Allegato 3a – Scheda riassuntiva delle esperienze segnalate

SEMINARIO NAZIONALE
"CITTADINANZA E DIGITALE"
MILANO 14-15 FEBBRAIO 2019

PRESENTAZIONE DELLE ESPERIENZE DELLE SCUOLE

ISTITUTO	I.C. "V. ALFIERI"
INDIRIZZO	Corso Italia, 159 - 74121 - Taranto
INDIRIZZO MAIL	taic81700t@istruzione.it
TELEFONO	099.7369028
DIRIGENTE SCOLASTICO	Anna Maria Settanni
REFERENTE DELL'INIZIATIVA	Sandra Troia
INDIRIZZO MAIL DEL REFERENTE	sandra.troia@istruzione.it
N. SCUOLA/E COINVOLTA/E NELL'ESPERIENZA	1
N. CLASSE/I COINVOLTE NELL'ESPERIENZA	7
ORDINE/I DI SCUOLA CONVOLTO/I	Secondaria 1° grado
ANNI SCOLASTICI	2017/2018
TEMATICA (barrare la tematica principale su cui verte l'esperienza)	
1. AMBIENTI DI APPRENDIMENTO PER UN USO RESPONSABILE DELLA RETE *Comunicazione responsabile, sicurezza e riservatezza dei dati, comunicazione non ostile, contrasto al cyberbullismo e alla diffusione di messaggi pericolosi (cfr sottoculture giovanili, messaggi d'odio, ecc.).*	
2. TECNOLOGIE DIGITALI E PENSIERO CRITICO *L'uso critico delle tecnologie digitali nella ricerca e nell'utilizzo di informazioni: strategie di ricerca in rete, contrasto alle fake news, educazione al pensiero critico attraverso l'analisi delle notizie.*	
3. DIGITALE E PERSONALIZZAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI *Il contributo delle tecnologie digitali per l'ambiente di apprendimento inclusivo, la differenziazione delle proposte didattiche, l'individualizzazione (es. FAD, istruzione domiciliare, strumenti differenziati, valorizzazione delle eccellenze, ecc.).*	
4. PENSIERO COMPUTAZIONALE E DIDATTICA *Il contributo del pensiero computazionale per il problem solving e la didattica delle diverse discipline*.	
5. AMBIENTI DI APPRENDIMENTO DIGITALI *Il contributo delle tecnologie digitali per la creazione di ambienti di apprendimento innovativi, partecipativi, attivi e collaborativi e centrati sulla ricerca.*	
6. DIGITALE E DISCIPLINE *Il contributo delle tecnologie digitali per l'arricchimento delle didattiche e per l'apprendimento nelle diverse discipline.*	

7. CITTADINANZA, DIDATTICA E SOCIAL NETWORK *Uso didattico dei dispositivi di comunicazione e dei social. Come utilizzare in modo virtuoso i dispositivi personali per la comunicazione e i social network.*	**X**
L'esperienza ha riguardato un solo grado/più gradi di istruzione della stessa scuola/rete di scuole (specificare quali)	Secondaria 1° grado

Breve descrizione dell'esperienza che illustri la tematica, il processo seguito e quanto realizzato.

La scuola, intesa come laboratorio di cittadinanza e ricerca didattica, è il luogo privilegiato in cui educare alla competenza digitale studenti, famiglie e personale scolastico. Per formare all'innovazione l'Istituto Comprensivo "V.Alfieri", pur operando un'attenta personalizzazione per target di utenti, ha progettato e realizzato un progetto "aggregante" per tutti i componenti della comunità educativa facilitando dinamiche partecipative e collaborative.

Le azioni condotte hanno fatto riferimento ai *framework europei* **DigComp, DigCompOrg, DigCompEdu**. I percorsi formativi sono stati intesi come occasione di informazione/formazione volta a creare maggiore consapevolezza sulla competenza digitale come competenza chiave per l'esercizio attivo della cittadinanza, per l'inclusione, per la sicurezza e per il miglioramento dell'esperienza formativa.

A far protendere per questo intervento, "allargato ed interconnesso", è la consapevolezza del ruolo chiave giocato da tutti i membri della comunità scolastica (a cui è chiesto di formarsi e formare) nel rendere **la scuola laboratorio innovazione e punto di propulsione per la diffusione del "valore" della cultura digitale**.

