

ISTITUTO SCOLASTICO COMPRENSIVO "FALCONE e BORSELLINO"

Anno scolastico	Classe	Plesso	Quadrimestre	Tempi
2020-2021	II A	Appignano del Tronto	I	NOVEMBRE DICEMBRE

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 1

Titolo	Disciplina
IL VETRO	TECNOLOGIA

DALLA PROGRAMMAZIONE ANNUALE D'ISTITUTO

TRAGUARDI DI COMPETENZA (vedi Indicazioni Nazionali)

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.

Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.

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.

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.

Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.

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.

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.

Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.

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 e di programmazione.

COMPETENZE DI CITT. EUROPEE	COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA	COMPETENZE SPECIFICHE	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	OBIETTIVI SPECIFICI
<p>Comunicazione nella madrelingua.</p> <p>Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.</p> <p>Competenza digitale.</p> <p>Imparare ad imparare.</p> <p>Spirito di iniziativa e imprenditorialità</p>	<p>RISOLVERE PROBLEMI</p> <p>PROGETTARE</p> <p>INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI</p> <p>ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE</p> <p>IMPARARE AD IMPARARE</p> <p>INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI</p>	<p>Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo;</p> <p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio;</p> <p>Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>	<p>Vedere, Osservare e Sperimentare</p> <p>- Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche e chimiche di vari materiali.</p> <p>Prevedere, Immaginare e Progettare</p> <p>- effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.</p> <p>- Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.</p> <p>- Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.</p> <p>- Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano</p>	<p>Conoscere il processo di fabbricazione del vetro.</p> <p>Conoscere le diverse lavorazioni del vetro.</p> <p>Riconoscere i diversi tipi di vetro.</p> <p>Comprendere ed usare il linguaggio specifico.</p>

			<p>Intervenire, Trasformare e Produrre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo. - Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti. 	
--	--	--	--	--

STANDARD DI PRESTAZIONE

LIVELLO BASE

- Riconoscere semplici materiali e saper descrivere le caratteristiche.
- Saper distinguere i materiali più comuni e saper individuare quelli riciclabili.
- Conoscere un semplice processo produttivo.
- Comunicare in modo semplice e chiaro e saper disegnare semplici schemi.
- Saper costruire semplici figure geometriche.
- Saper disegnare lo sviluppo di un solido.
- Saper disegnare semplici figure solide.
- Sapere quali sono i requisiti minimi per un'alimentazione sana.
- Esporre in modo semplice e chiaro.

LIVELLO AVANZATO

- Conoscere la classificazione, l'origine e le proprietà dei materiali.
- Individuare e conoscere i materiali distinguendone le caratteristiche e analizzare le operazioni di recupero e di riciclo.
- Conoscere le fasi di lavorazione in un processo produttivo dei materiali.
- Comunicare dati e processi produttivi mediante l'uso del linguaggio specifico della tecnologia (disegni, schemi, tabelle e grafici).
- Conoscere e comprendere le regole per le costruzioni di figure geometriche.
- Acquisire il legame tra figure piane e solide attraverso il concetto di sviluppo.
- Saper rappresentare graficamente figure solide.
- Sapere le caratteristiche di un'alimentazione sana.
- Comprensione e uso del linguaggio specifico.

CONTENUTI

- COS'È IL VETRO;
- INDUSTRIA DEL VETRO;
- RICICLARE IL VETRO

RACCORDI DISCIPLINARI

Storia e scienze

MODALITA' DI OSSERVAZIONE E VERIFICA		Criteri: prove individuate durante l'anno scolastico rispondenza tra le prove proposte e le attività effettivamente svolte
PROVE SCRITTE	PROVE ORALI	PROVE PRATICHE
<input type="checkbox"/> Temi <input type="checkbox"/> relazioni <input type="checkbox"/> riassunti <input checked="" type="checkbox"/> questionari aperti <input type="checkbox"/> prove oggettive <input type="checkbox"/> prove oggettive condivise <input type="checkbox"/> testi da completare <input checked="" type="checkbox"/> esercizi <input type="checkbox"/> soluzione problemi <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> colloquio ins./allievo <input type="checkbox"/> relazione su percorsi effettuati <input type="checkbox"/> interrogazioni <input checked="" type="checkbox"/> discussione collettiva <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> prove grafiche <input type="checkbox"/> prove test motori <input type="checkbox"/> prove vocali <input type="checkbox"/> prove strumentali <input type="checkbox"/> prove in situazione <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> osservazione diretta

