

INDICE I CICLO

STEM

Tutte le proposte comprendono la Guida per l'insegnante

Tecnologia

- Percorso di tecnologia/coding – 4 video “Crea il tuo videogioco” con Scratch (**SP/SSPG**)
- Attività di tecnologia e matematica con Scratch (SP) e LearningApps (**SSPG**)

Scienze

- Attività di scienze su diversi argomenti (ciclo dell'acqua, reazioni acido-base, tensione superficiale, rifrazione della luce, onde, dilatazione termica, convezione, peso di un corpo, pressione atmosferica) - **SP/SSPG**
- Attività “Terremoti” - **SSPG**
- Attività “Elementi e composti” - **SSPG**
- Laboratorio “La temperatura di ebollizione dell'acqua” (2 schede operative) - **SSPG**
- Laboratorio “Materia, calore, temperatura, volume” (3 schede operative) - **SSPG**
- Laboratorio “Punti di forza - Misura e calcolo su puntine da disegno” - **SSPG**
- Tre esperimenti sulla pressione atmosferica - **SSPG**

Matematica

- Laboratorio con compito autentico “Sviluppo metrico della pedalata della mia bicicletta” (base e avanzato) - **SSPG**

Matematica e scienze

- Laboratorio sulla proporzionalità (7 schede operative) - **SSPG**

DIGITALE

Tutte le proposte comprendono la Guida per l'insegnante

VALUTA LE TUE COMPETENZE DIGITALI (SSPG)

- 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 (SSPG)

- 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. Giochiamo a Happy Onlife

IMPARA CON IL DIGITALE (SSPG)

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

ORIENTAMENTO

Tutte le proposte comprendono la Guida per l'insegnante

CONOSCI TE STESSO (SSPG)

Percorso 1 – Autoriflessione e stili di apprendimento

Due attività per accompagnare studenti e studentesse nella scoperta del proprio stile di apprendimento grazie a esercizi di riflessione guidata e un questionario da completare. L'insegnante ha a disposizione una guida per condurre le attività e alcune schede di approfondimento.

Percorso 2 – Alla scoperta di me

Il percorso si compone di 5 attività e permette alla classe di intraprendere un viaggio attraverso il proprio sé, andando a esplorare i propri punti di forza, debolezza, interessi e caratteristiche. Per l'insegnante sono disponibili la guida per la conduzione delle attività e un video di presentazione del percorso.

SVILUPPA LE COMPETENZE TRASVERSALI (SSPG)

Due percorsi digitali interattivi per allenare due importanti competenze trasversali. I contenuti sono fruibili in autonomia dagli alunni, ma l'insegnante ha a disposizione anche una guida per la conduzione delle attività, per una più approfondita esperienza.

Percorso 3 – La comunicazione efficace (videolezioni, dispense, slide interattive)

Percorso 4 – Il teamworking (videolezioni, dispense, slide interattive)

SOSTENIBILITÀ

Tutte le proposte comprendono la Guida per l'insegnante

INTRODUZIONE ALLA SOSTENIBILITÀ - SSPG

Videolezioni, slides interattive e approfondimenti per esplorare il tema “sostenibilità”.

IL RICICLO CONSAPEVOLE - SSPG

- **Attività. Favole in scena** (usare materiale di recupero per un percorso teatrale)
- **Attività. Riutilizziamo le nostre risorse** (esaminare il termine “sostenibile” e realizzare la propria borsa riutilizzando una t-shirt)
- **Attività. Second Hand** (per riflettere sullo sviluppo sostenibile e acquisire consapevolezza degli aspetti positivi del riutilizzo dei vestiti)

LA SALVAGUARDIA DELL'AMBIENTE - SP/SSPG

- **Attività. Cronache da un incerto presente** (usare sondaggi e reportage per documentare il degrado urbano e promuovere comportamenti virtuosi) - **SSPG**
- **Attività. Racconti in scatola** (valorizzare il patrimonio artistico e ambientale) - **SSPG**
- **Attività. Azione per il clima** (il rispetto delle risorse e dell'ambiente è un problema non più rimandabile) - **SSPG**
- **Attività. I sensi e la natura** (creazione di un erbario personale) - **SP**
- **Attività. L'orto delle fiabe** (usare un erbario fantastico per sensibilizzare a un'alimentazione sostenibile) – **SP/SSPG**
- **Attività sull'alimentazione** (i 6 principi nutritivi e le reazioni chimiche che portano al loro riconoscimento) – **SP/SSPG**

SOSTENIBILITÀ IN GIOCO - SP/SSPG

- **Attività. Sostenibilità in gioco** (creare un gioco da tavolo che promuova la sostenibilità e la riduzione dell'inquinamento) - **SSPG**
- **Attività. Immagina se...** (discussione di gruppo e pensiero creativo per inventare, innovare e proporre campagne di sviluppo sostenibile) - **SP/SSPG**
- **Attività. Super potere** (esplorare le possibili vie per il raggiungimento degli Obiettivi) - **SP/SSPG**