

Anno scolastico /, classe....., si propone l'adozione del testo:

TECHNO-LOGICS

Tecnologia per la scuola secondaria di primo grado

di F. Furci - E. Pozzi

G. Monti

Gruppo Editoriale Raffaello

In sostituzione del testo in uso

Configurazioni di adozione e vendita (modalità mista di tipo b – cartaceo e digitale):

978-88-472-4120-6	Tecnologia (+ Green Book) + Disegno + Tavole + Laboratorio Sperimentale STEAM + Libro digitale	€ 30,90
978-88-472-4121-3	Tecnologia (+ Green Book) + Disegno + Laboratorio Sperimentale STEAM + Libro digitale	€ 29,50
978-88-472-4122-0	Tecnologia (+ Green Book) + Disegno + Tavole + Libro digitale	€ 27,90
978-88-472-4123-7	Tecnologia (+ Green Book) + Disegno + Libro digitale	€ 26,50
978-88-472-4127-5	Laboratorio sperimentale STEAM + Libro digitale	€ 11,90
978-88-472-4124-4	Edizione compatta + Green Book + Libro digitale	€ 24,50
978-88-472-4125-1	Edizione compatta + Green Book + Tavole + Libro digitale	€ 26,90
978-88-472-4126-8	Volume Didattica inclusiva + Libro digitale	€ 13,90

Il corso è disponibile anche nella modalità di tipo c (solo digitale) su www.scuolabook.it

Si propone l'adozione del corso di Tecnologia per la scuola secondaria di primo grado **Techno-Logics**: un progetto pensato per accompagnare in modo coinvolgente studenti e insegnanti attraverso i percorsi e le logiche che caratterizzano questa disciplina: aggiornato sulle più attuali metodologie didattiche e sulla sperimentazione digitale in ottica STEAM, il corso si arricchisce di contenuti e spunti su sostenibilità ambientale, educazione civica e Agenda 2030. Particolare attenzione viene dedicata anche all'inclusività.

Nel volume **Tecnologia**, suddiviso nei tre settori economici principali, i contenuti si sviluppano a partire dai bisogni dell'essere umano per poi concentrarsi sulla conoscenza degli interventi e delle trasformazioni tecnologiche. Il volume è arricchito da percorsi sull'Agenda 2030, dibattiti, esercizi, verifica delle competenze, compiti di realtà. Il fascicolo allegato **Green Book** presenta percorsi di Educazione civica per approfondire i temi dell'Agenda 2030.

Il volume **Disegno** introduce le regole e gli strumenti del disegno tecnico e geometrico, la progettazione, la grafica e il design, oltre a un'esauriente sezione dedicata al disegno al computer. Una parte teorica precede e accompagna esercitazioni pratiche graduali e facili da seguire. Le **Tavole per il disegno** consentono di svolgere esercitazioni di disegno tecnico in piena autonomia. Possono essere un valido aiuto per studenti e studentesse con Bisogni Educativi Speciali.

Il volume **Laboratorio sperimentale STEAM** consente di acquisire le conoscenze di base su coding, robotica e i più utili strumenti del web attraverso attività pratiche in chiave STEAM divertenti e facili da seguire, grazie anche a numerosi video tutorial che guidano passo passo e favoriscono la comprensione.

In evidenza:

- **Compiti di realtà** disciplinari e interdisciplinari
- **Flipped classroom** e **dibattiti**
- Percorsi di **Educazione civica** per riflettere sui temi dell'**Agenda 2030**
- **Attività laboratoriali in chiave STEAM** con tanti video tutorial
- **Verifiche modificabili** in Google Moduli e **lezioni in Power Point** modificabili
- Glossario **CLIL** in lingua inglese
- **Didattica inclusiva** all'interno dei testi, nel volume specifico e sul Libro digitale

Didattica Inclusiva Digitale Integrata

Il corso presenta una **Didattica Inclusiva Digitale Integrata** che consente la personalizzazione dell'apprendimento attraverso percorsi didattici innovativi e flessibili che supportano e valorizzano i diversi bisogni educativi, favorendo molteplici modalità di insegnamento e di studio. Il corso si sviluppa anche sul **Libro digitale**, la versione multimediale e interattiva dell'opera, utilizzabile dall'insegnante in classe e da studenti e studentesse a casa. Contiene numerose risorse aggiuntive, tra cui **video e immagini interattive** e **attività interattive** in lingua inglese.

Firma dei docenti proponenti: