

UDA

UNITA' DI APPRENDIMENTO 1 - TECNOLOGIA	
<i>Denominazione</i>	OSSERVANDO IL MONDO...
<i>Compito significativo</i>	
<i>Competenze chiave europee</i>	<i>Traguardi per lo sviluppo delle competenze</i>
<ul style="list-style-type: none"> - Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. - Competenza alfabetica funzionale. 	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> · riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni; · conosce semplici oggetti di uso quotidiano, ne descrive la funzione, la struttura e ne spiega il funzionamento; · produce semplici rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando il disegno o strumenti multimediali.
<i>Abilità</i>	<i>Conoscenze</i>
<ul style="list-style-type: none"> · Sviluppare la capacità di usare e maneggiare dati scientifici. · Sviluppare la capacità di usare strumenti tecnologici . · Utilizzare le nuove conoscenze per organizzare i propri apprendimenti. 	<ul style="list-style-type: none"> · La ricerca, l'individuazione e la rappresentazione di dati. · La sperimentazione tecnologica. · I diagrammi di flusso. · I materiali. · Gli strumenti scientifici. · L'analisi scientifica di fenomeni ed eventi (metodo scientifico).
<i>Obiettivi di apprendimento</i>	
<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso. • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> · Effettuare stime approssimative. · Prevedere le conseguenze di decisioni relative alla propria classe. <p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> · Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 	
<i>Alunni destinatari</i>	Classi seconde
<i>Discipline coinvolte</i>	Tecnologia

UNITA' DI APPRENDIMENTO 1 - TECNOLOGIA

<p><i>Tempi</i> (Tempi di attuazione in ore in quali periodi dell'anno)</p>	<p>Settembre – Ottobre - Novembre</p>
<p><i>Metodologia</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Osservazione e manipolazione - Rappresentazione grafica - Attività ludiformi - Cooperative learning - Brainstorming - Lezione frontale - Lezione interattiva - Approccio metacognitivo - Learning by doing - Tutoring
<p><i>Strumenti e spazi</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - LIM - Computer - Libro di testo - Mappe concettuali - Strumenti scientifici - Tablet
<p><i>Risorse umane interne esterne</i></p>	<p>Interne (docenti di classe)</p>
<p><i>Valutazione</i></p>	<p>Rubrica valutativa – Autovalutazione docenti e alunni</p>

UDA

UNITA' DI APPRENDIMENTO 2 - TECNOLOGIA	
<i>Denominazione</i>	I MATERIALI VEGETALI
<i>Compito significativo</i>	
<i>Competenze chiave europee</i>	<i>Traguardi per lo sviluppo delle competenze</i>
<ul style="list-style-type: none"> - Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. - Competenza alfabetica funzionale. 	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> · riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni; · conosce semplici oggetti di uso quotidiano, ne descrive la funzione, la struttura e ne spiega il funzionamento; · produce semplici rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando il disegno o strumenti multimediali.
<i>Abilità</i>	<i>Conoscenze</i>
<ul style="list-style-type: none"> · Sviluppare la capacità di usare e maneggiare dati scientifici. · Sviluppare la capacità di usare strumenti tecnologici . · Utilizzare le nuove conoscenze per organizzare i propri apprendimenti. 	<ul style="list-style-type: none"> · Le principali caratteristiche e proprietà dei materiali di origine vegetale. · La trasformazioni dei materiali. · Le funzione degli oggetti di uso comune.
<i>Obiettivi di apprendimento</i>	
<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso. • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> · Effettuare stime approssimative. · Prevedere le conseguenze di decisioni relative alla propria classe. <p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> · Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 	
<i>Alunni destinatari</i>	Classi seconde
<i>Discipline coinvolte</i>	Tecnologia
<i>Tempi (Tempi di attuazione in ore in quali periodi dell'anno)</i>	Dicembre – Gennaio

UNITA' DI APPRENDIMENTO 2 - TECNOLOGIA

<i>Metodologia</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Osservazione e manipolazione - Rappresentazione grafica - Attività ludiformi - Cooperative learning - Brainstorming - Lezione frontale - Lezione interattiva - Approccio metacognitivo - Learning by doing - Tutoring
<i>Strumenti e spazi</i>	<ul style="list-style-type: none"> - LIM - Computer - Libro di testo - Mappe concettuali - Strumenti scientifici - Tablet
<i>Risorse umane interne esterne</i>	Interne (docenti di classe)
<i>Valutazione</i>	Rubrica valutativa – Autovalutazione docenti e alunni

