

Progettazione Unità Di Apprendimento	
Titolo UDA	Un computer per amico
Abstract <i>(Descrizione sintetica)</i>	<p>La scuola odierna si confronta con scenari complessi che si fondano sulla diffusione della tecnologia e dei sistemi digitali. In tal senso, è necessario stabilire un piano di “educazione digitale” che si prefigga di educare i più piccoli, essendo i soggetti più esposti ai pericoli ed essendo i più attivi consumatori, all'uso consapevole dei media digitali.</p> <p>L'unità di apprendimento, quindi, vuole offrire agli alunni l'opportunità di acquisire competenze nell'uso dei media digitali, proponendo contenuti specifici di approfondimento, nelle diverse discipline, in modo da renderli non solo più autonomi nella gestione delle tecnologie informatiche, ma soprattutto dei cittadini digitali “connessi e competenti”.</p>
Parole chiave	Cittadino digitale, cittadinanza digitale, competenze digitali, media education, navigare in rete, ricercare informazioni online, educazione digitale, media digitali.
Docente / Studenti / Istituzione scolastica	
Nome e cognome docente/i e disciplina/e	Pizzardi Concetta (sostegno)
Classe	Classe prima primaria

Numero studenti	25
Età	6 anni
Tipologia di scuola	Scuola primaria
Caratteristiche specifiche degli studenti <i>(BES, altre nazionalità,...)</i>	<p>Il gruppo classe è eterogeneo e risulta composto da 25 alunni, di cui 12 femmine e 13 maschi. Sono presenti 2 bambini di madrelingua straniera che presentano qualche difficoltà a comunicare in lingua italiana in forma orale. La condizione socio-culturale di provenienza degli alunni è variegata. Le famiglie sembrano attente ai bisogni dei loro figli e li seguono con interesse. Quasi tutti gli alunni hanno frequentato la scuola dell'infanzia e sono in possesso dei prerequisiti necessari per avviarsi nel processo di apprendimento delle varie discipline. All'interno del gruppo classe le relazioni fra i compagni sono positive, vissute all'insegna della cordialità e dell'amicizia. I bambini manifestano un atteggiamento corretto e rispettoso verso gli insegnanti, ai quali si rivolgono con fiducia e affetto. Tale clima relazionale consente agli alunni di vivere il percorso scolastico in modo sereno e produttivo. Gli alunni si dimostrano interessati e desiderosi di fare nuove scoperte, anche se si evidenziano ritmi di lavoro e tempi di attenzione diversificati fra di essi.</p>

Docente / Studenti / Istituzione scolastica	
Nome e cognome docente/i e disciplina/e	Incorvaia Daniela (matematica, scienze, tecnologia e musica)
Classe	Classe seconda primaria
Numero studenti	22
Età	7 anni
Tipologia di scuola	Scuola primaria
Caratteristiche specifiche degli studenti (BES, altre nazionalità,...)	<p>La classe è composta da n. 22 alunni, di cui 8 maschi e 14 femmine.</p> <p>In questo anno scolastico si è inserita nella classe un'alunna di madrelingua straniera che ha alcune difficoltà a comunicare in lingua italiana in forma scritta e orale.</p> <p>Appartengono alla classe 2 alunni diversamente abili, seguiti ciascuno dalla propria insegnante di sostegno che hanno curato, insieme alle insegnanti di classe, la definizione del PEI.</p> <p>È inoltre presente una alunna diversamente abile, seguita da insegnante di sostegno che segue la programmazione di classe.</p> <p>Nel complesso il gruppo classe ha una buona consapevolezza delle regole della vita scolastica.</p> <p>Gli alunni partecipano assiduamente alla vita scolastica.</p> <p>Nell'esecuzione dei compiti si mostrano ben organizzati e responsabili con tempi di esecuzione adeguati alle loro</p>