Nello specifico sono state realizzate tre iniziative:

- **"Nuovi cittadini competenti digitali"** destinata agli studenti della scuola secondaria di I grado e focalizzata in modo particolare sul modello DigComp;
- "**Cyberbullismo: minacce digitali e rischi connessi"** diretta ai genitori e con riferimenti a specifiche competenze digitali in tema di sicurezza online individuate e declinate in DigComp;
- **"La competenza digitale nella scuola"** rivolta a tutto il personale scolastico dell'Istituto Comprensivo strutturato in modo da evidenziare connessioni significative tra DigComp, DigCompOrg e DigCompEdu.

L'azione ha interessato:

- **studenti** (7 classi) come offerta formativa curriculare
- **genitori** (1 corso) come offerta formativa finanziata dal PON
- **personale scolastico** (1 corso) come offerta formativa inserita nel percorso triennale

Una presentazione organica dell'esperienza è stata elaborata come *paper scientifico* presentato nell'edizione 2018 di DIDAMATICA
http://www.cittadinanzadigitale.eu/blog/2018/04/20/didamatica18-digcomp-competenze-digitali-tutti-cittadini/
L'iniziativa prosegue nell'anno scolastico 2018/2019, in linea con gli aggiornamenti forniti dalla *Raccomandazione europea relativa alle competenze chiave pubblicata nel 2018*, con l'obiettivo di **definire un modello di riferimento duplicabile in altri contesti**.

L'esperienza **"Nuovi cittadini competenti digitali"**, rivolta in modo diretto agli studenti, è stata strutturata come un'esperienza di apprendimento attivo con la finalità di:

- favorire una maggiore conoscenza da parte degli studenti e, "a cascata", delle famiglie delle competenze chiave europee (in particolare competenza sociale e civica, competenza digitale, imparare ad imparare);
- consentire agli allievi di formarsi per esercitare una cittadinanza "allargata" alla dimensione digitale;

- favorire la conoscenza e l'applicazione della pratica dell'auto-valutazione delle competenze intesa come strumento per l'inclusione e il miglioramento personale.

Per il conseguimento di tali finalità gli allievi sono stati guidati a conoscere ed analizzare:

- gli orientamenti europei in materia di competenze chiave (RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO del 18 dicembre 2006 relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente – 2006/962/CE) che il sistema scolastico italiano ha assunto come orizzonte di riferimento;
- la competenza digitale come declinata nel *framework europeo* "DigComp";
- argomenti selezionati (differenziati per le classi 1^, 2^ e 3^).

L'attività ha avuto, prevalentemente, un'impostazione di tipo laboratoriale volta a favorire la partecipazione attiva degli allievi. È stata organizzata in modo da **integrare la progettazione didattica dell'insegnamento di "Cittadinanza e costituzione" (competenza sociale e civica) con un focus sulla competenza digitale e la competenza imparare ad imparare**.

Gli studenti sono stati guidati alla conoscenza e all'analisi dei seguenti argomenti:

(macro descrizione)

- Argomenti selezionati e differenziati per classi (sicurezza online, cyberbullismo, licenze d'uso, Agenda2030, …)
- Competenza, abilità e attitudini
- Le competenze chiave dei cittadini europei (focus su competenza di cittadinanza e imparare ad imparare)
- Dalle competenze chiave al curriculo scolastico
- Imparare ad autovalutarsi
- La competenza digitale (modello DigComp)

Il percorso di approfondimento è stato progettato con l'intento di **integrare la dimensione analogica e la dimensione digitale, attività off line e attività on line.**
Gli allievi sono stati guidati a confrontarsi con: fonti autentiche, compiti di realtà, percorsi di autovalutazione, produzione e condivisione di elaborati. Sono stati costantemente favoriti l'apprendimento collaborativo, il confronto tra pari e la riflessione sull'esperienza formativa.

È stato progettato e realizzato un ambiente digitale dedicato al percorso per la condivisione delle risorse e documentazione dell'attività:
http://www.cittadinanzadigitale.eu/smart
http://www.cittadinanzadigitale.eu/smart/category/bacheca-alfieri-20172018/ .

Sono stati selezionati applicazioni ed ambienti digitali in relazione al target di riferimento; si è fatto uso delle risorse tecnologiche/ ambienti multimediali disponibili nel contesto scolastico e del BYOD (Bring Your Own Device).
Gli studenti hanno impiegato una selezione di risorse digitali (disponibili online e/o prodotte per il progetto) e in formato cartaceo (tratte dai libri di testo in adozione e/o prodotte per il progetto).

