

Naturale o artificiale?

Scheda 1

Nome _____ Data _____

- 1** Naturale è quello che c'è in natura; artificiale è quello che ha costruito l'uomo. Cerchia la parola giusta.



La mela

NATURALE

ARTIFICIALE



La bottiglia

NATURALE

ARTIFICIALE



La foglia

NATURALE

ARTIFICIALE



La chiave

NATURALE

ARTIFICIALE



Il pesce

NATURALE

ARTIFICIALE



La sedia

NATURALE

ARTIFICIALE



Il fiore

NATURALE

ARTIFICIALE



Il pallone

NATURALE

ARTIFICIALE

- 2** Scrivi due cose naturali e due cose artificiali che vedi dalla finestra della classe.

NATURALI	ARTIFICIALI

Galleggia o affonda?

Scheda 2

Nome _____ Data _____

- 1** Prima prevedi: secondo te galleggia o affonda? Cerchia. Poi prova in una bacinella d'acqua e cerchia che cosa è successo.

OGGETTO	PREVEDO		VERIFICO	
Un tappo di sughero	☐ GALLEGGIA	☐ AFFONDA	☐ GALLEGGIA	☐ AFFONDA
Una chiave	☐ GALLEGGIA	☐ AFFONDA	☐ GALLEGGIA	☐ AFFONDA
Una foglia	☐ GALLEGGIA	☐ AFFONDA	☐ GALLEGGIA	☐ AFFONDA
Un sasso	☐ GALLEGGIA	☐ AFFONDA	☐ GALLEGGIA	☐ AFFONDA
Una mela	☐ GALLEGGIA	☐ AFFONDA	☐ GALLEGGIA	☐ AFFONDA
Un cucchiaino di metallo	☐ GALLEGGIA	☐ AFFONDA	☐ GALLEGGIA	☐ AFFONDA
Una matita	☐ GALLEGGIA	☐ AFFONDA	☐ GALLEGGIA	☐ AFFONDA

- 2** Quante volte hai indovinato?

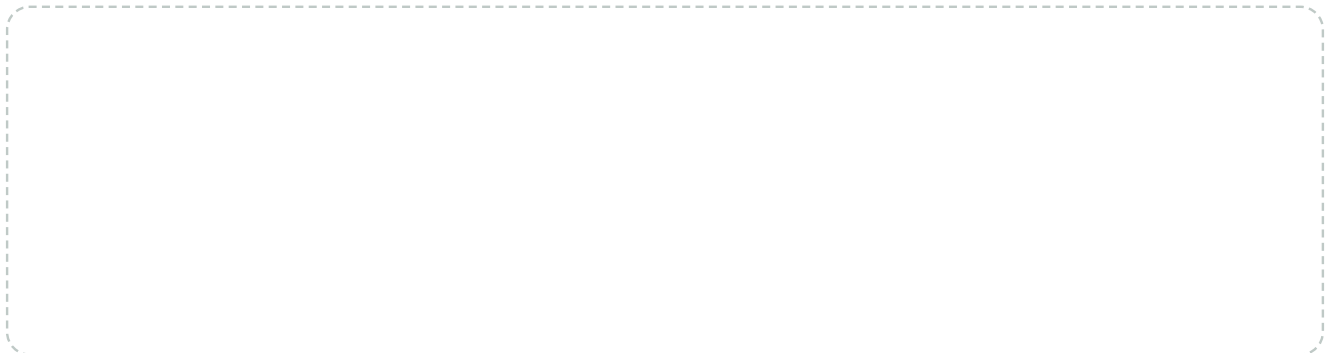
Le cose pesanti affondano sempre? Una mela pesa più di una chiave, eppure galleggia. Parlane con la classe.

Nome _____ Data _____

1 Come nasce la carta? Metti in ordine: scrivi i numeri da 1 a 6.

- ☐ In fabbrica il legno viene sminuzzato e mescolato con l'acqua: diventa una pappa.
- ☐ Nel bosco si tagliano gli alberi.
- ☐ La pappa viene stesa e asciugata: diventa un foglio.
- ☐ Il legno arriva in fabbrica.
- ☐ La carta usata va nel bidone della carta e diventa carta riciclata.
- ☐ Con i fogli si fanno quaderni, libri e giornali.

