

Prima parte	Discipline	Traguardi	Obiettivi di apprendimento	Mappa delle attività e dei contenuti (indicazioni nodali)	U. A. Interdisciplinare Classe I F PRIMO QUADRIMESTRE
Obiettivi di apprendimento previsti		A,E,H,I	1,5		

	COMPITO UNITARIO	<p>La classe 1 F ha realizzato una MAPPA INTERATTIVA DIGITALE DELLA CITTA' con indicazione dell'ubicazione dei principali monumenti e alcuni "luoghi di interesse" stabiliti in accordo con i professori, immaginando di accompagnare un possibile turista nella visita della città e approfondendo, di volta in volta i temi toccati dalle varie discipline; accesso attraverso l'uso di QR-code al padlet realizzato con fotografie da loro scattate e da brevi testi descrittivi.</p> <div style="text-align: center;">  </div>
Metodologia	<p>L'attività didattica procederà attraverso l'opportuno ed equilibrato uso dei seguenti metodi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cooperative learning ● Problem solving <p>Percorsi autonomi di approfondimento</p>	
Verifiche	<p>L'indagine valutativa sarà 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"> ● Verifica finale del compito unitario 	
Risorse da utilizzare	<ul style="list-style-type: none"> ● Computer ● LIM e proiettore ● Etc.... 	
Tempi	<p>L'unità di apprendimento, in riferimento alle Linee Guida per l'Educazione Civica, al Curricolo di Educazione Civica di questo I.C., è stata sviluppata nel corso dell'intero PRIMO QUADRIMESTRE</p>	
Obiettivi di apprendimento	<p><i>Vedere, osservare e sperimentare</i></p> <p>TECNOLOGIA 5A. Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.</p> <p><i>Prevedere, immaginare e progettare</i></p> <p>TECNOLOGIA 7C. Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. TECNOLOGIA 9CI. Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano e utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali ed i programmazione.</p> <p>TRAGUARDI</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>E. Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	
Competenze chiave europee di riferimento	<ul style="list-style-type: none"> X 1 Comunicazione nella madrelingua X 2 Comunicazione nelle lingue straniere X 3 Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia X 4 Competenza digitale X 5 Imparare a imparare X 6 Competenze sociali e civiche X 7 Spirito di iniziativa e imprenditorialità 	

Note

Con riferimento all'elenco dei Traguardi per lo sviluppo delle competenze e degli OO. AA. (come da Curricolo d'Istituto e PTOF) e a quello degli **OO. AA. contestualizzati**. Con riferimento alle competenze-chiave europee.

Seconda parte**GUIDA PER UN GIORNO: LA MIA CITTÀ****Diario di bordo****Situazione della classe**

Lo sviluppo e il potenziamento dei valori culturali e sociali di base per la classe IE è stato perseguito in relazione agli obiettivi corrispondenti definiti nella programmazione generale del Consiglio di Classe. Gli allievi hanno mostrato un atteggiamento generalmente positivo nei confronti della attività, accanto a una partecipazione continua. Tutti gli alunni hanno dimostrato in modo generalizzato un buon livello di collaborazione reciproca.

Strategia metodologica

La metodologia di apprendimento utilizzata è stata quella del "learning by doing" dove ogni singolo alunno si è cimentato per apportare il proprio contributo all'attività.

Situazione problematica di partenza

Per ogni singolo elemento di interesse della città individuato nelle precedenti attività interdisciplinari si è pensato di realizzare un QR code al fine di rendere facilmente fruibile a tutti la conoscenza delle bellezze della città di Bari.

Attività

La classe, suddivisa in quattro gruppi di lavoro, ha raccolto il materiale di approfondimento nelle varie discipline lo hanno organizzato digitalmente lavorando prima in laboratorio di informatica e poi completando il lavoro a casa. Infine lo hanno reso fruibile con la realizzazione di un Qr code.

Verifica

L'indagine valutativa sarà indirizzata sulle capacità acquisite e sulle conoscenze ed i concetti. Verifica finale del compito unitario.

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.

Note

Prof.ssa Valentina Spizzico – Classe 1^F– Plesso "Verga"