

UDA STEM/STEAM

A.S. 2022-2023

SPECIFICHE DELL'UDA

TITOLO UDA	MI DESCRIVO ATTRAVERSO I SENSI
Docenti e discipline coinvolti (indicare nome, cognome e materia d'insegnamento)	Bidese Chiara - A023 Pittioni Stefania - A023
Docente coordinatore	Giulia De Luca
Classe/i e sede/i	A1B - donne Codroipo
Numero di alunni coinvolti	11
Tempi di realizzazione (indicare periodo)	29/05/2023 10.30-12.30 31/05/2023 10.30-12.30
Metodologie didattiche previste	Total Physical Response Circle Time Materiali autentici
Aspetti inclusivi (visibilità, consapevolezza, uso, mantenimento)	Confronto tra pari, riflessione interculturale e intrasoggettiva dei concetti proposti
Compito / prodotto finale	Padlet
Strumenti di verifica previsti	Osservazione dell'autonomia nell'utilizzo dei dispositivi

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.invalsi.open.it/competenze-chiave-apprendimento-permanente/	<ul style="list-style-type: none">● competenza multilinguistica;● competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;● 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) ● SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI (Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali). ● INTEGRARE E RIELABORARE CONTENUTI DIGITALI (Modificare, affinare, migliorare e integrare informazioni e contenuti all'interno di un corpus di conoscenze esistente per creare conoscenze e contenuti nuovi, originali e rilevanti). ● 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	
Strumenti STEM/STEAM	Smartphone; pc
Altre risorse d'Istituto	Digital SMART Board
Spazi	Aula
Fonti (materiali di riferimento, siti utilizzati, applicazioni)	Power-point; Kahoot; LearningApps; Padlet

PROGETTAZIONE

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

FASI	PERIODO	DESCRIZIONE
1	1 ora	Esposizione degli alunni ai materiali autentici: libri, suoni, forme, odori
2	1 ora	Analisi del lessico e reimpiego dello stesso nelle descrizioni
3	30 min	Esercizi su piattaforme online (LearningApps e Kahoot) per studio del lessico - da svolgere come compito a casa + verifica in classe
4	30 min	Descrizione di sé attraverso aggettivi di senso (es: al tatto io sono → liscio/ruvido/morbido...) Descrizione di sé attraverso l'uso di metafore e similitudini (es: al tatto io sono ruvida come un'arancia)
5	30 min	Produzione dell'elaborato finale: condivisione su Padlet delle proprie descrizioni
6	30 min	Condivisione e confronto in plenum delle singole produzioni + verifica delle competenze raggiunte (correttezza del lessico e delle forme utilizzate)

LINK PRODOTTO FINALE: <https://padlet.com/chiarabidese/mi-descrivo-attraverso-i-sensi-ao95ycc0r8b09zea>

Data

16/06/2023

Firma docente coordinatore
De Luca Giulia