

## UDA STEM/STEAM

A.S. 2023-2024

### SPECIFICHE DELL'UDA

<b>TITOLO UDA</b>	L'anno senza estate, tra letteratura e scienza
<b>Docenti e discipline coinvolti</b>	Mercuri Franceschina - docente matematica e scienze Lorenzo Ciarleglio - docente italiano
<b>Docente coordinatore</b>	Franceschina Mercuri (A028) Giulia De Luca (A023)
<b>Classe/i e sede/i</b>	ATOL e AS TOL sede di Tolmezzo
<b>Numero di alunni coinvolti</b>	17
<b>Tempi di realizzazione</b>	maggio - giugno 2024
<b>Metodologie didattiche previste</b>	debate, cooperative learning e peer tutoring
<b>Aspetti inclusivi</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>●Utilizzo di un linguaggio specifico ma accessibile a tutti.</li><li>●Utilizzo del lavoro di gruppo per favorire anche lo scambio interculturale</li><li>●Utilizzo di "studenti esperti" come tutor</li></ul>
<b>Compito / prodotto finale</b>	Creazione di un percorso con Storymap JS, con integrazioni con Genially e documenti
<b>Strumenti di verifica previsti</b>	Autobiografia cognitiva mediante Google moduli e griglia condivisa

### AREA TEMATICA DELLE STEM/STEAM

	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

<p>Competenze chiave europee  <a href="https://www.invalsiopen.it/competenze-chiave-apprendimento-permanente/">https://www.invalsiopen.it/competenze-chiave-apprendimento-permanente/</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● competenza <b>alfabetica funzionale</b>;</li> <li>● competenza <b>multilinguistica</b>;</li> <li>● competenza <b>matematica e competenza di base in scienze e tecnologie</b>;</li> <li>● competenza <b>personale, sociale e capacità di imparare ad imparare</b>;</li> <li>● competenza <b>sociale e civica in materia di cittadinanza</b>;</li> <li>● competenza <b>imprenditoriale</b>;</li> <li>● competenza <b>in materia di consapevolezza ed espressione culturali</b>.</li> </ul>
<p>Competenze digitali  <a href="https://repubblica.innovazione.gov.it/assets/docs/DigComp-2_2-Italiano-marzo.pdf">https://repubblica.innovazione.gov.it/assets/docs/DigComp-2_2-Italiano-marzo.pdf</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>GESTIRE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI</b> (Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. Organizzarli ed elaborarli in un ambiente strutturato)</li> <li>● <b>INTERAGIRE CON GLI ALTRI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE</b> (Interagire tramite diverse tecnologie digitali e capire quali sono gli strumenti di comunicazione più appropriati in un determinato contesto)</li> <li>● <b>ESERCITARE LA CITTADINANZA ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI</b> (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)</li> <li>● <b>SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI</b> (Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali).</li> <li>● <b>UTILIZZARE IN MODO CREATIVO LE TECNOLOGIE DIGITALI</b> (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)</li> </ul>

## SPAZI, RISORSE, STRUMENTI E FONTI

Risorse didattiche	Storymap JS, video, testi, disegni.
Strumenti STEM/STEAM	Digital board, Chromebook, PC
Altre risorse d'Istituto	
Spazi	Aula
Fonti	Youtube, Storymap JS.

## PROGETTAZIONE

FASI	PERIODO	DESCRIZIONE
1	27/05/2024	Rilevazione delle conoscenze spontanee degli allievi sui concetti di vulcano, estate, caldo/freddo, horror, carestia, tramite una rappresentazione grafica o una verbalizzazione.
2	28/05/2024	Arricchimento del lessico specifico delle discipline coinvolte. Visione di video sul fenomeno dell'anno senza estate e su Mary Shelley e discussione in classe. Raccolta di materiale per il prodotto finale
3	3/06/2024	Cooperative Learning con suddivisione del lavoro tra scienze e italiano e sull'uso di web apps dedicate
4	4/06/2024	Revisione dei lavori e esposizione. Autovalutazione

### LINK PRODOTTO FINALE:

<https://uploads.knightlab.com/storymapjs/8cf5e16361c3c52663d7b3d0dfef030f/l-anno-senza-estate-tra-letteratura-e-arte/index.html>

Data 17/06/2024

Firma docente coordinatore

*Franceschina Mercuri*

*Giulia De Luca*

