

Classe 3A		U.d.a. n. 1
Materia Tecnologia		prof. L. Chiesa
1	TITOLO- "RIGA E SQUADRA"	
2	COMPETENZE GENERALI DI RIFERIMENTO 3-Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologia: utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifiche-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. Utilizza il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse. 4-Competenze digitali: utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie della comunicazione per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi. 5-Imparare ad imparare: possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è capace di ricercare ed organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo 6-Competenze sociali e civiche: ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto. E' consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri 7-Spirito di iniziativa: ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti 8-Consapevolezza ed espressione culturale: - riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco - si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società - in relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime e dimostra interesse per gli ambiti che gli sono più congeniali: motori, artistici e musicali	
3	COMPETENZE SPECIFICHE DI RIFERIMENTO Conosce le basi della geometria dei solidi, delle Proiezioni Ortogonali e delle Assonometrie. Utilizza gli strumenti del disegno tecnico. E' in grado di realizzare Assonometrie di solidi e gruppi di solidi	
4	COMPITO DI REALTÀ/ PRODOTTO	Realizzazione di elaborati grafici con solidi
5	CONTENUTI	Disegno Tecnico Rappresentazione grafica degli oggetti
6	ABILITÀ	Osserva, analizza e misura. Descrive con lessico appropriato e attraverso elaborati grafici

7	METODI, STRUMENTI, MATERIALI UTILIZZATI...	Si valutano tutte le fasi di osservazione e di registrazione di dati Strumenti del disegno tecnico (tipologia e corretto utilizzo) Si valuta il prodotto finale (completezza, correttezza, complessità e presentazione)		
8	TIPOLOGIA DI VERIFICA	Elaborati grafici		
9	PARAMETRI DI VALUTAZIONE	Controllo costante del lavoro assegnato, osservazione durante il lavoro svolto in classe, prove di verifica (grafiche, scritte, orali)		
10	TEMPI DELL'U.D.A.	12 -14 ore		
11	LA VALIDAZIONE DEI RISULTATI			
		2/3 raggiunti (sì- no)	non raggiunti n° allievi	N.C. n° allievi
	Conoscenze			
	Abilità			
	Competenza			
12 MODIFICHE, VARIAZIONI, SPECIFICAZIONI ... per favorire inclusione, apprendimento DSA e BES ...				
13 MODIFICHE/OSSERVAZIONI per la stesura dell'unità successiva o come revisione della stessa				
14. VALIDAZIONE DELL'U.d.A. IN DATA _____ FIRMA _____				

Classe 3A		U.d.a. n. 2
Materia Tecnologia		prof. L. Chiesa
1	TITOLO- "ConsigliaMI"	
2	COMPETENZE GENERALI DI RIFERIMENTO 3-Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologia: utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifiche-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. Utilizza il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse. 4-Competenze digitali: utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie della comunicazione per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi. 5-Imparare ad imparare: possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è capace di ricercare ed organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo 6-Competenze sociali e civiche: ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto. E' consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri 7-Spirito di iniziativa: ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti 8-Consapevolezza ed espressione culturale: - riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco - si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società - in relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime e dimostra interesse per gli ambiti che gli sono più congeniali: motori, artistici e musicali	
3	COMPETENZE SPECIFICHE DI RIFERIMENTO E' consapevole del possibile utilizzo di word, power point, pages, keynote.... per riassumere tutte le informazioni date e rielaborarle sotto forma di presentazione. 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 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	
4	COMPITO DI REALTÀ/ PRODOTTO	Partecipazione al Consiglio dei Ragazzi del Municipio 1 e successiva realizzazione di un elaborato informatico con l'utilizzo delle informazioni date e cercate rispetto ai temi proposti
5	CONTENUTI	Utilizzo base del computer; Word e Power Point e altri Rapporto tra l'uomo e la città nelle varie declinazioni rispetto ai temi proposti (comunicazione)

