

UDA STEM/STEAM**A.S. 2022-2023****SPECIFICHE DELL'UDA**

| | |
|---|---|
| TITOLO UDA | From favourite food to healthy food |
| Docenti e discipline coinvolti (indicare nome, cognome e materia d'insegnamento) | Prof.ssa Marilena Siragusa, Prof.ssa Marta Romano Inglese AB25 |
| Docente coordinatore | Prof.ssa Franceschina Mercuri |
| Classe/i e sede/i | 1AS - CPIA Udine |
| Numero di alunni coinvolti | 14 - 10 frequentanti |
| Tempi di realizzazione (indicare periodo) | 6 ore |
| Metodologie didattiche previste | Lezione frontale dialogata Metodo comunicativo BYOD Cooperative learning Lavoro di gruppo Peer tutoring |
| Aspetti inclusivi (visibilità, consapevolezza, uso, mantenimento) | L'unità didattica è stata pensata per venire incontro ai bisogni di utenti fragili e a rischio esclusione, quali studenti adulti con background migratorio, MSNA e donne. La stessa permette agli studenti di condividere tradizioni culinarie e abitudini alimentari dei Paesi di origine e promuove quindi il confronto fra pari in prospettiva interculturale. Le attività sono progettate secondo l'Universal Design for Learning. |
| Compito / prodotto finale | Realizzazione di un prodotto multimediale: creazione di un menù giornaliero equilibrato e salutare. |
| Strumenti di verifica previsti | Griglia di valutazione per il lavoro in gruppi; <i>peer assessment questionnaire</i> interattivo. |

AREA TEMATICA DELLE STEM/STEAM*(barrare con una X)*

| | |
|---|---|
| | robotica e coding |
| X | 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

| | |
|---|---|
| <p>Competenze chiave europee https://www.invalsiop.en.it/competenze-chiave-apprendimento-permanente/</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● competenza multilinguistica; ● 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"> ● 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) ● 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 | Video didattici: "Favourite food", "Healthy food" Loescher Worksheet interattivi e autocorrettivi realizzati dalle docenti e fotocopie delle attività. |
| Strumenti STEM/STEAM | LIM, PC, tablet e dispositivi personali; piattaforma GSuite, piattaforma didattica Liveworksheet. |
| Altre risorse d'Istituto | |
| Spazi | Aula didattica con setting variabile a seconda delle attività da svolgere |
| Fonti (materiali di riferimento, siti utilizzati, applicazioni) | <p>- Libri di testo: <i>Think Culture</i> di Victoria Heward, Anne Heighway, DeA Scuola/Petrini (per attività e video didattico "Favourite food") <i>Culture Corner</i>, Celtic Publishing (per l'attività "Eat well, stay healthy") - WebTV Loescher Editore (per attività e video didattico "Healthy food")</p> |

PROGETTAZIONE

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

| FASI | PERIODO | DESCRIZIONE |
|------|---------|---|
| 1 | 20' | <ul style="list-style-type: none"> ● Presentazione dell'attività attraverso una presentazione creata con Google Presentazioni che illustra gli obiettivi dell'Agenda 2030, con particolare attenzione all'obiettivo 3 "Salute e benessere"; ● brainstorming sullo stile di vita sano per il mantenimento del benessere fisico e psichico, con focus sulle abitudini alimentari. ● condivisi obiettivi e finalità dell'unità didattica e vengono date le indicazioni sulla realizzazione del prodotto finale. |
| 2 | 50' | Visione del video "Favourite food" |

