

Tsunami in vista!

1 Obiettivi generali:

Cognitivi (C)

- Scoprire le onde dello tsunami
- Conoscere i fenomeni naturali
- Scoprire che la Terra ha le sue dinamiche che riguardano l'uomo e la natura

Affettivi (A)

- Conoscere le conseguenze dei disastri naturali
- Comprendere il mondo naturale in cui viviamo

2 Vocabolario – Parole chiave

Matematica: onde, frequenze

Scienze: grandi onde, vulcani dei fondali e terremoti, eruzione vulcanica sottomarina

Sostenibilità: distruzione di ecosistemi, calamità naturali, distruzione di abitazioni, perdite economiche

Arte: pittura, creatività

3 Abilità sostenibili sviluppate

- Competenza di autoconsapevolezza (Se c'è uno tsunami, cosa devo fare? Come posso proteggere me stesso e gli altri?)
- Competenza anticipatrice (Cosa succede se c'è uno tsunami?)
- Competenza di pensiero sistemico (Distinzione dei diversi attributi di un fenomeno naturale)

4 Pillole di Sostenibilità incluse

Sostenibilità ambientale:

- Conoscere e comprendere i fenomeni naturali come gli tsunami e i loro impatti ambientali: perdita di biodiversità, distruzione delle coste, delle spiagge, degli ecosistemi marini...

Sostenibilità sociale:

- Scoprire l'impatto sociale causato: distruzione di case, ristoranti, strade, automobili...

Sostenibilità economica:

- Analizzare l'impatto economico di tutte le precedenti perdite materiali, della mancanza di comunicazione, della perdita di connettività...



Co-funded by
the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

5	<h2 style="margin: 0;">Domini STEAM</h2> <p>Competenze scientifiche (comprendere i fenomeni naturali, gli tsunami e le sue cause e conseguenze)</p> <p>Abilità matematiche (movimenti periodici, onde, frequenze)</p> <p>Abilità artistiche (esprimere il proprio sentimento attraverso la pittura)</p>
6	<h2 style="margin: 0;">Metodologie di insegnamento/schema delle attività</h2> <p>PASSI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guarda il file video su cos'è uno tsunami e quali sono le sue cause L'insegnante mostra i file video (4 minuti). Tutto il gruppo. 2. Seleziona un animale marino: meduse, granchi, polpi, calamari, squali, delfini... Immagina e disegna una piccola storia come se fossi l'animale selezionato e fossi all'interno di uno tsunami. L'insegnante spiega l'attività e cerca di mettere i bambini nella situazione in modo che esprimano i loro sentimenti. Una sessione di 50' di lavoro individuale. 3. Spiega ai tuoi compagni di classe la storia che hai disegnato. Tutto il gruppo. Una seduta di 50', 2 minuti per bambino.
7	<h2 style="margin: 0;">Risultati di apprendimento attesi</h2> <p>L'alunno sarà in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere un fenomeno naturale • sapere cos'è uno tsunami e quali sono le sue cause • scoprire i vulcani e i terremoti sul fondo del mare • disegnare una storia di animali marini all'interno di uno tsunami
8	<h2 style="margin: 0;">Valutazione</h2> <ul style="list-style-type: none"> • Valutazione finale attraverso un semplice test con domande relative ai risultati di apprendimento.
9	<h2 style="margin: 0;">Attrezzature e materiali da utilizzare nell'unità didattica (strumenti, ingredienti, ecc.)</h2> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lavagna digitale o computer e proiettore 2. Colori e cartone
10	<h2 style="margin: 0;">Tipo di ambiente – laboratorio, cucina, esterno ecc.</h2> <p>Aula</p>



11 Referenze - fonti:

Cosa è uno tsunami?

<https://www.youtube.com/watch?v=MfsugkikLJI>



**Co-funded by
the European Union**

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.