

| <b>Materia</b>    | <b>Indicazioni</b>  | <b>Metodologia</b>   |
|-------------------|---|--|
| <b>Matematica</b> | Azioni integrate per rafforzare le competenze matematico-scientifico-tecnologiche e digitali.<br>Focus su “Funzioni e relazioni” e “Dati e previsioni”.<br>Sviluppo delle capacità comunicative, creatività e analisi critica.                    | - Coding- Tinkering- Didattica digitale-<br>Gamification- Problem solving- Inquiry based learning            |
| <b>Scienze</b>    | Sviluppare abilità di osservazione, analisi e problem solving attraverso esperimenti pratici.<br>Favorire la didattica inclusiva e l’uso delle tecnologie digitali per esplorare fenomeni naturali.<br>Promuovere il pensiero critico e creativo. | - Inquiry based learning- Esperimenti e<br>laboratori scientifici- Uso di tecnologie e<br>strumenti digitali |
| <b>Tecnologia</b> | 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-<br>based learning- Tinkering- Problemi reali                      |

**OBIETTIVI STEM:**

| <b>Obiettivi STEM</b>   | <b>Descrizione</b>  | <b>Metodologie</b>   |
|-------------------------|---|--|
| <b>Pensiero Critico</b> | 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                                 |
| <b>Comunicazione</b>    | 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       |
| <b>Collaborazione</b>   | 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 |
| <b>Creatività</b>       | 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              |