| | | |
|---|-----|---|
| | | <p>Si procede alla visione del video “Favourite food” relativo alle abitudini alimentari e ai piatti tipici dei Paesi anglofoni (Regno Unito, America, Australia, Canada) con particolare attenzione ad alcuni fattori, quali immigrazione, storia, geografia, clima, che hanno influenzato e influenzano l’alimentazione in detti Paesi.</p> <p>La visione è preceduta da esercizi interattivi di anticipazione del lessico. Durante la visione vengono svolte attività interattive di comprensione; successivamente i corsisti sono spronati alla riflessione prima personale, poi in coppia e, infine, in plenaria su abitudini e preferenze alimentari e sui fattori che influenzano i gusti e la cucina nei propri Paesi d’origine.</p> |
| 3 | 50’ | <p>Visione del video “Healthy food”</p> <p>Prima della visione del secondo video vengono introdotti i termini <i>organic/healthy food, junk/unhealthy food</i> attraverso delle foto; viene presentato un glossario per immagini che anticipa il lessico. Si procede alla visione del suddetto video ambientato nel mercato londinese “Borough Market”, dove si trova cibo internazionale e biologico; vengono svolte attività interattive; infine, vengono promossi la riflessione e il confronto, prima in coppie e poi in plenaria, sull’importanza di una dieta sana ed equilibrata.</p> <p>Tutte le attività relative alla visione dei video seguono tre fondamentali fasi: Before watching, While watching, After watching.</p> |
| 4 | 45’ | <p>“Eat well, stay healthy”</p> <p>Attraverso domande guida vengono brevemente riesaminati gli argomenti trattati nella lezione precedente. Viene introdotto il lessico specifico relativo a <i>food pyramid, food groups</i> e <i>food nutrients</i> mediante attività interattive svolte in coppie o in piccoli gruppi. Gli esercizi vengono svolti per introdurre le caratteristiche di un menù salutare e bilanciato.</p> |
| 5 | 15’ | <p>Attraverso una Presentazione creata con Google Presentazioni vengono condivisi con gli studenti alcuni suggerimenti utili per la realizzazione del prodotto finale, ossia la creazione di un menù giornaliero bilanciato e salutare che includa anche piatti tipici dei Paesi d’origine dei corsisti. I suggerimenti includono: numero di porzioni per ogni gruppo alimentare; tipi di cotture consigliate e da evitare; tipi di bevande e condimenti consigliati e da evitare; sani nutrienti. Inoltre, viene mostrato un esempio di menù giornaliero con i tre pasti principali: colazione, pranzo e cena. Detto menù viene presentato sia in forma scritta (il nome di ogni piatto viene indicato con un colore diverso a seconda del nutriente che lo caratterizza) sia attraverso le immagini dei piatti.</p> <p>Viene fornito anche un template che funge da modello e che agevola i corsisti nella creazione dei propri menù.</p> |
| 6 | 2h | <p>Group work: I corsisti lavorano in piccolo gruppi e sono liberi di scegliere i supporti che preferiscono. Hanno a disposizione supporti cartacei, tablet forniti dalle insegnanti (uno o due per gruppo) e i dispositivi personali per l’accesso a Classroom. Viene caldeggiato l’utilizzo di supporti digitali. Viene creata almeno una presentazione digitale per gruppo, che gli studenti condividono e sulla quale possono continuare a lavorare e collaborare anche da casa.</p> <p>Durante il lavoro di gruppo le docenti, oltre ad essere a disposizione come facilitatrici e moderatrici, osservano e monitorano le attività attraverso una griglia di valutazione per il group work.</p> |
| 7 | 1h | <p>Condivisione e presentazione del prodotto finale</p> <p>I lavori realizzati dai gruppi vengono condivisi nella Classroom. Ciascun gruppo presenta il proprio menù oralmente con il supporto della LIM. Durante la presentazione, attraverso un questionario guidato interattivo (<i>peer assessment questionnaire</i>), ogni studente assegna un punteggio ad alcuni indicatori che descrivono il lavoro svolto.</p> <p>Gli indicatori sono relativi alla presentazione più completa, creativa e accurata, più salutare e bilanciata, al menù preferito e alla migliore performance del gruppo.</p> |

LINK PRODOTTO FINALE:

https://read.bookcreator.com/1Z15L5qAlmWdWq3eEUr65isK0Mr2/4sPm_GzgS36iwpuQfhjoag

Data, 19/06/2023

Firma docente coordinatore

Mercuri Franceschina