	capacità. I ritmi di apprendimento della classe sono eterogenei.
Docente / Studenti / Istituzione scolastica	
Nome e cognome docente/i e disciplina/e	Spadaro Anna Maria (italiano, matematica, scienze, tecnologia)
Classe	Classe terza primaria
Numero studenti	19
Età	8 anni
Tipologia di scuola	Primaria
Caratteristiche specifiche degli studenti <i>(BES, altre nazionalità,...)</i>	<p>La classe è formata da n.19 alunni, di cui 10 maschi e 9 femmine.</p> <p>In questo anno scolastico si è inserita nella classe un'alunna proveniente da un'altra scuola.</p> <p>Sono presenti 2 bambini di madrelingua straniera che hanno alcune difficoltà a comunicare in lingua italiana in forma scritta.</p> <p>Appartiene alla classe una alunna diversamente abile, seguita da insegnante di sostegno che ha curato, insieme alle insegnanti di classe, la definizione del PEI e ne garantirà lo svolgimento e l'eventuale adeguamento in corso d'anno.</p>

	<p>È inoltre presente un alunno diversamente abile, seguito da insegnante di sostegno che segue la programmazione di classe.</p> <p>Nel complesso il gruppo classe ha una buona consapevolezza delle regole della vita scolastica.</p> <p>I ritmi di apprendimento della classe sono eterogenei e i tempi di esecuzione sono adeguati alle loro capacità.</p>
<p>Finalità</p>	
<p>In relazione al Curricolo di Information Literacy</p>	<ul style="list-style-type: none"> ⊖ Promuovere l'alfabetizzazione informatica ⊖ utilizzare le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione per svolgere compiti, acquisire informazioni e potenziare le proprie capacità comunicative ⊖ utilizzare in modo critico, consapevole e collaborativo la tecnologia ⊖ favorire la trasversalità delle discipline ⊖ facilitare il processo di apprendimento ⊖ fornire nuovi strumenti a supporto dell'attività didattica ⊖ promuovere situazioni collaborative di lavoro e di studio ⊖ promuovere e sviluppare il pensiero computazionale ⊖ sviluppare creatività e capacità di lavorare in gruppo ⊖ promuovere azioni di cittadinanza attiva.
<p>Obiettivi/Risultati di apprendimento</p>	
<p>Competenze (DigComp2.1)</p>	

Con l'aiuto dell'insegnante l'alunno comprende ed esegue compiti semplici ed è in grado di:

- a. individuare i suoi 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

∟ utilizzare le principali icone del desktop per accedere a contenuti digitali indicati

∟ prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer

∟ creare narrazioni digitali semplici

∟ utilizzare le principali icone del desktop per accedere a contenuti digitali indicati dagli insegnanti;

∟ utilizzare APP specifiche per raccontare. e comunicare

∟

In autonomia e con il supporto adeguato dell'insegnante l'alunno comprende ed esegue compiti semplici ed è in grado di:

∟ trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali;

∟ scoprire come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno;

∟ identificare semplici strategie di ricerca personale;

∟ individuare come organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;

	<p>∇ riconoscere dove organizzarli in modo semplice in un ambiente strutturato.</p> <p>a.</p>
<p>Metodologie</p>	
<p>Procedure e metodi didattici previsti</p>	<ul style="list-style-type: none"> ⊖ Lezione frontale e dialogata ⊖ Storytelling ⊖ Brainstorming ⊖ Flipped classroom ⊖ Problem solving ⊖ Giochi guidati ⊖ Tutoring

	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Peer tutoring (in linea con le misure di sicurezza – Covid-19)
Organizzazione	
Durata <i>(Periodo di svolgimento e durata complessiva)</i>	10h
<ul style="list-style-type: none"> ● <i>In presenza</i> 	10h
<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Online (anche in setting di gruppo)</i> 	
<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Lavoro a casa</i> 	
Requisiti e/o strumenti tecnici	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Strumenti hardware (computer, stampanti, scanner, supporti multimediali) ☞ Software di cui il laboratorio dispone ☞ Rete internet ☞ Materiale di facile consumo: cartelloni, forbici, colla, matite, pennarelli

