

# TECNOLOGIA

SCUOLA: IC PACINOTTI- Secondaria

DIPARTIMENTO: Tecnologia

CLASSE: **Terza**

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 curricolo)	ATTIVITA'	STRATEGIE	ED. CIVICA	PROGETTI (recupero/ approfondimento)	VALUTAZIONE Evidenze da osservare e Strumenti di valutazione
<b><i>Vedere osservare e sperimentare</i></b>	<p>Riflettere sulle ripercussioni che il nostro modello di sviluppo ha avuto sul nostro pianeta.</p> <p>Comprendere il legame tra gli elementi dell'organismo cittadino e dell'abitazione moderna.</p> <p>Riflettere sul ruolo che l'energia assume</p>	<p>Laboratorio di disegno III</p> <p>Laboratorio di Energia</p> <p>Laboratorio Città e territorio</p> <p>Laboratorio motori e automazione</p> <p>Laboratorio sui trasporti</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>Sviluppo sostenibile e Transizione ecologica</p> <p>Città e territorio</p>	<p><b>Recupero</b></p> <p>Recupero in itinere</p> <p>Peer to peer tutoring</p> <p>Metodologie individualizzate</p> <p><b>Approfondimento</b></p> <p>Think-in-Coding Robotica</p>	<p><b>Evidenze da osservare</b></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>Raggiungimento dei traguardi di competenza curricolari</p>

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

SCUOLA: IC PACINOTTI- Secondaria

DIPARTIMENTO: Tecnologia

CLASSE: **Terza**

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 curricolo)	ATTIVITA'	STRATEGIE	ED. CIVICA	PROGETTI (recupero/ approfondimento)	VALUTAZIONE <b>Evidenze</b> da osservare e <b>Strumenti</b> di valutazione
<b><i>Prevedere, Immaginare progettare</i></b>	Utilizzare correttamente gli strumenti del disegno tecnico.  Riconoscere le potenzialità e i campi di applicazione dei principali sistemi di rappresentazione grafica.  Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.	Laboratorio di disegno III  Laboratorio di Energia  Laboratorio Città e territorio  Laboratorio motori e automazione  Laboratorio sui trasporti	Cooperative learning  Peer to peer  Learning by doing  Didattica laboratoriale  Brainstorming con metodi attivi  Lezione dialogata  Problem solving  Utilizzo di strumenti mediatori	Media Education  Sviluppo sostenibile e Transizione ecologica  Città e territorio	<b>Recupero</b>  Recupero in itinere  Peer to peer tutoring  Metodologie individualizzate  <b>Approfondimento</b>  Think-in-Coding Robotica	<b>Evidenze da osservare</b>  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  <b>Strumenti di valutazione</b> Griglie di valutazione  Griglie di autovalutazione  Focus group

			<p>(Robot, Kit LEGO Education, Schede elettroniche, Stampante 3D, ecc.)</p> <p>Utilizzo del video come mediatore didattico</p>			<p>(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: **Terza**

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
<b><i>Intervenire, trasformare e produrre</i></b>	Utilizzare strumenti tecnologici come mediatori dei contenuti disciplinari.  Programmare ambienti informatici ed elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.  Costruire modelli sperimentali per verificare i principi delle materie STEM	Laboratorio di disegno III  Laboratorio di Energia  Laboratorio Città e territorio  Laboratorio motori e automazione  Laboratorio sui trasporti	Cooperative learning  Peer to peer  Learning by doing  Didattica laboratoriale  Brainstorming con metodi attivi  Lezione dialogata  Problem solving  Utilizzo di strumenti mediatori (Robot, Kit LEGO Education,	Media Education  Sviluppo sostenibile e Transizione ecologica  Città e territorio	<b>Recupero</b>  Recupero in itinere  Peer to peer tutoring  Metodologie individualizzate  <b>Approfondimento</b>  Think-in-Coding Robotica	<b>Evidenze da osservare</b>  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  <b>Strumenti di valutazione</b> Griglie di valutazione

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