

# PIANO DI ATTUAZIONE DEL PNSD NEL POF TRIENNALE ISTITUTO COMPRENSIVO 2 S. MARIA C.V.

## Premessa informativa



Previsto dalla Legge 107/2015 di riforma del sistema dell'Istruzione all'art. 1 comma 56, il **Piano Nazionale Scuola Digitale**, adottato dal MIUR con D.M. n. 851 del 27.10.2015, costituisce una strategia complessiva di innovazione della scuola e un pilastro fondamentale del disegno riformatore delineato dalla legge.

Il documento, pensato per guidare le scuole in un percorso di innovazione e digitalizzazione, ha funzione di indirizzo e punta a introdurre le nuove tecnologie nelle scuole, a diffondere l'idea di apprendimento permanente (life-long learning) ed estendere il concetto di scuola dal luogo fisico a spazio di apprendimento virtuale.

### GLI AMBITI

#### STRUMENTI

##### ACCESSO

- Fibra e banda ultralarga alla porta di ogni scuola
- Cablaggio interno di tutti gli spazi delle scuole (LAN/Wi-Lan)
- Canone di connettività: il diritto a Internet parte a scuola

##### SPAZI E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO

- Ambienti digitali per la didattica
- Challenge Prize per la scuola digitale
- Linee guida per politiche attive di BYOD (Bring Your Own Device)
- Piano per l'apprendimento pratico
- Edilizia Scolastica Innovativa

##### IDENTITÀ DIGITALE

- Sistema di Autenticazione unica (Single-Sign-On)
- Un profilo digitale per ogni studente
- Un profilo digitale per ogni docente

##### AMMINISTRAZIONE DIGITALE

- Digitalizzazione amministrativa della scuola
- Registro elettronico
- Strategia "Doti della scuola"

#### COMPETENZE E CONTENUTI

##### COMPETENZE DEGLI STUDENTI

- Un framework comune per le competenze digitali degli studenti
- Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate
- Una research unit per le Competenze del 21mo secolo
- Portare il pensiero computazionale a tutta la scuola primaria
- Aggiornare il curricolo di "Tecnologia" alla scuola secondaria di primo grado

##### DIGITALE, IMPRENDITORIALITÀ E LAVORO

- Un curricolo per l'imprenditorialità (digitale)
- Girls in Tech & Science
- Piano Carriere Digitali
- Alleanza Scuola-Lavoro per l'impresa digitale

##### CONTENUTI DIGITALI

- Standard minimi e interoperabilità degli ambienti on line per la didattica
- Promozione delle Risorse Educative Aperte (OER) e linee guida su autoproduzione dei contenuti didattici
- Biblioteche Scolastiche come ambienti di alfabetizzazione all'uso delle risorse informative digitali

#### FORMAZIONE E ACCOMPAGNAMENTO

##### FORMAZIONE DEL PERSONALE

- Formazione in servizio per l'innovazione didattica e organizzativa
- Rafforzare la formazione iniziale sull'innovazione didattica
- Assistenza tecnica per le scuole del primo ciclo
- La nuova formazione per i neoassunti

##### ACCOMPAGNAMENTO

- Un animatore digitale in ogni scuola
- Accordi territoriali
- Stakeholders' Club per la scuola digitale
- Un galleria per la raccolta di pratiche
- Dare alle reti innovative un ascolto permanente
- Osservatorio per la Scuola Digitale
- Un comitato Scientifico che allinei il Piano alle pratiche internazionali
- Il monitoraggio dell'intero Piano
- Un legame palese con il Piano Triennale per l'Offerta Formativa

# L'Animatore Digitale - Az. #28 del PNSD

Si tratta di un percorso complesso, che deve essere pianificato in linea generale, nel primo Piano Triennale dell'Offerta Formativa, e che potrà essere attuato con gradualità, secondo un'articolazione che preveda la realizzazione di obiettivi a brevissimo, medio e lungo termine nel prossimo triennio.