Sviluppo dei contenuti

Descrizione del percorso	Il percorso didattico si snoda attraverso narrazioni digitali, con l'uso della LIM, strumenti audio e video, mediante la tecnica dello storytelling e materiale strutturato, nonché attività laboratoriali con l'utilizzo di computer e tablet.
Prerequisiti (eventuali)	<ul style="list-style-type: none"> ☉ Attenzione ☉ concentrazione ☉ percezione ☉ discriminazione ☉ intuizione ☉ logica.
Struttura	<p>L'UDA si sviluppa in 3 fasi di lavoro.</p> <p>I bambini nella prima fase prendono confidenza con il nuovo ambiente e con la tecnologia tramite l'utilizzo della LIM. Con la lavagna interattiva multimediale gli alunni possono approcciarsi alla tecnologia tramite il gioco. Successivamente, nella seconda fase in aula informatica i bambini prendono confidenza con il PC e imparano a conoscerne le varie parti tramite l'utilizzo pratico dello strumento e delle schede didattiche.</p> <p>I contenuti informatici sono presentati da un personaggio fantastico che guida i bambini, dopo un primo approccio all'utilizzo del pc e delle sue periferiche, alla conoscenza di alcuni programmi informatici (Paint, Word) e di software specifici che consentano loro di accostarsi in modo divertente ad attività interdisciplinari.</p> <p>La terza fase, infine, è dedicata alla produzione e alla verifica finale.</p>
Fase n° 1	<ul style="list-style-type: none"> ☉ Conoscere le principali componenti di un computer e il lessico relativo ☉ conoscere le funzioni dei tasti del mouse e controllare il puntatore per trascinare e cliccare sugli oggetti interessati (classe prima e seconda) ☉ trasformare testi ed immagini cartacei in formato digitale (classe terza).
Attività	Classe prima e seconda

	<ul style="list-style-type: none"> ⊖ Presentazione delle varie componenti del computer: i bambini attraverso la mediazione di un personaggio fantastico, eseguendo un percorso suddiviso in step, sono accompagnati alla scoperta dei personaggi amici che rappresentano le varie parti di un computer ⊖ giochi interattivi per facilitare l'apprendimento dell'uso del mouse e della tastiera giocando con numeri e parole: <i>Giochiamo a cliccare e trascinare con Mouse; Giochiamo a scrivere numeri e lettere con "Keybo" e a stampare con "Print"</i> ⊖ accensione e spegnimento del computer. <p>Classe terza</p> <ul style="list-style-type: none"> ⊖ Salvataggio e apertura di un file (comandi di salva, salva con nome, apri, copia, incolla) ⊖ uso di word o simili per la scrittura di testi ⊖ formattazione essenziale (stile, carattere, dimensione, colore, ecc).
<p>Tempi e modalità</p>	<p>4h suddivise in:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⊖ 1h prerequisiti ⊖ 1h ore didattica ⊖ 2h attività laboratoriale <p>Le diverse attività proposte saranno alternate con giochi didattici specifici per memorizzare la posizione dei tasti sulla tastiera del computer, imparare i movimenti del mouse e migliorare la coordinazione oculo-manuale, stimolare la creatività e la fantasia, anche attraverso modalità di esecuzione originali e divertenti, e saranno, inoltre, caratterizzate dalla metodologia del "Learning by doing" (imparare facendo) dove il docente assume il ruolo di facilitatore nello sviluppo delle competenze.</p>
<p>Contenuti</p>	<p>Classe prima e seconda</p> <ul style="list-style-type: none"> ⊖ procedure di accensione e spegnimento ⊖ istruzioni in forma algoritmica

	<ul style="list-style-type: none"> ⊖ lessico informatico ⊖ parti principali di un computer e le sue funzioni ⊖ funzione di alcuni strumenti tecnologici e il loro impiego in determinate attività didattiche (LIM, videoproiettore, tablet, macchina fotografica digitale...) ⊖ funzioni dei tasti del mouse ⊖ controllo del puntatore per trascinare e cliccare sugli oggetti interessati <p>Classe terza</p> <ul style="list-style-type: none"> ⊖ Compilazione scheda di ripasso sulla tastiera, scheda <i>Ripassiamo... i tasti della tastiera</i> ⊖ dato un semplice testo su supporto cartaceo > <i>Scriviamo con il computer</i> ⊖ Scheda 1: riscrivere il contenuto rispettando i caratteri, la formattazione e l'allineamento del testo ⊖ salvataggio del lavoro nella cartella corrispondente alla propria classe con l'aiuto dell'insegnante ⊖ lettura e colorazione della scheda <i>Come si scrive con il computer?</i> ⊖ compilazione scheda <i>I tasti speciali della tastiera</i> allo scopo di consolidare la conoscenza di alcuni tasti particolari della tastiera
<p>Risorse</p>	<p>Docenti interni, personale ATA Laboratorio multimediale con accesso a internet Computer, stampanti, scanner, software didattici, LIM, chiavetta USB, strumenti per la registrazione di suoni e voci e materiale di facile consumo</p>
<p>Eventuale supporto tecnico</p>	

