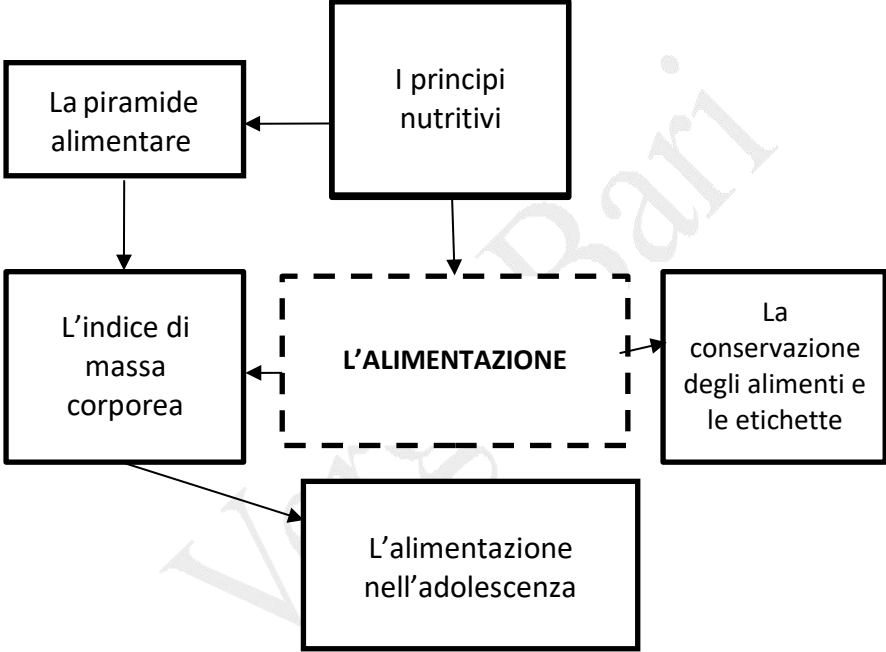


Parte prima	Discipline	TRAGUARDI*	Obiettivi di apprendimento*	Mappa delle attività e dei contenuti (indicazioni nodali)	Tipi di Testo U. A. n.2 ALIMENTAZIONE		
Obiettivi di apprendimento o previsti	TEC	A	5	 <pre> graph TD A[I principi nutritivi] --> B[La piramide alimentare] A --> C[L'ALIMENTAZIONE] B --> D[L'indice di massa corporea] C --> E[L'ALIMENTAZIONE] C --> F[La conservazione degli alimenti e le etichette] D --> G[L'alimentazione nell'adolescenza] E -.-> C F -.-> C style C stroke-dasharray: 5 5 </pre>	Cl. 1	B	7
		C	12				
		E					
		F					
		H					
Personalizzazioni (eventuali)	Discipline	TRAGUARDI*	Obiettivi di apprendimento*	Esplicitati analiticamente in rapporto al singolo e/o al gruppo			
				Gli alunni H svolgeranno attività coerenti con quanto previsto nel PEI. I DSA seguiranno gli obiettivi della classe debitamente individualizzati, come da PDP e svolgeranno attività e prove semplificate con l'ausilio di tutte le misure dispensative e compensative necessarie. Per gli alunni BES, dove occorra, verrà attuata una didattica idonea ai bisogni individuali.			
				COMPITO UNITARIO**	Gli alunni, appresi i concetti base relativi ai principi nutritivi per un corretto nutrimento, devono realizzare una piramide alimentare su cartoncino (involuppo di un solido geometrico) personalizzata in base al proprio regime alimentare e al proprio stile di vita, declinata nei diversi giorni della settimana.		
Metodologia	L'attività didattica procederà attraverso l'opportuno ed equilibrato uso dei seguenti metodi: <ul style="list-style-type: none"> • Lezione frontale • Lezione dialogata • Lezione a distanza tramite piattaforma "Zoom Meeting/ClassroomMeet • Discussione libera e guidata • Lavori individuali e di gruppo • Percorsi autonomi di approfondimento • Flipped classroom 						