CRITERI OMOGENEI DI VALUTAZIONE	COMUNICAZIONE CON LE FAMIGLIE
<input checked="" type="checkbox"/> livello di partenza <input checked="" type="checkbox"/> evoluzione del processo di apprendimento <input checked="" type="checkbox"/> metodo di lavoro <input checked="" type="checkbox"/> impegno <input checked="" type="checkbox"/> partecipazione <input checked="" type="checkbox"/> autonomia <input type="checkbox"/> rielaborazione personale <input type="checkbox"/> comprensione e produzione della lingua <input type="checkbox"/> comprensione ed uso dei linguaggi specifici <input type="checkbox"/> acquisizione delle conoscenze e delle tecniche disciplinari <input checked="" type="checkbox"/> comportamento <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> colloqui <input checked="" type="checkbox"/> comunicazioni sul diario <input type="checkbox"/> invio verifiche <input type="checkbox"/> invio risultati <input type="checkbox"/>

ISTITUTO SCOLASTICO COMPRENSIVO "FALCONE e BORSELLINO"

Anno scolastico	Classe	Plesso	Quadrimestre	Tempi
2020-2021	II A	Appignano del Tronto	I-II	GENNAIO FEBBRAIO

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 2

Titolo	Disciplina
LE CERAMICHE, I LATERIZI ED I LEGANTI	TECNOLOGIA

DALLA PROGRAMMAZIONE ANNUALE D'ISTITUTO

TRAGUARDI DI COMPETENZA (vedi Indicazioni Nazionali)

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.

Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.

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.

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.

Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.

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.

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.

Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.

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 e di programmazione.

COMPETENZE DI CITT. EUROPEE	COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA	COMPETENZE SPECIFICHE	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	OBIETTIVI SPECIFICI
<p>Comunicazione nella madrelingua.</p> <p>Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.</p> <p>Competenza digitale.</p> <p>Imparare ad imparare.</p> <p>Spirito di iniziativa e imprenditorialità</p>	<p>RISOLVERE PROBLEMI</p> <p>PROGETTARE</p> <p>INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI</p> <p>ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE</p> <p>IMPARARE AD IMPARARE</p> <p>INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI</p>	<p>Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo;</p> <p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio;</p> <p>Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>	<p>Vedere, Osservare e Sperimentare</p> <p>- Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche e chimiche di vari materiali.</p> <p>Prevedere, Immaginare e Progettare</p> <p>- effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.</p> <p>- Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.</p> <p>- Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.</p> <p>- Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando</p>	<p>Conoscere i vari tipi di materiali da costruzione.</p> <p>Saper classificare i prodotti ceramici, i laterizi ed i leganti.</p> <p>Comprendere ed usare il linguaggio specifico.</p> <p>Riconoscere alcune pietre naturali e i laterizi più comuni.</p>

			materiali di uso quotidiano Intervenire, Trasformare e Produrre - Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo. - Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.	
--	--	--	---	--

STANDARD DI PRESTAZIONE

LIVELLO BASE

- Riconoscere semplici materiali e saper descrivere le caratteristiche.
- Saper distinguere i materiali più comuni e saper individuare quelli riciclabili.
- Conoscere un semplice processo produttivo.
- Comunicare in modo semplice e chiaro e saper disegnare semplici schemi.
- Saper costruire semplici figure geometriche.
- Saper disegnare lo sviluppo di un solido.
- Saper disegnare semplici figure solide.
- Sapere quali sono i requisiti minimi per un'alimentazione sana.
- Esporre in modo semplice e chiaro.

LIVELLO AVANZATO

- Conoscere la classificazione, l'origine e le proprietà dei materiali.
- Individuare e conoscere i materiali distinguendone le caratteristiche e analizzare le operazioni di recupero e di riciclo.
- Conoscere le fasi di lavorazione in un processo produttivo dei materiali.
- Comunicare dati e processi produttivi mediante l'uso del linguaggio specifico della tecnologia (disegni, schemi, tabelle e grafici).
- Conoscere e comprendere le regole per le costruzioni di figure geometriche.
- Acquisire il legame tra figure piane e solide attraverso il concetto di sviluppo.
- Saper rappresentare graficamente figure solide.
- Sapere le caratteristiche di un'alimentazione sana.
- Comprensione e uso del linguaggio specifico.