UDA

UNITA' DI APPRENDIMENTO 3 - TECNOLOGIA	
<i>Denominazione</i>	I MATERIALI ANIMALI
<i>Compito significativo</i>	
<i>Competenze chiave europee</i>	<i>Traguardi per lo sviluppo delle competenze</i>
<ul style="list-style-type: none"> - Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. - Competenza alfabetica funzionale. 	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> · riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni; · conosce semplici oggetti di uso quotidiano, ne descrive la funzione, la struttura e ne spiega il funzionamento; · produce semplici rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando il disegno o strumenti multimediali.
<i>Abilità</i>	<i>Conoscenze</i>
<ul style="list-style-type: none"> · Sviluppare la capacità di usare e maneggiare dati scientifici. · Sviluppare la capacità di usare strumenti tecnologici . · Utilizzare le nuove conoscenze per organizzare i propri apprendimenti. 	<ul style="list-style-type: none"> · Le principali caratteristiche e proprietà dei materiali di origine animale. · La trasformazioni dei materiali. · Gli strumenti multimediali.
<i>Obiettivi di apprendimento</i>	
<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso. • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> · Effettuare stime approssimative. · Prevedere le conseguenze di decisioni relative alla propria classe. <p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> · Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 	
<i>Alunni destinatari</i>	Classi seconde
<i>Discipline coinvolte</i>	Tecnologia
<i>Tempi (Tempi di attuazione in ore in quali periodi dell'anno)</i>	Febbraio – Marzo

UNITA' DI APPRENDIMENTO 3 - TECNOLOGIA

<i>Metodologia</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Osservazione e manipolazione - Rappresentazione grafica - Attività ludiformi - Cooperative learning - Brainstorming - Lezione frontale - Lezione interattiva - Approccio metacognitivo - Learning by doing - Tutoring
<i>Strumenti e spazi</i>	<ul style="list-style-type: none"> - LIM - Computer - Libro di testo - Mappe concettuali - Strumenti scientifici - Tablet
<i>Risorse umane interne esterne</i>	Interne (docenti di classe)
<i>Valutazione</i>	Rubrica valutativa – Autovalutazione docenti e alunni

UDA

UNITA' DI APPRENDIMENTO 4 - TECNOLOGIA	
<i>Denominazione</i>	IL MONDO E LA MATERIA
<i>Compito significativo</i>	
<i>Competenze chiave europee</i>	<i>Traguardi per lo sviluppo delle competenze</i>
<ul style="list-style-type: none"> - Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. - Competenza alfabetica funzionale. 	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> · riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni; · conosce semplici oggetti di uso quotidiano, ne descrive la funzione, la struttura e ne spiega il funzionamento; · produce semplici rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando il disegno o strumenti multimediali.
<i>Abilità</i>	<i>Conoscenze</i>
<ul style="list-style-type: none"> · Sviluppare la capacità di usare e maneggiare dati scientifici. · Sviluppare la capacità di usare strumenti tecnologici . · Utilizzare le nuove conoscenze per organizzare i propri apprendimenti. 	<ul style="list-style-type: none"> · La materia. · La trasformazioni della materia. · I passaggi di stato. · Gli strumenti multimediali.
<i>Obiettivi di apprendimento</i>	
<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso. • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> · Effettuare stime approssimative. · Prevedere le conseguenze di decisioni relative alla propria classe. <p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> · Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 	
<i>Alunni destinatari</i>	Classi seconde
<i>Discipline coinvolte</i>	Tecnologia
<i>Tempi (Tempi di attuazione in ore in quali periodi dell'anno)</i>	Aprile – Maggio - Giugno

UNITA' DI APPRENDIMENTO 4 - TECNOLOGIA

<i>Metodologia</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Osservazione e manipolazione - Rappresentazione grafica - Attività ludiformi - Cooperative learning - Brainstorming - Lezione frontale - Lezione interattiva - Approccio metacognitivo - Learning by doing - Tutoring
<i>Strumenti e spazi</i>	<ul style="list-style-type: none"> - LIM - Computer - Libro di testo - Mappe concettuali - Strumenti scientifici - Tablet
<i>Risorse umane interne esterne</i>	Interne (docenti di classe)
<i>Valutazione</i>	Rubrica valutativa – Autovalutazione docenti e alunni

