



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 III	
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
<p>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.</p> <p>Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.</p>	<p>VEDERE OSSERVARE SPERIMENTARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere e conoscere le forme e le fonti energetiche. • Conoscere i sistemi di sfruttamento dell'energia. • Conoscere le caratteristiche e gli impieghi dei combustibili fossili e il funzionamento delle centrali termoelettriche. • Analizzare il funzionamento di una centrale elettrica e dei suoi componenti (generatori, turbine, trasformatori) utilizzando un modello logico di studio. • Conoscere i vantaggi ambientali legati alle risorse rinnovabili • Conoscere le tecnologie per lo sfruttamento di fonti energetiche alternative. 	<ul style="list-style-type: none"> • Significato di energia. • Classificazione di fonti e forme energetiche. • I combustibili: carboni, petrolio, metano. • Le centrali termoelettriche. • Energia nucleare – uranio – fissione – fusione. • Le centrali nucleari. • Importanza e uso delle energie rinnovabili. • Energia idroelettrica e centrale idroelettrica. • Energia solare – pannelli 	<p>I e II quadrimestre</p>

<p>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.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il concetto di circuito elettrico. • Sapere com'è fatto un impianto elettrico domestico. • Conoscere gli effetti e i pericoli della corrente elettrica. • Acquisire il concetto di sviluppo sostenibile in relazione ai problemi di inquinamento, risparmio e crisi delle risorse. • Utilizzare correttamente una fotocamera digitale per rilevare un'aula o una stanza • Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. 	<p>solari – impianto solare termico domestico – centrali solari.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Energia eolica e pale eoliche. • Le biomasse – residui biologici e gli impianti di biogas. • Gli inceneritori. • Sfruttamento delle maree e onde. • Energia geotermica e centrali geotermiche. • Inquinamento e impatto ambientale. 	
<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 • Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso comune. • Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche • Saper rappresentare un oggetto in proiezione ortogonale • Saper rappresentare un oggetto in assonometria 	<ul style="list-style-type: none"> • Proiezioni ortogonali. • Costruzione di solidi e loro sviluppo • Assonometria cavaliera e isometrica. • Scale di riduzione 	<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"> • Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia • Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili • Smontare e rimontare semplici oggetti comuni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Grafici e costruzione di solidi su cartoncini. 	<p>I e II quadrimestre</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA COMPETENZA DIGITALE			
TRAGUARDI COMPETENZE DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	TEMPI
<p>Utilizza i mezzi di comunicazione in modo opportuno, rispettando le regole comuni relative all'ambito in cui opera.</p> <p>E' consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie informatiche.</p> <p>Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per realizzare 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"> • Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. • Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche acquisite. • Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento • Utilizzare il PC e le periferiche • Utilizzare la rete per scopi d'informazione, comunicazione, ricerca e svago • Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche 	<ul style="list-style-type: none"> • I mezzi di comunicazione nell'era di internet. Social network. • Pacchetto Office. 	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>Comprende l'importanza di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e all'ambiente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Essere consapevoli della tutela dell'ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> • Ecologia 	I e II quadrimestre

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA			
TRAGUARDI COMPETENZE DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	TEMPI
<p>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.</p> <p>Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.</p> <p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i vantaggi ambientali legati alle risorse rinnovabili • Sapere com'è fatto un impianto elettrico domestico. • Conoscere gli effetti e i pericoli della corrente elettrica. • Acquisire il concetto di sviluppo sostenibile in relazione ai problemi di inquinamento, risparmio e crisi delle risorse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Importanza e uso delle energie rinnovabili. • Energia idroelettrica e centrale idroelettrica. • Energia solare – pannelli solari – impianto solare termico domestico – centrali solari. • Energia eolica e pale eoliche. • Le biomasse – residui biologici e gli impianti di biogas. • Gli inceneritori. • Sfruttamento delle maree e onde. • Energia geotermica e centrali geotermiche. • Inquinamento e impatto ambientale. 	I e II quadrimestre

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA COMPETENZA IMPRENDITORIALE			
TRAGUARDI COMPETENZE DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	TEMPI
<p>Effettua valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valuta alternative, prende decisioni.</p> <p>Assume e porta a termine compiti e iniziative</p> <p>Pianifica e organizza il proprio lavoro; realizza semplici progetti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Coordina l'attività personale e/o di un gruppo • Sa auto valutarsi, riflettendo sul percorso svolto • Assume iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze. • Progetta percorsi operativi strutturandoli in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive. • Trova soluzioni a problemi esperienziali; 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazioni di dati 	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

REEL BUT NOT REAL: I VIDEO SHORT CHE TRASFORMANO LA REALTA' DEI SENTIMENTI. SCUSA SE NON TI RISPONDO MA TI RI-POSTO.

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