



A. Conti



# L'aula di tecnologia

MATERIA:  
Tecnologia

Nuova edizione



## Cosa cambia nella nuova edizione

Precedente edizione: A. Conti, *Progettare il futuro*, Minerva Scuola (2021)

Cosa cambia	Perché cambia	Dove cambia	Tipologia di innovazione
Da 3 a <b>2 volumi</b> con il <b>Coding integrato</b> nel volume di disegno.	Per garantire un' <b>offerta completa ma compatta</b> .	Configurazione.	Commerciale.
<b>Didattica in pagina</b> .	Per offrire <b>nuove proposte, diversificate</b> per tipologia e livello di difficoltà.	In tutte le lezioni.	Didattica.
<b>Verifiche intermedie</b> .	Per rispondere al bisogno di un frequente <b>monitoraggio dell'apprendimento</b> .	Alla fine di ogni unità di apprendimento. Per esempio: Edilizia, pag 128; 144; 158.	Didattica.
<b>Laboratori STEAM</b> .	Per rispondere al bisogno di una <b>didattica operativa</b> .	Alla fine di ogni unità di apprendimento. Per esempio: Edilizia, pp. 129; 145; 159.	Didattica.
Inseri di <b>attualità tecnologica</b> .	Per rispondere al bisogno di <b>aggiornamento e collegamento alla realtà</b> .	In tutte le aperture di area e in pagina sotto forma di box. Per esempio: Edilizia, pp. 126; 130; 151.	Didattica.
Schede <b>Transizione ecologica</b> su doppia pagina.	Per consentire di fare dei <b>collegamenti mirati</b> dove occorre e quando occorre.	Per esempio: Edilizia, pp. 140-143; 156-157.	Didattica.
Percorso di <b>orientamento</b> .	Per consentire al docente di svolgere il tema, in base alle <b>recenti indicazioni ministeriali</b> .	Alla fine di ciascuna Area.	Didattica.

---

Cosa cambia	Perché cambia	Dove cambia	Tipologia di innovazione
Attività di <b>disegno</b> su foglio <b>quadrettato</b> .	Per un avvio più <b>graduato</b> e <b>facilitato</b> .	Per esempio: Disegno geometrico, pp. 44-47.	Didattica.
Attività <b>Realtà e Disegno</b> .	Per <b>facilitare</b> e <b>rendere concreta</b> una disciplina altrimenti difficile e astratta.	Per esempio: Disegno geometrico, pp. 68-73; 116-121.	Didattica.
<b>HUB Disegno</b> .	Per offrire la possibilità di apprendere le <b>tecniche del disegno</b> e realizzarle anche in ambiente digitale.	Nel libro digitale.	Didattico.

---