L'attività è stata articolata in incontri con cadenza settimanale della durata di n.1 ora durante l'ora di Lettere dedicata all'approfondimento.

Gruppo di progetto:
Commissione del Collegio; Consiglio di Intersezione/Interclasse/Classe/Commissione interisituto reti di scuole; altro

Responsabile scientifico: prof.ssa Anna Maria Settanni
Docente referente: prof.ssa Sandra Troia
Team di progetto: prof. Vincenzo Conforti, prof.ssa Teresa Catanese

Criticità da risolvere e risultati attesi in termini di apprendimento, organizzazione, benessere e motivazione degli allievi che hanno motivato la progettazione dell'attività

Il tema della cittadinanza digitale spesso coglie la comunità educativa impreparata. Pur essendo riconosciuto un bisogno formativo condiviso da studenti, genitori e personale scolastico la progettazione di esperienze di apprendimento organiche e non episodiche non è supportata da modelli di riferimento già disponibili.

L'attività condotta è da ritenersi come *versione "beta",* indispensabile sperimentazione, per portare a sistema l'idea generale definita.

L'esperienza condotta ha fornito, infatti, una concreta opportunità di testare:

- la competenza digitale di studenti e docenti
- la motivazione/l'interesse degli allievi
- la dotazione tecnologica della scuola (tool e connessione internet)
- la disponibilità di risorse digitali prodotte/selezionate dal personale docente in servizio presso l'Istituto scolastico
- la disponibilità di ambienti digitali prodotti/selezionati dal personale docente in servizio presso l'Istituto scolastico

Monitoraggio e valutazione dell'esperienza
(specificare le eventuali forme di monitoraggio e valutazione attivate sull'esperienza)

È stata prevista un'attività di monitoraggio/valutazione realizzata attraverso la somministrazione online di una scheda di gradimento del progetto proposto.

La scheda di gradimento in formato digitale ha previsto una risposta congiunta da parte di allievi e genitori.

I dati del monitoraggio sono state utilizzati per migliorare le successive edizioni del progetto.

Punti di forza e criticità

ELEMENTO	PUNTI DI FORZA	CRITICITÀ
Competenza digitale di studenti e docenti	Interesse degli studenti ad *"agire"* le abilità in ambito digitale possedute.	Necessità di informare/formare sulla differenza tra abilità nell'uso delle TIC e competenza digitale; Necessità di informare/formare all'uso in sicurezza di ambienti e strumenti (rispetto dei limiti minimi di età per l'utilizzo di applicazioni; tutela dei dati; rispetto delle licenze; …).

Motivazione/interesse degli allievi	Interesse di studenti e genitori sul tema della sicurezza online.	Coinvolgimento di un limitato numero di classi all'esperienza di apprendimento. Attività limitata all'ora settimanale pianificata.
Dotazione tecnologica	Dotazione tecnologica della scuola (utilizzo dell'Atelier e delle risorse "mobili"). Accesso alla rete internet da parte del personale scolastico. BYOD	Manutenzione dotazione tecnologica della scuola. Accesso alla rete internet da parte degli studenti. Supporto delle applicazioni da parte di diversi device (BYOD). Potenza della rete WIFI.
Risorse digitali	Attività realizzata di selezione, di produzione, di condivisione di risorse digitali.	Numero limitato di risorse digitali selezionate/prodotte. Utilizzo delle risorse limitato alle classi direttamente coinvolte dal progetto.
Ambienti digitali	Facilità di impiego dello spazio digitale per la consultazione delle risorse e l'affidamento di compiti.	Utilizzo dell'ambiente digitale limitato alle classi direttamente coinvolte dal progetto.

Impatti durevoli nell'organizzazione, diffusione dell'esperienza nella comunità scolastica

L'attività condotta nell'anno scolastico 2017/2018 è stata utilizzata come esperienza test per la definizione di un progetto rivolto a tutte le classi dell'istituto da realizzarsi nell'a.s. 2018/2019.