	<ul style="list-style-type: none"> • Costruzione di mappe concettuali
Verifiche	<p>L'indagine valutativa sarà pertanto indirizzata sulle capacità acquisite e sulle conoscenze ed i concetti. Nel dettaglio gli strumenti di verifica utilizzati saranno i seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verifiche scritte (test a risposta multipla, domande a completamento, quesiti vero / falso etc.) • Verifiche orali • strumenti didattici complementari o alternativi al libro di testo/ piattaforme di e-learning • Esercitazioni con i principali software di Office e con programmi di grafica freeware • Elaborati grafici
Risorse da utilizzare	<ul style="list-style-type: none"> • Libri di testo in adozione • strumenti didattici complementari o alternativi al libro di testo • Sussidi audiovisivi • Esercizi guidati e schede strutturate. • Piattaforma di e-learning Google Classroom
Tempi	L'unità di apprendimento, in riferimento ai Programmi Ministeriali, si caratterizza modulostrumentale di conoscenze per il secondo quadrimestre.
Obiettivi di apprendimento previsti	<p><i>Vedere, osservare e sperimentare</i> TECNOLOGIA 5I. Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.</p> <p><i>Prevedere, immaginare e progettare</i> TECNOLOGIA 7C. Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.</p> <p><i>Intervenire, trasformare e produrre</i> TECNOLOGIA 12C/H Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (ad esempio: preparazione e cottura degli alimenti).</p> <p><i>Traguardi</i></p> <p>A. L'alunno 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.</p> <p>B. Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.</p> <p>C. È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.</p>
Competenze-chiave europee di riferimento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comunicazione nella madrelingua 2. Comunicazione nelle lingue straniere 3. Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia 4. Competenza digitale 5. Imparare a imparare 6. Competenze sociali e civiche 7. Spirito di iniziativa e imprenditorialità 8. Consapevolezza ed espressione culturale
Note	* Con riferimento all'elenco dei Traguardi per lo sviluppo delle competenze e degli OO. AA. (come da Indicazioni Nazionali e PTOF) e a quello degli OO. AA. contestualizzati . / ** Con riferimento alle competenze-chiave europee.
Seconda parte	Titolo dell'U. A.: I materiali
Diario di bordo	N. 1
	La presente UA è stata avviata tenendo conto delle restrizioni per il contenimento del Covid-19 e quindi con attività a distanza.

<ul style="list-style-type: none"> - <i>interventi specifici attuati</i> - <i>strategie metodologiche adottate</i> - <i>difficoltà incontrate</i> - <i>eventi sopravvenuti</i> - <i>verifiche operate</i> - <i>ecc.</i> 	<p>Strategia metodologica Tutte le lezioni, anche quelle impostate sulla metodologia della flipped classroom, vengono fondate sulla “ricerca-azione” da parte dei discenti con lo scopo di individuare e migliorare una situazione problematica attraverso il coinvolgimento di ogni singolo attore. Inoltre viene dato molto spazio a dei momenti di brainstorming per discutere i risultati dei lavori, individuali o di gruppo. Ogni argomento trattato viene debitamente rapportato al contesto di vita reale.</p> <p>Situazione problematica di partenza Attraverso video o episodi di vita reale gli alunni vengono coinvolti attraverso delle situazioni di partenza mirate non solo a carpire la loro attenzione, ma anche a contestualizzare l’argomento. Dopo il successivo approfondimento attraverso percorsi comuni o autonomi di apprendimento i concetti chiave vengono posti in evidenza attraverso la rielaborazione dei contenuti con mappe concettuali.</p> <p>Attività L’argomento di questa unità di apprendimento viene introdotta attraverso dei video di stimolo ai quali viene fatto seguire un brainstorming relativo alle impressioni ed alle esperienze di vita reale del singolo alunno, inoltre vengono anche fatte delle osservazioni e proposte ricerche di approfondimento relativamente alle diverse alimentazioni in base alle tradizioni culturali. La classe quindi viene invitata a raccogliere del materiale inerente al proprio regime alimentare derivante da incarti di cibo oppure ricerche in rete. Il tutto viene raccolto in una presentazione multimediale del singolo o di gruppo.</p> <p>Verifica La fase valutativa si avvale di verifiche scritte di ingresso, in itinere e finali ma soprattutto di verifiche orali su ogni argomento oggetto di studio.</p> <p>Collegamenti interdisciplinari L’argomento è stato trattato trasversalmente alla disciplina di scienze ed inoltre l’informatica è trattata trasversalmente a tutti gli argomenti dell’unità di apprendimento. A tal proposito si evidenzia che gli argomenti trattati comprendono gli approfondimenti relativi all’educazione civica: nello specifico la trattazione degli obiettivi n. 6 e 11 – "Acqua pulita e servizi igienico-sanitari" e "Città e comunità sostenibili" dell’Agenda 2030.</p> <p>A conclusione dell’unità di apprendimento gli alunni hanno conseguito, ognuno in base alle proprie possibilità, i traguardi per lo sviluppo delle competenze previsti. La classe si è dimostrata interessata e coinvolta durante le lezioni e molto diligente per quanto riguarda l’esecuzione dei compiti assegnati.</p>
<p>Note</p>	<p>Prof.ssa Valentina Spizzico – Classe 2^F – Plesso “Verga”</p>