La realizzazione di tale percorso è affidata a una nuova figura di sistema della scuola italiana, *l'animatore digitale*, il cui profilo è descritto all'azione #28 del PNSD, riportato integralmente nelle schede sottostanti.



**Sviluppo delle competenze digitali degli studenti**

**Potenziamento degli strumenti didattici e laboratoriali necessari a migliorare la formazione e i processi di innovazione delle istituzioni scolastiche**

**Adozione di strumenti organizzativi e tecnologici per favorire la governance la trasparenza e la condivisione di dati**

**Formazione dei docenti per l'innovazione didattica e lo sviluppo della cultura digitale,**

**Formazione del personale amministrativo e tecnico per l'innovazione digitale nell'amministrazione**

**Potenziamento delle infrastrutture di rete**

**Valorizzazione delle migliori esperienze nazionali**

**Definizione dei criteri per l'adozione dei testi didattici in formato digitale e per la diffusione di materiali didattici anche prodotti autonomamente dalle scuole**

# La struttura del Piano Nazionale Scuola Digitale: gli ambiti di lavoro, gli obiettivi, le azioni

Le azioni previste sono organizzate in 9 ambiti di lavoro:

**accesso, spazi e ambienti per l'apprendimento, identità digitale, amministrazione digitale, competenze degli studenti, digitale - imprenditorialità e lavoro, contenuti digitali, formazione del personale, accompagnamento**

## Framework per le competenze di-

Tra gli elementi di maggiore interesse è l'azione #14.

Un framework comune per le competenze digitali e l'educazione ai media degli studenti.

La scuola italiana, intesa come laboratorio di competenze e non luogo di trasmissione di conoscenze, si doterà di un framework chiaro e condiviso in materia di competenze digitali necessario punto di riferimento per un'efficace

progettazione didattica, guardando ad esperienze di mappatura e ricostruzione delle competenze già disponibili come il framework Web Literacy curato da Mozilla Foundation, il lavoro a cura della Media Smarts per il Governo Canadese, il framework come DIGICOMP (A framework for developing and understanding digital competence in Europe, 2013).

Il possesso delle competenze digitali è inquadrato come condizione essenziale per l'esercizio attivo della cittadinanza (digitale).

Il Piano prevede l'istituzione di un tavolo tecnico per la redazione di un framework che servirà "a dare un indirizzo chiaro sulla dimensione, sul ruolo e sul contorno delle competenze digitali che ogni studente dovrà sviluppare nel triennio

2016-2018, la relazione di tali competenze con le diverse dimensioni espresse in questa sezione, e i relativi obiettivi di apprendimento".(PNSD 2015)

Si evidenzia, inoltre, la necessità di rafforzare la definizione delle aree di sviluppo delle competenze digitali nelle indicazioni nazionali.

L'orientamento è quello di sostenere, per esempio, l'introduzione della metodologia del **problem posing** and **solving**, promuovere l'uso di **ambienti di calcolo evoluto** ed introdurre **elementi di robotica** educativa nei curricula della scuola secondaria di secondo grado.

# PIANO degli INTERVENTI per l'ATTUAZIONE del PSDN dell'I.C. 2 DI S. MARIA C.V. a.s. 2015/16

## COMUNICAZIONE

Gennaio/Febrario

**Diffusione** del PNSD tramite la pubblicazione sul sito della scuola, la lettura autonoma e comunitaria del documento, il dibattito, svolto con incontri in presenza e/o a distanza, attraverso la creazione di un forum on line e/o l'utilizzo di applicazioni open source per videoconferenze.

