ANNO SCOLASTICO 2016/2017

**APPRENDERE**

Processo di appropriazione e integrazione (co-costruzione) consapevole delle nuove conoscenze con quelle già possedute, nei diversi contesti di vita.

**INSEGNARE**

• Progettare, organizzare situazioni di apprendimento in cui l’alunno sia protagonista.

• Modulare, mediare e facilitare l’apprendimento utilizzando strategie calibrate che tengano conto della specificità di ogni alunno.

• Suscitare, attraverso l’esperienza formativa, la capacità di leggere la realtà e di rispondere, in modo autonomo, ai problemi di vita.

**VALUTARE**

• Dare valore al processo di apprendimento- insegnamento di tutti e di ciascuno.

• Osservare, monitorare, misurare e verificare l’esito dell’insegnamento -apprendimento.

• Rivedere per ricalibrare, eventualmente, la programmazione e la proposta formativa.

**DISCIPLINA**

La parola è etimologicamente centrata sulla necessità di chi apprende. Quindi è ciò che concorre a rappresentare la realtà e a leggerla nelle sue sfaccettature.

Insieme le discipline concorrono al sapere del discente e si approcciano attraverso la loro epistemologia.

**MAPPA PEDAGOGICA DELLA DISCIPLINA DISCIPLINA: TECNOLOGIA**

**COMPETENZE CHIAVE**

* Imparare a imparare
* Il senso di iniziativa
* La competenza digitale
* La competenza in campo scientifico e tecnologico

**PROFILO DELL’ALUNNO**

Usa con consapevolezza le conoscenze scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e verificare l’attendibilità delle analisi svolte.

**DISPOSIZIONI DELLA MENTE (3-5)**

* Impegnarsi per l’accuratezza
* Fare domande e porre problemi
* Creare, immaginare, innovare
* Pensare in modo interdipendente
* Assumere rischi responsabili

|  |  |
| --- | --- |
| **APPROCCI METODOLOGICI**  **PROCEDURE** che l'insegnante attiva nella realizzazione delle singole unità didattiche che ha progettato. | |
| **PRIMARIA** | **SECONDARIA DI I GRADO** |
| * Lezione frontale * Cooperative learning * Attività laboratoriali * Flipped classroom * Problem solving * Brain-storming * Compiti di realtà * Metodo non direttivo * Metodo di animazione o group work * Team teaching * Metodo attivo * Metodo permissivo | * Lezione frontale * Cooperative learning * Attività laboratoriali * Flipped classroom * Problem solving * Brain-storming * Compiti di realtà |

