

Progettazione Unità Di Apprendimento	
Titolo UDA	80' nel WEB
<p>Abstract (Descrizione sintetica)</p>	<p>E' opinione diffusa che le competenze digitali siano saperi tecnico-procedurali, in realtà esse implicano aspetti cognitivi, sociali ed etici. L'unità, di seguito sviluppata, ha la finalità di avvicinare gli alunni alla ricerca in rete, renderli consapevoli che il web è una biblioteca infinita di dati e informazioni da individuare, selezionare e riutilizzare; risorse che però devono essere vagliate e che bisogna saper scegliere nel rispetto di utenti e autori, coerentemente con la propria intenzione comunicativa.</p> <p>Nel corso di tutta l'unità la metodologia guida sarà quella del Design Thinking esemplificato, con il coinvolgimento di altre metodologie quali la CBL e lo storytelling.</p> <p>La struttura modulare risponde alla caratteristica base del Design Thinking: iterazione di fasi e microcicli che consentono di riprendere e migliorare il lavoro progettato in un ciclo di fasi alterne di pensiero divergente- <i>Esplorazione e creatività</i> e di pensiero convergente- fasi di <i>Analisi, definizione e sintesi</i>, secondo lo schema Think, Make and Improve.</p> <p>I due segmenti dell'UDA sono finalizzati al potenziamento della competenza di data literacy (capacità di identificare, individuare, organizzare, utilizzare e comunicare le informazioni) sul piano dell'informazione, Nella prima fase, mirata allo sviluppo della competenza di INFORMAZIONE, l'attività prevede:</p> <p>I Incontro:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 20' presentazione dell'UDA e somministrazione di un questionario di indagine sulle conoscenze di base (lessico-<i>quali parole del web conosco</i> e funzionalità del web <i>so cercare informazioni in rete</i>); - 20' brainstorming Design challenge a partire da una domanda iniziale- "Quali sono i principali problemi ambientali della mia città?" con raccolta risposte anche attraverso l'uso di post it su un tabellone <p><i>Integrazione con lavoro a casa: definizione dell'enunciato del problema e diario di bordo dell'attività svolta</i></p> <p>II Incontro:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 20' ricerca libera in rete (attraverso un'attività ludica di "sorteggio delle parole"- e l'assegnazione di una sola parola da cercare) analisi degli esiti della prima ricerca-affidabilità dei siti e pertinenza delle informazioni. - 20' riflessione sui criteri di ricerca e socializzazione degli esiti; ricerca guidata con uso di operatori logici (and, or, not) strumenti per una ricerca mirata (le virgolette, il segno +; il segno -) riflessione sulla funzione di tali

	<p>strumenti.</p> <p>Seconda fase mirata allo sviluppo della competenza di COMUNICAZIONE, l'attività prevede:</p> <p>I Incontro:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 20' presentazione della seconda fase dell'uda e brainstorming per raccogliere il maggior numero di idee/proposte possibili per la "soluzione del problema"- "Cosa pensate si dovrebbe fare per risolvere il problema della salute della vostra città? che si identifica nel comunicare ai coetanei quanto appreso, cioè "suggerimenti per fare ricerca in rete sul tema dell'impronta ambientale". Compilazione della "Matrice 2x2", finalizzata alla selezione delle idee più efficaci. - 20' per la discussione di un modello suggerito e per la creazione di prototipi (anche di bassa qualità, semplici schizzi, modellini...-da definire con lavoro a casa), mappa dell'esplorazione: individuazione della app da utilizzare per la realizzazione di una word art, di una infografica per la classe prima e di uno spot per le classi seconda e terza; <p><i>1 h. Integrazione con lavoro a casa: definizione dell'enunciato del problema, prototipazione dell'utente, intervista empatica, realizzazione di una bozza/prototipo di word art o di infografica per la classe prima e di un post o uno spot per le classi seconda e terza sul messaggio da veicolare o sull'impegno concreto da porre in atto per il rispetto dell'ambiente.</i></p> <p>II Incontro:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 20' validazione di una bozza/test da validare presso i potenziali utenti (i compagni di classe) di una word art o infografica/di uno spot, post instagram o per altro canale social; attraverso la compilazione di una griglia di raccolta dei feedback (apprezzamenti, critiche, domande o nuove idee). - 20' definizione e condivisione del lavoro.
<p>Parole chiave</p>	<p>Web, ricerca, risorsa, informazione, dati, fonti, digitale, operatore logico, virgolette segno +, segno - infografica, word art, post, social, app.</p> <p>Parole tematiche: natura, scienza, ecologia, responsabilità, equilibrio, sostenibilità, obiettivi Agenda 2030, risorse, rifiuti, cambiamento climatico, desertificazione, biodiversità, salute.</p>
<p>Docente / Studenti / Istituzione scolastica</p>	