ELEMENTO	ESPERIENZA CONDOTTA	IPOTESI DI MIGLIORAMENTO
Competenza digitale di studenti e docenti	Gli studenti hanno mostrato di essere in grado, se guidati, di utilizzare ambienti, tool e risorse. È tuttavia emersa la necessità di consolidare le abilità e operare su spirito critico e autonomia. Gli docenti hanno mostrato di essere in grado, se guidati, di utilizzare	L'Istituto scolastico ha pianificato per l'a.s. 2018/2019: - l'avvio di percorsi formativi per la **certificazione informatica** (modello AICA). - l'avvio di percorsi formativi in linea con il **modello europeo DigCompEdu**.

	ambienti, tool e risorse. Hanno manifestato motivazione ed interesse a consolidare le competenze professionali digitali utili a condurre, in sicurezza, esperienze di apprendimento in ambiente digitale.	
Motivazione/interesse degli allievi	I temi e le modalità didattiche hanno incontrato l'interesse di studenti e genitori e sostenuto la motivazione. È emerso un forte interesse, in particolare, verso le tematiche relative alla sicurezza online. Le famiglie degli allievi delle classi non destinatarie del progetto hanno espresso interesse e richiesto l'allargamento dell'esperienza formativa a tutti gli studenti dell'Istituto.	L'Istituto scolastico ha pianificato per l'a.s. 2018/2019: – **interventi di formazione del personale docente** (abbinati alla sperimentazione in classe) finalizzati ad includere tutti gli studenti nel progetto di cittadinanza digitale. – **attività di tutorig per i docenti** utile a condurre il progetto di cittadinanza digitale in tutte le classi.
Dotazione tecnologica	La dotazione tecnologica della scuola è stata integrata con il BYOD. Sono emerse difficoltà relative alle varie tipologie di device e all'accesso alla rete internet.	L'Istituto scolastico ha pianificato per l'a.s. 2018/2019: – il potenziamento della dotazione tecnologica realizzato attraverso il finanziamento regionale. – il potenziamento della connessione internet e la disponibilità di connessione protetta alla rete internet per gli studenti.
Risorse digitali	Sono state selezionate e prodotte semplici risorse digitali per la gestione dell'attività programmata.	L'Istituto scolastico ha pianificato per l'a.s. 2018/2019: – produzione di **risorse digitali** per la formazione del personale docente in tema di modelli europei sulle competenze digitali in contesto educativo.

		– **interventi di formazione del personale docente** (abbinati alla sperimentazione in classe) finalizzati alla selezione e produzione di risorse digitali. – **attività di tutorig per i docenti** finalizzati a facilitare la selezione e la produzione di risorse digitali.
Ambienti digitali	È stato creato uno spazio finalizzato alla consultazione delle risorse e l'affidamento di compiti in linea con l'attività programmata.	L'Istituto scolastico ha pianificato per l'a.s. 2018/2019: – progettazione, realizzazione ed implementazione di un **ambiente digitale comune.** – **interventi di formazione del personale docente** (abbinati alla sperimentazione in classe) sulla progettazione, realizzazione ed implementazione di ambienti digitali per la formazione. – **attività di tutorig per i docenti** finalizzate a facilitare l'implementazione e l'utilizzo dell'ambiente di apprendimento comune.

L'attività condotta nell'anno scolastico 2017/2018 è stata utilizzata come esperienza test per la definizione di un modello di riferimento duplicabile in altri contesti scolastici.

Indicare il sito dove si può reperire ed eventualmente scaricare la documentazione dell'esperienza

http://www.cittadinanzadigitale.eu/smart/

Allegato 3b – Pianificazione dell'esperienza in forma di UDA

UDA

<table>
<tr><th colspan="2">UNITA' DI APPRENDIMENTO</th></tr>
<tr><td>Denominazione</td><td>“Nuovi cittadini competenti digitali”</td></tr>
<tr><td>Compito significativo e prodotti</td><td>L’UDA si caratterizza per l’affidamento di compiti e la produzione di output concreti:
- utilizzo/consultazione guidata di fonti autentiche
- creazione e presentazione di prodotti (gioco, elenco regole, presentazioni, …)
- confronto sull’esperienza di apprendimento

A titolo di esempio si segnala:

