

Progettazione Unità Di Apprendimento	
Titolo UDA	Agenda 2030: obiettivo 5 - parità di genere
Abstract <i>(Descrizione sintetica)</i>	<p>La parità fra uomini e donne è un punto fondamentale dell'Agenda 2030, che ritorna in vari obiettivi e ne ha uno tutto suo: l'Obiettivo 5. Le ragazze e i ragazzi di oggi costruiranno un futuro migliore solo se lavoreranno insieme per realizzare lo stesso sogno.</p> <p>In tutta Italia e all'estero, dal 7 al 20 Marzo 2022, si svolgerà la settima edizione della "<u>Rosadigitale Week</u>", in occasione della giornata internazionale della donna.</p> <p>Organizzata da <u>Rosadigitale</u>, movimento nazionale senza scopo di lucro per le pari opportunità di genere in ambito tecnologico, è una manifestazione nata come viaggio iniziatico verso l'uguaglianza di genere in tutti i settori della tecnologia.</p> <p>L'iniziativa promuove spunti di riflessione per ricordare le conquiste sociali delle grandi donne che hanno lasciato il segno e di altre che tuttora cooperano attivamente per la società rendendola più innovativa.</p> <p>Alla luce di ciò, verranno organizzati, nelle classi coinvolte, momenti per conoscere ed approfondire il ruolo delle donne nei settori tecnologici, tra cui: la programmazione, web marketing, robotica, elettronica, graphic e web design, giornalismo online, digital painting, fotografia digitale, ecc.</p>
Parole chiave	Parità di genere, stem, agenda2030, emancipazione, digital divide, rosa digitale
Docente / Studenti / Istituzione scolastica	

Nome e cognome docente/i e disciplina/e	Grazia Maria Rita Bruno; italiano e matematica
Classi e numero studenti	Classe quinta primaria 22 alunni
Età	10 anni
Tipologia di scuola	Scuola primaria
Caratteristiche specifiche studenti (BES, altre nazionalità,...)	La classe è composta da 11 maschi e 11 femmine, in classe sono presenti 4 alunni diversamente abili e 1 BES. Gli alunni presentano diversi livelli di apprendimento, sono curiosi, vivaci e molto motivati verso lo studio di tutte le discipline.
Docente / Studenti / Istituzione scolastica	
Nome e cognome docente/i e disciplina/e	Silvia Miceli: Tecnologia

Classi e numero studenti	Classe prima 20 alunni
Età	11 anni
Tipologia di scuola	Secondaria di I grado
Caratteristiche specifiche studenti (BES, altre nazionalità,...)	La classe è formata da 20 alunni ed in classe è presente un ragazzo diversamente abile seguito dall'insegnante di sostegno. Il clima all'interno della classe è sereno e i ragazzi hanno instaurato rapporti positivi con i coetanei e con i docenti.
Finalità	
In relazione al Curricolo di Information Literacy	<ul style="list-style-type: none"> - Usare oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza. - Progettare e realizzare semplici prodotti multimediali. - Verbalizzare le procedure di realizzazione e funzionamento apprese. - Utilizzare strumenti tecnologici (tablet, PC, app didattiche e cloud).
Obiettivi/Risultati di apprendimento	

<p>Competenze (DigComp2.1)</p>	<p>Area di competenza: Alfabetizzazione su informazioni e dati Competenza specifica:</p> <p>1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali <i>Livello di padronanza: BASE 2</i> A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) individuare i miei fabbisogni informativi; b) trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali; c) scoprire come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; d) identificare semplici strategie di ricerca personale. <p>2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali <i>Livello di padronanza: BASE 2</i> A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati, informazioni e contenuti digitali. <p>3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali <i>Livello di padronanza: BASE 2</i> A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) individuare come organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. b) riconoscere dove organizzarli in modo semplice in un ambiente strutturato
<p>Metodologie</p>	
<p>Procedure e metodi didattici previsti</p>	<p>Brainstorming, ricerca di informazioni sul web, elaborazione dei contenuti, cooperative learning, manipolazione di immagini, organizzazione di contenuti, verifica, restituzione prodotto finale</p>
<p>Organizzazione</p>	