Nome e cognome docente/i e disciplina/e	Ciancitto Anna Maria, Di Marco Giovanna, Fragali Maria Letizia
Classi Numero di alunni	I H, II H, III H 26 alunni
Età	11/13 anni
Tipologia di scuola	Scuola secondaria di I grado
Caratteristiche specifiche studenti <i>(BES, altre nazionalità,...)</i>	<p>Le classi, costituite da un numero elevato di alunni, 26, si presentano in due casi su tre (la prima e la terza) caratterizzate da fasce di livello e pertanto equi eterogenee nella loro composizione, presentano nello specifico:</p> <ul style="list-style-type: none"> - I H: 1 alunno DSA; - 2H: 2 alunni DSA e un BES. - 3H: 2 alunni DSA e un BES. Alunno in adozione internazionale di origine venezuelana. <p>Tutti gli alunni hanno già fruito di un'alfabetizzazione informatica di base, e hanno fatto esperienza nell'uso delle tic, ma, seppur nativi digitali, non appaiono ancora consapevoli delle potenzialità messe a disposizione dalla rete, degli strumenti utili a fare una ricerca mirata e dai dispositivi in uso nel quotidiano. Dalla somministrazione del questionario in fase di avvio emergeranno dati relativi alla reale consapevolezza e conoscenza in tal senso.</p>

Finalità	
In relazione al Curricolo di Information Literacy	<p>In relazione al curricolo di Information literacy la finalità principale dell'UDA è potenziare la competenza digitale intesa come “ capacità di utilizzare senza incertezze e in modo critico le tic nel lavoro, nel tempo libero e nella comunicazione” (Raccomandazione del Parlamento e del Consiglio europeo del 2006) evidenziandone alcune componenti quali la capacità di comprendere i propri bisogni informativi e di valutare criticamente l'informazione e le sue fonti.</p> <p>Le aree di competenza entro le quali si inseriscono le attività sono le Competenze 1 e 2, indicate nel DigiComp 2.1:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Alfabetizzare sulla ricerca di informazioni e dati;2. Comunicare e collaborare
Obiettivi/Risultati (Processo) di apprendimento	

<p>Competenze (DigComp2.1)</p>	<p>Area di competenza: Alfabetizzazione su informazioni e dati Competenza specifica: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali Livello di padronanza: Base 2-A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono 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.</p> <p>Area di competenza: Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 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, sono in grado di: - scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione, e - identificare adeguati mezzi di comunicazione semplici per un determinato contesto.</p>
<p style="text-align: center;">Metodologie</p>	