## RILEVAZIONE

Marzo/Aprile

**Indagine** sulle risorse disponibili, finanziarie/strumentali e umane, dedicate al digitale, sulle tre aree descritte nel PNSD - **STRUMENTI – CURRICOLO - FORMAZIONE**

- Disamina del Conto Consuntivo relativo all'anno precedente e delle modalità di impiego del MOF, per la quantificazione degli investimenti della scuola sul digitale, utile alla definizione degli investimenti nel successivo triennio.
- Ricerca nel RAV e nel Piano di Miglioramento di informazioni e azioni per la gestione del digitale
- Inventario, classificazione e controllo della funzionalità delle attrezzature tecnologiche infrastrutturali/ hardware/ software/ di cui la scuola è fornita.
- Individuazione tra l'organico docente/ATA di personale in possesso di competenze digitali certificate
- **Riscontro** dell'adozione di buone pratiche per lo sviluppo delle competenze digitali e della produzione di materiali didattici attraverso l'uso delle N.T.

## DEFINIZIONE dei BISOGNI – PROGETTAZIONE

Aprile/Maggio

**Analisi dei bisogni** sulle aree del PNSD, **STRUMENTI –COMPETENZE/CONTENUTI - FORMAZIONE / ACCOMPAGNAMENTO**, per l'individuazione di obiettivi concreti e calati nella specifica realtà scolastica, condotta attraverso la somministrazione di questionari per la rilevazione, rivolti al personale, agli alunni, alle famiglie e agli altri portatori di interesse/attori (fornitori di servizio, sottoscrittori di protocolli d'intesa) del territorio ai fini della progettazione.

## INTERVENTI

### STRUMENTI

**Obiettivi:** •Dotare la Scuola di una serie di servizi di rete che garantiranno la sicurezza della connettività, la condivisione dei contenuti didattici, la comunicazione bidirezionale con l'esterno (Scuola –Territorio); •Adottare soluzioni innovative riguardo le modalità di progettazione/insegnamento/valutazione, gli spazi/ambienti e i tempi di apprendimento  
**Azioni:** # Partecipazione al bando PON n.9035 del 13/07/2015 - FESR - Realizzazione/ampliamento LAN/WLAN per il rafforzamento della rete WiFi # Partecipazione al bando PON per la realizzazione di ambienti aumentati dalla tecnologia in attesa di valutazione # Progettare, insegnare e valutare per competenze #

### COMPETENZE E CONTENUTI DIGITALI

**Obiettivi:** •Sviluppare il pensiero computazionale •Saper usare le tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro, per presentarne i risultati e per potenziare le proprie capacità comunicative. •Apprendere ad utilizzare le risorse reperibili in rete per aiutare gli studenti a collaborare, ad accedere alle informazioni e comunicare per analizzare e risolvere i problemi. •Favorire la partecipazione e stimolare il protagonismo degli studenti nell'organizzazione di workshop ed altre attività, anche strutturate, sui temi del PSDN, attraverso momenti formativi aperti alle famiglie e alla comunità territoriale, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa  
**Azioni:** #Partecipazione alla iniziativa "L'Orsa del Codice" #Adesione alla "Settimana del Piano Digitale Nazionale" #Avvio della realizzazione di una comunità anche *online* con famiglie e territorio, attraverso servizi digitali che potenzino il ruolo del sito web della scuola e favoriscano il processo di dematerializzazione del dialogo scuola-famiglia

### AREA FORMAZIONE E ACCOMPAGNAMENTO

**Obiettivi:** • Approfondire, sperimentare ed implementare informazioni e competenze a supporto della didattica attraverso utilizzo delle nuove tecnologie informatiche; •Stimolare la formazione interna alla scuola attraverso l'individuazione dell'animatore digitale e con l'organizzazione di laboratori aperti a tutta la comunità scolastica.  
**Azioni** # Avvio della formazione base per l'uso degli strumenti tecnologici già presenti a scuola # Avvio della formazione base sulle metodologie e sull'uso degli ambienti per la didattica digitale integrata # Avvio della formazione per i docenti, studenti e le famiglie sulla cittadinanza e sulle competenze digitali (progetto Multimed@3.0).  
# Avvio della formazione al migliore uso degli ampliamenti digitali dei testi in adozione

Da Settembre 2015 a Giugno 2016

# VERIFICA e VALUTAZIONE

## Verifica:

didattico-formativa, con riferimento ai contenuti svolti, le metodologie didattiche e formative impiegate, gli strumenti didattici "impiegati", la documentazione fornita;  
organizzativa, con riferimento alle risorse strutturali e tecnologiche impiegate e l'organizzazione di progetto attivata;

di impatto, con riferimento alla soddisfazione di partecipanti, docenti e tutor, e i risultati.

