

Hypertech Pro

Nuove Indicazioni Nazionali



Le **Nuove Indicazioni Nazionali** ridefiniscono la Tecnologia come **disciplina autonoma e trasversale**, connessa alle competenze scientifiche e digitali. Non più solo strumento operativo, ma ambito di riflessione e progettazione consapevole, che unisce creatività, metodo e responsabilità. Le principali novità introdotte:

- la Tecnologia è riconosciuta come parte integrante del **curricolo STEM**, in continuità con Matematica e Scienze;
- introduzione di contenuti legati al digitale, **coding, robotica e Intelligenza Artificiale** già dalla scuola primaria e secondaria di primo grado;
- valorizzazione del **pensiero computazionale e progettuale**, come competenza chiave per il futuro;
- maggiore attenzione all'**uso etico** e responsabile delle tecnologie, con riflessioni su privacy, sostenibilità e impatto ambientale;
- uso del **laboratorio tecnologico** come spazio di sperimentazione e innovazione.

Per rispondere alle Nuove Indicazioni Nazionali, in Hypertech Pro troverai:

- Quaderno di informatica nella versione digitale, disponibile online: un volume completo di tutti gli argomenti richiesti dalle Nuove Indicazioni Nazionali, caratterizzato da un **taglio fortemente operativo** e corredato da rubriche di approfondimento su **sostenibilità e percorsi STEM, compiti di realtà, verifiche e strumenti per l'inclusione** (mappe e sintesi).
- Un percorso dedicato alla sostenibilità e agli obiettivi dell'**Agenda 2030**.
- Approfondimenti relativi ai temi di **Educazione civica**, in particolare quelli relativi al diritto del lavoro, alla valorizzazione delle eccellenze territoriali, al diritto alla salute.
- *Technonews*: rubriche relative alle innovazioni tecnologiche.
- Compiti di realtà in chiave interdisciplinare per stimolare uno studio trasversale su tutte le discipline dell'area STEM.
- Nelle unità si trovano con frequenza **compiti di realtà di tipo laboratoriale** da svolgersi in modo cooperativo.
- Un ricco **corredo digitale**, con verifiche in Google Moduli, videolezioni e sintesi in PowerPoint.
- Quaderno delle competenze digitali con un'**introduzione al coding**, attività in Scratch 3.0 e attività di robotica con mBot.
- *Ambiente D*, l'**ambiente digitale per il disegno**, il cui obiettivo è quello di guidare studenti e studentesse nella realizzazione delle Tavole di disegno geometrico e tecnico.