

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITA'
<i>Vedere e osservare</i>	<ul style="list-style-type: none">✓ Leggere e ricavare osservazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. ✓ Riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.	<ul style="list-style-type: none">✓ Realizzazione di oggetti progettando e cooperando con i compagni, docenti ed esperti (origami, girandola, oggetti per le varie festività). ✓ Riconoscimento e denominazione delle principali parti hardware di un computer: tastiera, mouse, monitor, unità centrale. ✓ Rappresentazione delle procedure di accensione e spegnimento. ✓ Utilizzazione del programma Paint.

<p><i>Prevedere e immaginare</i></p>	<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 oggetti o manufatti utilizzando semplici materiali (carta e colori di vario tipo, colla, ...), seguendo semplici istruzioni. ✓ Realizzazione di oggetti decorati, cartelloni didattici, utilizzando vari materiali (cartoncino, carta di vario tipo, stencil, colori vari, colla, ...).
<p><i>Intervenire e trasformare</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Eseguire interventi di decorazione. ✓ Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. ✓ Utilizzare alcuni strumenti del coding. ✓ Acquisire le prime nozioni di programmazione 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Svolgimento di attività unplugged ed on line, in gruppo o individualmente, con Cody Roby, Cody Way, l’Ora del Codice (Code.org).

e.

PERIODO: FEBBRAIO – MAGGIO

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITA'
<i>Vedere e osservare</i>	✓ Rappresentare i dati dell'osservazione e attraverso tabelle, diagrammi, disegni, testi.	✓ Rappresentazione di dati di esperienze fatte attraverso tabelle, diagrammi, disegni e testi (attività interdisciplinari).
<i>Prevedere e immaginare</i>	✓ Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	✓ Realizzazione di oggetti o manufatti utilizzando semplici materiali (carta e colori di vario tipo, colla, ...), seguendo semplici istruzioni.
<i>Intervenire e trasformare</i>	✓ Cercare selezionare, utilizzare sul computer un comune programma di	✓ Utilizzazione delle nuove tecnologie e dei linguaggi multimediali. ✓ Uso di Scratch (linguaggio di programmazione).

	<p>utilità.</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Utilizzare alcuni strumenti del coding.✓ Acquisire le prime nozioni di programmazione	
--	--	--