2 Perché è importante non sprecare la carta? Scrivi una frase.

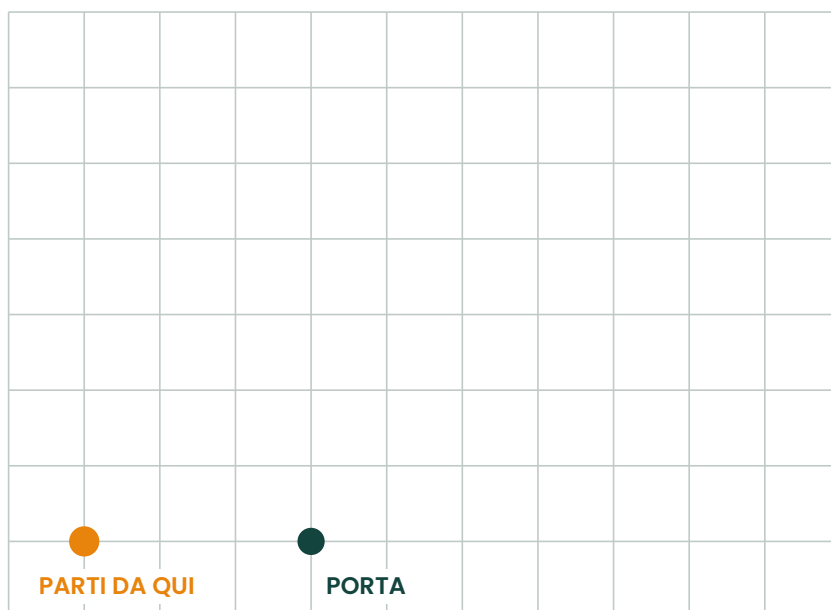
3 Disegna un oggetto di carta che usi ogni giorno.

Il dettato grafico

Scheda 4

Nome _____ Data _____

- 1** Ogni quadretto è lungo 1 centimetro. Parti dal punto arancione e segui le frecce con la matita: ogni numero dice quanti quadretti fare.



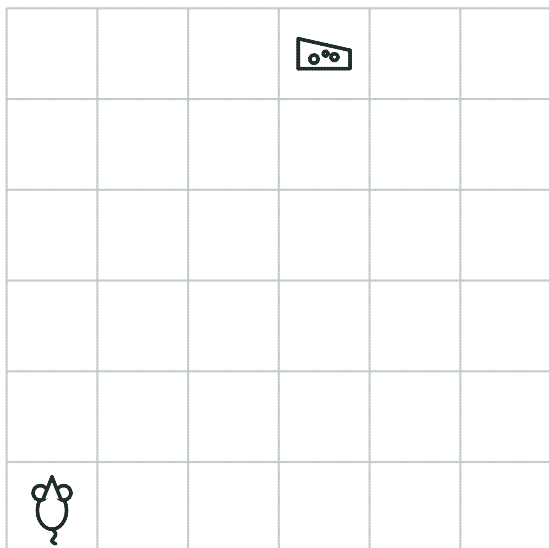
- 2** Ora la porta: parti dal punto con scritto PORTA e fai 3 su, 2 a destra, 3 giù. Che cosa hai disegnato?

Il robot che ripete

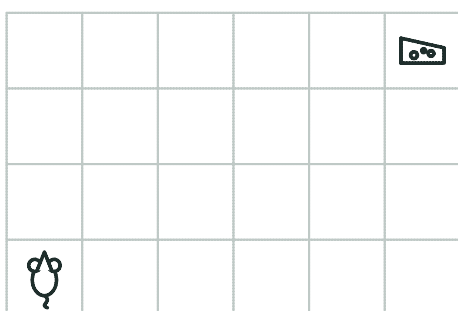
Scheda 5

Nome _____ Data _____

- 1 Il topo esegue il programma. «4 volte su» vuol dire: su, su, su, su. Disegna la strada.



- 2 Il topo è in basso a sinistra e il formaggio in alto a destra. Scrivi un programma corto: in ogni casella disegna una freccia e scrivi quante volte.



Nome _____ Data _____

- 1** Metti lo zero del righello all'inizio della linea. Quanto è lunga ogni linea? Scrivi i centimetri.

A  _____ cmB  _____ cmC  _____ cmD  _____ cmE  _____ cm

- 2** Ora disegna tu una linea lunga 6 centimetri.



- 3** Quale linea è la più lunga? Quale la più corta?

