

TECNOLOGIA

SCUOLA: IC PACINOTTI- Secondaria

DIPARTIMENTO: Tecnologia

CLASSE: **Prima**

DISCIPLINA: **Tecnologia**

TRAGUARDO/I:

L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.

Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.

Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.

Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.

Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.

NUCLEO TEMATICO	OBIETTIVI (presi dalla terza colonna del curriculum)	ATTIVITA'	STRATEGIE	ED. CIVICA	PROGETTI (recupero/ approfondimento)	VALUTAZIONE Evidenze da osservare e Strumenti di valutazione
<i>Vedere osservare e sperimentare</i>	<p>Riconoscere il ruolo della Tecnologia nella società moderna e individuare le tappe fondamentali dello sviluppo tecnologico.</p> <p>Riconoscere la natura di un materiale e verificarne sperimentalmente le principali caratteristiche.</p>	<p>Laboratorio di disegno I</p> <p>Laboratorio di Robotica Educativa</p> <p>Laboratorio materiali</p> <p>Laboratorio sostenibilità ambientale</p>	<p>Cooperative learning</p> <p>Peer to peer</p> <p>Learning by doing</p> <p>Didattica laboratoriale</p> <p>Brainstorming con metodi attivi</p> <p>Lezione dialogata</p> <p>Problem solving</p>	<p>Media Education</p> <p>Sostenibilità ambientale</p>	<p>Recupero</p> <p>Recupero in itinere</p> <p>Peer to peer tutoring</p> <p>Metodologie individualizzate</p> <p>Approfondimento</p> <p>Think-in-Coding Robotica</p>	<p>Evidenze da osservare</p> <p>Lavori in gruppo: capacità di esprimere la propria opinione; capacità di rispettare il punto di vista altrui; capacità di trovare una soluzione di compromesso; capacità di continuare a collaborare positivamente anche se si è in disaccordo con il gruppo; capacità di supportare i compagni.</p> <p>Valutazione individuale: impegno, puntualità, partecipazione attiva al dialogo educativo</p>

	<p>Riflettere sull'impatto ambientale delle attività antropiche.</p> <p>Individuare i principi della sostenibilità ambientale.</p>		<p>Utilizzo di strumenti mediatori (Robot, Kit LEGO Education, Schede elettroniche, Stampante 3D, ecc.)</p> <p>Utilizzo del video come mediatore didattico</p>			<p>Raggiungimento dei traguardi di competenza curricolari</p> <p>Strumenti di valutazione Griglie di valutazione</p> <p>Griglie di autovalutazione</p> <p>Focus group (valutazione e autovalutazione)</p> <p>Verifiche conoscenze, abilità e competenze</p> <p>Valutazione in itinere (individuale e di gruppo)</p>
--	--	--	--	--	--	--

SCUOLA: IC PACINOTTI- Secondaria

DIPARTIMENTO: Tecnologia

CLASSE: **Prima**

DISCIPLINA: **Tecnologia**

TRAGUARDO/I:

È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.

Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.

Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione

NUCLEO TEMATICO	OBIETTIVI (presi dalla terza colonna del curriculum)	ATTIVITA'	STRATEGIE	ED. CIVICA	PROGETTI (recupero/ approfondimento)	VALUTAZIONE Evidenze da osservare e Strumenti di valutazione
<i>Prevedere, Immaginare progettare</i>	<p>Utilizzare strumenti tecnologici come mediatori dei contenuti disciplinari.</p> <p>Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da</p>	<p>Laboratorio di disegno I</p> <p>Laboratorio di Robotica Educativa</p>	<p>Cooperative learning</p> <p>Peer to peer</p> <p>Learning by doing</p>	<p>Media Education</p> <p>Sostenibilità ambientale</p>	<p>Recupero</p> <p>Recupero in itinere</p> <p>Peer to peer tutoring</p>	<p>Evidenze da osservare</p> <p>Lavori in gruppo: capacità di esprimere la propria opinione; capacità di rispettare il punto di vista altrui; capacità di trovare una soluzione di compromesso; capacità di continuare a collaborare positivamente anche se si è in</p>

	<p>esigenze e bisogni concreti.</p> <p>Programmare ambienti informatici ed elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.</p>	<p>Laboratorio materiali</p> <p>Laboratorio sostenibilità ambientale</p>	<p>Didattica laboratoriale</p> <p>Brainstorming con metodi attivi</p> <p>Lezione dialogata</p> <p>Problem solving</p> <p>Utilizzo di strumenti mediatori (Robot, Kit LEGO Education, Schede elettroniche, Stampante 3D, ecc.)</p> <p>Utilizzo del video come mediatore didattico</p>		<p>Metodologie individualizzate</p> <p>Approfondimento</p> <p>Think-in-Coding Robotica</p>	<p>disaccordo con il gruppo; capacità di supportare i compagni.</p> <p>Valutazione individuale: impegno, puntualità, partecipazione attiva al dialogo educativo</p> <p>Raggiungimento dei traguardi di competenza curricolari</p> <p>Strumenti di valutazione</p> <p>Griglie di valutazione</p> <p>Griglie di autovalutazione</p> <p>Focus group (valutazione e autovalutazione)</p> <p>Verifiche conoscenze, abilità e competenze</p> <p>Valutazione in itinere (individuale e di gruppo)</p>
--	--	--	--	--	---	---

SCUOLA: IC PACINOTTI- Secondaria

DIPARTIMENTO: Tecnologia

CLASSE: **Prima**

DISCIPLINA: **Tecnologia**

TRAGUARDO/I:

Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.

Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.

Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.

Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.

Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.

NUCLEO TEMATICO	OBIETTIVI (presi dalla terza colonna del curriculum)	ATTIVITA'	STRATEGIE	ED. CIVICA	PROGETTI (recupero/ approfondimento)	VALUTAZIONE Evidenze da osservare e Strumenti di valutazione
<i>Intervenire, trasformare e produrre</i>	Saper organizzare lo spazio e riprodurre figure in modo fedele rispettando la forma proposta. Utilizzare correttamente gli strumenti del disegno tecnico per realizzare semplici figure piane. Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.	Laboratorio di disegno I Laboratorio di Robotica Educativa Laboratorio materiali Laboratorio sostenibilità ambientale	Cooperative learning Peer to peer Learning by doing Didattica laboratoriale Brainstorming con metodi attivi Lezione dialogata Problem solving	Media Education Sostenibilità ambientale	Recupero Recupero in itinere Peer to peer tutoring Metodologie individualizzate Approfondimento Think-in-Coding Robotica	Evidenze da osservare Lavori in gruppo: capacità di esprimere la propria opinione; capacità di rispettare il punto di vista altrui; capacità di trovare una soluzione di compromesso; capacità di continuare a collaborare positivamente anche se si è in disaccordo con il gruppo; capacità di supportare i compagni. Valutazione individuale: impegno, puntualità, partecipazione attiva al dialogo educativo Raggiungimento dei traguardi di competenza curricolari Strumenti di valutazione

			<p>Utilizzo di strumenti mediatori (Robot, Kit LEGO Education, Schede elettroniche, Stampante 3D, ecc.)</p> <p>Utilizzo del video come mediatore didattico</p>			<p>Griglie di valutazione</p> <p>Griglie di autovalutazione</p> <p>Focus group (valutazione e autovalutazione)</p> <p>Verifiche conoscenze, abilità e competenze</p> <p>Valutazione in itinere (individuale e di gruppo)</p>
--	--	--	--	--	--	--