

MODULO PLURIDISCIPLINARE		
<b>TITOLO</b>	<p><b>“OSSERVANDO OLTRE.....LE APPARENZE”</b>  <b>Siate affamati, siate folli : Steve Jobs</b>  <b>NUCLEI FONDAMENTALI:</b> Saper leggere e interpretare la realtà mediante l’uso di strumenti scientifici per educare all’osservazione e al pensiero creativo e critico.</p>	
<b>DISCIPLINE</b>	Scienze, Filosofia, Matematica, Italiano, Inglese, Religione, Disegno e St. Arte, Fisica, Informatica, Scienze Motorie .	
<b>COMPETENZE AREA COMUNE</b>	<p><u>Asse scientifico/tecnologico:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- essere consapevoli delle potenzialità delle tecnologie rispetto al contesto culturale e sociale in cui vengono applicate;</li> <li>- utilizzare correttamente e descrivere il funzionamento di sistemi e/o dispositivi complessi;</li> <li>- osservare, rilevare, elaborare;</li> <li>- applicare in contesti specifici conoscenze e abilità scientifiche riguardanti la luce e gli spettri di emissione e di assorbimento.</li> </ul> <p><u>Asse dei linguaggi:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- utilizzare un registro linguistico e un lessico in rapporto ad ambiti e contesti diversi;</li> <li>- ricercare, acquisire, selezionare informazioni generali e specifiche in funzione della comprensione e produzione di testi di carattere scientifico;</li> <li>- scrivere un opuscolo informativo.</li> </ul>	
<b>COMPETENZE AREA DI INDIRIZZO/ARTICOLAZIONE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper cogliere i rapporti tra il pensiero scientifico e la riflessione filosofica e letteraria</li> <li>- Conoscere i metodi d’indagine propri delle scienze sperimentali.</li> </ul>	
<b>COMPETENZE DI CITTADINANZA</b>	Potenziare le competenze chiave di cittadinanza: Imparare ad imparare; Progettare; Comunicare; Collaborare e partecipare; Migliorare i rapporti interpersonali, interculturali e sociali; affinare l’espressione culturale; potenziare la competenza digitale; collocare l’esperienza personale in un sistema di regole.	
<b>DIMENSIONE DELLE COMPETENZE</b>	CONOSCENZE	ABILITA'
	<p><b>Lingua Italiana</b>  <u>Conoscenze:</u> contesto, scopo e destinatario della comunicazione; elementi di base della comunicazione; il metodo sperimentale di Galileo Galilei. <u>Abilità:</u> Leggere e analizzare passi del “Dialogo sopra i massimi sistemi” e del “Sidereus Nuncius”.</p> <p><b>Arte:</b>  <u>Conoscenze:</u> analisi e studio del periodo relativo agli impressionisti. <u>Abilità:</u> utilizzare registri comunicativi adeguati ai diversi ambiti.</p> <p><b>Storia e Filosofia</b>  <u>Conoscenze:</u> fattori e contesti di riferimento delle innovazioni scientifiche, evoluzione culturale dell’Europa di inizio XVII secolo; differenza tra modello tolemaico-aristotelico e modello copernicano, con approfondimenti anche in lingua inglese. L’infinito in Bruno: il processo e l’inquisizione. La chiesa durante l’Inquisizione, studio sotto il profilo religioso.  <u>Abilità:</u> adoperare concetti e termini storico-filosofici in rapporto agli specifici contesti storico- culturali</p> <p><b>Fisica</b>  <u>Conoscenze:</u> la luce fenomeni legati alla sua natura ondulatoria. <u>Abilità:</u> applicare le leggi fisiche relative agli argomenti trattati.</p> <p><b>Matematica</b>  <u>Conoscenze:</u> René Descartes (Cartesio) estende il metodo della ricerca matematica a</p>	

	<p>ogni ambito del sapere, dalla filosofia alla scienza. Geometria analitica. Nel 1687 l'inglese Isaac Newton, con la scoperta della legge della gravitazione universale relazioni e funzioni.</p> <p><u>Abilità</u>: usare consapevolmente gli strumenti di calcolo posseduti; analizzare e interpretare dati, elaborare deduzioni.</p> <p><b>Scienze naturali</b>  <u>Conoscenze</u>: Tessuti al microscopio.  <u>Abilità</u>: riconoscere e distinguere i tessuti attraverso esperienze laboratoriali.</p> <p><b>Informatica</b> : la rivoluzione digitale, intelligenza artificiale.</p> <p><b>Scienze Motorie</b>: strategie del gioco di squadra.</p> <p><b>Inglese</b>: ShaKespeare: " Hamlet " The Tempest ". G . Swift " Gulliver Travels" .</p> <p><b>Religione</b>: etica.</p>
<b>PRODOTTO FINALE</b>	Mostra espositiva dei lavori degli alunni /Presentazione del lavoro prodotto in ppt attraverso esposizione orale per verificare le competenze verbali .
<b>DESTINATARI</b>	CLASSE QUARTA
<b>PERIODO DI SVOLGIMENTO</b>	Intero anno scolastico
<b>DURATA</b>	ORE: indicativamente 4 ore per disciplina
<b>METODOLOGIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lezione frontale, individuale e di gruppo in classe, in aula</li> <li>- Audiovisivi</li> <li>- Laboratorio informatica e fisica;</li> <li>- Incontri con esperti</li> <li>- Collaborazioni con istituzioni territoriali di riferimento</li> <li>- Ricerca multimediale / <i>Problem solving</i></li> <li>- Schede che accompagnano le attività</li> <li>- Verifiche periodiche (in itinere e conclusiva del prodotto finale)</li> </ul>
<b>STRUMENTI</b>	Laboratorio, LIM, schemi, mappe concettuali, pc.
<b>STRUMENTI DI VALUTAZIONE</b>	Autovalutazione e Feedback dell'esperienza. Verifiche in itinere e conclusiva del prodotto finale.