

DESTINAZIONE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO



NEXT

AUTORI

A. Ferraresso, S. Benzi,
E. Colombini, L. Scalzullo,
G. Sardo

DE AGOSTINI

NEXT


A. Ferraresso, S. Benzi, E. Colombini,
L. Scalzullo, G. Sardo

Tecnologie pp 408
+ Disegno pp 192
+ Quaderno delle competenze pp 192
+ Tavole di disegno pp 96
+ Easy eBook (su DVD) + eBook
ISBN: 978-88-511-5934-4 € 29,50

Tecnologie pp 408
+ Disegno pp 192
+ Quaderno delle competenze pp 192
+ Easy eBook (su DVD) + eBook
ISBN: 978-88-511-5935-1 € 28,00

Tecnologie pp 408
+ Disegno pp 192
+ Quaderno delle competenze pp 192
+ Tavole di disegno + eBook pp 96
ISBN: 978-88-511-5938-2 € 28,00

Tecnologie pp 408
+ Disegno pp 192
+ Quaderno delle competenze pp 192
+ eBook
ISBN: 978-88-511-5939-9 € 26,50

Strumenti per l'inclusione  pp 120
+ eBook
ISBN: 978-88-511-5942-9 € 6,00

PER L'INSEGNANTE

Libro DOC Tecnologie pp 432
+ Libro DOC Disegno pp 216
+ Libro DOC Quaderno
delle competenze pp 192
+ Tavole di disegno pp 96
ISBN: 978-88-511-2986-6

Guida per l'Insegnante pp 288
+ Coding e robotica con Arduino pp 72
+ eBook
ISBN: 978-88-511-5943-6

Chiavetta USB con Easy eBook
ISBN: 978-88-511-2989-7

DE AGOSTINI

NEXT - Edizione Volume Unico

A. Ferraresso, S. Benzi, E. Colombini,
L. Scalzullo, G. Sardo

Tecnologie e Disegno pp 480
+ Quaderno delle competenze pp 192
+ Tavole di disegno pp 96
+ Easy eBook (su DVD) + eBook
ISBN: 978-88-511-5936-8 € 26,00

Tecnologie e Disegno pp 480
+ Quaderno delle competenze pp 192
+ Easy eBook (su DVD)
+ eBook
ISBN: 978-88-511-5937-5 € 24,50

Tecnologie e Disegno pp 480
+ Quaderno delle competenze pp 192
+ Tavole di disegno pp 96
+ eBook
ISBN: 978-88-511-5940-5 € 24,50

Tecnologie e Disegno pp 480
+ Quaderno delle competenze pp 192
+ eBook
ISBN: 978-88-511-5941-2 € 23,00

Strumenti per l'inclusione  pp 120
+ eBook
ISBN: 978-88-511-5942-9 € 6,00

PER L'INSEGNANTE

Libro DOC Tecnologie e Disegno pp 552
+ Libro DOC Quaderno
delle competenze pp 192
+ Tavole di disegno pp 96
ISBN: 978-88-511-2987-3

Guida per l'Insegnante pp 288
+ Coding e robotica con Arduino pp 72
+ eBook
ISBN: 978-88-511-5943-6

Chiavetta USB con Easy eBook
ISBN: 978-88-511-2989-7

Un corso per **comprendere, utilizzare** in modo responsabile e **partecipare** allo sviluppo della tecnologia del prossimo futuro.

CONTENUTI INNOVATIVI

- Il corso assume una **prospettiva innovativa**, perché considera i **prodotti della tecnologia** come **risposte a bisogni dell'umanità**, e non solo in senso materiale, ma anche affettivo, intellettuale e spirituale. **L'analisi dei bisogni** viene compiuta in ogni unità, nella rubrica *Idee che risolvono i problemi*.
- Il testo si sofferma non solo sui tradizionali argomenti della disciplina, ma **allarga lo sguardo ai prodotti e alle professioni** tipiche della società postindustriale. Viene sottolineata l'importanza del settore dei **servizi**, con l'analisi di tecnologie innovative nei campi delle **telecomunicazioni** e dei **servizi alla persona per la salute, l'istruzione** e la **cultura**.

ORIENTAMENTO

- Uno sguardo alle **nuove professioni**, nella prospettiva della **parità di genere**. Suggestioni per la scelta del futuro **percorso di studi** con accento specifico sulle **discipline STEM**. All'inizio di ogni unità un'**intervista con un lavoratore** di un campo innovativo o poco noto.

SOSTENIBILITÀ, CITTADINANZA E INCLUSIVITÀ

- Gli obiettivi dell'**Agenda 2030** e le linee guida per l'**Educazione civica** come prospettiva per lo studio della tecnologia. Sono un contributo importante per lo sviluppo di comportamenti e consumi responsabili. In ogni unità una **mappa attiva** su un obiettivo dell'agenda, per progettare un futuro sostenibile.
- Un'attenzione particolare è riservata al ruolo sempre più consistente e prezioso della **tecnologia nel sostegno ai soggetti più deboli** o svantaggiati: al mondo dell'infanzia, degli anziani, dei malati, della disabilità.

DISEGNO. SPAZI PER OSSERVARE, RAPPRESENTARE, CREARE

- Alcune pagine presentano **confronti** tra rappresentazioni grafiche e mondo naturale/costruito, per sottolineare l'importanza del **disegno come strumento di conoscenza e intervento** sulla realtà.

- Numerose attività sistematiche sviluppano le **abilità del disegno tecnico**, dall'applicazione di procedure compositive alla risoluzione di problemi grafici più complessi. Un **supporto opzionale** di consolidamento è formato dal **fascicolo di Tavole**.
- Il testo introduce proposte operative per mettersi alla prova divertendosi e per sviluppare le competenze più evolute producendo **creazioni originali**.

PROGETTUALITÀ E COMPETENZE

- La **progettazione** è la **chiave per orientarsi** nel complesso mondo della tecnologia. Per questo il corso riserva ampio spazio al **design** e alla **metodologia operativa**. **L'operatività** è sistematica all'interno delle lezioni e in conclusione dei precorsi tematici, modulata su diversi livelli, dal consolidamento delle conoscenze allo sviluppo delle competenze di base.
- All'interno di un apposito quaderno si trovano **Compiti di realtà, Laboratori** da svolgere singolarmente o in gruppo, utilizzando creativamente materiali di recupero (**Tinkering**), attraverso modalità e strumenti tradizionali, o con l'uso di strumenti digitali.

CODING PER TUTTI

- Il corso comprende un'introduzione al Coding pratica e lineare, incentrata su **software gratuiti** e di **semplice utilizzo**. Alcuni laboratori consentono di simulare esperienze di **robotica** o di **stampa 3D** anche senza disporre di hardware specifico. Tra i materiali del docente, numerose **attività guidate** passo passo, per portare in classe esperienze di robotica con la scheda **Arduino Nano**. Con la intuitiva **programmazione a blocchi**, vengono proposte **attività interdisciplinari** di Tecnologia e Scienze.
- Per chi adotta, webinar formativi sulla nuova scheda Arduino BLE.**