CONTENUTI

- COS'È LA CERAMICA;
- INDUSTRIA DELLA CERAMICA;
- RECUPERO INERTI CIVILI;

RACCORDI DISCIPLINARI

Storia e geometria

MODALITA' DI OSSERVAZIONE E VERIFICA		Criteri: prove individuate durante l'anno scolastico rispondenza tra le prove proposte e le attività effettivamente svolte
PROVE SCRITTE	PROVE ORALI	PROVE PRATICHE
<input type="checkbox"/> Temi <input type="checkbox"/> relazioni <input type="checkbox"/> riassunti <input checked="" type="checkbox"/> questionari aperti <input type="checkbox"/> prove oggettive <input type="checkbox"/> prove oggettive condivise <input type="checkbox"/> testi da completare <input checked="" type="checkbox"/> esercizi <input type="checkbox"/> soluzione problemi <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> colloquio ins./allievo <input type="checkbox"/> relazione su percorsi effettuati <input type="checkbox"/> interrogazioni <input checked="" type="checkbox"/> discussione collettiva <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> prove grafiche <input type="checkbox"/> prove test motori <input type="checkbox"/> prove vocali <input type="checkbox"/> prove strumentali <input type="checkbox"/> prove in situazione <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> osservazione diretta

CRITERI OMOGENEI DI VALUTAZIONE	COMUNICAZIONE CON LE FAMIGLIE
<input checked="" type="checkbox"/> livello di partenza <input checked="" type="checkbox"/> evoluzione del processo di apprendimento <input checked="" type="checkbox"/> metodo di lavoro <input checked="" type="checkbox"/> impegno <input checked="" type="checkbox"/> partecipazione <input checked="" type="checkbox"/> autonomia <input type="checkbox"/> rielaborazione personale <input type="checkbox"/> comprensione e produzione della lingua <input type="checkbox"/> comprensione ed uso dei linguaggi specifici <input type="checkbox"/> acquisizione delle conoscenze e delle tecniche disciplinari <input checked="" type="checkbox"/> comportamento <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> colloqui <input checked="" type="checkbox"/> comunicazioni sul diario <input type="checkbox"/> invio verifiche <input type="checkbox"/> invio risultati <input type="checkbox"/>

ISTITUTO SCOLASTICO COMPRENSIVO "FALCONE e BORSELLINO"

Anno scolastico	Classe	Plesso	Quadrimestre	Tempi
2020-2021	II A	Appignano del Tronto	II	FEBBRAIO MARZO

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 3

Titolo	Disciplina
I METALLI	TECNOLOGIA

DALLA PROGRAMMAZIONE ANNUALE D'ISTITUTO

TRAGUARDI DI COMPETENZA (vedi Indicazioni Nazionali)

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.

Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.

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.

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.

Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.

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.

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.

Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.

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 e di programmazione.

COMPETENZE DI CITT. EUROPEE	COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA	COMPETENZE SPECIFICHE	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	OBIETTIVI SPECIFICI
<p>Comunicazione nella madrelingua.</p> <p>Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.</p> <p>Competenza digitale.</p> <p>Imparare ad imparare.</p> <p>Spirito di iniziativa e imprenditorialità</p>	<p>RISOLVERE PROBLEMI</p> <p>PROGETTARE</p> <p>INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI</p> <p>ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE</p> <p>IMPARARE AD IMPARARE</p> <p>INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI</p>	<p>Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo;</p> <p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio;</p> <p>Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>	<p>Vedere, Osservare e Sperimentare</p> <p>- Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche e chimiche di vari materiali.</p> <p>Prevedere, Immaginare e Progettare</p> <p>- effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.</p> <p>- Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.</p> <p>- Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.</p> <p>- Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano</p>	<p>Conoscere i metalli più usati e le loro leghe.</p> <p>Confrontare le proprietà dei diversi materiali metallici.</p> <p>Conoscere il ciclo produttivo dei principali metalli.</p> <p>Conoscere le lavorazioni dei materiali metallici.</p> <p>Collegare i principali impieghi dei materiali metallici alle rispettive proprietà fisiche, meccaniche e tecnologiche.</p> <p>Comprendere ed</p>

			Intervenire, Trasformare e Produrre - Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo. - Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.	usare il linguaggio specifico.
--	--	--	--	--------------------------------

STANDARD DI PRESTAZIONE

LIVELLO BASE

- Riconoscere semplici materiali e saper descrivere le caratteristiche.
- Saper distinguere i materiali più comuni e saper individuare quelli riciclabili.
- Conoscere un semplice processo produttivo.
- Comunicare in modo semplice e chiaro e saper disegnare semplici schemi.
- Saper costruire semplici figure geometriche.
- Saper disegnare lo sviluppo di un solido.
- Saper disegnare semplici figure solide.
- Sapere quali sono i requisiti minimi per un'alimentazione sana.
- Esporre in modo semplice e chiaro.

