

Progettazione Unità Di Apprendimento	
Titolo UDA	Io Navigo nel digit@le
Abstract <i>(Descrizione sintetica)</i>	Il progetto si propone di realizzare un modello didattico innovativo che, attraverso metodologie attive e aule aumentate supporti il miglioramento della qualità del processo di insegnamento - apprendimento e promuova l'acquisizione di competenze di cittadinanza attiva e digitale. L'azione dell'insegnante parte dall'esperienza concreta degli alunni.
Parole chiave	Competenza digitale, tecnologie digitali, alfabetizzazione digitale, media education,
Docente / Studenti / Istituzione scolastica	
Nome e cognome docente/i e disciplina/e	Giurato Concetta (inglese)
Classe e numero studenti	Quarta primaria 20

Età	9 anni
Tipologia di scuola	Scuola primaria
Caratteristiche specifiche studenti (<i>BES, altre nazionalità,...</i>)	La classe è formata da 20 studenti. E' presente un bambino di madrelingua straniera che non ha difficoltà a comunicare in lingua italiana in forma orale.
Docente / Studenti / Istituzione scolastica	
Nome e cognome docente/i e disciplina/e	Ferlenda Maria Rita
Classe e numero studenti	Quinta primaria 19
Età	10 anni

Tipologia di scuola	Scuola primaria
Caratteristiche specifiche studenti (BES, altre nazionalità,...)	La classe è formata da 19 studenti, di cui 10 maschi e 9 femmine. Sono presenti due bambini di madrelingua straniera che hanno qualche difficoltà nella comprensione e un alunno in condizione certificata di disabilità.
Finalità	
In relazione al Curricolo di Information Literacy	<ul style="list-style-type: none"> - Promuovere azioni di cittadinanza attiva e digitale - Promuovere l'alfabetizzazione informatica - Favorire l'uso consapevole, critico e collaborativo le tecnologie digitali - Favorire lo sviluppo del pensiero computazionale - Sviluppare le competenze necessarie ad accedere, interpretare, analizzare, gestire, creare, comunicare, archiviare e condividere informazioni
Obiettivi/Risultati di apprendimento	

<p>Competenze (DigComp2.1)</p>	<p><i>Area di competenza: Alfabetizzazione su informazioni e dati</i> Competenza specifica:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali. <p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali (Saper cercare immagini, documenti attinenti alla ricerca) Livello di padronanza: INTERMEDIO 3 In autonomia l'alunno affronta e comprende compiti ben definiti e sistematici, problemi diretti ed è in grado di:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. spiegare i suoi fabbisogni informativi b. svolgere ricerche ben definite per individuare informazioni e contenuti specifici negli ambienti digitali c. spiegare come accedervi e navigare al loro interno. <p>2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali Livello di padronanza: BASE 2 A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno è in grado di:</p> <ol 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 Livello di padronanza: BASE 2 A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno è in grado di:</p> <ol 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.
---	---

Traguardi per le competenze	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare con dimestichezza e consapevolezza le nuove tecnologie - Usare gli strumenti digitali e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni - Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione - Utilizzare piattaforme di condivisione - Sviluppare lo spirito di iniziativa e intraprendenza - Imparare ad imparare
Metodologie	
Procedure e metodi didattici previsti	<ul style="list-style-type: none"> - Lezione frontale e dialogata - Brainstorming - Metodologia laboratoriale - Metodo euristico - Tutoraggio
Organizzazione	
Durata	<p>13h in quarta primaria 14h in quinta primaria</p>
<ul style="list-style-type: none"> • <i>In presenza</i> 	12h
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Online (anche in setting di gruppo)</i> 	

<ul style="list-style-type: none"> Lavoro a casa 	1h classe quarta primaria 2h classe quinta primaria
Requisiti e/o strumenti tecnici	Computer, uso della piattaforma online per video conferenza, rete internet, Lim/Digital Board

Sviluppo dei contenuti	
Descrizione del percorso	<p>Nella società odierna è fondamentale non accettare in modo acritico e cumulativo ciò che il web propone ma rielaborarne i contenuti. E' quindi fondamentale far familiarizzare gli alunni con l'ambiente digitale per porre le basi di una effettiva consapevolezza nell'uso delle tecnologie.</p> <p>Grazie agli strumenti digitali è possibile elaborare e trasmettere qualsiasi volume di informazioni in modo immediato, efficiente, semplice, aggiornato. Le modificazioni sono immediate e velocissime.</p> <p>L'azione dell'insegnante deve partire dal processo cognitivo degli alunni e quindi dal concreto e guidarli ad un uso consapevole e creativo degli strumenti digitali.</p> <p>Si propone quindi la scansione dell'UDA in 3 fasi.</p>
Prerequisiti (eventuali)	<ul style="list-style-type: none"> – Attenzione – Concentrazione – Uso di base dei dispositivi digitali – Saper svolgere compiti semplici, guidati o in autonomia con la supervisione di un tutor