6	ABILITÀ	Sa utilizzare autonomamente i programmi Word, Power Point, Pages, Keynote o altro Osserva, analizza e descrive con lessico appropriato utilizzando anche le risorse della “rete”		
7	METODI, STRUMENTI, MATERIALI UTILIZZATI...	Laboratorio e partecipazione diretta ai Consigli Comunali. Preparazione di elaborati informatici (power point, ecc) e di elaborati grafici		
8	TIPOLOGIA DI VERIFICA	Verifiche formative: si valutano tutte le fasi di osservazione e di registrazione di dati. Verifiche sommative: Si valuta il prodotto finale (completezza, correttezza, complessità e presentazione)		
9	PARAMETRI DI VALUTAZIONE	Controllo costante del lavoro assegnato, osservazione durante il lavoro svolto in classe		
10	TEMPI DELL’U.D.A.	8 -10 ore (in sovrapposizione alle ore di normale programmazione)		
11	LA VALIDAZIONE DEI RISULTATI			
		2/3 raggiunti (sì-no)	non raggiunti n° allievi	N.C. n° allievi
	Conoscenze			
	Abilità			
	Competenza			
12 MODIFICHE, VARIAZIONI, SPECIFICAZIONI ... per favorire inclusione, apprendimento DSA e BES ...				
13 MODIFICHE/OSSERVAZIONI per la stesura dell’unità successiva o come revisione della stessa				
14. VALIDAZIONE DELL’U.d.A. IN DATA _____ FIRMA _____				

Classe III A		U.d.a. n. 3
Materia INFORMATICA		prof. RICCARDO CARLI
1	TITOLO – I LINGUAGGI DELL'INFORMATICA	
2	COMPETENZE GENERALI DI RIFERIMENTO 3- Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologia: utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifiche-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. Utilizza il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse. 5- Imparare ad imparare: possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è capace di ricercare ed organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo 7- Spirito di iniziativa: ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti	
3	COMPETENZE SPECIFICHE DI RIFERIMENTO 1- Utilizzare la simbologia, le tecniche e le procedure base di utilizzo dei sistemi informatici. 3- Risolvere problemi di vario genere individuando le strategie appropriate, utilizzando eventualmente applicazioni e strumenti di calcolo in modo adeguato.	
4	COMPITO DI REALTÀ/ PRODOTTO	Elaborazione di algoritmi procedurali in attività quotidiane.
5	CONTENUTI	Il calcolatore come strumento. Le parti di un calcolatore. Cenni storici dell'informatica. L'informazione e i suoi supporti.
6	ABILITÀ	Conoscere i concetti di base dell'ICT (Tecnologie dell'informazione e della comunicazione). Saper riconoscere le componenti fondamentali di un calcolatore e le loro funzioni principali. Conoscere i fattori che influiscono sulle prestazioni di un computer e sapere cosa sono le periferiche. Saper leggere un diagramma a blocchi elementare ed effettuare le quattro operazioni in codice binario.
7	METODI, STRUMENTI, MATERIALI UTILIZZATI	Lezioni frontali. Esercitazioni al calcolatore. Appunti presi in classe durante la lezione.
8	TIPOLOGIA DI VERIFICA	Verifiche scritte e prove pratiche.

9	PARAMETRI DI VALUTAZIONE	Saranno valutati i parametri delle conoscenze e delle abilità.		
10	TEMPI DELL'U.D.A.	Settembre-Ottobre-Novembre 2019		
11	LA VALIDAZIONE DEI RISULTATI			
		2/3 raggiunti (sì-no)	non raggiunti n° allievi	N.C. n° allievi
	Conoscenze			
	Abilità			
	Competenza			
12 MODIFICHE, VARIAZIONI, SPECIFICAZIONI per favorire inclusione, apprendimento DSA e BES Secondo le indicazioni dei PdP.				
13 MODIFICHE/OSSERVAZIONI per la stesura dell'unità successiva o come revisione della stessa				
14. VALIDAZIONE DELL'U.d.A. IN DATA _____ FIRMA _____				