



SCUOLA PRIMARIA

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:

- Ricerca delle App più adatte alla realizzazione del compito (visione di tutorial e video, ricerca di siti tematici..)
- Scelta delle App giuste per lo scopo
- Utilizzo e/o imparare ad utilizzare le webApp adatte al compito da svolgere

Prodotto:

- Produzione di un file con la WebApp scelta



Crea la tua Impronta Digitale

IL CURRICOLO PER GLI STUDENTI

ARTICOLAZIONE DELLE CLASSI/GRUPPI

Lavoro individuale, di piccolo gruppo, di classe o con la guida dell'insegnante

STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI

Tablet, smartphone, PC, Periferiche, Browser, Motori di ricerca, Web App, Editor di testo, immagini...

TIPOLOGIA DI PRODOTTI

TIPOLOGIE DI PROVA PER LA VERIFICA E LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

Tipologia di prova:

- Utilizzo delle risorse e delle App conosciute per la realizzazione di un compito dato in maniera creativa

Valutazione: vedi rubrica di valutazione

SKILLS DEI DOCENTI PER AVVIARE LA SPERIMENTAZIONE

- WebApp: funzionalità e potenzialità

RUBRICA DI VALUTAZIONE

Attività

- Ricerca delle App più adatte alla realizzazione del compito
- Scelta dell' App giusta per la realizzazione di un compito

IN VIA DI
ACQUISIZIONE

L'alunno in situazione note, unicamente con il supporto dell'insegnante e di risorse fornite appositamente:

- Utilizza piattaforme di apprendimento digitale per esprimere creativamente le proprie abilità
- Sceglie, tra quelle conosciute, l'App adatta al compito assegnato

BASE

L'alunno in situazioni note, con il supporto adeguato e con l'uso di risorse fornite:

- Utilizza piattaforme di apprendimento digitale per esprimere creativamente le proprie abilità
- Sceglie, tra quelle conosciute, l'App adatta al compito assegnato

INTERMEDIO

L'alunno in situazioni note e non note in modo autonomo:

- Utilizza piattaforme di apprendimento digitale per esprimere creativamente le proprie abilità
- Sceglie, tra quelle conosciute, l'App adatta al compito assegnato

AVANZATO

L'alunno in situazioni note e non note in modo autonomo e risolvendo problemi diretti:

- Utilizza piattaforme di apprendimento digitale per esprimere creativamente le proprie abilità
- Sceglie, tra quelle conosciute, l'App adatta al compito assegnato