Struttura	<p>Strutturazione dell'UDA in 3 fasi.</p> <p>La prima fase è dedicata alla presentazione del percorso, all'analisi dei prerequisiti e alla conoscenza delle specifiche tecniche del personal computer.</p> <p>La seconda fase è sull'acquisizione delle competenze necessarie a ricercare, riconoscere, selezionare, elaborare e gestire dati e informazioni sul PC e in rete.</p> <p>La terza fase è destinata alla sperimentazione e al consolidamento delle competenze acquisite mediante la realizzazione di un prodotto finale.</p>
------------------	---

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

Fase n° 1	<i>Presentazione del percorso, prerequisiti, conoscenza delle funzioni delle componenti di un computer</i>
Attività	<ul style="list-style-type: none"> - Presentazione del progetto e del percorso previsto per la condivisione dei traguardi di competenza da raggiungere. - Riflessione dialogica sulle conoscenze tecnologiche di base degli alunni, brainstorming sulle modalità e sugli strumenti solitamente utilizzati per informarsi. I vantaggi dell'informazione digitale. Questionario iniziale. - Divisione della classe in gruppi di lavoro con la proposta di ruoli (capogruppo, moderatore, segretario, produttore, presentatore,...) da assegnare ai componenti di ciascun gruppo, l'assegnazione dei compiti da svolgere, la ricerca guidata delle funzioni delle parti del computer. - Imparare a individuare e distinguere le proprietà e le funzioni del personal computer e delle sue componenti fisiche (hardware) e digitali (software) - Distinguere le periferiche e gli accessori del PC: monitor, tastiera, mouse, casse, microfono, stampante, scanner - Ascolto e memorizzazione della canzone <i>Il mondo digitale</i> https://www.youtube.com/watch?v=Sf2IXmWgDxo
Tempi e modalità	3h in presenza

Contenuti	<p>Il personal computer, le parti che lo compongono e loro funzioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> - conoscenza e uso appropriato delle proprietà e delle funzioni del PC e delle sue componenti fisiche (hardware) e digitali (software) - conoscenza e uso appropriato delle periferiche e degli accessori del PC: monitor, tastiera, mouse, casse, microfono, stampante, scanner - Il mondo digitale https://mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/video-e-spot/dicono-di-noi
Risorse	<p>Docenti, personale ATA Laboratorio multimediale con accesso a internet Computer, stampanti, software, LIM / monitor digitale</p>
Eventuale supporto tecnico	

Fase n° 2	<i>Lavori in corso: impariamo a ricercare, riconoscere, selezionare, elaborare e gestire dati e informazioni</i>
------------------	--

<p>Attività</p>	<p>Osservazione e esperienze dirette sui principali concetti riguardanti il sapere tecnologico:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e adoperare le principali procedure per l'accesso a internet dal PC - Imparare ad accedere e a utilizzare i software proposti dall'insegnante per la ricerca e selezione delle informazioni e per l'archiviazione di informazioni e dati - Distinguere fra archivio fisico nel PC e archivio virtuale su Cloud (es. Drive, Dropbox,...) - Imparare a distinguere le tipologie di file contenenti testo, immagini, audio, video, animazioni - Imparare a ricavare informazioni da diversi tipi di file - Creare una cartella per archiviare file o dati sul PC o su un archivio virtuale - Scaricare un file sul desktop o in una cartella dedicata del PC - Creare un file, nominarlo e salvarlo sul desktop o in una cartella <p>Utilizzare con crescente sicurezza software e app educative per la fruizione e la produzione di contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ricercare e selezionare un file di testo, di immagini o audio e archivarlo in una cartella dedicata - Aprire, modificare, salvare e archiviare file di immagini (Paint) e di testo (Word) - Creare, modificare, salvare, archiviare file di immagini (Paint) e di testo (Word) <p>Imparare a lavorare, salvare, archiviare e recuperare i prodotti del proprio operato all'interno di ambienti digitali strutturati come il desktop o l'archivio del computer, un archivio virtuale (Drive) o la classe virtuale (Classroom) della scuola</p> <p>Tutoraggio tra pari con scambio di informazioni sulle competenze acquisite riguardanti gli strumenti digitali</p>
<p>Tempi e modalità</p>	<p>3h in presenza</p>
<p>Contenuti</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza e uso appropriato dei programmi software per l'accesso a Internet - Conoscenza e uso appropriato dei principali software e applicazioni per la ricerca, selezione e archiviazione di contenuti di testo, immagini, audio, video - Conoscenza delle modalità di ricerca, selezione, salvataggio e archiviazione dei dati e delle informazioni - Partecipazione a un gruppo virtuale noto (Classroom) con l'insegnante come amministratore per l'archiviazione e la condivisione delle informazioni e dei dati e ricercati e selezionati per i fabbisogni informativi e le finalità inizialmente individuate