Durata <i>(Periodo di svolgimento e durata complessiva)</i>	10h nell'arco di un mese
<ul style="list-style-type: none"> <i>In presenza</i> 	7h
<ul style="list-style-type: none"> <i>Online (anche in setting di gruppo)</i> 	1h
<ul style="list-style-type: none"> <i>Lavoro a casa</i> 	2h
Requisiti e/o strumenti tecnici	Connessione, tablet, LIM, PC, app.

Sviluppo dei contenuti	
Descrizione del percorso	<ol style="list-style-type: none"> Riflessioni sull'importanza della parità di genere in campo scientifico e tecnologico e sulle ripercussioni che questo può avere nella nostra vita (metodologia brainstorming) Ricerca di esempi di donne che si sono distinte nelle STEM (ricerche guidate sul web) Realizzazione di flashcard

(Prerequisiti (eventuali))	<ul style="list-style-type: none"> - Saper creare un account. - Riconoscere icone.
Struttura (indicare n. fasi di lavoro)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Brainstorming presentazione argomento; 2. assegnazione tramite sorteggio..... di donne che si sono distinte nelle discipline STEM, ricerca informazioni e immagini sul web; 3. realizzazione flashcard; 4. realizzazione prodotto finale: libro digitale.

(sezione FASE ripetibile in base al numero di fasi previste)

Fase n° 1	<i>Brainstorming e presentazione dell'argomento</i>
Attività	<ul style="list-style-type: none"> - Presentazione tema, visione video; - brainstorming; - conversazione sul tema.
Tempi e modalità	1h, in presenza
Contenuti	Il mondo delle discipline STE(A)M è, ancora oggi, un mondo prevalentemente maschile. Eppure, sia a livello formativo che professionale, quando intraprendono percorsi scientifico-tecnologici le donne eccellono e sanno distinguersi. Quali sono, quindi, le ragioni di questo divario di genere ? Esistono davvero discipline maschili e discipline femminili o si tratta soltanto del retaggio di vecchi stereotipi di genere ? E in che modo la scuola può contribuire a ridurre il <i>gender gap</i> ?
Risorse	<ul style="list-style-type: none"> - video: https://www.edatlas.it/it/magazine/autori/greta-galli-mestieri-da-maschi-mestieri-da-femmine - Padlet.com (Esistono i mestieri da maschio e mestieri da femmina? Perché?)
Eventuale supporto tecnico	

Fase n°_2	<i>Assegnazione tramite sorteggio di figure femminili che si sono distinte nelle discipline STEM, ricerca informazioni e immagini sul web</i>
Attività	<ul style="list-style-type: none"> - Divisione del gruppo classe in piccoli gruppi - Sorteggio tramite app digitale - Ricerca informazioni e immagini sul web
Tempi e modalità	2h; 1h di lavoro a casa per fare ricerche sul web e salvare i contenuti scelti in cloud
Contenuti	Ad ogni piccolo gruppo di lavoro viene assegnato un personaggio da approfondire, tramite ricerche, in un primo momento guidate dall'insegnante in classe e in un secondo momento, autonomamente a casa. I contenuti ritenuti utili e necessari ad approfondire l'argomento, vanno salvati sul cloud per l'archiviazione e la condivisione
Risorse	<ul style="list-style-type: none"> - Motori di ricerca - Spazi di archiviazione sul cloud - https://wheelofnames.com/it/x2r-ya4
Eventuale supporto tecnico	
Fase n°_3	<i>Realizzazione flashcard</i>
Attività	<ul style="list-style-type: none"> - Realizzazione di un avatar del personaggio utilizzando l'applicativo Canva - Creazione e condivisione di immagini interattive utilizzando la web app Bookcreator

