

TECNOLOGIA
PROGRAMMAZIONE ATTIVITA' DIDATTICHE CLASSI SECONDE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	- competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria - competenze digitale
FONTE DI LEGITTIMAZIONE:	- Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio, 18/12/2006 - Indicazioni Nazionali per il curriculum, 2012 - Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente, 22 maggio 2018 - Indicazioni nazionali e nuovi scenari, 2018

TECNOLOGIA DELLE COSTRUZIONI
I LUOGHI IN CUI VIVIAMO

CONTENUTI (ATTIVITA' DIDATTICHE)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE
TERRITORIO: Struttura e risorse Programmazione e gestione CITTA': Struttura Inquinamento urbano La città sotterranea EDIFICI: Elementi costitutivi Realizzazione Materiali e tecnologie per l'edilizia ABITAZIONE: Evoluzione storica Tipologie edilizie Spazi dell'abitazione Progetti e attività laboratoriali	Conoscere l'evoluzione nel tempo delle unità abitative e delle strutture urbane. Saper osservare e descrivere l'ambiente urbano e le strutture abitative. Effettuare stime di grandezze fisiche riferite all'ambiente scolastico. Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. Conoscere le strutture e le problematiche relative alla rete dei servizi negli edifici e nella città (energia, acqua, gas, rifiuti).	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 elementi naturali. È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico (per esempio nelle infrastrutture cittadine), riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi. Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.

TECNOLOGIA DELL'ALIMENTAZIONE

CONTENUTI (ATTIVITA' DIDATTICHE)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE
INDUSTRIA ALIMENTARE CONSERVAZIONE	Descrivere e confrontare i settori dell'agricoltura e dell'industria alimentare.	L'alunno: Conosce i principali processi di trasformazione degli alimenti.

ISTITUTO COMPRENSIVO "MATTEO RICCI"
SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

EDUCAZIONE ALIMENTARE Progetti e attività laboratoriali	<p>Classificare gli alimenti in base alla loro origine, alla loro conservazione e al loro valore nutritivo.</p> <p>Individuare le regole per una corretta alimentazione.</p> <p>Utilizzare semplici procedure per la preparazione e presentazione degli alimenti.</p>	È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico (per esempio le biotecnologie), riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.
---	---	---

IL DISEGNO GEOMETRICO E TECNICO

CONTENUTI (ATTIVITA' DIDATTICHE)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE
<p>LA RAPPRESENTAZIONE GRAFICA: LINGUAGGIO E COMUNICAZIONE</p> <p>Rappresentazione delle forme e delle figure geometriche piane</p> <p>Elaborazione di oggetti tridimensionali basati su figure e forme geometriche di base</p> <p>Figure geometriche solide</p> <p>Metodi di rappresentazione: proiezioni ortogonali</p> <p>Progetti e attività laboratoriali</p>	<p>Comprendere il disegno geometrico in modo tecnico.</p> <p>Impiegare gli strumenti tecnici correttamente.</p> <p>Conoscere le regole del disegno tecnico e applicarle correttamente.</p> <p>Decodificare i vari linguaggi utilizzati allo scopo di ottenere informazioni</p> <p>Leggere e interpretare semplici disegni tecnici rilevandone informazioni qualitative e quantitative</p>	<p>L'alunno: 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.</p> <p>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.</p>

INFORMATICA

CONTENUTI (ATTIVITA' DIDATTICHE)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE
<p>INFORMATICA E PENSIERO COMPUTAZIONALE</p> <p>Struttura del PC e sistema operativo; classificazione e ordinamento di file e cartelle nelle varie unità di memoria (hard disk, dischi removibili); Word: Regole base di digitazione di testi, organizzazione e impaginazione di testi; caselle di testo;</p>	<p>Utilizzare le funzioni principali dei programmi di elaborazione testi e di presentazione.</p> <p>Operare attraverso un processo mentale che consente di risolvere problemi di varia natura, seguendo</p>	<p>L'alunno: Utilizza strumenti informatici e procedimenti di programmazione (coding) per risolvere un problema trasferendoli in diversi contesti e discipline</p> <p>Apprende e affronta le situazioni in modo analitico, scomponendole nei vari aspetti che le caratterizzano e pianificando per ognuno le</p>

ISTITUTO COMPRENSIVO "MATTEO RICCI"
SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

<p>inserimento di immagini; stampa; funzioni copia, incolla, salva, salva col nome.</p> <p>Power point: Struttura del programma; struttura logica di un ipertesto con link; creazione di ipertesti; transizione diapositive con link; Layout e modello struttura diapositiva; inserimento immagini.</p> <p>Ricerche sul web</p> <p>Elementi base di programmazione</p> <p>Pericoli online</p> <p>Progetti e attività laboratoriali.</p>	<p>metodi e strumenti specifici pianificando una strategia.</p>	<p>soluzioni più idonee.</p>
---	---	------------------------------