<p>Procedure e metodi didattici previsti</p>	<p>La metodologia scelta è un adattamento, una reinterpretazione del Design Thinking, (modello della Stanford University) perché la sua struttura “modulare”, risponde alla caratteristica base del modello strategico: iterazione di fasi e microcicli che consentono di riprendere e migliorare il lavoro progettato in un ciclo di fasi alterne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - di pensiero divergente-<i>Esplorazione e creatività</i> ; - di pensiero convergente-<i>Analisi, definizione e sintesi</i>, <p>secondo lo schema chiamato <i>Double diamond</i>, che prevede uno <i>Spazio dei problemi</i> (scoprire e definire) ed uno <i>Spazio delle soluzioni</i> (progettare-provare).</p> <p>A sua volta lo spazio dei problemi, durante il quale l'attenzione sarà concentrata sul potenziamento della Competenza specifica: <i>Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</i>, la classe si interrogherà sul problema individuato (<i>So fare ricerca in rete di parole o specifici contenuti tematici? Come posso migliorare le mie capacità di ricerca e reperimento delle informazioni sul tema dato?</i>) sarà suddiviso in due diversi momenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere/Osservare - Definire. <p>I due segmenti dell'UDA sono finalizzati al potenziamento della competenza di data literacy (capacità di identificare, individuare, organizzare, utilizzare e comunicare le informazioni) sul piano dell'informazione, Nella prima fase, mirata allo sviluppo della competenza di INFORMAZIONE, l'attività prevede:</p> <p>I Incontro:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 20' presentazione dell'UDA e somministrazione di un questionario di indagine sulle conoscenze di base (lessico-”quali parole del web conosco” e funzionalità del web “so cercare informazioni in rete”); - 20' brainstorming Design challenge a partire da una domanda iniziale- <i>Quali sono i principali problemi ambientali della mia città?</i> con raccolta risposte anche attraverso l'uso di post it su un tabellone. <p>Integrazione con lavoro a casa: <i>definizione dell'enunciato del problema e diario di bordo dell'attività svolta</i></p> <p>II Incontro:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 20' ricerca libera in rete (attraverso un'attività ludica di <i>sorteggio delle parole</i>- e l'assegnazione di una sola parola da cercare) analisi degli esiti della prima ricerca-affidabilità dei siti e pertinenza delle informazioni. - 20' riflessione sui criteri di ricerca e socializzazione degli esiti; ricerca guidata con uso di operatori logici (and, or, not) strumenti per una ricerca mirata (le virgolette, il segno +; il segno -) riflessione sulla funzione di tali strumenti
---	--

	<p>Seconda fase mirata allo sviluppo della competenza di COMUNICAZIONE, l'attività prevede:</p> <p>I Incontro:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 20' presentazione della seconda fase dell'UDA e brainstorming per raccogliere il maggior numero di idee/proposte possibili per la <i>soluzione del problema-Cosa pensate si dovrebbe fare per risolvere il problema della salute della vostra città?</i> che si identifica nel comunicare ai coetanei quanto appreso, cioè suggerimenti per fare ricerca in rete sul tema dell'impronta ambientale. Compilazione della <i>Matrice 2x2</i>, finalizzata alla selezione delle idee più efficaci. - 20' per la discussione di un modello suggerito e per la creazione di prototipi (anche di bassa qualità, semplici schizzi, modellini...-da definire con lavoro a casa), mappa dell'esplorazione: individuazione della app da utilizzare per la realizzazione di una word art, di una infografica per la classe prima e di uno spot per le classi seconda e terza; <p>- <i>1 h.</i> Integrazione con lavoro a casa: <i>definizione dell'enunciato del problema, prototipazione dell'utente, intervista empatica</i>, realizzazione di una bozza/prototipo di wordart o di infografica per la classe prima e di un post o uno spot per le classi seconda e terza sul messaggio da veicolare o sull'impegno concreto da porre in atto per il rispetto dell'ambiente.</p> <p>II Incontro:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 20' validazione di una bozza/test da validare presso i potenziali utenti (i compagni di classe) di una wordart o infografica/di uno spot, post instagram o per altro canale social; attraverso la compilazione di una griglia di raccolta dei feedback (apprezzamenti, critiche, domande o nuove idee). - 20' definizione e condivisione del lavoro.
<p>Organizzazione</p>	
<p>Durata (Periodo di svolgimento e durata complessiva)</p>	<p>n. 4h in ciascuna classe, intercalate con attività da svolgere a casa.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • <i>In presenza</i> 	<p>Le lezioni si terranno presumibilmente in compresenza: Lettere ed Arte. Le attività in presenza si svolgeranno</p>

