

Prima parte	Discipline	Traguardi	Obiettivi di apprendimento	Mappa delle attività e dei contenuti <i>(indicazioni nodali)</i>	U. A. Interdisciplinare Classe 2 E PRIMO QUADRIMESTRE I Talenti
Obiettivi di apprendimento previsti	Tutte	Vedi Uda disciplinari	Vedi Uda disciplinari		
	COMPITO UNITARIO	Video clip: Insegnante per un giorno			
Metodologia	L'attività didattica procederà attraverso l'opportuno ed equilibrato uso dei seguenti metodi: <ul style="list-style-type: none"> ● Lezione frontale 				

	<ul style="list-style-type: none"> • Lezione dialogata • Discussione libera e guidata • Cooperative learning • Flipped classroom • Dettatura di appunti • Costruzione di schemi di sintesi • Classe virtuale • Videolezioni • Video tutorial • 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"> • Verifiche scritte (test a risposta multipla, domande a completamento, quesiti vero / falso etc.) • Verifiche orali • Verifica finale del compito unitario
Risorse da utilizzare	<ul style="list-style-type: none"> • Libri di testo in adozione • Presentazioni multimediali • 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 contestualizzati per le varie discipline	<p><i>Vedere, osservare e sperimentare</i> TECNOLOGIA 6C Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. 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. TECNOLOGIA 6CEI. Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.</p> <p><i>Traguardi</i> 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. 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. E. Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. 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	Le strutture abitative	
Diario di bordo	<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 In continuità con l'unità di apprendimento inerente ai materiali affrontata nella classe prima si approfondisce il discorso relativo ai materiali da costruzione e da lì si introduce il concetto di elemento strutturale. Gli alunni dopo aver appreso i concetti basilari relativi alla realizzazione di una struttura e alla organizzazione degli spazi interni si cimentano nel rilievo planimetrico dell'aula e nel successivo realizzo della relativa planimetria in scala. Successivamente mediante l'utilizzo di un software digitalizzeranno l'elaborato sia bidimensionalmente che tridimensionalmente. Infine collocheranno la struttura scolastica nel contesto cittadino e effettueranno delle osservazioni relativamente al piano regolatore generale.</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>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>	
Note	Prof.ssa Valentina Spizzico – Classe 2^E – Plesso “Verga”	