



SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

PROBLEM SOLVING

5.3. Utilizzare le tecnologie digitali in modo creativo

METODOLOGIA ADOTTATA

- Peer tutoring
- Cooperative learning
- Learning by doing
- Problem solving

DISCIPLINE COINVOLTE

Tutte

ATTIVITÀ PRATICHE PREVISTE E PRODOTTI DEGLI STUDENTI

Attività:

- Scegliere l'applicazione più adatta a ciò che vuole comunicare attraverso le tecnologie digitali tra quelle disponibili (fogli di calcolo, presentazioni, editor di testo, disegni, mappe concettuali) per sviluppare l'argomento assegnato
- Creare il file con l'applicazione scelta

Prodotto:

- File creato con l'applicazione scelta

**ARTICOLAZIONE
DELLE
CLASSI/GRUPPI**

Lavoro individuale, di coppia, di piccolo gruppo

**STRUMENTI DIDATTICI
E DIGITALI ADOTTATI**

Browser

**TIPOLOGIA DI
PRODOTTI**

- File di diverse applicazioni

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

Tipologia di prova:

- Partendo da un argomento dato dall'insegnante, con l'aiuto dell'insegnante ove necessario, in coppia o individualmente, produrre un file che sviluppi tale argomento in modo creativo, utilizzando un'applicazione a sua scelta tra quelle conosciute

Valutazione: vedi rubrica di valutazione

**SKILLS DEI DOCENTI
PER AVVIARE LA
SPERIMENTAZIONE**

- Conoscenza di app e programmi
- Ricerca in rete di app e programmi

RUBRICA DI VALUTAZIONE

Attività

- Scegliere l'applicazione più adatta a ciò che vuole comunicare attraverso le tecnologie digitali tra quelle disponibili (fogli di calcolo, presentazioni, editor di testo, disegni, mappe concettuali) per sviluppare l'argomento assegnato
- Creare il file con l'applicazione scelta

IN VIA DI
ACQUISIZIONE

L'alunno con l'aiuto dell'insegnante:

- Partendo da un argomento dato l'alunno sceglie tra quelle proposte l'applicazione più adatta a ciò che vuole comunicare (fogli di calcolo, presentazioni, editor di testo, disegni, mappe concettuali)
- Usa l'applicazione scelta in modo essenziale

BASE

L'alunno in parziale autonomia:

- Partendo da un argomento dato l'alunno sceglie tra quelle usate di routine l'applicazione più adatta a ciò che vuole comunicare attraverso le tecnologie digitali (fogli di calcolo, presentazioni, editor di testo, disegni, mappe concettuali).
- Usa l'applicazione scelta in modo essenziale

INTERMEDIO

L'alunno in autonomia:

- Partendo da un argomento dato, l'alunno sceglie tra quelle conosciute l'applicazione più adatta a ciò che vuole comunicare attraverso le tecnologie digitali (fogli di calcolo, presentazioni, editor di testo, disegni, mappe concettuali)
- Usa l'applicazione scelta in modo corretto

AVANZATO

L'alunno in completa autonomia:

- Partendo da un argomento dato, l'alunno sceglie tra quelle conosciute l'applicazione più adatta a ciò che vuole comunicare attraverso le tecnologie digitali (fogli di calcolo, presentazioni, editor di testo, disegni, mappe concettuali)
- Esplora e sperimenta nuove applicazioni tra quelle suggerite dall'insegnante
- Si pone come guida per altri alunni