



Onde

CASSELLA DI APPROFONDIMENTO

Nome dell'attività	Onde
Durata dell'attività	1 ora
Materiale necessario	Bastoncini per spiedini, plastilina, nastro adesivo, righello (facoltativo)
Numero di studenti coinvolti (per box)	L'intera classe può usare una box

Step 1: Introduzione

Parlate agli studenti del mare e chiedete loro quali sono le sue proprietà. Annotate tutto ciò che dicono. Poi concentratevi in modo specifico sulle onde e su quanto sanno gli studenti.

Step 2: Storytelling

Leggete la storia dell'onda del mostro. Affrontate con gli studenti l'argomento appena ascoltato e se pensano che una cosa del genere sia possibile. Hanno già sentito parlare di un'onda enorme come quella?

Step 3: Scoprire il contenuto della box

Lasciate agli studenti il tempo necessario per esaminare tutto quello che c'è nella box. Chiedete se hanno capito il lavoro che faranno e se vedono un collegamento tra il contenuto della box e il mare?



Cofinanziato
dall'Unione europea

MY BOX OF STEAM (progetto nr. 2022-2-EE01-KA220-SCH-000099273) è finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Step 4: Creazione di un'onda

Utilizzate il materiale della box e, seguendo le istruzioni riportate nella sezione "Creazione degli elementi", realizzate il vostro modello di onda. Fate in modo che gli studenti lo provino, lo osservino e traggano le loro conclusioni su come si propaga un'onda.

Step 5: Come vengono create le onde (solo per la Sequenza 2)

Affrontate con i vostri studenti le cause che provocano la formazione delle onde. Utilizzate l'App Mentimeter per raccogliere le loro risposte. Parlate delle diverse cause e delle varie tipologie di onde. Quali caratteristiche hanno e come si differenziano. Analizzate l'impatto delle onde sulla natura e perché sono importanti. Se gli studenti hanno difficoltà, possono usare Internet per trovare le informazioni.



Cofinanziato
dall'Unione europea

MY BOX OF STEAM (progetto nr. 2022-2-EE01-KA220-SCH-000099273) è finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.