

Programmazione didattica di Tecnologia per la classe III^a D A.S. 2013-14 dell' I.C. Gamerra – Scuola Secondaria di primo grado plesso “Putignano” Docente: Silvestro Giovanni

Metodologia

In maniera coerente con gli obiettivi fissati, il metodo di lavoro cambia a seconda delle discipline:

1. La **teoria di Tecnologia** viene svolta con lezioni in modalità “Ricerca-Azione”(R.A.) ispirate al Metodo della Professoressa Maria Famiglietti dell'ex-IRRE dell'Emilia Romagna ma con opportune modifiche sperimentate con successo dal docente negli anni scolastici precedenti. Il metodo prevede una minima lezione frontale che definisce gli obiettivi di apprendimento e i criteri di valutazione della disciplina. Successivamente, attraverso lezioni di tipo partecipativo su argomenti semplici, gli alunni apprendono i principali strumenti logico-formativi volti a rendere più efficace lo studio della Tecnologia. Ove possibile, le attività teoriche sono supportate da attività pratiche di tipo laboratoriale con oggetti di uso quotidiano o con il Personal Computer. Il docente, attraverso la funzione di mediatore didattico stimola le domande e definisce le consegne che ogni singolo alunno è chiamato a risolvere in modo autonomo. In seguito, la fase di correzione avviene mediante la socializzazione di tutti gli alunni e se necessario, con la riscrittura alla lavagna del lavoro socializzato frutto del brainstorming facilitato dal docente.

Nel secondo quadrimestre si procederà con il lavoro di gruppo di tipo cooperativo. La classe verrà suddivisa in massimo 8 gruppi da 3-4 alunni circa e sarà chiesto loro di lavorare in gruppi di lavoro e di ricerca strutturati con dei ruoli definiti al loro interno. Verranno stabiliti i compiti e assegnati i materiali per poter lavorare singolarmente ma in modo funzionale al gruppo ed alla classe. Ove possibile, sarà eletto in seno al gruppo un allievo di fascia alta che avrà il compito di coordinare le attività degli altri con un compito che può definirsi di “coordinatore”. I gruppi saranno formati con tecniche sociometriche (Moreno) per evitare le conflittualità e in caso di gruppi omogenei con alunni di fascia bassa, saranno fatte richieste facilitate per una efficace personalizzazione della didattica.

Le attività, sono registrate su un “pieghevole” (di fogli protocollo a quadretti uniti con nastro adesivo) utile all'alunno per poter osservare il lavoro svolto in un unico sguardo ed essere così facilitato nelle consegne successive e nelle operazioni di debriefing finali. Le attività metacognitive conclusive saranno facilitate dal docente con domande e attività basate su grafi e tabelle.

2. L'approccio al **disegno tecnico** sarà di tipo deduttivo: dopo una introduzione generale sulle norme del disegno tecnico e sull'utilità di quest'ultimo per la vita dell'uomo, si passa all'utilizzo degli strumenti. Le tecniche di disegno saranno apprese con la pratica sviluppata attraverso la lettura e la comprensione del testo. Il docente interverrà in fase di correzione evitando inutili copie di disegni svolti meccanicamente.
3. Data la conformazione del **laboratorio** di informatica (9 postazioni utili) questa disciplina sarà svolta in gruppo e contemporaneamente a quella della progettazione di sviluppi di figure solide regolari. Il problem solving di tipo induttivo sarà la base metodologica di entrambe le attività.

Valutazione

Per la parte teorica, la valutazione sarà strettamente collegata alla quantità di informazioni studiate e approfondite. Il docente durante la lezione indicherà la corrispondenza tra i livelli di difficoltà e il voto numerico dei vari argomenti studiati. Ogni alunno, in base alle sue attitudini, al suo impegno e alle sue capacità di autovalutazione potrà scegliere il proprio percorso mirando a raggiungere un determinato voto numerico.

Il docente durante le esercitazioni di disegno e laboratorio, chiarirà la corrispondenza tra il livello di difficoltà e il voto numerico finale di quella esercitazione o verifica scelta dall'alunno in base alle sue attitudini, al suo impegno e alle sue capacità di autovalutazione.

Scansione temporale dei contenuti per obiettivi di apprendimento

COMPETENZA: Saper comprendere e comunicare con linguaggio specifico

Contenuti	Materiali di studio	Tempi	Verifiche
1. Metodo di studio	Appunti lezioni	Settembre - Dicembre	•Pieghevole con mappe concettuali svolto in classe e a casa
2. Tecnologia applicata alle Macchine e all'Energia	<u>Volume Tecnologie</u> p.198- p.301	Ottobre - Giugno	• Interrogazione programmata • Interrogazione a libro aperto • Test scritti o domande orali per valutare l'ascolto

COMPETENZA: Abilità manuali e logiche nell'utilizzo di strumenti tecnici

Contenuti	Materiali di studio	Tempi	Verifiche
3. Laboratorio Sviluppi e Metodo Progettuale	Appunti presi in classe <u>Volume Disegno</u>	Ottobre - Gennaio	•Compiti di progetto in classe •Controllo in itinere della cartellina con tutte le esercitazioni e appunti
4. Disegno tecnico • Sviluppi da disegni assonometrici • Assonometrie da proiezioni ortogonali	<u>Volume Disegno</u>	Gennaio - Giugno	•Compiti di disegno in classe •Controllo in itinere della cartellina con tutte le esercitazioni e appunti
5. Informatica	Appunti presi in laboratorio informatico	Ottobre - Dicembre Febbraio - Aprile	File doc, xls e skp di Sketch up eseguiti in laboratorio

Pisa, 4 ottobre 2013

Giovanni Silvestro