

Curricoli Digitali - Digi@re - Sperimentazione di un Curricolo di Educazione all'informazione

Progettazione Unità Di Apprendimento	
Titolo UDA	Ri-scopro il gioco: dal passato alla digitalizzazione.
Abstract (Descrizione sintetica)	<p>Il percorso coniuga lo studio disciplinare con l'alfabetizzazione ai media e con l'orientamento e la continuità (ed eventualmente in prospettiva CLIL). La classe quinta, in continuità con la Scuola secondaria di I grado, sarà coinvolta in attività ludiche in palestra e verrà condotta a scoprire i giochi del passato e a ricercarne il corrispettivo nome in lingua francese per favorire arricchimento lessicale e l'interazione in lingua; dall'attività pratica in palestra si trasferirà in aula aumentata o laboratorio per effettuare per piccoli gruppi ricerche online di informazioni su quei giochi e sulle relative regole.</p> <p>Le classi della Scuola secondaria di I grado saranno guidate alla ricerca in rete dei videogiochi prodotti in Francia ad analizzarne e valutarne le presentazioni e ad approfondirne ambientazioni, personaggi e trame. Effettuata la ricerca e la selezione dei contenuti, gli alunni per gruppetti si occuperanno di realizzare una presentazione multimediale o delle schede / infografiche sui contenuti raccolti, esercitando sia le proprie competenze linguistiche e comunicative che quelle digitali.</p> <p>In una sessione plenaria alla presenza di tutte le classi coinvolte, al termine delle attività, i gruppi, tramite dei portavoce, presenteranno ai compagni i loro lavori.</p>
Parole chiave	Ricerca di informazioni online, orientamento, continuità, media literacy, media education
Docente / Studenti / Istituzione scolastica	
Nome e cognome docente/	Florence Cugno
Classe Numero alunni	Classe quinta primaria 22 alunni
Età	10 anni

Tipologia di scuola	Scuola primaria
Caratteristiche specifiche studenti <i>(BES, altre nazionalità, ...)</i>	Un alunno diversamente abile con BES
Docente / Studenti / Istituzione scolastica	
Nome e cognome docente/i e disciplina/e	Virginia Bongiorno
Classe Numero degli alunni	Classe prima Scuola secondaria di I grado 19 alunni
Età	10/11anni
Tipologia di scuola	Scuola secondaria di I grado
Caratteristiche specifiche studenti <i>(BES, altre nazionalità...)</i>	Un alunno diversamente abile
Docente / Studenti / Istituzione scolastica	
Nome e cognome docente/i e disciplina/e	Virginia Bongiorno
Classe e numero degli alunni	Classe seconda Scuola secondaria I grado 21 alunni
Età	11/12 anni
Tipologia di scuola	Scuola secondaria di I grado

Caratteristiche specifiche studenti <i>(BES, altre nazionalità)</i>	
Finalità	
In relazione al Curricolo di Information Literacy	Sviluppare negli alunni la capacità di identificare, selezionare, valutare, organizzare, comunicare le informazioni
Obiettivi/Risultati di apprendimento	

**Competenz
e (DigComp
2.1)**

Area di competenza: Alfabetizzazione su informazioni e dati

Competenza specifica:

- 1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali**
- 2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali**
- 3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.**

1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali (Saper cercare immagini, documenti attinenti alla ricerca)

Livello di padronanza: BASE 2

A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, essere in grado di:

- a) individuare i miei 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;
- d) identificare semplici strategie di ricerca personale.

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:

- a) rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati, informazioni e contenuti digitali.

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:

- 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.

Area di competenza 2: Comunicare e collaborare

Competenza specifica

2.1: Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali

Livello di padronanza: BASE 2:

A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno è in grado di:

- a) scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione e identificare adeguati mezzi di comunicazione per un determinato contesto

Competenza specifica

2.2: Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali.

Livello di padronanza: BASE 2:

A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno è in grado di:

- a) riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali.

Metodologie

Procedure e metodi didattici previsti

Braistorming, lezione frontale, learning by doing, cooperative learning

Organizzazione

Durata (Periodo di svolgimento e durata complessiva)

12h, in 4 settimane

- *In presenza*

2h a settimana per 4 settimane

- *Online*

- *Lavoro a casa*

4h

Requisiti e/o strumentitecnici

Tablet, computer, scanner

Sviluppo dei contenuti

<p>Descrizione del percorso</p>	<p>Classe quinta primaria Una prima fase prevede attività ludiche e di lettura sul tema dei giochi di un tempo in lingua italiana e in lingua francese. In seguito vengono introdotti i metodi e i criteri della ricerca online e le modalità di selezione e raccolta delle informazioni. La classe viene divisa in piccoli gruppi che operano secondo obiettivi di ricerca concordati. I dati raccolti vengono comparati e selezionati. Nella fase successiva ciascun gruppo si dedica a progettare, elaborare e revisionare, dietro supervisione dell'insegnante, una presentazione multimediale (e-book, digital storytelling, video, infografica...) per comunicare le informazioni selezionate ai compagni, eventualmente con qualche riferimento lessicale o glossario nella seconda lingua.</p> <p>Classi scuola secondaria I grado A partire dall'esperienza degli studenti e dalle loro conoscenze sui videogiochi, anche al fine di stimolare la produzione linguistica in lingua francese, si procede con un iniziale brainstorming sui videogiochi di produzione francese. A seguire l'insegnante introduce i metodi e i criteri della ricerca online e le modalità di selezione e raccolta delle informazioni, poi divide la classe in piccoli gruppi, ciascuno dei quali sceglierà un videogioco e ricercherà le informazioni inerenti (origine, trama, titoli, personaggi, regole), creando una scheda informativa. Nella fase successiva ciascun gruppo si dedica a progettare, elaborare e revisionare, dietro supervisione dell'insegnante, una presentazione multimediale (e-book, digital storytelling, video, infografica...) per comunicare le informazioni selezionate ai compagni, eventualmente con qualche riferimento lessicale nella seconda lingua.</p> <p>Il percorso può concludersi con una sessione plenaria in cui ciascun gruppo delle classi partecipanti ha l'opportunità di presentare e condividere il proprio lavoro con tutti i compagni, in un'ottica di orientamento e continuità fra Scuola primaria e Scuola secondaria di I grado. Pertanto si consiglia di svolgere l'attività nei primi mesi dell'anno scolastico.</p>
<p>Prerequisiti (eventuali)</p>	<p>Capacità di ascolto e di recepire le indicazioni Conoscenze di base della seconda lingua (se il percorso viene svolto in prospettiva CLIL)</p>

