

**Istituto Comprensivo Statale "Gabriele Camozzi" Scuola Secondaria di Primo Grado**  
**Curricolo di tecnologia**  
**CLASSE SECONDA SECONDARIA**

INDICATORI	COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	RACCORDI INTERDISCIPLINARI	COMPETENZE PER LA CITTADINANZA
<b>IL MONDO FATTO DALL'UOMO</b>	- conosce le varie forme e modalita' di produzione, iniziando a capire i problemi economici, ecologici e della salute legate ad esse ..	- riflette sui contesti e i processi di produzione, in cui trovano impiego materiali, utensili e macchine, con particolare riferimento a quelli per la produzione alimentare, tessile e l'edilizia. Coglie l'evoluzione nel tempo, nonché i vantaggi e gli eventuali problemi ecologici.	- i materiali per l'edilizia e/o per l'industria tessile, le loro caratteristiche e gli utilizzi.  - le industrie agro-alimentari, il corretto impiego dei prodotti da esse ricavate.	L'alunno:- - È consapevole del proprio modo di apprendere, perché riconosce le difficoltà incontrate e adotta strategie atte a superarle. - Si impegna nella costruzione del suo sapere ed è capace di sviluppare autonomia nello studio. - Riflette sul proprio comportamento, valutando gli esiti delle proprie azioni, per migliorare - È disposto a partecipare con i compagni ad attività vissute in modo condiviso e partecipato, siano esse attivate all'interno o all'esterno della scuola - attraverso l'azione didattica dà senso e significato alla ricchezza di esperienze di cui è portatore.	Tutte le discipline; in particolare <b>Matematica</b> per la parte grafica e <b>Scienze</b> per i saperi relative all'utilizzo delle risorse.	- conosce le risorse ambientali del proprio territorio  - sviluppa la consapevolezza a del riciclaggio per il rispetto dell'ambiente.
<b>METODI – TECNICHE E STRUMENTI DELLA RAPPRESENTAZIONE GRAFICA</b>	- esegue la rappresentazione grafica di figure solide o di oggetti, usando	- rappresenta graficamente figure o oggetti tridimensionali.	- applicazione delle le regole delle assonometrie e delle proiezioni	Il docente: - valorizza il vissuto personale e le conoscenze dell'alunno.		

	correttamente gli strumenti del disegno.		ortogonali nella rappresentazione delle figure solide e nella progettazione di oggetti semplici da realizzare in laboratorio con materiale di facile reperibilità.	<p>-favorisce interessi e curiosità.</p> <p>-incoraggia l'apprendimento collaborativo.</p> <p>-promuove l'integrazione e valorizza le diversità.</p> <p>-avvia alla consapevolezza del proprio percorso di apprendimento.</p>		
<b>STRUMENTI INFORMATICI E DI COMUNICAZIONE</b>	<p>- utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative, di apprendimento e relazione con gli altri.</p> <p>- Coding con Scratch: imparare a programmare</p> <p>- Produce e imposta un testo in modo personale e creativo</p> <p>- Utilizza tecniche di presentazione di immagini e testi.</p>	<p>- utilizza strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi, immagini e produrre semplici documenti.</p> <p>- usa le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per supportare il proprio lavoro e presentarne i risultati.</p>	<p>- utilizzo lo strumento informatico, selezionando e sintetizzando le informazioni.</p> <p>- conoscere e gestire l'interfaccia del coding.</p> <p>- Conosce e usa il software Microsoft Word per elaborazioni di testi e immagini.</p> <p>- Conosce e utilizza l'interfaccia utente di Coding.</p>	<p><b>Metodologia:</b> lezione frontale e/o dialogata, correlata all'utilizzo di materiale grafico, esercitazioni individuali e collettive.</p> <p>Verifiche oggettive di comprensione e produzione; verifiche argomentative orali e scritte.</p>	Tecnologia: possibili collegamenti con matematica e scienze su linguaggio di programmazione	- Sviluppa le conoscenze informatiche e multimediali.