

## Tecnologia, natura, creatività e le Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione

*Tecnologia, natura, creatività* è un corso capace di tradurre i traguardi ministeriali in prassi operativa rigorosa, superando la vecchia visione nozionistica della disciplina grazie a un apparato di rubriche mirate.

### 1. IL NUOVO ASSE PORTANTE: L'INFORMATICA E L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Il tratto di maggiore innovazione dell'opera risiede nella recezione del nuovo paradigma informatico. Il Ministero ha imposto lo studio sistematico dell'Informatica come scienza rigorosa (sistemi operativi, protocolli di rete, cybersicurezza, impatto dei dati).

In questo scenario, il testo spicca per una scelta editoriale d'avanguardia: la rubrica strutturale

"**Tutor AI**", collocata in apertura di ogni singola Unità di Apprendimento. L'invito costante a "chiedere il supporto del tutor AI" intercetta in modo magistrale la più sfidante delle nuove direttive: la «valutazione critica dei dati reperiti su rete e delle informazioni fornite da sistemi di intelligenza artificiale generativa». Abituare i preadolescenti a interagire con un'IA, verificandone gli output, plasma quel pensiero critico vitale per l'odierna cittadinanza digitale.



### 2. CICLI TECNOLOGICI, TRANSIZIONE ECOLOGICA E ORIENTAMENTO

L'opera risponde con totale aderenza alla macro-area "Cicli tecnologici", esplorando i materiali attraverso il concetto di "ciclo di vita del bene" e di catena del valore.

Questa aderenza epistemologica trova espressione pragmatica in diverse sezioni operative. Ad esempio, all'interno della rubrica "**Laboratorio STEAM**", gli alunni sono chiamati a confrontarsi con l'economia circolare, come nell'attività dedicata alla "Paper Week" promossa da Comieco (UdA 3) o nell'analisi delle certificazioni forestali FSC/PEFC per la silvicoltura sostenibile (UdA 2).

A questo asse si aggancia in modo evidente la rubrica "**Orientamento**" (presente, ad esempio, nell'UdA 7 sulle fibre tessili e l'industria della moda ecosostenibile), che attualizza la disciplina guidando gli studenti a esplorare i percorsi formativi e le professioni tecniche del futuro, in perfetta linea con le direttive ministeriali sul *life-long learning*.

### 3. PENSIERO PROGETTUALE, SISTEMI TECNOLOGICI E TRASVERSALITÀ

Coerentemente con le prescrizioni relative agli "Oggetti, macchine e sistemi", i volumi adottano una metodologia spiccatamente induttiva. Questo *habitus* logico-progettuale è guidato dalle rubriche "**Esploro**" (che invita alla scomposizione storica e tecnica, come nei "segreti della plastica" nell'UdA 6) e, di nuovo, dalle ricadute pratiche del "**Laboratorio STEAM**". Qui si esce dalla teoria per entrare nel *design thinking*: si pensi alla richiesta di "Progettare un contenitore in vetro... ottimizzando spazio ed efficienza" (UdA 4) o all'analisi sperimentale della conduttività elettrica nei circuiti (UdA 1).

Completano l'impianto e rafforzano la trasversalità della disciplina le schede "**CLIL / In English**": chiedendo di analizzare testi sull'invenzione di bioplastiche derivate dagli scarti di patate o sulla produzione tessile a Manchester, il volume proietta il sapere tecnico in una dimensione globale, abituando all'uso di un lessico tecnico internazionale.

In conclusione, il progetto editoriale si configura come uno strumento di altissimo profilo didattico. La sinergia tra trattazione teorica e l'impalcatura delle rubriche operative (*Tutor AI, Laboratorio STEAM, Orientamento, CLIL*) **garantisce la formazione di cittadini tecnologicamente maturi**, in grado di padroneggiare sia la dimensione materiale e ambientale della produzione, sia le complesse architetture del nuovo ecosistema informatico.