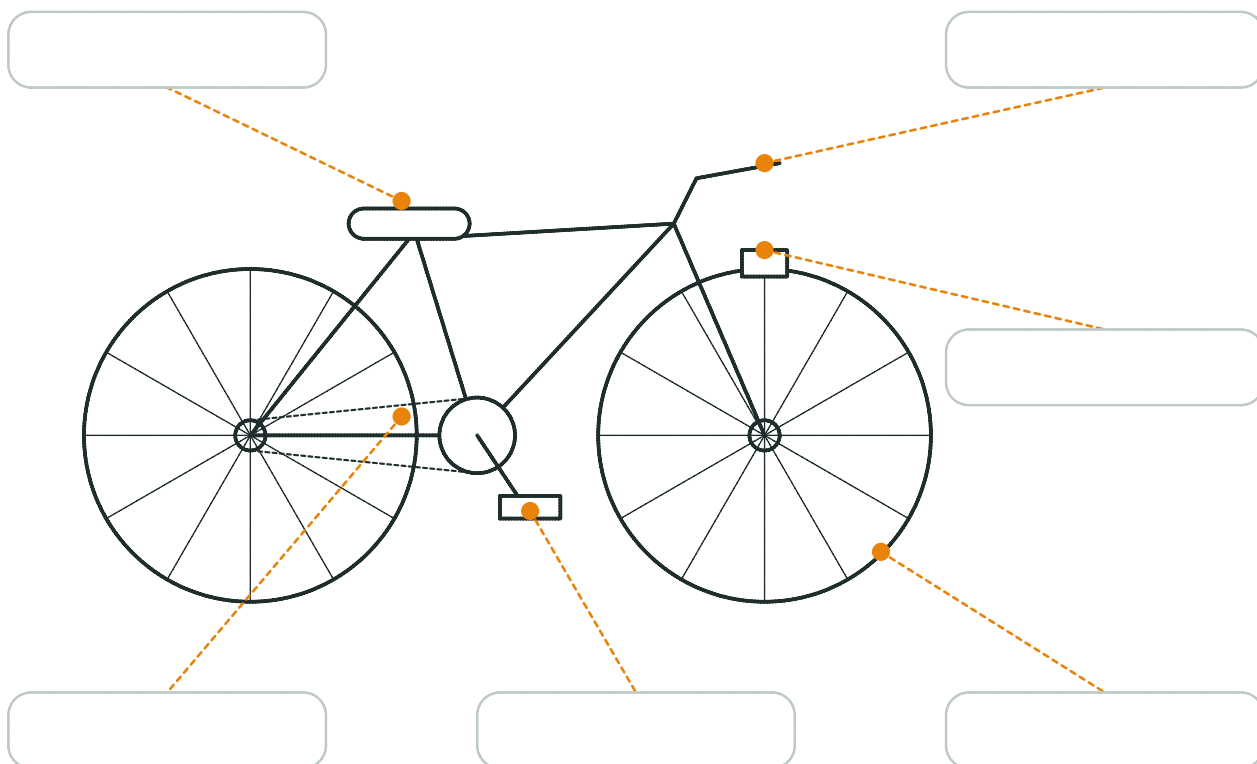
Attenzione: per misurare bene, questa pagina va stampata a grandezza reale («dimensioni effettive» o «100%»).

Le parti della bicicletta

Scheda 7

Nome _____ Data _____

1 Scrivi i nomi nei riquadri: SELLA, MANUBRIO, RUOTA, PEDALE, CATENA, FRENO.



2 A che cosa servono i freni? E la catena?

Come usare il quaderno

Per l'insegnante

Sette schede di tecnologia per la classe seconda. Il filo è lo stesso del quaderno di prima, un passo più avanti: osservare gli oggetti e i materiali, fare previsioni e verificarle, seguire e scrivere istruzioni, misurare con uno strumento vero.

Le schede con le prove. La scheda 2 chiede prima di prevedere e poi di verificare: è il primo incontro con il metodo sperimentale, e l'errore di previsione è la parte più interessante. La domanda finale sulla mela e la chiave serve ad aprire la discussione, non a chiuderla con una regola.

Dettato grafico e coding. Le schede 4 e 5 lavorano sullo stesso pensiero: una sequenza di istruzioni precise produce sempre lo stesso risultato. Nella 5 compare la ripetizione («4 volte su»), che rende i programmi più corti. Conviene provare prima sul pavimento, con un bambino che fa il robot.

Il righello. La scheda 6 funziona solo se la pagina è stampata a grandezza reale: nella finestra di stampa va scelto «dimensioni effettive» o «100%». Prima di distribuirla, misurate una linea per controllare.

Per chi ha bisogno di più tempo. Le parole da scrivere si possono dare su cartellini da incollare; nella scheda 1 si possono usare gli oggetti veri; le prove della scheda 2 si fanno a coppie.

Scheda 1 · Naturale o artificiale? Naturali: mela, foglia, pesce, fiore. Artificiali: bottiglia, chiave, sedia, pallone. L'ultimo esercizio ha risposte personali.

Scheda 2 · Galleggia o affonda? Galleggiano: tappo di sughero, foglia, mela, matita. Affondano: chiave, sasso, cucchiaino di metallo. Non conta solo il peso: conta anche quanto spazio occupa l'oggetto e di che cosa è fatto.

Scheda 3 · Dall'albero al quaderno. Ordine: nel bosco si tagliano gli alberi (1); il legno arriva in fabbrica (2); diventa una pappa (3); diventa un foglio (4); quaderni, libri e giornali (5); carta riciclata (6).

Scheda 4 · Il dettato grafico. Il disegno è un castello con tre merli; con la porta, al centro, diventa un castello con l'ingresso.

Scheda 5 · Il robot che ripete. Esercizio 1: il topo sale di 4, va a destra di 3 e sale di 1: arriva al formaggio. Esercizio 2: per esempio 3 volte su e 5 volte a destra (oppure 5 volte a destra e 3 volte su).

Scheda 6 · Misuro con il righello. A 3 cm · B 5 cm · C 7 cm · D 10 cm · E 12 cm. La più lunga è la E, la più corta la A.

Scheda 7 · Le parti della bicicletta. In alto a sinistra la sella, in alto a destra il manubrio, a destra il freno (il pattino che stringe la ruota davanti); in basso a sinistra la catena, in basso al centro il pedale, in basso a destra la ruota. I freni servono a rallentare e fermarsi; la catena porta il movimento dei pedali alla ruota di dietro.