

UDA STEM/STEAM A.S. 2023-2024**SPECIFICHE DELL'UDA**

TITOLO UDA	Dalle neuroscienze alla gestione dei conflitti
Docenti e discipline coinvolti	Diletta Di Ianni - docente di italiano Giovanna Gregori - docente di matematica e scienze
Docente coordinatore	Franceschina Mercuri (A028) Giulia De Luca (A023)
Classe/i e sede/i	1BCCUD 1AS1CCUD CLASSE MISTA formata da persone iscritte ai corsi del CPIA della sede carceraria
Numero di alunni coinvolti	Percorso curricolare 15 partecipanti Settimana scientifica, Classe mista 10 partecipanti
Tempi di realizzazione	Percorso curricolare dal 10/04 al 24/04 Settimana scientifica dal 10/6 al 12/6
Metodologie didattiche previste	Brainstorming, lezione frontale, laboratorio a piccoli gruppi, problem solving, storytelling, rielaborazione personale, utilizzo di software di scrittura e di presentazione
Aspetti inclusivi	<ul style="list-style-type: none">● Utilizzo di un linguaggio scientifico specifico ma semplificato● Utilizzo di rappresentazioni figurative dei concetti● Uso dell'intervista per facilitare l'esposizione di esperienze personali utili alla rielaborazione personale del vissuto
Compito / prodotto finale	Compilazione di un PowerPoint
Strumenti di verifica previsti	<ul style="list-style-type: none">● Osservazione in itinere● PowerPoint con esercizi collegati agli argomenti affrontati● Elaborazione di un testo in word

	<ul style="list-style-type: none"> • Correzione degli elaborati
--	--

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 (software di registrazione vocale, video, siti web, software di video-editing, software di image-editing)

OBIETTIVI DELL'UDA

<p>Competenze chiave europee</p> <p>https://www.invalsiopen.it/competenze-chiave-apprendimento-permanente/</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ competenza alfabetica funzionale; ▪ competenza personale, sociale; ▪ competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; ▪ competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
<p>Competenze digitali</p> <p>https://repubblica.digitale.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) • SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI (Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali).

SPAZI, RISORSE, STRUMENTI E FONTI

Risorse didattiche	materiale presentato al corso regionale "Le Emozioni Parlano"; materiale presentato dalla dott.ssa Benedetta Bozza "La gestione dei conflitti nella relazione"; materiale creato e presentato dalle prof.sse Di Ianni-Gregori; cartelloni, cartoncini colorati, matite e altro materiale di cancelleria.
Strumenti STEM/STEAM	Lim, device, software di presentazione
Altre risorse d'Istituto	/
Spazi	aula colloqui, aula scolastica
Fonti	materiale presentato al corso regionale "Le Emozioni Parlano"; materiale presentato dalla dott.ssa Benedetta Bozza "La gestione dei conflitti nella relazione"

PROGETTAZIONE

FASI	PERIODO	DESCRIZIONE
Brainstorming	10/04 12/06	Rilevazione delle conoscenze spontanee degli allievi sul concetto di "conflitto" tramite una rappresentazione grafica o una verbalizzazione. Creazione di un cartellone su cui vengono affissi disegni e frasi/parole. Ogni studente motiva al gruppo la propria rappresentazione/spiegazione di conflitto.
Lezione frontale tramite Power Point)	10/04 17/04 24/04 10/06 11/06 12/06	L'origine biologica degli stati emotivi; gli stati emotivi come reazione neurologica a stimoli ambientali. Le componenti di un conflitto: ruolo delle persone, capacità di individuare le emozioni proprie e altrui, capacità di individuare i bisogni propri e altrui, capacità di esprimere in modo efficace i propri bisogni ed emozioni. Tecniche di risoluzione di conflitti: uso corretto del linguaggio, fasi di gestione del conflitto (da Thomas Gordon "Leader efficaci", Ed. La

		Meridiana, pag. 106).
attività a piccoli gruppi-problem solving	10/04 17/04 24/04 10/06 11/06 12/06	L'origine biologica degli stati emotivi: problem solving sulla gestione dei propri stati fisiologici derivanti da stati emotivi alterati. Gestione del conflitto: viene sollecitata la presentazione di un conflitto reale o virtuale. Ogni gruppo sceglie un conflitto tratto dal vissuto personale di uno degli studenti, vengono esaminate le componenti del conflitto, il ruolo svolto dallo studente, come il conflitto è evoluto. Si stimolano i gruppi a proporre soluzioni alternative ed efficaci per una soluzione costruttiva del conflitto, anche attraverso attività ludica. 4 giochi nonviolenti Scuole-smilitarizzate (1).doc
Storytelling	17/04 10/06 11/06 12/06	L'origine biologica degli stati emotivi: Storytelling tratti dalle esperienze del vissuto personale. Gestione del conflitto: ogni gruppo presenta al gruppo classe riunito il conflitto analizzato, in forma di storytelling. Gli altri studenti possono chiedere chiarimenti o contribuire proponendo diverse letture dell'accaduto o risoluzioni alternative del conflitto.
Rielaborazione personale	24/04 11/06	L'origine biologica degli stati emotivi: compilazione digitale di esercizi su Powerpoint. Gestione del conflitto: stesura di un testo in word in cui si racconta una propria esperienza personale con rielaborazione del finale alla luce delle meta competenze acquisite.
Utilizzo di software	24/04 11/06	Scrittura del testo in word e compilazione di un Powerpoint.

LINK PRODOTTO FINALE:

Griglia di valutazione: [RUBRICA PER VALUTARE UN PRODOTTO DIGITALE](#)

[4 giochi nonviolenti Scuole-smilitarizzate \(1\).doc](#)

[conflitto Magrini Marchetti.pptx](#)

[emozioni Magrini Marchetti.pptx](#)

[esercizi Magrini Marchetti .pptx](#)

Udine, 13 giugno 2024

Firma docente coordinatore

Franceschina Mercuri

Giulia De Luca