	in quattro distinti giorni di lezione per ciascuna fase.
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Online (anche in setting di gruppo)</i> 	E' possibile prevedere la realizzazione del lavoro a casa, anche in assetto di piccolo gruppo, che si riunirà con sessioni di lavoro on line, attraverso l'uso di Google meet.
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Lavoro a casa</i> 	<p>Ogni fase di lavoro in presenza, sarà intercalata da un lavoro a casa finalizzato</p> <p>-nella prima fase, alla realizzazione alla definizione dell'<i>enunciato del problema</i> , definizione del <i>profilo utente</i>, dell'<i>Intervista empatica</i> ;</p> <p>- nella seconda fase, alla realizzazione di una <i>bozza/prototipo</i> di wordart o di infografica per la classe prima e di un post o uno spot per le classi seconda e terza.</p>
Requisiti e/o strumenti tecnici	Per la realizzazione delle attività di ricerca in rete, che si svolgeranno in classe, sotto la guida del docente, sono richieste la connessione internet, un device personale o della scuola (smart phone, tablet o notebook),la lavagna interattiva multimediale nelle fasi di brainstorming, discussione attiva e condivisione.

Sviluppo dei contenuti	
Descrizione del percorso	<p>Il percorso mira allo sviluppo di competenze digitali nelle dimensioni cognitiva ed etica oltre che, implicitamente, strumentale, ciò nella convinzione che quest'ultima dimensione è soggetta ad una continua evoluzione del progresso, che la rende presto obsoleta e che richiede piuttosto flessibilità e apertura al nuovo.</p> <p>E' nella dimensione cognitiva che si collocano prioritariamente la capacità di leggere, selezionare, interpretare e</p>

	<p>valutare informazioni in relazione a criteri di pertinenza ed affidabilità, che corrisponde al primo focus dell'UDA; come nella dimensione cognitiva si colloca la competenza comunicativa, focus della seconda parte, capacità di interagire in modo responsabile con le tecnologie, di condividere contenuti e collaborare con altri, ma tanto gli aspetti strumentali sono impliciti quanto quelli etici nella scelta consapevole di comportamenti socialmente guidati dalla relazione con gli altri.</p> <p>Fatta questa premessa si precisa che l'UDA si rivolge ad alunni che per età e grado di maturità appartengono a target differenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - classe prima-ponte con la quinta primaria; - classe seconda e terza ponte con la secondaria di secondo grado. <p>Le attività, secondo quanto progettato, sono pensate nei contenuti come unico percorso da proporre secondo criteri di gradualità e difficoltà, anche nei risultati attesi. L'UDA prevede l'uso di una metodologia di Design Thinking, esemplificata e ibridata con cbl e storytelling, per sua natura laboratoriale, è suddivisa in due momenti, a loro volta suddivisi in quattro fasi di lavoro in classe e momenti di esercitazione individuale o in piccolo gruppo a casa, attraverso le quali, a partire dalle conoscenze possedute si attiverà un percorso di acquisizione di competenze di informazione e comunicazione. Il tema scelto, in continuità con alcuni Istituti di istruzione superiore, coinvolti nel progetto, sono inerenti la sostenibilità ambientale e rientrano tra i contenuti di Educazione Civica. Dalla ricerca consapevole nel web, attraverso l'introduzione di operatori logici (in particolare "AND-OR-NOT"), relativa a singole parole, a fonti e documenti di vario tipo (testi, immagini, video) si giungerà alla comunicazione delle conoscenze apprese a mezzo di prodotti digitali da condividere con i coetanei su profili social istituzionali.</p>
<p>Prerequisiti (eventuali)</p>	<p>Il livello di padronanza dell'area di competenza individuato è il livello base 2, pertanto non si ritiene necessario che gli studenti siano in possesso di particolari prerequisiti nell'ambito generale delle competenze digitali, se non il possesso di strumentalità nella gestione del dispositivo sul quale svolgere le attività.</p>
<p>Struttura (indicare n. fasi di lavoro)</p>	<p>L'UDA è suddivisa in due momenti nettamente distinti, ciascuno della durata di 80', da qui il titolo stesso <i>80' nel web</i></p> <p>Ciascuna fase è a sua volta divisa in quattro momenti della durata di 20', intercalati da attività individuali o di piccolo gruppo (modalità che verrà negoziata con gli studenti in fase di condivisione del progetto)</p>

