

UDA STEM/STEAM

A.S. 2022-2023

SPECIFICHE DELL'UDA

TITOLO UDA	C-PIACE la poesia!
Docenti e discipline coinvolti (indicare nome, cognome e materia d'insegnamento)	Chiara Bidese Giulia De Luca Italiano come lingua seconda
Docente coordinatore	Giulia De Luca
Classe/i e sede	A1E - CPIA Udine, sede associata di Udine
Numero di alunni coinvolti	12
Tempi di realizzazione (indicare periodo)	Maggio-giugno 2023
Metodologie didattiche previste	Lezione partecipata, brainstorming, peer to peer, BYOD.
Aspetti inclusivi (visibilità, consapevolezza, uso, mantenimento)	Interazione, confronto, valorizzazione del patrimonio linguistico della classe, attività laboratoriale in gruppo.
Compito / prodotto finale	eBook contenente le poesie della classe
Strumenti di verifica previsti	Criteri di valutazione del percorso per i corsi AALI

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 (eBook, video, siti web, Powtoon, Padlet, Canva, Genially, ecc...)

OBIETTIVI DELL'UDA

Competenze chiave europee https://www.invalsiopen.it/competenze-chiave-apprendimento-permanente/	<ul style="list-style-type: none">● competenza alfabetica funzionale;● competenza multilinguistica;● competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;● competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;● competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;● competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
--	--

<p>Competenze digitali https://repubblicadigitale.innovazione.gov.it/assets/docs/DigComp-2_2-Italiano-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 PPTX e poesie condivise dalla classe
Strumenti STEM/STEAM	LIM, PC, smartphone
Altre risorse d'Istituto	Google Classroom
Spazi	Aule
Fonti (materiali di riferimento, siti utilizzati, applicazioni)	Padlet

PROGETTAZIONE

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

FASI	PERIODO	DESCRIZIONE
1	29/05/2023	Codocenza (2 ore): presentazione, brainstorming partendo dalla domanda obiettivo: "Una parola importante per te", condivisione in classe delle poesie selezionate e discussione.
2	09/06/2023	Codocenza (2 ore): attività laboratoriale di produzione scritta a piccoli gruppi con il supporto delle docenti e restituzione in classe attraverso la piattaforma Padlet.
3	12/06/2023	Elaborazione prodotto finale (1 ora).

LINK PRODOTTO FINALE: [C-PIACE la poesia!](#)

Data 19 giugno 2023

Firma docente coordinatore

Giulia De Luca