<p>Fase n° 2</p>	<p>Classe prima e seconda</p> <ul style="list-style-type: none"> ☉ Conoscere le funzioni di base dei programmi di grafica, di giochi didattici: Paint e i suoi comandi principali per realizzare e colorare disegni ☉ conoscere le icone dei programmi che utilizza e usa correttamente i comandi per aprire e chiudere tali programmi. <p>Classe terza</p> <ul style="list-style-type: none"> ☉ Trasformare testi ed immagini cartacei in formato digitale
<p>Attività</p>	<p>Classe prima e seconda</p> <ul style="list-style-type: none"> ☉ Uso di Paint: Fare conoscenza di <i>Paint</i>, una farfallina dalle ali coloratissime, che accompagnerà i bambini nel mondo della grafica multimediale grazie all'utilizzo di strumenti per il disegno e la campitura con la creazione di figure e forme fantasiose. <p>Classe terza</p> <ul style="list-style-type: none"> ☉ Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni ☉ utilizzare LIM, sistema operativo, creazione e salvataggio file e cartella, videoscrittura, foglio di calcolo, motori di ricerca, disegno in pixel e vettoriale, collegamenti ipertestuali...
<p>Tempi e modalità</p>	<p>3h suddivise in:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☉ 1h didattica ☉ 2h attività laboratoriale <p>Le diverse attività proposte sono alternate con giochi didattici specifici per conoscere alcuni programmi e utilizzare software didattici, e sono, anche in questa fase, caratterizzate dal metodo del "Learning by doing", in cui il docente</p>

	assume il ruolo di facilitatore nello sviluppo delle competenze.
Contenuti	<p>Classe prima e seconda</p> <ul style="list-style-type: none"> ☉ Produzione di disegni con il programma Paint ☉ uso degli strumenti di disegno e della tavolozza dei colori ☉ giochi didattici interattivi (software di matematica e italiano). <p>Classe terza</p> <ul style="list-style-type: none"> ☉ Aprire i vari documenti utilizzando l'opzione FILE – APRI ☉ dato un semplice testo (Scheda 2) modificare la formattazione (grandezza e tipo di carattere, allineamento, risorse tipografiche) ☉ modificare alcuni testi scritti in classe utilizzando le seguenti operazioni di videoscrittura: inserire parole mancanti, cancellare ed inserire spazi ☉ modificare o digitare testi utilizzando le seguenti operazioni di videoscrittura: inserire Word Art o font work per abbellire i testi ☉ uso dei motori di ricerca ☉ scrivere e inviare una email.
Risorse	<p>Docenti interni, personale ATA</p> <p>Laboratorio multimediale con accesso a internet</p> <p>Strumenti hardware (computer, stampanti, scanner, supporti multimediali), software didattici, LIM, chiavetta USB</p> <p>programmi di videoscrittura, programmi per le presentazioni, Paint – software per la grafica, registratori di suoni e voci e materiale di facile consumo.</p>
Eventuale supporto tecnico	

<p>Fase n° 3</p>	<p>Prodotto finale</p> <p>Verifica finale</p>
<p>Attività</p>	<p>Classe prima, seconda, terza</p> <ul style="list-style-type: none"> ⊖ Realizzazione prodotto finale ⊖ verifica finale
<p>Tempi e modalità</p>	<p>3h</p>