– Quali sono le tue competenze digitali? http://www.cittadinanzadigitale.eu/smart/2018/03/22/quali-le-tue-competenze-digitali/
– La tua famiglia è digitale? http://www.cittadinanzadigitale.eu/smart/2017/12/13/famigliadigitale/
– ASVIS http://www.cittadinanzadigitale.eu/smart/2017/12/01/asvis/
– Rifletti sull’esperienza di apprendimento http://www.cittadinanzadigitale.eu/smart/2018/05/22/rifletti-sullesperienza-apprendimento/
– Utilizzi WhatsApp? http://www.cittadinanzadigitale.eu/smart/2017/11/20/utilizzi-whatsapp/

Una panoramica organica sui compiti affidati è visionabile su http://www.cittadinanzadigitale.eu/smart/category/bacheca-alfieri-20172018/</td></tr>
<tr><th>Competenze chiave e relative competenze specifiche</th><th>Evidenze osservabili (Traguardi)</th></tr>
<tr><td>Competenza digitale</td><td><u>Competenza sociale e civica</u>

– Utilizza strumenti e applicazioni selezionati connessi all’esperienza di apprendimento realizzata.
– Utilizza la rete internet per reperire informazioni e realizzare i compiti affidati.
– Comunica in ambiente digitale utilizzando strumenti e applicazioni selezionati connessi all’esperienza di apprendimento realizzata.
– Produce elaborati digitali utilizzando strumenti e applicazioni selezionati connessi all’esperienza di apprendimento realizzata.
– Rispetta le regole della netiquette nella navigazione in rete e sa riconoscere i principali pericoli della rete.
– Conosce e contestualizza nella propria esperienza la “competenza digitale” come da indicazioni europee in materia di competenze chiave.
– Utilizza la competenza digitale come elemento facilitatore per il processo di apprendimento.

Livelli di padronanza differenziati per anno di corso relativamente a: autonomia, complessità del compito, dominio cognitivo.</td></tr>
</table>

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Competenza sociale e civica	– Interagisce in gruppo. – Comprende i diversi punti di vista. – Valorizza i propri bisogni e quelli altrui. – Valorizza le proprie e le altrui capacità. – Gestisce la conflittualità. – Contribuisce all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive. – Riveste il proprio ruolo di cittadino nel rispetto di sé e degli altri. – Riconosce i propri processi cognitivi, emotivi e comportamentali. – Attiva azioni di miglioramento e di correzione dei propri comportamenti. – Conosce e contestualizza nella propria esperienza la "competenza sociale e civica" come da indicazioni europee in materia di competenze chiave. *Livelli di padronanza differenziati per anno di corso relativamente a: autonomia, complessità del compito, dominio cognitivo.*
Competenza imparare ad imparare	<u>Competenza imparare ad imparare</u> – Acquisisce e interpreta l'informazione. – Individua collegamenti e relazioni e li trasferisce in altri contesti. – Organizza il proprio apprendimento, individuando, scegliendo e utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione. – Trasferisce conoscenze, procedure, soluzioni a contesti simili o diversi. – Conosce e contestualizza nella propria esperienza le indicazioni europee in materia di competenze chiave. – Conosce e contestualizza nella propria esperienza la "competenza imparare ad imparare" come da indicazioni europee in materia di competenze chiave *Livelli di padronanza differenziati per anno di corso relativamente a: autonomia, complessità del compito, dominio cognitivo.*

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Abilità *(in ogni riga gruppi di abilità conoscenze riferiti ad una singola competenza)*	***Conoscenze*** *(in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza)*
<u>Competenza digitale</u> – Utilizza gli strumenti informatici e di comunicazione per produrre risorse. – Utilizza materiali digitali per l'apprendimento. – Utilizza pc, dispositivi mobili, periferiche e programmi applicativi. – Utilizza la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca. – Riconosce le potenzialità e i rischi connessi all'uso delle tecnologie e degli ambienti digitali.	<u>Competenza digitale</u> – Selezione di applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento. – Procedure per la produzione di testi e presentazioni. – Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. – Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni. – Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, email, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.) – Fonti di pericolo e procedure di sicurezza.
<u>Competenza sociale e civica</u> – Conosce e osserva i fondamentali principi per la sicurezza e la prevenzione dei rischi in ambiente analogico e digitale. – Partecipa all'attività di gruppo confrontandosi con gli altri, valutando le varie soluzioni proposte, assumendo e portando a termine ruoli e compiti; presta aiuto a compagni e persone in difficoltà. – Contribuisce alla stesura di regole per l'uso di device, applicazioni ed ambienti digitali della classe e al rispetto di esso ed in generale alla vita della scuola. – Si impegna nello svolgere ruoli e compiti assunti in attività collettive e di rilievo sociale adeguati alle proprie capacità. – Agisce in contesti formali e informali rispettando le regole della convivenza civile e le differenze. – Agisce rispettando le attrezzature proprie e altrui, le cose pubbliche, l'ambiente. – Individua i propri punti di forza e di debolezza, le proprie modalità comunicative e di comportamento e ne valuta l'efficacia. – Adatta i propri comportamenti e le proprie modalità comunicative ai diversi contesti in cui si agisce. – Controlla le proprie reazioni di fronte a contrarietà, frustrazioni, insuccessi. – Contribuisce alla formulazione di proposte di miglioramento.	<u>Competenza sociale e civica</u> – Significato di "gruppo" e di "comunità" – Significato di essere "cittadino digitale" – Significato dei concetti di diritto, dovere, di responsabilità in ambiente analogico e digitale – Significato di cyberbullismo – Elementi chiave normativa e diritti dei cittadini in ambiente digitale – Significato di partecipazione attiva