Risorse	Docenti, personale ATA Laboratorio multimediale con accesso a internet Computer, stampanti, software, LIM / monitor digitale
Eventuale supporto tecnico	

Fase n° 3	<i>Sperimentazione e produzione</i>
Attività	Ricerca informazioni, dati e notizie sull'uso consapevole di Internet Scegliere un audio o un brano musicale tra le risorse proposte dall'insegnante, adeguandolo correttamente al contesto. https://www.youtube.com/watch?v=G5XsurR1IOo https://www.youtube.com/watch?v=HvTeVvet02c Registrare con la propria voce semplici istruzioni d'uso Realizzare un semplice video
Tempi e modalità	1h/2h lavoro a casa per ricerca materiali 6h in presenza
Contenuti	Realizzazione di un semplice video tutorial per spiegare: <ul style="list-style-type: none"> - cos'è Internet, a cosa serve, come usarlo, quando e quanto è utile, quando e quanto è rischioso. - cosa sono gli account personali, come proteggerli - la condivisione di documenti e files attraverso mail o Drive - linguaggio in internet, virtuale e reale, rispetto della privacy, copyright
Risorse	Sito dedicato da Google all'accesso responsabile a Internet dei bambini Aiutiamo i bambini a vivere Internet al meglio

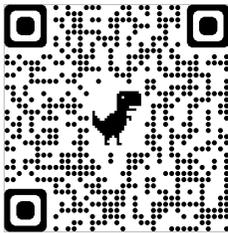
Eventuale supporto tecnico	
----------------------------	--

Risorse, risultati, valutazione, documentazione	
Risorse umane e tecnologiche	Docenti, personale ATA Laboratorio multimediale con accesso a internet Computer, stampanti, software, LIM / monitor digitale
Risultati	<ul style="list-style-type: none"> - Capacità di distinguere le componenti fisiche (hardware) e digitali (software) del PC - Capacità di accedere al PC e alla rete internet per ricavare informazioni - Conoscere e usare in modo adeguato i principali applicativi per effettuare operazioni di ricerca, selezione, e archiviazione di dati e informazioni su PC e in rete - Capacità di ricercare, selezionare, archiviare dati e informazioni su PC e online in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario - Capacità di distinguere tra tipi diversi di file (testo, immagine, audio, animazione) - Capacità di ricercare, selezionare e inserire testi, immagini, audio in un file esistente, salvarlo e archivarlo, in autonomia con la supervisione dell'insegnante - Capacità di creare un file, modificarlo, salvarlo, archivarlo - Capacità di condividere dati e informazioni in un ambiente strutturato su PC (cartella, archivio) e online (classe virtuale, archivio cloud) - Capacità di lavorare in gruppo, riconoscendo e rispettando il proprio e gli altrui ruoli e tempi assegnati

<p>Valutazione <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></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Riflessioni collettive finali - Questionari di gradimento e di autovalutazione mediante l'uso di emoticons e colori guida
<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>La documentazione è effettuata attraverso un video sulla netiquette e i lavori realizzati dai bambini</p>

Allegati e link

(se previsti: inserire titolo e una breve descrizione del contenuto. Specificare anche il formato (.doc, .pdf, .jpg, .ppt, .mp3, .flv or wmv)

Allegato 1	Produzione finale e-book della classe quarta primaria https://read.bookcreator.com/library/-MwBKjE7G5IAR-bOUVQh 
Allegato 2	

Copyright
(indicare eventuali materiali utilizzati coperti da copyright)

Materiale 1	<p>Canzone Il mondo digitale https://www.youtube.com/watch?v=Sf2IXmWgDxo</p> <p>Video sulle parti del computer, hardware e software https://www.youtube.com/watch?v=9pexEGOF3os https://youtu.be/6zmrQS6GC_c https://youtu.be/ASSyRNShXI4</p> <p>Giochi sul lessico informatico e le componenti del computer https://learningapps.org/6451607 https://learningapps.org/6284263 https://learningapps.org/9295407 salvare un file https://learningapps.org/8964727 ricerche online https://learningapps.org/20002094</p> <p>La storia del computer https://youtu.be/D3sYOi_dOLA</p> <p>Video sulla sicurezza informatica https://youtu.be/9sfR0rPqRU0 https://youtu.be/zCalzUMcQuM https://www.youtube.com/watch?v=2rk-8UquUFA</p>
Materiale 2	