

Prima parte	Discipline	Traguardi	Obiettivi di apprendimento	Mappe delle attività e dei contenuti <i>(indicazioni nodali)</i>	U. A. Interdisciplinare Classe I D PRIMO QUADRIMESTRE
Obiettivi di apprendimento previsti		A,E,H,I	1,5	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">Ed. fisica: le regole della strada e del pedone</div>	
	COMPITO UNITARIO	Planimetria interattiva			
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	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
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 programmazione.</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>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 X 8 Consapevolezza ed espressione culturale
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	Planimetria interattiva
Diario di bordo	<p>Situazione della classe</p> <p>Lo sviluppo e il potenziamento dei valori culturali e sociali di base per la classe ID 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.</p> <p>Strategia metodologica</p> <p>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.</p> <p>Situazione problematica di partenza</p> <p>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.</p> <p>Attività</p> <p>La classe, suddivisa in quattro gruppi di lavoro, ha raccolto il materiale di approfondimento nelle varie</p>

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^D– Plesso “Verga”