LIVELLO AVANZATO

- Conoscere la classificazione, l'origine e le proprietà dei materiali.
- Individuare e conoscere i materiali distinguendone le caratteristiche e analizzare le operazioni di recupero e di riciclo.
- Conoscere le fasi di lavorazione in un processo produttivo dei materiali.
- Comunicare dati e processi produttivi mediante l'uso del linguaggio specifico della tecnologia (disegni, schemi, tabelle e grafici).
- Conoscere e comprendere le regole per le costruzioni di figure geometriche.
- Acquisire il legame tra figure piane e solide attraverso il concetto di sviluppo.
- Saper rappresentare graficamente figure solide.
- Sapere le caratteristiche di un'alimentazione sana.
- Comprensione e uso del linguaggio specifico.

CONTENUTI

- COSA SONO I METALLI;
- COS'È IL FERRO;
- INDUSTRIA DEL FERRO;
- I METALLI NON FERROSI;
- LE LEGHE;
- RICICLARE I METALLI

RACCORDI DISCIPLINARI

Storia e geometria

MODALITA' DI OSSERVAZIONE E VERIFICA		Criteri: prove individuate durante l'anno scolastico rispondenza tra le prove proposte e le attività effettivamente svolte
PROVE SCRITTE	PROVE ORALI	PROVE PRATICHE
<input type="checkbox"/> Temi <input type="checkbox"/> relazioni <input type="checkbox"/> riassunti <input checked="" type="checkbox"/> questionari aperti <input type="checkbox"/> prove oggettive <input type="checkbox"/> prove oggettive condivise <input type="checkbox"/> testi da completare <input checked="" type="checkbox"/> esercizi <input type="checkbox"/> soluzione problemi <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> colloquio ins./allievo <input type="checkbox"/> relazione su percorsi effettuati <input type="checkbox"/> interrogazioni <input checked="" type="checkbox"/> discussione collettiva <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> prove grafiche <input type="checkbox"/> prove test motori <input type="checkbox"/> prove vocali <input type="checkbox"/> prove strumentali <input type="checkbox"/> prove in situazione <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> osservazione diretta

CRITERI OMOGENEI DI VALUTAZIONE	COMUNICAZIONE CON LE FAMIGLIE
<input checked="" type="checkbox"/> livello di partenza <input checked="" type="checkbox"/> evoluzione del processo di apprendimento <input checked="" type="checkbox"/> metodo di lavoro <input checked="" type="checkbox"/> impegno <input checked="" type="checkbox"/> partecipazione <input checked="" type="checkbox"/> autonomia <input type="checkbox"/> rielaborazione personale <input type="checkbox"/> comprensione e produzione della lingua <input type="checkbox"/> comprensione ed uso dei linguaggi specifici <input type="checkbox"/> acquisizione delle conoscenze e delle tecniche disciplinari <input checked="" type="checkbox"/> comportamento <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> colloqui <input checked="" type="checkbox"/> comunicazioni sul diario <input type="checkbox"/> invio verifiche <input type="checkbox"/> invio risultati <input type="checkbox"/>

ISTITUTO SCOLASTICO COMPRENSIVO "FALCONE e BORSELLINO"

Anno scolastico	Classe	Plesso	Quadrimestre	Tempi
2020-2021	II A	Appignano del Tronto	II	MARZO APRILE

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 4

Titolo	Disciplina
LE ABITAZIONI	TECNOLOGIA

DALLA PROGRAMMAZIONE ANNUALE D'ISTITUTO

TRAGUARDI DI COMPETENZA (vedi Indicazioni Nazionali)

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.

Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.

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.

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.

Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.

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.

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.

Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.

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 e di programmazione.