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Competenza imparare ad imparare – Ricava da fonti diverse, informazioni utili per i propri scopi. – Utilizza dizionari, motori di ricerca, testimonianze. – Confronta le informazioni provenienti da fonti diverse e le seleziona in base a seconda del proprio scopo. – Legge, interpreta, costruisce semplici grafici e tabelle. – Rielabora e trasforma testi di varie tipologie. – Collega nuove informazioni ad alcune già possedute. – Correla conoscenze di diverse aree costruendo semplici collegamenti e quadri di sintesi. – Contestualizza le informazioni provenienti da diverse fonti e da diverse aree disciplinari alla propria esperienza. – Utilizza le informazioni nella pratica quotidiana e nella soluzione di semplici problemi di esperienza. – Regola i propri percorsi di azione in base ai feed back interni/esterni. – Utilizza strategie di autocorrezione. – Mantiene la concentrazione sul compito per i tempi necessari. – Organizza le informazioni per riferirle ed eventualmente per la redazione di relazioni, semplici presentazioni.	*Competenza imparare ad imparare* – Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione. – Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni. – Strategie di studio. – Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse.

Alunni destinatari	Studentii scuola secondaria 1° grado
Discipline coinvolte	L'UDA è interdisciplinare e si focalizza sulle competenze di cittadinanza digitale
Fasi di applicazione (elencare I titoli delle fasi di cui al piano di lavoro)	1. Informiamoci 2. Mettiamoci le mani! 3. Riflettiamo sull'esperienza
Tempi *(Tempi di attuazione in ore in quali periodi dell'anno)*	1 ora settimanale per tutta la durata dell'anno scolastico.

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Esperienze attivate	Gli allievi sono stati informati/formati sul corredo di competenze chiave europee a cui si lega il percorso formativo scolastico e l'apprendimento per tutto il corso della vita. Sono state selezionate iniziative, buone prassi, temi e indagati in modo attivo attraverso la consultazione guidata e la fruizione di fonti autentiche. Sono stati abbinati all'attività in aula task (analogico-digitali) legati alla produzione di semplici output. È stato stimolata la collaborazione attiva con le famiglie attraverso task ed interviste. I prodotti realizzati dagli studenti sono stati da essi stessi presentati alla classe. Grande attenzione è stata rivolta a creare momenti di collaborazione, confronto ed individuazione di eventuali situazioni di criticità legate alla frequentazione dell'ambiente digitale.
Metodologia	L'attività è stata progettata come percorso con l'intento di integrare la dimensione analogica e la dimensione digitale, attività off line e attività on line. A questo scopo è stato predisposto un ambiente digitale per guidare gli studenti a realizzare i compiti affidati. Gli allievi sono stati guidati a confrontarsi con fonti autentiche, compiti di realtà, percorsi di autovalutazione, produzione e condivisione di elaborati. Il programma delle attività è stato concepito in modo "fluido" in modo da poter valorizzare i bisogni formativi dei soggetti in formazione. Grande attenzione è stata rivolta al tema della sicurezza online e al rispetto delle condizioni di utilizzo di applicazioni e ambienti digitali. È stato costantemente favorito l'apprendimento collaborativo.
Risorse umane ***interne*** ***esterne***	L'attività è stata condotta da risorse umane interne e svolta durante le ore didattiche previste nel percorso curriculare per l'approfondimento.
Strumenti	L'attività è stata realizzata utilizzando la dotazione tecnologica della scuola (video proiettore, casse audio, pc, atelier creativo, connessione internet) e il BYOD.
Valutazione	L'attività di valutazione è stata realizzata attraverso: – l'osservazione degli studenti (conoscenza dei contenuti proposti, livello di padronanza delle competenze agite, partecipazione); – la valorizzazione dei risultati conseguiti nelle prove di verifica somministrate.

