

UDA STEM/STEAM

A.S. 2022-2023

SPECIFICHE DELL'UDA

TITOLO UDA	LABORATORIO DI POESIA
Docenti e discipline coinvolti (indicare nome, cognome e materia d'insegnamento)	Andrea Mian e Paola Sannino Italiano per discenti di lingua straniera
Docente coordinatore	De Luca Giulia
Classe/i e sede/i	A2M e Corso BLU
Numero di alunni coinvolti	12+6
Tempi di realizzazione (indicare periodo)	Maggio 2023
Metodologie didattiche previste	Didattica multisensoriale, brainstorming, cooperative learning, problem solving, transcodificazione (comprensione di testi ed esecuzione di disegni e testi, da immagini a parole, poesie e musica) tecnologie didattiche (BYOD con utilizzo di smartphone, LIM e PC)
Aspetti inclusivi (visibilità, consapevolezza, uso, mantenimento)	Didattica attiva e laboratoriale, Lezioni interattive, sviluppo della metacognizione, produzione scritta di disegni e poesie in italiano e nella L1 (ponti interlinguistici), percorso di apprendimento in cui i discenti danno un contributo fondamentale e significativo (scelta del tema su cui verte il prodotto finale)
Compito / prodotto finale	Realizzazione di un video contenente gli elaborati scritti, grafici e registrazioni audio dei partecipanti
Strumenti di verifica previsti	Produzione scritta, orale e grafica secondo le linee guida delle competenze di livello A2

AREA TEMATICA DELLE STEM/STEAM

(barrare con una X)

	robotica e coding
	schede programmabili ed elettroniche
	making, tinkering e kit per le STEM/STEAM
	AR/VR (realtà aumentata, immersiva e virtuale + coding)
	progettazione, realizzazione e stampa di oggetti 3D
X	digitalizzazione (software di registrazione vocale, video, siti web, software di video-editing, software di image-editing)

OBIETTIVI DELL'UDA

<p>Competenze chiave europee https://www.invalsiopen.it/competenze-chiave-apprendimento-permanente/</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ competenza alfabetica funzionale; ▪ competenza multilinguistica; ▪ competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; ▪ competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; ▪ competenza imprenditoriale; ▪ competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
<p>Competenze digitali https://repubblicadigitale.innovazione.gov.it/assets/docs/DigComp-2_2-Italia-no-marzo.pdf</p>	<ul style="list-style-type: none"> • GESTIRE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI (Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. Organizzarli ed elaborarli in un ambiente strutturato) • INTERAGIRE CON GLI ALTRI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE (Interagire tramite diverse tecnologie digitali e capire quali sono gli strumenti di comunicazione più appropriati in un determinato contesto) • ESERCITARE LA CITTADINANZA ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI (Partecipare alla vita sociale attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati. Trovare opportunità di self-empowerment e cittadinanza partecipativa attraverso le tecnologie digitali più appropriate) • SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI (Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali). • UTILIZZARE IN MODO CREATIVO LE TECNOLOGIE DIGITALI (Utilizzare gli strumenti e le tecnologie digitali per creare conoscenza e innovare processi e prodotti. Partecipare individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali)

SPAZI, RISORSE, STRUMENTI E FONTI

(inserire qui gli strumenti STEM/STEAM)

Risorse didattiche	Presentazioni Powerpoint, poesie, immagini, schede predisposte, pennarelli, fogli
Strumenti STEM/STEAM	LIM, PC, tablet, smartphone
Altre risorse d'Istituto	Web 2.0
Spazi	Aule
Fonti (materiali di riferimento, siti utilizzati, applicazioni)	App di registrazione vocale Samsung, Nero Vision, PPT

PROGETTAZIONE

(inserire qui tempo di lavoro, disponibilità logistica, integrazioni e altri materiali)

FASI	PERIODO	DESCRIZIONE
1	12 maggio	Progettazione di UDA: Laboratorio di poesie (2 ore)
2	15 maggio	Progettazione (2 ore)

3	18 maggio	<p>Codocenza (2 ore):</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentazione del laboratorio (esplicitazione di modalità e obiettivi) ▪ Warming-up: riattivazione delle preconoscenze ed elicitazione di termini relativi alle emozioni tramite stimoli sensoriali (immagini, suoni, odori, domande) ▪ Brainstorming ▪ Lettura e comprensione di poesie, feedback dei partecipanti ▪ Realizzazione di disegni ispirati al contenuto delle poesie ▪ Conversazione in plenum e individuazione di un tema comune da sviluppare in seguito
4	22 maggio	<p>Progettazione (2 ore):</p> <p>Rimodulazione della fase successiva in base a quanto emerso allo scopo di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ personalizzare l'azione didattica (analisi dei disegni e scelta del tema su cui focalizzare l'attenzione per la produzione scritta) ▪ infondere fiducia e sicurezza ▪ promuovere la creatività dei discenti
5	1 giugno	<p>Codocenza (3 ore):</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ attività di produzione scritta sul concetto di 'CASA', dalla parola al verso e dal verso alla strofa ▪ realizzazione di disegni ispirati alle poesie ▪ traduzione delle poesie nella L1 ▪ fase di condivisione: revisione, lettura e registrazione delle poesie ▪ realizzazione del prodotto finale
6	9 giugno	Elaborazione del prodotto finale (4 ore)

LINK PRODOTTO FINALE: <https://youtu.be/GWiXSukb3IE>

Data

19 giugno 2023

Firma docente coordinatore

Giulia De Luca