COMPETENZE DI CITT. EUROPEE	COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA	COMPETENZE SPECIFICHE	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	OBIETTIVI SPECIFICI
<p>Comunicazione nella madrelingua.</p> <p>Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.</p> <p>Competenza digitale.</p> <p>Imparare ad imparare.</p> <p>Spirito di iniziativa e imprenditorialità</p>	<p>RISOLVERE PROBLEMI</p> <p>PROGETTARE</p> <p>INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI</p> <p>ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE</p> <p>IMPARARE AD IMPARARE</p> <p>INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI</p>	<p>Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo;</p> <p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio;</p> <p>Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al</p>	<p>Vedere, Osservare e Sperimentare</p> <p>- eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p>- Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.</p> <p>- Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di disegni o processi.</p> <p>Prevedere, Immaginare e Progettare</p> <p>- effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.</p> <p>- Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le strutture di base delle abitazioni. • Conoscere le fasi costruttive di un'abitazione. • Conoscere i vari impianti di un'abitazione e le norme di sicurezza. • Realizzare semplici modelli di strutture costruttive. • Comprendere ed usare il linguaggio specifico. • Conoscere i principi fondamentali di resistenza delle strutture. • Conoscere problemi legati alla costruzione in zone sismiche. • Conoscere il

		contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.	<p>- Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano</p> <p>Intervenire, Trasformare e Produrre</p> <p>- Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</p>	<p>funzionamento dei principali impianti di una casa.</p> <ul style="list-style-type: none"> Conoscere i problemi legati alle barriere architettoniche. Comprendere e saper utilizzare termini specifici
--	--	--	---	--

STANDARD DI PRESTAZIONE

LIVELLO BASE

- Riconoscere semplici materiali e saper descrivere le caratteristiche.
- Saper distinguere i materiali più comuni e saper individuare quelli riciclabili.
- Conoscere un semplice processo produttivo.
- Comunicare in modo semplice e chiaro e saper disegnare semplici schemi.
- Saper costruire semplici disegni tecnici.
- Saper costruire semplici figure geometriche.
- Saper disegnare lo sviluppo di un solido.
- Saper disegnare semplici figure solide.
- Sapere quali sono i requisiti minimi per un'alimentazione sana.
- Esporre in modo semplice e chiaro.

LIVELLO AVANZATO

- Conoscere la classificazione, l'origine e le proprietà dei materiali.
- Individuare e conoscere i materiali distinguendone le caratteristiche e analizzare le operazioni di recupero e di riciclo.
- Conoscere le fasi di lavorazione in un processo produttivo..
- Comunicare dati e processi produttivi mediante l'uso del linguaggio specifico della tecnologia (disegni, schemi, tabelle e grafici).
- Conoscere e comprendere le regole per le costruzioni di disegni tecnici.
- Conoscere e comprendere le regole per le costruzioni di figure geometriche.
- Acquisire il legame tra figure piane e solide attraverso il concetto di sviluppo.
- Saper rappresentare graficamente figure solide.
- Sapere le caratteristiche di un'alimentazione sana.
- Comprensione e uso del linguaggio specifico.

CONTENUTI

- APPARTAMENTO
 - Tipi di appartamenti;
 - Gli impianti degli appartamenti
- COSTRUZIONI EDILI
 - Ieri e Oggi;
 - Cos'è una struttura;
 - Casa in muratura;
 - Casa con ossatura portante;
 - Isolamento energetico della casa

RACCORDI DISCIPLINARI

Arte e immagine e Storia.

MODALITA' DI OSSERVAZIONE E VERIFICA		Criteri: prove individuate durante l'anno scolastico rispondenza tra le prove proposte e le attività effettivamente svolte
PROVE SCRITTE	PROVE ORALI	PROVE PRATICHE
<input type="checkbox"/> Temi <input type="checkbox"/> relazioni <input type="checkbox"/> riassunti <input checked="" type="checkbox"/> questionari aperti <input type="checkbox"/> prove oggettive <input type="checkbox"/> prove oggettive condivise <input type="checkbox"/> testi da completare <input checked="" type="checkbox"/> esercizi <input type="checkbox"/> soluzione problemi <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> colloquio ins./allievo <input type="checkbox"/> relazione su percorsi effettuati <input type="checkbox"/> interrogazioni <input checked="" type="checkbox"/> discussione collettiva <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> prove grafiche <input type="checkbox"/> prove test motori <input type="checkbox"/> prove vocali <input type="checkbox"/> prove strumentali <input type="checkbox"/> prove in situazione <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> osservazione diretta