<p>Contenuti</p>	<ul style="list-style-type: none"> ⊖ E-book su Canva (progetto, presentazione): realizzazione di storie e fumetti con ricerca preliminare di musica e immagini pertinenti al testo ⊖ videoscrittura creativa, testi multimediali, presentazioni ⊖ Conversazioni libere e guidate ⊖ prove scritte ⊖ osservazione diretta degli alunni durante il lavoro. Prove oggettive: ⊖ quesiti a risposta chiusa ⊖ quesiti del tipo Vero/Falso ⊖ quesiti a risposta multipla ⊖ quesiti a completamento ⊖ quesiti a risposta aperta.
<p>Risorse</p>	<p>Docenti interni, personale ATA Laboratorio multimediale Strumenti hardware (computer, stampanti, scanner, supporti multimediali), software didattici, LIM, chiavetta USB, programmi di videoscrittura, programmi per le presentazioni, Paint – software per la grafica, registratori di suoni e voci e materiale di facile consumo.</p>
<p>Eventuale supporto tecnico</p>	

Risorse, risultati e prodotto finale, valutazione, documentazione	
Risorse umane e tecnologiche	<p>Docenti interni, personale ATA Laboratorio multimediale Strumenti hardware (computer, stampanti, scanner, supporti multimediali), software didattici, LIM, chiavetta USB programmi di videoscrittura, programmi per le presentazioni, Paint – software per la grafica, registratori di suoni e voci e materiale di facile consumo.</p>
Risultati e prodotto finale	<ul style="list-style-type: none"> ☉ Alfabetizzazione informatica rivolta all'acquisizione delle conoscenze e delle abilità di base sull'utilizzo del computer o tablet per applicarle alle altre discipline ☉ sviluppo delle capacità di inventare e progettare ☉ acquisizione delle capacità di chiedere spiegazioni, riflettere, ipotizzare, discutere soluzioni ☉ acquisizione di competenze gestibili in ambiti interdisciplinari ☉ rinforzo della didattica collaborativa ☉ rinforzo positivo degli apprendimenti. ☉ Realizzazione di un e-book su Canva con immagini e disegni dei bambini
Valutazione <i>Specificare livelli di valutazione considerati (grado di soddisfazione valutazione degli apprendimenti e/o del processo e/o del prodotto) e strumenti utilizzati</i>	<p>La valutazione è costituita da osservazioni sistematiche e/o occasionali (acquisizione delle abilità, rapporto con la macchina) possibilmente registrate, effettuate durante le attività di laboratorio. La valutazione formativa e sommativa restituirà un feedback sia al docente sul proprio lavoro, che agli alunni, rappresentando un momento funzionale all'apprendimento e alla formazione degli stessi.</p> <p>I livelli si definiscono in base a quattro dimensioni: a) autonomia b) tipologia della situazione (nota o non nota) c) risorse mobilitate per portare a termine il compito d) continuità nella manifestazione dell'apprendimento.</p>

<p><i>che possono essere qui allegati (griglie, rubriche etc...)</i></p>	<p>I livelli di apprendimento (avanzato, intermedio, base, in via di prima acquisizione) sono descritti, tenendo conto della combinazione delle dimensioni sopra definite.</p> <p>Livelli di apprendimento</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Avanzato: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità. ● Intermedio: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo. ● Base: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità. ● In via di prima acquisizione: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.
<p>Documentazione <i>(strumenti metodologici impiegati, ad es. diario, griglia d'osservazione, checklist, e i media, ad es. video, per documentare il processo)</i></p>	<p>Le modalità di verifica e valutazione avverranno soprattutto attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ conversazioni libere e guidate ☞ prove scritte ☞ osservazione diretta degli alunni durante il lavoro ☞ prove oggettive: <ul style="list-style-type: none"> ☞ quesiti a risposta chiusa ☞ quesiti del tipo Vero/Falso ☞ quesiti a risposta multipla ☞ quesiti a completamento ☞ quesiti a risposta aperta. <p>E-book su Canva (progetto, presentazione): storie e fumetti con ricerca di musica e immagini pertinenti al testo.</p>

	Videoscrittura creativa testi multimediali, presentazioni.
--	--

<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>	
Allegato 1	<p>https://youtu.be/r-bwtND1FRc</p> <p>https://youtu.be/AzNuAPBrSX4</p> <p>https://youtu.be/Zb2IZMYbCMs</p>
Allegato 2	

<p style="text-align: center;">Copyright</p> <p style="text-align: center;"><i>(indicare eventuali materiali utilizzati coperti da copyright)</i></p>	
Materiale 1	

Materiale 2	