La verifica sarà svolta attraverso prove esperte e compiti significativi.

**Customers Satisfaction** e relativo feedback ai partecipanti.

La **valutazione finale** volta a rilevare:

- il grado di raggiungimento degli obiettivi formativi (al termine di un dato percorso i partecipanti dovrebbero aver acquisito le conoscenze, abilità o competenze in ragione delle quali sono entrati in formazione);

- il grado di soddisfazione dei partecipanti

- Le criticità riscontrate per quanto riguarda la docenza, gli aspetti logistici, etc.,

In questa prima fase di avvio del piano sarà svolta esclusivamente per la rilevazione del grado di soddisfazione dei partecipanti e per il riconoscimento l'analisi dei punti di forza e di debolezza dei percorsi avviati, in funzione di una più puntuale riprogettazione.

La valutazione delle competenze, riferita ai percorsi attuati con i corsisti, riguarderà l'aspetto qualitativo delle esperienze e il processo attraverso il quale i partecipanti si avvicinano al contesto relazionale e sarà effettuata con l'uso di rubriche di valutazione ed autovalutazione, al termine di ciascun percorso intrapreso nel corso del triennio.

Giugno 2016

## PIANO degli INTERVENTI per l'ATTUAZIONE del PSDN

dell'I.C. 2 DI S. MARIA C.V. per il triennio

2016/17- 2017/18 -2018/19



a cura dell'ins. Animatore Digitale

Anna Politi

Il **Piano Nazionale Scuola Digitale** rappresenta la risposta alla richiesta di adeguamento della scuola al nuovo che avanza. La tecnologia, che da sempre è strumento di evoluzione e di emancipazione, oggi è la chiave del successo, perché è comunicazione e conoscenza. Consapevoli della valenza educativa della tecnologia, quale strumento accattivante e immediato di conoscenza e di incontro, ma soprattutto della capacità "aumentata" che sviluppano le ICT di risolvere problemi nuovi, nel POF e nel PTOF del nostro istituto è inserito il progetto **triennale** per lo sviluppo delle competenze digitali **Multimedi@3.0**, annoverato anche tra i progetti di potenziamento del curriculum e di Miglioramento, rivolto ai docenti, al personale, agli alunni e alle famiglie. Inoltre è presente nel piano di formazione e di aggiornamento, per i docenti e il personale ATA, il progetto per lo sviluppo delle competenze digitali, intitolato "**La multimedialità in classe**", programmato per l'a.s. 2015/16. Altresì la scuola ha ottenuto l'autorizzazione per avviare la realizzazione del progetto presentato per il PON-FESR avviso n. 9035 del 7 luglio 2015, per il potenziamento della rete Wifi, intitolato "**La nostra scuola nella Multimedialità**"; ad oggi infine partecipa con i progetti "**La nostra scuola digitale**" e "**La segreteria digitalizzata**" al PON FESR avviso 12810 del 15/10/2015 "Per la Scuola - competenze e ambienti per l'apprendimento", per la realizzazione di ambienti digitali. **Tutti i menzionati progetti, la cui documentazione è agli atti, sono parte integrante del PIANO DI ATTUAZIONE DEL PSDN dell'IC2 di S. Maria C.V. per il triennio, inserito nel PTOF.**

A partire da Febbraio 2015 sarà incrementata la campagna di informazione, rivolta a tutti, per la conoscenza del PSDN. Successivamente, sulla scorta dei risultati del monitoraggio previsto tra le azioni del piano per l'a.s. 2015/6 dell'I.C. 2 per l'attuazione del PSDN, potrà essere avviato il progetto **Multimedi@ 3.0**, previa copertura finanziaria, che sviluppa un percorso attuale e interessante sull'uso critico delle tecnologie, la creatività nella programmazione e l'apertura al social. Il progetto sarà completato nel corso del triennio **2016/17, 2017/18, 2018/19.**

Parallelamente ai progetti già approvati, nel corso del triennio, nel nostro Istituto si impegnano a progettare e a svolgere percorsi consigliati per lo sviluppo delle competenze di cittadinanza (digitale) attraverso metodologie didattiche innovative e inclusive: laboratorio ricerca-azione, byod, flipped classroom, didattica per competenze, laboratorio multimediale, artistico, espressivo, musicale.