PIANO DI LAVORO UDA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: **"Nuovi cittadini competenti digitali"**
Coordinatore: prof.ssa Sandra Troia
Docenti coinvolti : prof. Vincenzo Conforti, prof.ssa Teresa Catanese

PIANO DI LAVORO UDA
SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi/Titolo	Che cosa fanno gli studenti	Che cosa fa il docente/docenti	Esiti/Prodotti intermedi	Tempi	Evidenze per la valutazione	Strumenti per la verifica/valutazione
1 **Informiamoci**	Si informano/formano sui contenuti introdotti dal docente. Utilizzano l'ambiente di apprendimento (analogico/digitale) per fruire delle risorse e realizzare i compiti assegnati. Svolgono i compiti e le attività assegnate. Riflettono e si confrontano sull'esperienza d'apprendimento.	Introduce i contenuti. Implementa l'ambiente di apprendimento. Guida la consultazione delle fonti e delle risorse. Guida/facilita l'apprendimento in aula. Facilita il confronto. Guida il consolidamento delle competenze.	Produzione di output concreti	3 mesi	- Output concreti prodotti (produzione/ presentazione) Risultati verifiche (connessi alle competenze chiave selezionate)	Osservazione degli studenti (conoscenza dei contenuti proposti, livello di padronanza delle competenze agite, partecipazione). Valorizzazione dei risultati conseguiti nelle prove di verifica somministrate.
2 **Mettiamoci le mani!**	Si informano/formano sui contenuti introdotti dal docente. Utilizzano l'ambiente di apprendimento (analogico/digitale) per fruire delle risorse e realizzare i compiti assegnati. Svolgono i compiti e le attività assegnate. Riflettono e si confrontano sull'esperienza d'apprendimento.	Introduce i contenuti. Implementa l'ambiente di apprendimento. Guida la consultazione delle fonti e delle risorse. Guida/facilita l'apprendimento in aula. Facilita il confronto. Guida il consolidamento delle competenze.	Produzione di output concreti	5 mesi	Output concreti prodotti (produzione/presentazione) Risultati verifiche (connessi alle competenze chiave selezionate)	Osservazione degli studenti (conoscenza dei contenuti proposti, livello di padronanza delle competenze agite, partecipazione). Valorizzazione dei risultati conseguiti nelle prove di verifica somministrate.
3 **Riflettiamo sull'esperienza**	Utilizzano l'ambiente di apprendimento (analogico/digitale) per fruire delle risorse e realizzare i compiti assegnati. Svolgono i compiti e le attività assegnate. Riflettono e si confrontano sull'esperienza d'apprendimento.	Introduce i contenuti. Implementa l'ambiente di apprendimento. Facilita il confronto. Guida e facilita la riflessione sull'esperienza d'apprendimento realizzata.	Percorsi di riflessione guidati	2 mesi	Percorso di auto-valutazione	Osservazione degli studenti (conoscenza dei contenuti proposti, livello di padronanza delle competenze agite, partecipazione). Valorizzazione della riflessione sull'apprendimento realizzata.

PIANO DI LAVORO UDA
DIAGRAMMA DI GANTT

	Tempi					
Fasi	ottobre/ dicembre	dicembre/ maggio	maggio / giugno			
1	**X**					
2		**X**	**X**			
3						
4						
5						

STRUMENTI DI RIFLESSIONE FINALE E AUTOVALUTAZIONE DELLO STUDENTE
(barrare con una X accanto allo strumento: possibili più opzioni)

STRUMENTO	
RELAZIONE FINALE DI RICOSTRUZIONE-RIFLESSIONE	
DIARIO DI BORDO	
QUESTIONARIO DI AUTOVALUTAZIONE	**x**
ALTRO (specificare)	**confronto**