

Progettazione Unità Di Apprendimento	
<b>Titolo UDA</b>	<b>Un super alunno digitale</b>
<b>Abstract</b> <i>(Descrizione sintetica)</i>	<p>La finalità del percorso è la formazione del cittadino digitale; i bambini di 8 e 9 anni sono quelli con i quali si comincia a costruire un'identità digitale di cui si può avere consapevolezza.</p> <p>Gli alunni, forniti di dispositivi con cui giocano, si confrontano anche con altri individui e colgono le potenzialità e il fascino di strumenti così potenti; è noto che fin dai primi anni di vita i bambini sono, inevitabilmente, affascinati da ogni sorta di strumentazione elettronica. L'obiettivo è, dunque, far comprendere e sensibilizzare gli studenti sui rischi e sui pericoli ma anche sulle potenzialità dell'uso del digitale; in primis l'uso dei social quali instagram, facebook, whatsapp, tik tok, app con giochi di diverso genere...</p> <p>Le insegnanti coinvolte nella realizzazione di questo progetto sperimentale, in accordo con i genitori, si pongono quindi l'obiettivo di rendere consapevoli e responsabili gli alunni nell'impiego di queste tecnologie.</p>
<b>Parole chiave</b>	Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali in modo responsabile e consapevole
Docente / Studenti / Istituzione scolastica	
<b>Nome e cognome docente/i e disciplina/e</b>	Maria Donata Quattrocchi
<b>Classe e numero studenti</b>	Classe 3 primaria sperimentale

<b>Età</b>	7/8 anni
<b>Tipologia di scuola</b>	Scuola primaria con semiconvitto
<b>Caratteristiche specifiche studenti (BES, altre nazionalità,...)</b>	Non ci sono alunni BES
<b>Docente / Studenti / Istituzione scolastica</b>	
<b>Nome e cognome docente/i e disciplina/e</b>	Maria Grazia Maggio
<b>Classe e numero studenti</b>	Classe quarta primaria sperimentale
<b>Età</b>	8/9 anni
<b>Tipologia di scuola</b>	Scuola primaria con semiconvitto
<b>Caratteristiche specifiche studenti (BES, altre nazionalità,...)</b>	Un alunno diversamente abile con ritardo cognitivo
<b>Finalità</b>	

<b>In relazione al Curricolo di Information Literacy</b>	Alfabetizzazione su informazioni e dati: generare consapevolezza dell'uso dei dispositivi digitali: <ul style="list-style-type: none"><li>- utilizzare in modo consapevole la Rete e i Media;</li><li>- esprimere e valorizzare se stessi utilizzando gli strumenti tecnologici in modo autonomo e rispondente ai bisogni individuali;</li><li>- saper rispettare norme specifiche (rispetto della privacy, rispetto/tutela del diritto d'autore);</li><li>- diventare "Guardiani digitali"</li></ul>
<b>Obiettivi/Risultati di apprendimento</b>	

<p><b>Competenze</b> (DigComp2.1)</p>	<p>Area di competenza: <b>Alfabetizzazione su informazioni e dati</b></p> <p>Competenza specifica: <b>1.1</b> Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>Livello di padronanza: <b>Base 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>A. individuare i miei fabbisogni informativi,</li> <li>B. trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali,</li> <li>C. scoprire come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno,</li> <li>D. identificare semplici strategie di ricerca personali</li> </ul> <p>Compito: SEMPLICE: In autonomia e con guida dove necessario</p> <p>Area Competenza 4: <b>Sicurezza</b></p> <p>Competenza specifica: <b>4.1</b> Proteggere i dispositivi</p> <p>Livello di padronanza: <b>Base 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>A. individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali</li> <li>B. distinguere semplici rischi e minacce negli ambienti digitali, dell'affidabilità e della privacy</li> </ul> <p>Compito semplice: In autonomia e con guida dove necessario</p>
<p><b>Metodologie</b></p>	
<p><b>Procedure e metodi didattici previsti</b></p>	<p>Le attività verranno svolte prevalentemente in <i>cooperative learning</i> (a piccoli gruppi in presenza, dopo aver individuato l'argomento-chiave). Le discussioni sull'argomento si svolgeranno in <i>circle time</i></p> <p>Coinvolgimento dei docenti di classe delle altre discipline</p>
<p><b>Organizzazione</b></p>	