CRITERI OMOGENEI DI VALUTAZIONE	COMUNICAZIONE CON LE FAMIGLIE
<input checked="" type="checkbox"/> livello di partenza <input checked="" type="checkbox"/> evoluzione del processo di apprendimento <input checked="" type="checkbox"/> metodo di lavoro <input checked="" type="checkbox"/> impegno <input checked="" type="checkbox"/> partecipazione <input checked="" type="checkbox"/> autonomia <input type="checkbox"/> rielaborazione personale <input type="checkbox"/> comprensione e produzione della lingua <input type="checkbox"/> comprensione ed uso dei linguaggi specifici <input type="checkbox"/> acquisizione delle conoscenze e delle tecniche disciplinari <input checked="" type="checkbox"/> comportamento <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> colloqui <input checked="" type="checkbox"/> comunicazioni sul diario <input type="checkbox"/> invio verifiche <input type="checkbox"/> invio risultati <input type="checkbox"/>

ISTITUTO SCOLASTICO COMPRENSIVO "FALCONE e BORSELLINO"

Anno scolastico	Classe	Plesso	Quadrimestre	Tempi
2020-2021	II A	Appignano del Tronto	II	APRILE MAGGIO

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 5

Titolo	Disciplina
TECNOLOGIE ALIMENTARI EDUCAZIONE ALIMENTARE	TECNOLOGIA

DALLA PROGRAMMAZIONE ANNUALE D'ISTITUTO

TRAGUARDI DI COMPETENZA (vedi Indicazioni Nazionali)

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.

Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.

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.

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.

Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.

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.

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.

Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.

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 e di programmazione.

COMPETENZE DI CITT. EUROPEE	COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA	COMPETENZE SPECIFICHE	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	OBIETTIVI SPECIFICI
<p>Comunicazione nella madrelingua.</p> <p>Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.</p> <p>Competenza digitale.</p> <p>Imparare ad imparare.</p> <p>Spirito di iniziativa e imprenditorialità</p>	<p>RISOLVERE PROBLEMI</p> <p>PROGETTARE</p> <p>INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI</p> <p>ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE</p> <p>IMPARARE AD IMPARARE</p> <p>INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI</p>	<p>Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo;</p> <p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio;</p> <p>Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso</p>	<p>Vedere, Osservare e Sperimentare</p> <p>- Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di disegni o processi.</p> <p>Prevedere, Immaginare e Progettare</p> <p>- Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.</p> <p>Intervenire, Trasformare e Produrre</p> <p>- Utilizzare semplici procedure per la preparazione, la cottura e la</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i principi nutritivi. • Conoscere gli alimenti e le loro caratteristiche. • Calcolare il valore calorico degli alimenti. • Esplicitare le linee guida di una dieta equilibrata. • Conoscere e classificare i vari metodi di conservazione degli alimenti. • Saper leggere una etichetta alimentare • Comprendere e utilizzare termini specifici dell'area. • Conoscere le tecnologie di lavorazione dei principali alimenti di origine vegetale e animale. • Conoscere i diversi metodi di conservazione degli alimenti.

		delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.	presentazione degli alimenti.	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le caratteristiche degli additivi chimici. • Conoscere gli OGM e gli alimenti biologici. • Conoscere la funzione degli alimenti. • Conoscere le caratteristiche di un'alimentazione sana.
--	--	---	-------------------------------	--

STANDARD DI PRESTAZIONE

LIVELLO BASE

- Riconoscere semplici materiali e saper descrivere le caratteristiche.
- Saper distinguere i materiali più comuni e saper individuare quelli riciclabili.
- Conoscere un semplice processo produttivo.
- Comunicare in modo semplice e chiaro e saper disegnare semplici schemi.
- Saper costruire semplici figure geometriche.
- Saper disegnare lo sviluppo di un solido.
- Saper disegnare semplici figure solide.
- Sapere quali sono i requisiti minimi per un'alimentazione sana.
- Esporre in modo semplice e chiaro.

LIVELLO AVANZATO

- Conoscere la classificazione, l'origine e le proprietà dei materiali.
- Individuare e conoscere i materiali distinguendone le caratteristiche e analizzare le operazioni di recupero e di riciclo.
- Conoscere le fasi di lavorazione in un processo produttivo
- Comunicare dati e processi produttivi mediante l'uso del linguaggio specifico della tecnologia (disegni, schemi, tabelle e grafici).
- Conoscere e comprendere le regole per le costruzioni di figure geometriche.
- Acquisire il legame tra figure piane e solide attraverso il concetto di sviluppo.
- Saper rappresentare graficamente figure solide.
- Sapere le caratteristiche di un'alimentazione sana.
- Comprensione e uso del linguaggio specifico.