ISTITUTO COMPRENSIVO 2 AVEZZANA - S. MARIA C.V.

## MULTIMEDI@3.0

**Progetto di Formazione Docenti e Laboratorio di Ricerca-Azione con Alunni  
per il Potenziamento dei Saperi e delle Competenze D.LS 107/15**

### Presentazione

Le Indicazioni Nazionali del 2012 e le Raccomandazioni del Parlamento Europeo sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente promuovono l'importanza dell'accesso all'informazione, attraverso l'uso delle tecnologie, ai fini della costruzione e dello sviluppo delle capacità per il reperimento, la conservazione, la produzione e lo scambio delle conoscenze, per comunicare e partecipare ad azioni collaborative.

In riferimento agli "assi culturali" non si tratta soltanto di favorire l'acquisizione di consapevolezza delle *potenzialità* del mezzo tecnologico, ma si coglie il forte e specifico concetto di interdisciplinarietà. Nell'asse dei linguaggi si evidenzia l'importanza di utilizzare il mezzo informatico come strumento per stimolare la *creatività, cercare, raccogliere e trattare le informazioni, per elaborare* prodotti multimediali (testi, immagini, suoni). Nell'asse matematico le tecnologie digitali possono essere utilizzate per favorire l'apprendimento mediante un approccio operativo e progettuale; l'asse scientifico-tecnologico indica la necessità di usare in modo critico e pertinente le diverse applicazioni come strumenti di formazione, informazione e comunicazione.

La digital competence, insieme al lavoro di gruppo, la consapevolezza dei fenomeni globali, il problem solving, la gestione dell'informazione, l'impegno civico, rientra nella lista di competenze che l'evoluzione della società richiede, e consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie, perché i cittadini sviluppino la capacità di adattarsi alla flessibilità, per superare le difficoltà nel partecipare ai cambiamenti della società, ai processi democratici, ai flussi comunicativi, alle opportunità lavorative.

Nel progetto **Multimedi@3.0** le tecnologie sono uno strumento in grado di potenziare lo studio e i processi di apprendimento individuali, in vista di un apprendimento permanente per l'esercizio attivo e responsabile della cittadinanza.

Il progetto prevede due percorsi: quello formativo per formare-aggiornare il corpo docente e il personale dell'Istituto e quello di ricerca /azione con gli alunni, con coinvolgimento attivo delle famiglie.

Per realizzare il progetto indispensabile sarà l'utilizzo delle tecnologie didattiche innovative al fine di rafforzare l'efficacia degli interventi formativi e allo scopo di documentare lezioni didattiche di vario argomento, intersecando aspetti culturali, ambientali e sociali della realtà.

I contenuti di tali prodotti digitali confluiranno nella piattaforma condivisa dagli utenti della scuola e, dalla piattaforma, potranno essere scaricati col telefonino da qualunque utente.

Lo scopo principale di questo progetto è infatti non solo condividere i prodotti digitali realizzati attraverso la piattaforma ma anche rendere facile il loro riutilizzo autonomo in base alle diverse esigenze didattiche (per i docenti) e il proprio stile cognitivo (per gli alunni).

