

INDICE II CICLO

STEM

Tutte le proposte comprendono la Guida per l'insegnante

Scienze

- Due esperienze di scienze sugli argomenti "onde" e "tensione superficiale"
- Attività 1. I giorni, le ore
- Attività 2. L'ecosfera e l'impatto umano
- Attività 3. Biomolecole e cibo
- Attività 4. L'energia vivente
- Attività 5. Evoluzione e biodiversità

Matematica

- Esercizio 1. Braccialetti fatti in casa (equazioni di primo grado)
- Esercizio 2. Azienda agricola i polinomi
- Esercizio 3. Cena di beneficenza (disequazioni di primo grado)
- Esercizio 4. Oasi faunistica (sistemi lineari)
- Esercizio 5. Ristrutturazione di un giardino (Teorema di Pitagora e area dei poligoni)
- Laboratorio con compito autentico "Sviluppo metrico della pedalata della mia bicicletta" (base e avanzato)
- Laboratorio "Come funziona il mercato: la domanda, l'offerta e i prezzi" (2 schede operative)

Fisica

- Esperienza 1. Misuriamo Pi Greco
- Esperienza 2. Alla scoperta del sistema massa-molla (2 schede operative)
- Esperienza 3. Alla scoperta del pendolo (5 schede operative)

DIGITALE

Tutte le proposte comprendono la Guida per l'insegnante

VALUTA LE TUE COMPETENZE DIGITALI

- Video introduttivo: "Perché le competenze digitali sono importanti?"
- Percorso 1. L'impronta digitale
- Percorso 2 La sicurezza online
- Test. Comunicare e collaborare
- Test. Creare contenuti digitali

SVILUPPA LE COMPETENZE DIGITALI

- Attività 1. Uniti contro la disinformazione

- Attività 2. Proteggiamo l'identità digitale
- Attività 3. Con quale licenza?
- Attività 4. Scelta di redazione
- Attività 5. Lo specchio di Biancaneve e l'immagine di sé
- Attività 6. Pronti per l'intelligenza artificiale?

IMPARA CON IL DIGITALE

- Attività 1. In cerca di indizi. Webquest per approfondire le caratteristiche del testo espositivo
- Attività 2. Chi predica bene. Didattica rovesciata per studiare il predicato nominale e verbale
- Attività 3. Figurarsi. Universal Design for Learning per imparare le figure retoriche
- Attività 4. Mi faccio in tre. Project based learning e compiti di realtà per studiare la suddivisione del testo in sequenze
- Attività 5. Scriviamo insieme. La scrittura collaborativa di un racconto
- Attività 6. Se Manzoni avesse avuto i meme. Linguaggi e produzione di contenuti digitali
- Attività 7. La figura di Robespierre. Impostare una corretta ricerca delle informazioni
- Attività 8. Giochiamo con Kahoot su argomenti di storia
- Attività 9. Mentimeter per realizzare presentazioni e giocare con quiz interattivi
- Attività 10. Thinklink per creare immagini, video e mappe interattive
- Attività 11. Una lezione di educazione civica con Nearpod
- Attività 12. Creare un "ediverso" con Spatial.io

SOSTENIBILITÀ

Tutte le proposte comprendono la Guida per l'insegnante

NOI E LA SOSTENIBILITÀ

- Modulo introduttivo con videolezioni, slides interattive e approfondimenti per esplorare il tema "sostenibilità".
- Il percorso 2030: Obiettivo sostenibilità (6 schede operative)
 - Scheda 1. Riconoscere la sostenibilità leggendo le etichette
 - Scheda 2. Riconoscere la sostenibilità dal packaging di un prodotto
 - Scheda 3. Riconoscere la sostenibilità sociale
 - Scheda 4. Riconoscere la sostenibilità dei prodotti dai video delle campagne promozionali
 - Scheda 5. Individuare le sfide e le criticità attuali dal punto di vista della sostenibilità ambientale e sociale
 - Scheda 6. Individuare le iniziative che ciascuno può mettere in atto per promuovere la sostenibilità ambientale e sociale
- Attività. Azione per il clima (il rispetto delle risorse e dell'ambiente è un problema non più rimandabile)
- Attività. TuteliAmo la bellezza (sostenibilità e tecnologia per approfondire il tema della tutela del patrimonio)
- Attività. L'Agenda 2030 e l'interdipendenza tra ambiente, economia e società (rigenerazione ambientale, economica e sociale)