

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
IL MONDO FATTO DALL'UOMO	- 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 Matematica per la parte grafica e Scienze 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.
METODI – TECNICHE E STRUMENTI DELLA RAPPRESENTAZIONE GRAFICA	- 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>		
STRUMENTI INFORMATICI E DI COMUNICAZIONE	<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>Metodologia: 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.