Tali elementi riconducono ai **bisogni formativi** di:

- integrare nella scuola le componenti sociali, individuali e professionali;
- accompagnare e promuovere la crescita culturale dell'utenza, in considerazione delle diverse condizioni di ordine sociale ed economico che la caratterizzano;

## FINALITÀ

In coerenza con i bisogni emersi, il progetto è finalizzato a sostenere gli alunni, per:

- facilitare l'inserimento dell'alunno partendo dalla sua "situazione personale";
- eliminare o ridurre il più possibile eventuali situazioni di disagio;
- promuovere il recupero e il potenziamento scolastico.

gli insegnanti per:

- Migliorare la qualità dell'intervento educativo, agevolando l'uso della multimedialità e delle nuove tecnologie didattiche e le famiglie per:
- Favorire la partecipazione e la collaborazione attiva, attraverso l'utilizzo di sistemi di comunicazione digitale ad impatto più diretto grazie all'utilizzo di bacheche digitali.
- 

L'intento è fare in modo che l'individuo acquisisca competenze, comportamenti e risorse personali che gli permettano il miglior inserimento possibile nel contesto, l'apprendimento, la partecipazione attiva e l'inclusione sociale.

Il perseguimento delle uguaglianze delle opportunità e il miglioramento globale del sistema cognitivo-relazionale diventano così validi strumenti di azione e prevenzione sociale, e il Docente, in qualità di "garante" del processo di crescita, si colloca in un ruolo di "regia educativa" all'interno di una dimensione progettuale che tenda ad avviare percorsi risolutivi.

## COMPETENZE

Saper usare le tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro, per presentarne i risultati e per potenziare le proprie capacità comunicative.

Sapere eseguire istruzioni e procedure, rielaborarle e saperle comunicare.

Saper trasformare gli ambienti di apprendimento adottando strumenti innovativi: e-learning per docenti e studenti.

Saper usare oggetti, strumenti e materiali, programmi, conoscendone le funzioni e in condizioni di sicurezza.

*\*Si allega al presente piano il progetto completo Multimed@3.0, presente nel POF 2015/16 e nel PTOF*

# Curricolo potenziato

**Titolo: Multimedia@3.0**

**Competenza da potenziare: Competenza Digitale**

Saper usare le tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro, per presentarne i risultati e per potenziare le proprie capacità comunicative; sapere eseguire istruzioni e procedure, rielaborarle e saperle comunicare; saper trasformare gli ambienti di apprendimento adottando strumenti innovativi: e-learning per docenti e studenti; saper usare oggetti, strumenti e materiali, programmi, conoscendone le funzioni e in condizioni di sicurezza.

**Competenze di cittadinanza:** Imparare a Imparare; progettare; comunicare; collaborare e partecipare; agire in modo autonomo e responsabile; risolvere problemi; individuare collegamenti e relazioni; acquisire e interpretare l'informazione.

**Obiettivi di processo per realizzare il miglioramento:**

- a. Migliorare i risultati nelle prove standardizzate
- b. Ridurre la variabilità tra le classi

**Tempi:** Intero Anno Scolastico + Triennio 2016/17- 2017/18 -2018/19

**Obiettivi formativi**

1. Attivare processi di acquisizione di consapevolezza rispetto alla propria identità e al patrimonio culturale dell'ambiente in cui si vive.
2. Promuovere l'acquisizione delle competenze chiave in termini di autonomia nel comprendere, progettare e fare, di affermazione di sé, di utilizzo di strumenti in modo interattivo, di cooperazione.
3. Agevolare i processi cognitivi con particolare attenzione ai disturbi specifici di apprendimento attraverso l'uso delle nuove tecnologie
4. Aumentare la capacità critica favorendo la promozione delle eccellenze
5. Sviluppare nuovi linguaggi espressivi e valorizzare le individualità per prevenire il disagio e la dispersione
6. Migliorare l'efficacia dei processi di insegnamento-apprendimento e l'organizzazione della didattica disciplinare e transdisciplinare.
7. Sviluppare il pensiero computazionale
8. Creare contesti integrati per acquisire nuove competenze

**Percorsi da attivare**

- Percorso formativo per formare-aggiornare il corpo docente dell'Istituto e il personale\*
- Percorso di laboratorio di ricerca /azione con gli alunni, famiglie



