

Materia	Indicazioni	Metodologia
Matematica	Azioni integrate per rafforzare le competenze matematico-scientifico-tecnologiche e digitali. Focus su “Funzioni e relazioni” e “Dati e previsioni”. Sviluppo delle capacità comunicative, creatività e analisi critica.	- Coding- Tinkering- Didattica digitale- Gamification- Problem solving- Inquiry based learning
Scienze	Sviluppare abilità di osservazione, analisi e problem solving attraverso esperimenti pratici. Favorire la didattica inclusiva e l’uso delle tecnologie digitali per esplorare fenomeni naturali. Promuovere il pensiero critico e creativo.	- Inquiry based learning- Esperimenti e laboratori scientifici- Uso di tecnologie e strumenti digitali
Tecnologia	Rafforzare le competenze in tecnologia, pensiero computazionale e coding. Insegnare a “pensare come un informatico”. Utilizzare la tecnologia in modo critico e creativo.	- Coding- Making- Flipped classroom- Game- based learning- Tinkering- Problemi reali

OBIETTIVI STEM:

Obiettivi STEM	Descrizione	Metodologie
Pensiero Critico	Sviluppare il pensiero critico tramite l'analisi di problemi, situazioni e dati. Utilizzare il coding per formulare soluzioni computabili. Promuovere l'apprendimento attraverso la risoluzione di problemi concreti.	- Problem solving- Coding- Tinkering- Inquiry based learning
Comunicazione	Sviluppare la capacità di comunicare in modo efficace, usando vari media. Adattare il linguaggio a contesti diversi. Favorire la didattica inclusiva e la condivisione di dati. Contrastare la diffusione di fake news.	- Debate- Storytelling/videotelling- Didattica digitale- Utilizzo di supporti digitali
Collaborazione	Promuovere il lavoro di gruppo, la condivisione di compiti e la collaborazione armoniosa. Sviluppare competenze comunicative efficaci e l'utilizzo di tecnologie per lavorare in modo collaborativo.	- Hackathon- Cooperative learning- TEAL (Technology Enhanced Active Learning)- Brainstorming
Creatività	Stimolare la creatività attraverso la ricerca di soluzioni innovative. Incoraggiare il pensiero divergente e l'utilizzo creativo della tecnologia. Promuovere la capacità di riflettere e sviluppare soluzioni originali a problemi concreti.	- Robotica educativa- Tinkering- Making- Game-based learning- Flipped classroom