CONTENUTI

- ALIMENTAZIONE ED INDUSTRIA ALIMENTARE:
 - Alimenti (Ieri e Oggi);
 - Cos'è un Alimento;
 - Industria dei derivati del frumento;
 - Industria lattiero casearia;
 - Carne, uova e pesce; Ortaggi, frutta e legumi;
 - Conservazione degli alimenti
- EDUCAZIONE ALIMENTARE
 - Cosa sono i nutrienti;
 - Razione giornaliera dei nutrienti;
 - Il menu giornaliero;
 - Alimentazione e Salute

RACCORDI DISCIPLINARI

Storia e scienze

MODALITA' DI OSSERVAZIONE E VERIFICA		Criteri: prove individuate durante l'anno scolastico rispondenza tra le prove proposte e le attività effettivamente svolte
PROVE SCRITTE	PROVE ORALI	PROVE PRATICHE
<input type="checkbox"/> Temi <input type="checkbox"/> relazioni <input type="checkbox"/> riassunti <input checked="" type="checkbox"/> questionari aperti <input type="checkbox"/> prove oggettive <input type="checkbox"/> prove oggettive condivise <input type="checkbox"/> testi da completare <input checked="" type="checkbox"/> esercizi <input type="checkbox"/> soluzione problemi <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> colloquio ins./allievo <input type="checkbox"/> relazione su percorsi effettuati <input type="checkbox"/> interrogazioni <input checked="" type="checkbox"/> discussione collettiva <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> prove grafiche <input type="checkbox"/> prove test motori <input type="checkbox"/> prove vocali <input type="checkbox"/> prove strumentali <input type="checkbox"/> prove in situazione <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> osservazione diretta

CRITERI OMOGENEI DI VALUTAZIONE	COMUNICAZIONE CON LE FAMIGLIE
<input checked="" type="checkbox"/> livello di partenza <input checked="" type="checkbox"/> evoluzione del processo di apprendimento <input checked="" type="checkbox"/> metodo di lavoro <input checked="" type="checkbox"/> impegno <input checked="" type="checkbox"/> partecipazione <input checked="" type="checkbox"/> autonomia <input type="checkbox"/> rielaborazione personale <input type="checkbox"/> comprensione e produzione della lingua <input type="checkbox"/> comprensione ed uso dei linguaggi specifici <input type="checkbox"/> acquisizione delle conoscenze e delle tecniche disciplinari <input checked="" type="checkbox"/> comportamento	<input checked="" type="checkbox"/> colloqui <input checked="" type="checkbox"/> comunicazioni sul diario <input type="checkbox"/> invio verifiche <input type="checkbox"/> invio risultati <input type="checkbox"/>

ISTITUTO SCOLASTICO COMPRENSIVO "FALCONE e BORSELLINO"

Anno scolastico	Classe	Plesso	Quadrimestre	Tempi
2020-2021	II A	Appignano del Tronto	I-II	NOVEMBRE MAGGIO

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 6

Titolo	Disciplina
DISEGNO	TECNOLOGIA

DALLA PROGRAMMAZIONE ANNUALE D'ISTITUTO

TRAGUARDI DI COMPETENZA (vedi Indicazioni Nazionali)

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.

Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.

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.

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.

Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.

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.

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.

Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.

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 e di programmazione.

COMPETENZE DI CITT. EUROPEE	COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA	COMPETENZE SPECIFICHE	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	OBIETTIVI SPECIFICI
<p>Comunicazione nella madrelingua.</p> <p>Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.</p> <p>Competenza digitale.</p> <p>Imparare ad imparare.</p> <p>Spirito di iniziativa e imprenditorialità</p>	<p>RISOLVERE PROBLEMI</p> <p>PROGETTARE</p> <p>INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI</p> <p>ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE</p> <p>IMPARARE AD IMPARARE</p> <p>INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI</p>	<p>Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo;</p> <p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio;</p> <p>Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>	<p>Vedere, Osservare e Sperimentare</p> <p>- eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p>- Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.</p> <p>- Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di disegni o processi.</p> <p>Prevedere, Immaginare e Progettare</p> <p>- effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti</p>	<p>Usare correttamente gli strumenti da disegno con ordine e precisione.</p> <p>Conoscere il significato di sviluppo di un solido</p> <p>Saper applicare le regole dello sviluppo dei solidi per la loro realizzazione in cartoncino</p> <p>Conoscere le principali norme relative al disegno tecnico</p> <p>Saper rappresentare gli oggetti in proiezioni ortogonali quotate</p> <p>Saper applicare i metodi e le procedure per la rappresentazione grafica delle principali</p>

			dell'ambiente scolastico. - Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. - Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano	figure piane e dei principali solidi geometrici. Saper applicare i principali metodi e le procedure per la rappresentazione grafica degli oggetti.
--	--	--	--	---

