

UDA

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	SPRECO ZERO
Compito autentico / Prodotti	Realizzazione di artefatti analogici e digitali sul RISPARMIO ENERGETICO , per avvicinare i ragazzi alla creatività digitale e per trasformarli in attori consapevoli mediante l'utilizzo della Realtà Aumentata e Virtuale.
Competenze chiave (e relative competenze specifiche: culturali, sociali, metodologiche)	Evidenze osservabili
- Comunicazione nella madrelingua - Competenze sociali e civiche - Competenze trasversali	- Comprendere messaggi di genere diverso mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali) - Legge, scrive, rappresenta, ordina ed opera con i numeri interi e decimali. - Riconosce e risolve situazioni problematiche. - Sa attivare una metacognizione sul proprio processo di apprendimento. - Rispetta gli altri e la diversità
Competenze digitali	Evidenze osservabili
- Area delle competenze 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati - Area delle competenze 2: Comunicazione e collaborazione, - Area delle competenze 3: Creazione di contenuti digitali - Area delle competenze 4: Sicurezza - Area delle competenze 5: Risolvere problemi	- Valutare dati, informazioni e contenuti digitali - Gestire dati, informazioni e contenuti digitali - Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali - Collaborare attraverso le tecnologie digitali - Netiquette - Gestire l'identità digitale - Interagire e rielaborare contenuti digitali - Programmazione - Proteggere i dati personali e la privacy - Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche - Individuare i divari di competenze digitali
Utenti destinatari	Classi terze scuola secondaria di primo grado
Fasi	- Immaginare l'ambiente: alla ricerca del luogo e degli oggetti - Progettare il luogo - Creare l'ambiente con Cospaces - Inserire una descrizione audio e un quiz finale
Tempi	17 ore, da svolgere durante l'a.s. 2024/2025
Esperienze attivate (cosa fa l'allievo)	- Socializzazione e conoscenza reciproca attraverso la costituzione di piccoli gruppi - Responsabilizzazione di ogni componente del gruppo attraverso la definizione dei ruoli - Costruzione del senso di appartenenza e presentazione dei componenti del gruppo
Metodologia (cosa fa il docente)	- Episodi di Apprendimento Situato - Lavoro di gruppo e laboratoriale. - Digital storytelling
Risorse umane interne esterne	Insegnanti di Scienze e Tecnologia
Strumenti	- Dispositivi digitali - Software sulla realtà aumentata e virtuale: Cospaces edu, Ambienti 3D, Poly Haven, Sweet Home 3D, Tinkercad, Canva, Book creator. - Fogli, carta, penne e colori

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Valutazione	- Valutazione metacognitiva con Google moduli - Valutazione formativa attraverso una rubrica valutativa