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

Fase n° 1	I Incontro
Attività	<p>Presentazione dell'UDA e somministrazione di un questionario di indagine sulle conoscenze di base (<i>lessico-quali parole del web conosco</i> e funzionalità del web <i>so cercare informazioni in rete</i>);</p> <p>Brainstorming su <i>Cosa vuol dire reperire informazioni in rete su un tema</i>-modellizzazione di una ricerca tematica <i>impronta ambientale</i> -Design challenge (domanda iniziale)- <i>Quali sono i principali problemi ambientali della vostra città?</i></p> <p>Raccolta risposte anche attraverso l'uso di post it su un tabellone</p> <p>Integrazione con lavoro a casa: <i>"Intervista empatica o definizione dell'enunciato del problema</i> e definizione del <i>profilo utente</i>.</p>
Tempi e modalità	<p>20'+20'</p> <p>Le attività di tipo laboratoriale alternano momenti informativi (presentazione dell'UDA) a momenti formativi attivi, durante i quali gli alunni saranno protagonisti dell'apprendimento in situazione (ricerca in rete).</p> <p>Attraverso la tecnica del brainstorming, sulla domanda iniziale sarà co-costruito il sapere prerequisito degli studenti, sul quale, nella fase successiva, si svilupperà la conoscenza.</p>
Contenuti	<p>Il web e le sue parole; la ricerca in rete, gli strumenti per fare una ricerca mirata e per comunicare/condividere un messaggio digitale</p> <p>L'ambiente e lo sviluppo sostenibile. Gli obiettivi dell'agenda 2030-Obiettivo 11: rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, duraturi e sostenibili. La salute delle città.</p>
Risorse	<p>La rete, i libri di testo, risorse proposte dai docenti.</p>

	<p>Per la trattazione della tematica ambientale in particolare brani scelti dal testo di Antologia-Aristodemo/Gaiba/Pozzoli/Savino "Nel cuore dei libri" vol. 3-Pearson editore</p> <p>Video: Intervista esclusiva a Julia Butterfly Hill - la ragazza della sequoia</p> <p>https://vimeo.com/227815732</p> <p>Blog: https://www.juliabutterflyhill.com/blog/</p> <p>https://colinbeavan.com/books/</p>
Eventuale supporto tecnico	

Risorse, risultati, valutazione, documentazione	
Risorse umane e tecnologiche	<p>Docenti e discenti, team di progetto</p> <p>Lim, Notebook e tablet della scuola. Dispositivi degli studenti dispositivi digitali</p>
Risultati	<p>Acquisizione di conoscenze e di competenze nell'ambito della ricerca e della comunicazione, quanto nell'ambito dell'Educazione civica sul tema della Sostenibilità; costruzione di un nuovo habitus mentale; uso consapevole ed</p>

	<p>efficace delle risorse tecnologiche; elaborati digitali informativi; competenza nella condivisione</p>
<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>	<p>La riflessione sulla valutazione delle competenze inerenti l'educazione civica, all'interno della quale è compreso il Curricolo digitale, è stata ampiamente avviata nella scuola. In relazione al curricolo di Educazione civica, che si sviluppa nelle tre dimensioni indicate dal DL, sono stati individuati i criteri per la valutazione delle competenze e i relativi descrittori di livello. E' in uso nella scuola una rubrica di valutazione alla quale i docenti fanno riferimento per la valutazione di abilità e conoscenze.</p>
<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>Al fine di pervenire alla valutazione complessiva degli apprendimenti verranno utilizzati questionari, schede di autovalutazione e di valutazione del prodotto; griglia di registrazione valutazione delle competenze; elaborato finale. Diario di bordo; reportage fotografico delle varie fasi</p>

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	
Allegato 2	

Copyright <i>(indicare eventuali materiali utilizzati coperti da copyright)</i>	
Materiale 1	
Materiale 2	