STANDARD DI PRESTAZIONE

LIVELLO BASE

- Riconoscere semplici materiali e saper descrivere le caratteristiche.
- Saper distinguere i materiali più comuni e saper individuare quelli riciclabili.
- Conoscere un semplice processo produttivo.
- Comunicare in modo semplice e chiaro e saper disegnare semplici schemi.
- Saper costruire semplici disegni tecnici.
- Saper costruire semplici figure geometriche.
- Saper disegnare lo sviluppo di un solido.
- Saper disegnare semplici figure solide.
- Sapere quali sono i requisiti minimi per un'alimentazione sana.
- Esporre in modo semplice e chiaro.

LIVELLO AVANZATO

- Conoscere la classificazione, l'origine e le proprietà dei materiali.
- Individuare e conoscere i materiali distinguendone le caratteristiche e analizzare le operazioni di recupero e di riciclo.
- Conoscere le fasi di lavorazione in un processo produttivo..
- Comunicare dati e processi produttivi mediante l'uso del linguaggio specifico della tecnologia (disegni, schemi, tabelle e grafici).
- Conoscere e comprendere le regole per le costruzioni di disegni tecnici.
- Conoscere e comprendere le regole per le costruzioni di figure geometriche.
- Acquisire il legame tra figure piane e solide attraverso il concetto di sviluppo.
- Saper rappresentare graficamente figure solide.
- Sapere le caratteristiche di un'alimentazione sana.
- Comprensione e uso del linguaggio specifico.

CONTENUTI

DISEGNO TECNICO

- Cos'è il disegno tecnico; Le norme del disegno tecnico; La quotatura del disegno tecnico

LO SVILUPPO DEI SOLIDI

- Solidi comuni e Solidi regolari; Costruire un solido

PROIEZIONI ORTOGONALI

- Concetti principali delle proiezioni ortogonali
- Proiezioni Ortogonali di solidi geometrici; Proiezioni Ortogonali di gruppi di solidi
- Proiezioni Ortogonali di solidi complessi; Proiezioni Ortogonali di solidi sezionati

DISEGNO ARCHITETTONICO

- Il disegno architettonico;
- Costruire una planimetria

RACCORDI DISCIPLINARI

Matematica e geometria

MODALITA' DI OSSERVAZIONE E VERIFICA		Criteri: prove individuate durante l'anno scolastico rispondenza tra le prove proposte e le attività effettivamente svolte
PROVE SCRITTE	PROVE ORALI	PROVE PRATICHE
<input type="checkbox"/> Temi <input type="checkbox"/> relazioni <input type="checkbox"/> riassunti <input type="checkbox"/> questionari aperti <input type="checkbox"/> prove oggettive <input type="checkbox"/> prove oggettive condivise <input type="checkbox"/> testi da completare <input checked="" type="checkbox"/> esercizi <input type="checkbox"/> soluzione problemi	<input checked="" type="checkbox"/> colloquio ins./allievo <input type="checkbox"/> relazione su percorsi effettuati <input type="checkbox"/> interrogazioni <input checked="" type="checkbox"/> discussione collettiva <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> prove grafiche <input type="checkbox"/> prove test motori <input type="checkbox"/> prove vocali <input type="checkbox"/> prove strumentali <input type="checkbox"/> prove in situazione <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> osservazione diretta

CRITERI OMOGENEI DI VALUTAZIONE	COMUNICAZIONE CON LE FAMIGLIE
<input checked="" type="checkbox"/> livello di partenza <input checked="" type="checkbox"/> evoluzione del processo di apprendimento <input checked="" type="checkbox"/> metodo di lavoro <input checked="" type="checkbox"/> impegno <input checked="" type="checkbox"/> partecipazione <input checked="" type="checkbox"/> autonomia <input type="checkbox"/> rielaborazione personale <input type="checkbox"/> comprensione e produzione della lingua <input checked="" type="checkbox"/> comprensione ed uso dei linguaggi specifici <input type="checkbox"/> acquisizione delle conoscenze e delle tecniche disciplinari <input checked="" type="checkbox"/> comportamento <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> colloqui <input checked="" type="checkbox"/> comunicazioni sul diario <input type="checkbox"/> invio verifiche <input type="checkbox"/> invio risultati <input type="checkbox"/>