Tempi e modalità	3h in presenza
Contenuti	I ragazzi, vengono invitati a realizzare un avatar che ricordi il personaggio assegnato utilizzando Canva. Successivamente queste immagini vengono rese interattive associandovi dei tag, ovvero dei tasti con funzione di link ad altre risorse (video, mappa Google, audio registrati dai ragazzi, testi, altre immagini...) tramite le quali si può conoscere più a fondo il personaggio
Risorse	<ul style="list-style-type: none"> - Canva - Bookcreator
Eventuale supporto tecnico	
Fase n° 4	<i>Realizzazione prodotto finale: libro digitale</i>
Attività	Condivisione delle flash card per la realizzazione di un libro digitale
Tempi e modalità	2h in presenza, 1h di lavoro a casa per completare il prodotto finale
Contenuti	Il libro digitale viene realizzato tramite lavoro di gruppo, condividendo i materiali prodotti dai ragazzi su un canovaccio precedentemente pianificato. Una volta completato l'ebook sarà pubblicato per la consultazione online, per la condivisione sui social o tramite Google Classroom
Risorse	<ul style="list-style-type: none"> - Bookcreator - Google Classroom
Eventuale supporto tecnico	

Risorse, risultati, valutazione, documentazione	
Risorse umane e tecnologiche	
Prodotto/i finale/i	<p>Il prodotto finale è un e-book costruito in modo collaborativo con i contributi di tutti gli alunni:</p> <p>https://read.bookcreator.com/ASkSH1oWfphzPUPR7Nda60Nb0AD3/fqwDIY53QFeOlvF936RVZA</p>
<p>Valutazione Specificare livelli di valutazione considerati (grado di soddisfazione valutazione degli apprendimenti e/o del processo e/o del prodotto) e strumenti utilizzati che possono essere qui allegati (griglie, rubriche etc...)</p>	<p>Sono vari i livelli presi in considerazione</p> <ul style="list-style-type: none"> - Valutazione del processo: Interesse, impegno, autonomia e collaborazione. - Valutazione del prodotto: Qualità dei testi, disegni, questionari, capacità di eseguire le istruzioni, di riassumere e di sintetizzare. - Autovalutazione: Questionario di gradimento da sottoporre alla fine delle attività. <p>Altrettanto vari sono gli strumenti utilizzati per la valutazione del processo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservazione sistemica - Questionari e schede da compilare - Verifiche digitali sotto forma di gioco - Attività individuali su quaderno - Griglia di osservazione <p>Indicatori di valutazione</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interesse degli studenti - Comunicazione e socializzazione di esperienze e conoscenze - Rispetto delle consegne - Efficacia, correttezza e creatività degli elaborati - Controllo, autovalutazione e individuazione dei miglioramenti possibili - Efficacia della comunicazione multimediale

<p>Documentazioni e (strumenti metodologici impiegati, ad es. diario, griglia d'osservazione, checklist, e i media, ad es. video, per documentare il processo)</p>	<p>Fotografie e video per documentare il processo raccolti nel video backstage: https://www.canva.com/design/DAFAsW45Xc8/Vd9e7235eDGpCXxHjeCMyg/watch</p>
---	--

<p style="text-align: center;">Allegati e link</p> <p style="text-align: center;"><i>(se previsti: inserire titolo e una breve descrizione del contenuto. Specificare anche il formato (.doc, .pdf, .jpg, .ppt, .mp3, .flv or wmv)</i></p>	
<p>Allegato 1</p>	<p>Sito web</p> <p>https://www.edatlas.it/it/magazine/autori/greta-galli-mestieri-da-maschi-mestieri-da-femmine</p>
<p>Allegato 2</p>	<p>Attività propedeutiche, in cloud</p> <p>https://padlet.com/bruno_graziamaria76/fan53an26777go9s</p> <p>https://padlet.com/silviamiceli/cgbmj0x5gfj4iioo</p>

Copyright <i>(indicare eventuali materiali utilizzati coperti da copyright)</i>	
Materiale 1	
Materiale 2	