<b>Durata</b> <i>(Periodo di svolgimento e durata complessiva)</i>	15h in 2-3 settimane per le discipline di Italiano, inglese, arte e immagine, matematica e tecnologia nel secondo quadrimestre
<ul style="list-style-type: none"> <li><i>In presenza</i></li> </ul>	10h – Completamento di un questionario conoscitivo riguardante i bambini e la loro conoscenza/uso della Rete. – Cittadinanza digitale: presentazione di un video che spiega cosa vuol dire essere cittadini digitali – Creazione di un e-book su un testo narrativo inventato dagli alunni – Riflessione sul lavoro svolto e metacognizione sui rischi e vantaggi del digitale
<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Online (anche in setting di gruppo)</i></li> </ul>	2h - Visione di video sulla cittadinanza digitale, Digital board per apprendere meglio l'uso dei dispositivi
<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Lavoro a casa</i></li> </ul>	3h - Piccolo diario di bordo per raccogliere le proprie sensazioni sulle attività svolte.
<b>Requisiti e/o strumenti tecnici</b>	Materiale didattico (Fogli, matite, colori, diario da tenere a casa per il report di ogni attività , web-cam, computer, digital board).

**Sviluppo dei contenuti**

<b>Descrizione del percorso</b>	<p>Premessa la seguente motivazione: le Raccomandazioni del Parlamento dell'UE, già nel 2006, indicavano la competenza digitale come una delle otto competenze chiave dell'apprendimento. Poi con la legge 107/2015, si parla della tecnologia digitale, come uno strumento didattico atto a costruire una competenza in generale, che garantisca la cittadinanza digitale. Dunque, la scelta di tale nucleo tematico, nato dall'urgenza della situazione pandemica, ha dato ancor di più un forte impulso al bisogno di costruire un ambiente sicuro ed accogliente, soprattutto per i bambini della scuola primaria. Ecco perché l'importanza di rendere familiare lo strumento digitale, conoscendo però vantaggi e insidie.</p> <p>Il percorso prevede la realizzazione di un e-book con l'app Book Creator che raccolga i pericoli presenti nella Rete e nel mondo del web. La produzione del prodotto digitale si realizzerà partendo dalla costruzione di una storia, dalla realizzazione dei disegni e delle didascalie e dalla raccolta dei vari prodotti nascerà il prodotto finale con la narrazione arricchita dai disegni dei bambini.</p>
<b>Prerequisiti</b> <i>(eventuali)</i>	Capacità di uso del dispositivo e conoscenza delle sue funzioni base.

<p><b>Struttura</b> (indicare n. fasi di lavoro )</p>	<p>Si prevede 3 fasi declinata secondo i seguenti contenuti:</p> <p>Fase 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- presentazione dell'argomento (circle time )</li> <li>- uso dei dispositivi in sicurezza sia a casa che a scuola e conoscenza delle funzioni base</li> <li>- visione dei video sulla cittadinanza digitale e dibattito su sicurezza e cyberbullismo</li> </ul> <p>Fase 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- introduzione alla creazione della storia</li> <li>- costruzioni delle sequenze della storia</li> <li>- elaborazione delle tavole illustrate</li> <li>- elaborazione del testo</li> <li>- selezione/revisione delle immagini e dei contenuti da realizzare nell'e-book</li> </ul> <p>Fase 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- narrazione e documentazione dell'esperienza realizzata in classe</li> <li>- diario di bordo con report degli argomenti trattati</li> <li>- realizzazione di un ebook raccontando una storia sull'uso del digitale.</li> <li>- valutazione condivisa del prodotto finale</li> </ul>
---	--

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

<p><b>Fase n° 1</b></p>	<p>In assetto classe (circle time),</p>
<p>Attività</p>	<p>Presentazione dell'argomento: <i>Un super alunno digitale</i> (vantaggi e rischi); circle time e condivisione di bisogni in riferimento all'uso dei dispositivi</p>