Struttura (indicare n. fasidi lavoro)	<p>Sono previste 3 fasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Attività di produzione spontanea / presentazione dei metodi della ricerca online 2. Ricerca e analisi delle informazioni / sperimentazione 3. Produzione creativa e condivisione
--	--

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

Fase n° 1	Attività di produzione spontanea / presentazione dei metodi della ricerca online
Attività	Esposizione del progetto
Tempi e modalità	2h in presenza
Contenuti	<p>Classe quinta primaria</p> <p>Attività ludiche in palestra. Dopo una prima fase dedicata al riscaldamento si analizzeranno nella fase preparatoria i diversi regolamenti dei vari giochi. Dopo un'attenta osservazione del gioco ogni alunno dovrà comprenderne lo scopo. Si procederà all'esecuzione dei giochi anche attraverso l'uso di piccoliattrezzi qualora il gioco li richieda.</p> <p>Classi scuola secondaria</p> <p>Presentazione di una famosa casa produttrice francese, ricerca su internet della storia delle case produttrici francesi dei più noti videogiochi.</p>
Risorse	Testi digitali, materiale per la ricerca.
Eventuale supporto tecnico	Tablet, computer, software per la creazione del materiale digitale per la comunicazione/condivisione del lavoro svolto

Fase n° 2	<i>Ricerca e sperimentazione</i>
Attività	Scelta di un titolo videoludico e discussione sulle motivazioni della scelta

Tempi e modalità	4h in presenza
-------------------------	----------------

Contenuti	<p>Classe quinta primaria Ricerca in rete di giochi del passato, intervista ai genitori e ai nonni, realizzazioni di brevi video, raccolta fotografie per pubblicizzare e valorizzare tra i bambini i giochi di una volta.</p> <p>Classi scuola secondaria Gli alunni saranno divisi in gruppi e sceglieranno autonomamente un videogioco da analizzare (trama, personaggi, storia); poi realizzeranno una scheda di presentazione o una infografica di sintesi da arricchire tramite ricerche in rete.</p>
Risorse	Testi digitali e materiale per la ricerca
Eventuale supporto tecnico	Tablet, computer

Fase n° 3	<i>Creazione</i>
Attività	Creazione video
Tempi e modalità	4h in presenza
Contenuti	<p>Classe quinta primaria Catalogare le informazioni raccolte secondo una precisa tipologia di gioco (individuale, di gruppo, ecc.); ricercare informazioni (origini, regole, ecc.) e immagini utilizzando Internet, comprendendo il valore del passato vissuto dagli adulti</p> <p>Classi scuola secondaria Sulla base degli elementi raccolti, consultazione dei link e delle informazioni e realizzazione di un video, secondo le fasi della progettazione (storyboard), della realizzazione (selezione e montaggio) e della revisione finale prima della condivisione in classe e /o in rete.</p>
Risorse	
Eventuale supporto tecnico	

Risorse, risultati, valutazione, documentazione

Risorse umane e tecnologiche	Tablet, pc, smartphone
Risultati	Comprensione dei compiti assegnati, condivisione del progetto e degli obiettivi raggiunti
Valutazione <i>Specificare livelli di valutazione considerati (gradodi 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>Gli alunni saranno valutati attraverso una griglia di osservazione che riguarderà:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Collaborazione nei confronti della ricerca e partecipazione al metodo di lavoro – Completezza e correttezza – Ricerca delle informazioni – Capacità di trasferire le conoscenze acquisite – Creatività e originalità <p>La valutazione del prodotto finale sarà effettuata tramite una griglia con i seguenti indicatori di livello: Livelli: INADEGUATO/ESORDIENTE/ELEMENTARE/MEDIO/ESPERTO</p>
Documentazione <i>(strumentimetodologici Impiegati, ad es. diario, grigliadi osservazione, checklist e i media, ad es. video, per documentare il processo)</i>	

Allegati e link <i>(Se previsti: inserire titolo e una breve descrizione del contenuto. Specificare anche il formato (.doc, .pdf, .jpg, .ppt, .mp3, flv or wmv))</i>	
Allegato 1	https://docs.google.com/file/d/1S8kz4SUhU1zJLu-0IzMgW3fbSpueNtaf/edit?usp=doclist_api&filetype=msword
Allegato 2	

Copyright

(Indicare eventuali materiali utilizzati coperti da copyright)

Materiale 1

Materiale 2