## **PERCORSO FORMATIVO PER FORMARE-AGGIORNARE IL CORPO DOCENTE DELL'ISTITUTO E IL PERSONALE\***

**\* Obiettivi di Formazione/Aggiornamento per i Docenti:** Apprendere ad utilizzare le risorse reperibili in rete per aiutare gli studenti a collaborare, ad accedere alle informazioni e comunicare per analizzare e risolvere i problemi; utilizzare le tecnologie specifiche per l'attività in classe nelle attività con l'intera classe, con più classi a distanza o su diverse scuole, con piccoli gruppi o con i singoli alunni, garantendo a ciascuno l'accesso agli strumenti tecnologici; stimolare la realizzazione di lezioni a carattere interattivo, rendendo più chiaro per gli allievi lo svolgimento delle attività; costruire competenze riguardo la comprensione ed alla gestione di una rete Lan come strumento di condivisione e controllo di una rete digitale utile alla produzione ed alla didattica nel laboratorio informatico e nell'uso wireless dei supporti digitali; saper padroneggiare le conoscenze concernenti la struttura di internet, ai servizi disponibili e comprenderne le potenzialità quale mezzo di informazione; saper costruire una lezione disciplinare utilizzando e rielaborando le risorse presenti sul web e trasportarla su altri dispositivi - Comprendere il concetto di ambiente di apprendimento on line; saper gestire le risorse rintracciate in rete ( salvataggio siti, archiviazione ) e saper gestire risorse collaborative e comunicative in rete, conoscerne la struttura e le potenzialità didattiche; saper costruire una lezione o un'unità di apprendimenti utilizzando media differenti e risorse in rete attraverso l'uso multimodale della LIM (audio, video, dvd , tv, web); conoscere il funzionamento della LIM e dei principali software dedicati , in rapporto alla gestione d'aula e alla costruzione di attività didattiche; integrare nelle attività d'aula le risorse utilizzabili con la LIM al fine di potenziare l'apprendimento collaborativo e basato sul problem solving; utilizzare motori di ricerca, banche dati on line e strumenti di posta elettronica per trovare collaborazioni e risorse per progetti collaborativi; saper gestire i contenuti nel transito dai dispositivi alla piattaforma condivisa dalla scuola e dalla piattaforma ai terminali digitali in possesso degli alunni; riutilizzare in autonomia i prodotti realizzati anche in base alle diverse esigenze didattiche e ai vari stili cognitivi degli alunni; condividere tra i docenti i prodotti realizzati e allestire una mediateca online che ne permetta la diffusione e il continuo miglioramento; operare interattivamente con gli strumenti multimediali, anche con la manipolazione diretta degli elementi software.

**PERCORSO DI LABORATORIO DI RICERCA/AZIONE CON GLI ALUNNI, FAMIGLIE**

**Scuola primaria**

**Scuola secondaria di I grado**

**Obiettivi didattici:**

**Classi Prime e Seconde (esteso Infanzia)**

- Esplorare la realtà attraverso le ICT.
- Conoscere macchine e strumenti tecnologici e saperne scoprirne funzioni e possibili usi.
- Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno, per comunicare, documentare e creare.
- Avviarsi all'attività di coding

**Classi Terze, Quarte**

- Utilizzare in autonomia programmi di videoscrittura, fogli di calcolo, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi.
- Produrre, rivedere, salvare e condividere con altri il proprio lavoro.
- Utilizzare le ICT per arricchire il proprio lavoro con immagini, suoni, elementi creativi.
- Utilizza la rete per reperire informazioni, con la supervisione dell'insegnante;
- Organizzare le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici;
- Saper gestire i file.
- Conoscere il coding e creare progetti utilizzando il codice
- Conoscere e descrivere i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi.

