

SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO



CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

3.1. Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati per esprimersi attraverso mezzi digitali

METODOLOGIA ADOTTATA

- Flipped Classroom
- Cooperative Learning
- Learning by doing

DISCIPLINE COINVOLTE

- Tutte: (attività 1, 2)
- Fisica: (attività 3)

ATTIVITÀ PRATICHE PREVISTE E PRODOTTI DEGLI STUDENTI

Attività 1 (Flipped Classroom):

- a. Studio autonomo a casa: creazione di una mappa concettuale come feedback e sintesi dello studio autonomo individuale su un argomento predisposto dal docente
- b. Applicazione e rielaborazione in classe: brainstorming e realizzazione di un'unica mappa, completa di elementi multimediali (testo, audio, video), come sintesi dei contributi individuali

Prodotto 1:

- Mappa concettuale individuale
- Mappa concettuale di gruppo

Attività 2 (Cooperative Learning):

- a. Tutta la classe: elaborazione di un brainstorming tramite lavagna smart o bacheca virtuale sulla struttura di un e-book, individuazione della tipologia di contenuti testuali, immagini, video da inserire, distribuzione dei micro argomenti ai singoli gruppi
- b. Lavoro a piccoli gruppi: realizzazione delle pagine dell'ebook comprensive di testo descrittivo, contributo multimediale e materiale di autoverifica

Prodotto 2:

- E-book come materiale utile per autoformazione, supporto per Flipped-Classroom o attività on line di recupero
- Repository di e-books su diversi contenuti a sostegno dello studio autonomo anche in situazione di recupero delle carenze

Attività 3 (laboratorio di fisica):

- a. Studio della cinematica. Raccolta dati sperimentali (posizione e tempo di un oggetto in movimento)
- b. Elaborazione dati con foglio elettronico
- c. Uso del grafico a dispersione XY
- d. Redazione di una relazione sperimentale

Prodotto 3:

- Presentazione multimediale con immagini degli strumenti utilizzati, breve introduzione teorica, tabella dati raccolti, grafici e conclusioni finali

**ARTICOLAZIONE
DELLE
CLASSI/GRUPPI**

Attività individuale e a piccoli gruppi (3/4 alunni)

**STRUMENTI DIDATTICI
E DIGITALI ADOTTATI**

- Strumento per il LMS
- Lavagne smart
- Bacheche virtuali
- Tools per la creazione di mappe concettuali multimediali
- Tools per la creazione di e-book

**TIPOLOGIA DI
PRODOTTI**

- Mappa concettuale
- E-book
- Repository di e-books
- Presentazioni multimediali
- Tabelle con dati e grafici

**TIPOLOGIE DI PROVA
PER LA VERIFICA E LA
VALUTAZIONE DELLE
COMPETENZE**

Tipologia di prova:

- Creazione di mappe concettuali multimediali
- Creazione di e-book
- Creazione di presentazioni multimediali
- Creazione di un foglio di calcolo per l'elaborazione di dati e grafici

Valutazione: vedi rubrica di valutazione

**SKILLS DEI DOCENTI
PER AVVIARE LA
SPERIMENTAZIONE**

- Utilizzo di lavagne smart e bacheche virtuali
- Utilizzo di strumenti per la creazione, gestione e valutazione di mappe concettuali individuali o di gruppo
- Utilizzo di strumenti per la creazione e gestione di e-book
- Utilizzo di app per la creazione di Presentazioni multimediali
- Utilizzo di app per la creazione e gestione di Fogli di calcolo

RUBRICA DI VALUTAZIONE

Attività

- Brainstorming
- Mappe concettuali multimediali
- E-book
- Fogli di calcolo con dati e grafici

IN VIA DI
ACQUISIZIONE

L'alunno con l'aiuto dell'insegnante:

- Seleziona semplici strumenti e tecnologie ma non sempre riesce ad utilizzarli nelle loro funzioni elementari
- Crea un prodotto che non comprende un supporto multimediale rilevante, le cui caratteristiche grafiche sono difficilmente leggibili

BASE

L'alunno in parziale autonomia:

- Seleziona ed usa strumenti e tecnologie al minimo delle loro potenzialità
- Crea un prodotto con sufficienti caratteristiche multimediali e comunicative, poco originale, seppur abbastanza corretto

INTERMEDIO

L'alunno in autonomia:

- Usa strumenti e tecnologie con discreta precisione e destrezza
- Crea un prodotto con buone caratteristiche multimediali e comunicative. Anche il processo ideativo-creativo risulta essere buono

AVANZATO

L'alunno in completa autonomia:

- Seleziona ed usa gli strumenti e le tecnologie più idonee allo scopo didattico da conseguire con precisione, destrezza ed efficienza
- Crea un artefatto multimediale eccellente, creativo ed originale