



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE “Via Roma – Spirito Santo”

Istituto a indirizzo musicale

Via Spirito Santo – Tel. – Fax 0984/26572

87100 COSENZA

e-mail: csic81200c@istruzione.it

Sito Web: www.icspiritosanto.edu.it



F.E.S.R.-F.S.E.

Scuola Secondaria di primo grado
Programmazione curricolare per classi parallele
A.S 2023 - 2024

CLASSE I	
DISCIPLINA: TECNOLOGIA	ORE TOTALI = 66

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA				
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA				
TRAGUARDI COMPETENZE DISCIPLINARI	NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	TEMPI
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.	VEDERE OSSERVARE SPERIMENTARE	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il significato di tecnica e tecnologia e capire come abbia contribuito al progresso dell'uomo • Conoscere e classificare i settori produttivi, saper collocare nei diversi settori le attività svolte dall'uomo e i bisogni dell'uomo • Conoscere e classificare le risorse. • Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali. • Conoscere le proprietà dei materiali, gli impieghi e i loro cicli di lavorazione. • Conoscere i problemi ambientali relativi alla lavorazione, all'utilizzo di diversi materiali, allo smaltimento dei rifiuti e al loro riutilizzo • Descrivere le caratteristiche dei materiali che compongono gli oggetti di uso comune 	<ul style="list-style-type: none"> • Tecnica e tecnologia. • La produzione di beni e servizi. • I grandi settori della produzione • Materiali e risorse • Tecnologia dei materiali • Proprietà fisiche, meccaniche e tecnologiche dei materiali. • Il legno, il problema della deforestazione e dell'effetto serra. • La carta, le cartiere e l'inquinamento. • Il riciclo dei materiali. • Il vetro. Le ceramiche. Le argille. • Le materie plastiche. fibre tessili. metalli. 	I e II quadrimestre

<p>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.</p> <p>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.</p>	<p>PREVEDERE IMMAGINARE PROGETTARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi • Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative • Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche • Conoscere le relazioni forma funzione e materiali. • Saper eseguire motivi geometrici su un foglio quadrettato a partire dall'osservazione • Saper disegnare le principali figure geometriche piane. 	<ul style="list-style-type: none"> • Disegno geometrico. • Gli attrezzi del disegno. • I sistemi di misura. • La scoperta e la costruzione delle forme. • Disegni geometrici. • Squadratura del foglio. • Costruzioni grafiche di base. • Costruzioni geometriche piane • Disegni modulari 	<p>I e II quadrimestre</p>
<p>Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.</p>	<p>INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Smontare e rimontare semplici oggetti o altri dispositivi comuni • Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di figure geometriche sul cartoncino e materiali di recupero. 	<p>I e II quadrimestre</p>

<p align="center">COMPETENZA CHIAVE EUROPEA COMPETENZA DIGITALE</p>			
<p>TRAGUARDI COMPETENZE DISCIPLINARI</p>	<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</p>	<p>CONTENUTI</p>	<p>TEMPI</p>
<p>Utilizza risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</p> <p>Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le procedure base per accedere e utilizzare dei programmi di videoscrittura, calcolo e disegno 	<ul style="list-style-type: none"> • Prime nozioni d'informatica, conoscenza del computer, programmi di videoscrittura 	<p>I e II quadrimestre</p>

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA**

TRAGUARDI COMPETENZE DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	TEMPI
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.	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il significato di tecnica e tecnologia e capire come abbia contribuito al progresso dell'uomo • Conoscere i problemi ambientali relativi alla lavorazione, all'utilizzo di diversi materiali, allo smaltimento dei rifiuti e al loro riutilizzo 	<ul style="list-style-type: none"> • Problema della deforestazione e dell'effetto serra. • Produzione e inquinamento. • Il riciclo dei materiali. 	I e II quadrimestre

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE**

TRAGUARDI COMPETENZE DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	TEMPI
<p>Riflette su sé stesso, gestisce efficacemente il tempo e le informazioni; lavora con gli altri in maniera costruttiva.</p> <p>Organizza il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Impegnarsi nello svolgere ruoli e compiti assunti nel gruppo • Organizzare i propri impegni e disporre del materiale a seconda dell'orario settimanale e dei carichi di lavoro 	<ul style="list-style-type: none"> • Lavori di gruppo • Gestione degli strumenti di lavoro 	I e II quadrimestre

METODOLOGIA

- Organizzazione di contesti di apprendimento cooperativi e Tutoring
- Centralità del lavoro tra pari, di gruppo
- Problematizzazione attraverso: analogie e differenze, interrogativi
- Lezione frontale
- Problem solving
- Flipped classroom
- Brainstorming
- Attività laboratoriali
- Didattica per competenze attraverso compiti di realtà disciplinari
- Didattica per competenze attraverso un percorso di apprendimento pluridisciplinare (area scientifico - tecnologica) che sviluppa una situazione formativa significativa e porta alla realizzazione di un prodotto in un contesto esperienziale.
- Didattica inclusiva che terrà conto:
 - del PEI in presenza di alunni diversamente abili
 - del PDP e delle relative misure dispensative e/o compensative in presenza di alunni con Disturbi Specifici di Apprendimento o con Bisogni Educativi Speciali
 - del grado di conoscenza della lingua italiana in presenza di alunni stranieri.

PERCORSO DI APPRENDIMENTO

AREA LINGUISTICO-ESPRESSIVA e AREA SCIENTIFICO - TECNOLOGICA

TITOLO:

SESSO, DROGA E REEL&MAPS

EMOTICON, REACTIONS, SCRITTURA MUTILATA: COME NON CAPIRSI ON LINE

VERIFICA DEGLI APPRENDIMENTI

Per rilevare l'acquisizione di conoscenze e abilità disciplinari

- PROVE SCRITTE: Prove strutturate, semistrutturate, aperte
- PROVE ORALI: Relazioni su attività svolte, interrogazioni, interventi, discussioni su argomenti di studio
- PROVE PRATICHE O GRAFICHE

VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI

La valutazione degli apprendimenti sarà data attraverso un voto in decimi secondo i descrittori del livello raggiunto nei traguardi disciplinari (vedi documento di valutazione).

VERIFICA E VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

Per rilevare il progressivo raggiungimento dei traguardi di competenza

- Prove di competenza
- Compiti di realtà
- Percorso di apprendimento
- Rubrica di valutazione del percorso di apprendimento
- Osservazioni sistematiche
- Autobiografie cognitive