DISCIPLINA TECNOLOGIA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado

- A. L'alunno 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.
- B. Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.
- C. È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.
- D. Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.
- E. Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.
- F. Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.
- G. 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.
- H. Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.
- I. Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.

Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza della scuola secondaria di primo grado

Vedere, osservare e sperimentare

- 1. Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.
- 2. Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.
- 3. Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.
- 4. Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.
- 5. Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.

Prevedere, immaginare e progettare

- 6. Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.
- 7. Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.
- 8. Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.
- 9. Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.
- 10. Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili.

Intervenire, trasformare e produrre

- 11. Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni.
- 12. Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (ad esempio: preparazione e cottura degli alimenti).
- 13. Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.
- 14. Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo.
- 15. Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.
- 16. Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.

ISTITUTO COMPRENSIVO JAPIGIA I- VERGA

Plesso San Francesco Via Peucetia n. 50 BARI – tel. 0805530943/5541991 fax 080 5524042

Plesso Verga via Carabellese n. 34 – tel/fax 080 5586758

Plesso Don Orione Viale Japigia n.140 BARI – tel./Fax 0805537467

baic88400x@istruzione.it baic88400x@pec.istruzione.it www.icjapigia1verga.it

C.M. BAIC88400X

Con l'Europa investiamo nel vostro futuro!
93437840726

C.F.

RUBRICA DI VALUTAZIONE

(Il presente modello sarà utilizzato dal docente per prove autentiche che si riferiscono alle UA generali disciplinari)

COMPITO AUTENTICO: realizzare una piramide alimentare personalizzata

CONSEGNA FINALE: piramide alimentare personalizzata in base alle proprie esigenze e declinata nei diversi giorni della settimana.

TRAGUARDI DI COMPETENZA: L'alunno 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 i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.

OBIETTIVI SPECIFICI: Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia

COMPETENZE DI CITTADINANZA:

Attività	Descrittori	Indicatori	Livelli
PIRAMIDE ALIMENTARE PERSONALIZZATA	Classificare gli oggetti secondo principi definiti	L'alunno classifica e rappresenta gli oggetti di studio e lavoro in modo efficace rispettando i principi definiti	4
		L'alunno classifica e rappresenta gli oggetti di studio e lavoro in modo adeguato rispettando i principi definiti	3
		L'alunno classifica oggetti di studio e lavoro in modo essenziale rispettando i principi definiti	2
		L'alunno classifica semplici oggetti di studio con la guida del docente	1
PIRAMIDE ALIMENTARE PERSONALIZZATA	Costruire ipotesi per affrontare la complessità del	L'alunno elabora consapevolmente idee personali in modo autonomo ed originale e costruisce ipotesi valide e logiche	4
		L'alunno elabora idee personali in modo autonomo e costruisce ipotesi	3

	nostro tempo	congrue	
		L'alunno elabora qualche idea personale e costruisce ipotesi sufficientemente valide	2
		L'alunno va guidato nell'analisi e nella costruzione di ipotesi logiche	1
PIRAMIDE ALIMENTARE PERSONALIZZATA	Essere responsabile	L'alunno si assume responsabilità in tutte le situazioni in cui è coinvolto e contribuisce alla soluzione di problemi personali e collettivi.	4
		L'alunno si assume responsabilità sul piano personale, si impegna parzialmente per contribuire alla soluzione di problemi collettivi.	3
		L'alunno solo in alcuni casi si assume responsabilità sul piano personale, esita nel contribuire in prima persona alla soluzione dei problemi.	2
		L'alunno ha difficoltà nell'assumersi responsabilità, evita di contribuire in prima persona alla soluzione dei problemi.	1