

UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	La vita umana...goccia a goccia.
Compito - prodotto	Progettare ipotesi e soluzioni per il futuro: Decalogo multimediale (in ppt o altro formato) sul corretto uso dell'acqua. Storytelling sul tema dell'acqua e della sostenibilità Cartelloni e prodotti multimediali (videogiochi sull'acqua con Scratch) Creazione giochi da tavolo
Competenze mirate • assi culturali • cittadinanza • professionali	Imparare ad imparare Spirito di iniziativa e imprenditorialità Competenze digitali Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia Comunicare in madrelingua Competenze sociali e civiche Consapevolezza e espressione culturale
Abilità	Conoscenze
Ricerca, acquisire e selezionare le informazioni generali e specifiche	La comunicazione: i linguaggi e i codici. Cercare su Internet in modo sicuro Creare attraverso piattaforme di gamification
Elaborare un testo che presenti gli elementi acquisiti ed elaborati nei diversi ambiti	Tipologie testuali (Il tema "acqua" sarà presentato attraverso diverse tipologie testuali). Informativo/descrittive: articoli di giornale, fonti multimediali, mappe e cartine geografiche.
Individuare nelle componenti naturali ed antropiche del territorio di riferimento possibili elementi per il benessere e la crescita socio-economica dei singoli e della collettività. Riconoscere e mediare le scelte migliori per uno sviluppo sostenibile (non sprecare l'acqua).	La Valle del Sacco e il contesto in cui vivono gli allievi. La salvaguardia del bene "acqua". Tessuto economico sociale e culturale del territorio. Principali settori in cui sono organizzate le attività economiche legate all'acqua. Educazione allo sviluppo sostenibile e rispetto delle risorse naturali.
Utilizzare le conoscenze matematiche per l'indagine statistica	Da dove viene l'acqua che beviamo?

Utenti destinatari	Tutte le classi del plesso di Prato
Prerequisiti	Saper lavorare in gruppo Conoscere le caratteristiche del testo descrittivo e di quello fantastico. Conoscere il ciclo dell'acqua Saper condurre un'indagine statistica Conoscere le dinamiche dell'approvvigionamento umano di acqua
Fase di applicazione	Primo\ secondo quadrimestre
Tempi	36 ore
Esperienze da attivare	Laboratori sugli stati dell'acqua; Composizione di brevi storie sull'acqua; Riproduzione grafica dei processi naturali e di quelli non legati all'acqua; Riflessione sull'analisi dei parametri chimico-fisici delle acque correlati ai requisiti igienico-sanitari, che influenzano la salute e la sicurezza dei consumatori. Ricerche sul web sulle cause dell'inquinamento delle falde acquifere; indagine statistica : "da dove arriva (nella maggior parte dei casi) l'acqua che bevi?" Rappresentare i dati ricavati in grafici di tipologie diverse (ideogramma e l'ortogramma realizzati attraverso Fogli Google, incluso Google Workspace for Education). Gamification: giochi di sostenibilità su programmailfuturo.com (programma il robot che pulisce i fondali marini) Creazione di videogiochi con Scratch
Metodologia	Lezioni in "cooperative learning" con riflessione attraverso la lettura e la comprensione delle diverse tipologie testuali. Composizione a piccoli gruppi di brevi storie sull'acqua (testo fantastico). Lavoro di ricerca a piccoli gruppi sul web. Realizzazione cartelloni sull'incidenza antropica (rifiuti) negli ambienti naturali (ambiente marino). Visione di Acque tormentate tratto dalla docuserie Rotten (classi IV e V) Visione docufilm "Antropocene" Intervista Utilizzo pacchetto Office per la realizzazione prodotti digitali Utilizzo Programma il futuro (code.org) e Scratch