|  |  |
| --- | --- |
| **STRETEGIE DIDATTICHE**  Riguardano l'orientamento complessivo che l'insegnante assume in quanto facilitatore dei processi di apprendimento. Le strategie sono essenzialmente due: **strategia espositiva e strategia euristica**. La differenza fondamentale riguarda la diversa focalizzazione che guida l'azione dell'insegnante nella scelta della strategia: privilegia il ricorso alla strategia espositiva quando il centro della sua attenzione è posto sugli aspetti contenutistici dell'insegnamento; privilegia la strategia di tipo euristico quando l'attenzione è invece centrata sui modi di apprendere dell'alunno. Il primo approccio si presta maggiormente alla trasmissione di contenuti, ma questo può avvenire anche in forma coinvolgente, non necessariamente di trasmissione passiva. La strategia di tipo euristico, al contrario, è più funzionale alla partecipazione degli alunni, al loro coinvolgimento. Il primo approccio garantisce maggiormente la sistematicità dell'insegnamento, il secondo prevede una maggior negoziazione con gli alunni, può essere meno sistematico (e quindi può portare a trascurare qualche contenuto), ma risulta significativo anche dal punto di vista cognitivo, perché impegna attivamente gli alunni. | |
| **PRIMARIA** | **SECONDARIA DI I GRADO** |
| * Strategia espositiva * Strategia euristica | * Strategia espositiva * Strategia euristica |
| **TECNICHE DIDATTICHE**  Riguardano gli aspetti specifici, finalizzati alla realizzazione di particolari momenti dell'azione didattica, richiesti dal progetto che si sta realizzando e collocati all'interno del metodo che si sta utilizzando. Le tecniche didattiche rappresentano l'aspetto più tattico dell'azione didattica, non sono esclusive di un metodo piuttosto che di un altro, e meno che mai di una strategia. | |
| **PRIMARIA** | **SECONDARIA DI I GRADO** |
| * Peer tutoring * Cooperative learning * Learning by doing * Experimental learning * Webquest |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **STRUMENTI DIDATTICI** | |
| **PRIMARIA** | **SECONDARIA DI I GRADO** |
| * Lim * Computer e software didattici * Materiale di riciclo e/o di riutilizzo * Materiale di facile consumo * Ambiente naturale |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **ESPERIENZE SIGNIFICATIVE** | |
| **PRIMARIA** | **SECONDARIA DI I GRADO** |
| * Costruzione di libricini * Costruzione di plastici * Costruzione di strumenti meteorologici * Costruzione di un testo regolativo e/o diagramma di flusso utilizzando strumenti tecnologici * Trasformazione di materiale di riciclo |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **PROGETTI** | |
| **PRIMARIA** | **SECONDARIA DI I GRADO** |
| * Uscite e visite didattiche * Progetto salv’ artalberi * Progetto orto * Progetto di educazione stradale | * Uscite e visite didattiche |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **TECNOLOGIA - CLASSE PRIMA SCUOLA PRIMARIA** | | | | |
| **RIFERIMENTO ALLA MAPPA** | | | | |
| **COMPETENZE DISCIPLINARI** | | | **DISPOSIZIONI DELLA MENTE** | |
| * Assumere un atteggiamento consapevole rispetto agli interventi e alle trasformazioni che l’uomo opera nei confronti dell’ambiente. * Pensare e realizzare artefatti seguendo un iter progettuale ed esecutivo prevedendone la modalità di realizzazione, gli esiti e la possibilità dell’errore. * Sviluppare un pensiero critico rispetto agli effetti sociali e culturali della diffusione degli strumenti tecnologici. | | | * Impegnarsi per l’accuratezza. * Fare domande e porre problemi. * Creare, immaginare, innovare. * Pensare in modo interdipendente. * Assumere rischi responsabili. | |
| **TRAGUARDI** | * L’alunno esplora l’ambiente che lo circonda. * Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di individuarne la funzione principale. * Svolge semplici azioni per conoscere e manipolare i materiali. * Utilizza la LIM e software in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri seguendo le indicazioni dell’insegnante. | | | |
| **NUCLEI TEMATICI** | **VEDERE OSSERVARE E SPERIMENTARE** | **PREVEDERE E IMMAGINARE** | | **INTERVENIRE E TRASFORMARE** |
| **OBIETTIVI** | * Distingue semplici oggetti di uso quotidiano rilevandone le differenze per forma, tipologia di materiale e funzione. OBIETTIVO TRASVERSALE A SCIENZE * Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. OBIETTIVO TRASVERSALE A SCIENZE * Conosce le parti principali che compongono un Pc. | * Segue semplici istruzioni per realizzare oggetti. OBIETTIVO TRASVERSALE A ARTE * Segue istruzioni per effettuare l’accensione e lo spegnimento della LIM. | | * Compone e scompone oggetti di uso comune nei loro elementi costitutivi. * Realizza un oggetto in cartoncino. OBIETTIVO TRASVERSALE A ARTE * Usa la LIM in situazioni di gioco. OBIETTIVO TRASVERSALE A TUTTE LE DISCIPLINE CHE PREVEDANO ESERCITAZIONI CON MATERIALE MULTIMEDIALE |

|  |  |
| --- | --- |
| Eventuali adattamenti relativi agli obiettivi cuticolari (tempistica concentrata, obiettivi condivisi trasversalmente,…) | La fase progettuale presente nei nuclei tematici PREVEDERE E IMMAGINARE/INTERVENIRE E TRASFORMARE verrà sviluppata in classe, mentre la realizzazione vera e propria si collegherà in modo trasversale con arte e immagine nel relativo laboratorio. |
| Attività curricolari da incentivare all’aperto | Per il nucleo tematico VEDERE OSSERVARE E SPERIMENTARE ci saranno affondi in scienze con attività di osservazione diretta e sperimentazione sensoriale. |