Tempi e modalità	2h al mese nelle diverse discipline di, matematica e tecnologia in 3 <sup>^</sup> B; italiano, arte e immagine ed inglese in 4 <sup>^</sup> A
Contenuti	Brainstorming sul concetto di dispositivo digitale e del suo uso responsabile. Usò della digital board con video sulla cittadinanza digitale e report sul diario di bordo sui contenuti sviluppati
Risorse	Digital board, il diario di bordo, materiale strutturato, risma di carta
Eventuale supporto tecnico	Animatore digitale

<b>Fase n° 2</b>	In assetto classe (assetto di piccolo gruppo)
Attività	<ul style="list-style-type: none"> <li>- introduzione alla creazione della storia;</li> <li>- costruzioni delle sequenze della storia elaborazione delle tavole illustrate</li> <li>- elaborazione del testo</li> <li>- selezione/revisione delle immagini e dei contenuti da realizzare nell'e-book</li> </ul>
Tempi e modalità	4h al mese nelle diverse discipline di, matematica e tecnologia in 3 <sup>^</sup> B; italiano, arte e immagine ed inglese in 4 <sup>^</sup> A
Contenuti	I rischi dell'uso del digitale raccontati attraverso un testo narrativo formulato dagli alunni delle classi III e IV
Risorse	Digital board, il diario di bordo cartaceo per ogni alunno, risma di carta, pennarelli e pastelli per le tavole

Eventuale supporto tecnico	Animatore digitale
----------------------------	--------------------

<b>Fase n° 3</b>	In assetto classe a gruppi
Attività	<ul style="list-style-type: none"> <li>- narrazione e documentazione dell'esperienza realizzata in classe</li> <li>- diario di bordo con report degli argomenti trattati</li> <li>- realizzazione di un ebook raccontando una storia sull'uso del digitale.</li> <li>- valutazione condivisa del prodotto finale</li> </ul>
Tempi e modalità	3h al mese nelle diverse discipline di, matematica e tecnologia in 3 <sup>^</sup> B; italiano, arte e immagine ed inglese in 4 <sup>^</sup> A
Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Individuazione dei contenuti narrativi scelti</li> <li>- annotazione sul diario di bordo del progetto grafico e di scrittura.</li> <li>- costruzione dell'e-book con inserimento del testo e delle illustrazioni.</li> <li>- uso di griglie di valutazione con emoticon sul livello di gradimento</li> </ul>
Risorse	Digital board, quadernini per il diario di bordo, materiale strutturato, risma di carta.
Eventuale supporto tecnico	Animatore digitale

Risorse, risultati, valutazione, documentazione	
<b>Risorse umane e tecnologiche</b>	Insegnanti delle discipline sopra indicate 3^B e 4^A  Link ai video... youtube, ....
<b>Risultati</b>	In termini di risultati, si prevede il raggiungimento di una maggiore consapevolezza sull'uso del digitale
<b>Valutazione</b> <i>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...)</i>	Griglie di valutazione che utilizzano emoticon in riferimento all'apprezzamento del contenuto svolto nell'UDA
<b>Documentazione</b> <i>(strumenti metodologici impiegati, ad es. diario, griglia d'osservazione, checklist, e i media, ad es. video, per documentare il processo)</i>	Diario di bordo di ciascun alunno sui temi sviluppati (l'alunno di volta in volta, aggiungerà delle osservazioni personali su quanto appreso)  si rimanda ai materiali per la documentazione All. 1 e 2

<b>Allegati e link</b>	
<i>(se previsti: inserire titolo e una breve descrizione del contenuto. Specificare anche il formato (.doc, .pdf, .jpg, .ppt, .mp3, .flv or wmv)</i>	
<b>Allegato 1</b>	In corso di svolgimento, uso di video e materiale digitale <a href="https://youtu.be/chQ5z7OgFZ4">https://youtu.be/chQ5z7OgFZ4</a> <a href="https://www.g.co/interlandavventuredigitali">g.co/interlandavventuredigitali</a>
<b>Allegato 2</b>	<a href="#">Un super alunno digitale IV A</a>