**Classi Quinte**

- Confrontare le informazioni reperite in rete anche con altre fonti.
- Conoscere e condividere il linguaggio tecnico dell'hardware e dei software utilizzati
- Usare le applicazioni dei terminali digitali ai fini didattici-formativi
- Ricercare relazioni tra la tecnologia e i contesti socio-ambientali che hanno contribuito a determinarla Individua le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate

**Tutte le classi**

- Confrontare le informazioni reperite in rete anche con altre fonti.
- Conoscere e condividere il linguaggio tecnico dell'hardware e dei software utilizzati
- Usare le applicazioni dei terminali digitali ai fini didattici-formativi
- Ricercare relazioni tra la tecnologia e i contesti socio-ambientali che hanno contribuito a determinarla Individua le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate
- Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.
- Realizzare e condividere prodotti creati
- Conoscere e usare il coding
- Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.</li> <li>• Realizzare e condividere prodotti creati</li> <li>• Conoscere e usare il coding</li> <li>• Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</li> </ul>	
<p><b>Contenuti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• I principali strumenti per l'informazione e la comunicazione digitale: pc, notebook, tablet, smartphone</li> <li>• Funzioni principali e funzionamento elementare dei principali apparecchi per la comunicazione e l'informazione digitale</li> <li>• Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici</li> <li>• Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini</li> <li>• Semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento</li> <li>• I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento al disegno, alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici.</li> <li>• Coding</li> <li>• Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il sistema operativo e i più comuni software applicativi, con riferimento all'office automation e ai prodotti multimediali anche Open source</li> <li>• Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo.</li> <li>• Coding</li> <li>• Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare</li> <li>• Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni</li> <li>• 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.)</li> <li>• Fonti di pericolo e procedure di sicurezza</li> </ul>

**Attività di laboratorio ricerca-azione:**

- Esplorazione degli strumenti tecnologici più diffusi: pc, notebook, tablet, smartphone
- Esplorazione del sistema operativo e i più comuni software applicativi
- Uso di strumenti tecnologici in dotazione per attività didattiche disciplinari e interdisciplinari
- Simulazioni e utilizzo di software didattico interattivo specifico, graduato (es. operazioni, tabelline, problemi, lettura, scrittura, inglese...)
- Produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo
- Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare
- Consultazione e comprensione di documenti autentici
- Scrittura creativa e collaborativa con il pc
- Costruzione di semplici ipertesti
- Realizzazione di semplici presentazioni con power point o altri programmi di presentazione
- Ricerca e uso di materiali e documenti in rete
- Produzione di elaborati digitali per avviarsi alla realizzazione di parti di libri digitali
- Contatti e scambio di informazioni con altre Scuole tramite Internet /video-conferenza
- Contatti con Associazioni e realtà locali e/o lontane e costruzione comune di prodotti digitali
- Redazione di testi (ricerche, relazioni, rapporti, esperimenti) utilizzando i mezzi informatici
- Creazione di grafici con l'utilizzo del foglio elettronico per effettuare calcoli, misure, statistiche
- Creazione di blog
- Scrivere, inviare, condividere mail tramite programmi di posta elettronica per corrispondere tra pari, con istituzioni, per relazionarsi con altre scuole anche straniere
- Applicare le più comuni misure di sicurezza anti-spam, anti-phishing
- Utilizzo di Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi e per tutelare la sicurezza dei dati e la riservatezza
- Elaborazione di un prodotto digitale che pubblicizzi il sito della scuola
- Elaborazione di una presentazione sulla scuola
- Elaborazione di un file per il calcolo delle spese e delle entrate personali
- Elaborazione dei dati di una rilevazione statistica effettuata all'interno della scuola (predisponendo tabelle e grafici), e rendendola pubblica.
- Elaborazione di una brochure sui pericoli dei mezzi di comunicazione informatici da divulgare ai compagni più piccoli
- Elaborazione di ipertesti tematici
- Creazione di semplici programmi con uso del coding
- Uso dei Social Network.

**Mediazione didattica:**

- Attenzione del docente diretta agli aspetti cognitivi, metacognitivi, metaemozionali e sociali insiti nell'esecuzione dei compiti e nella risoluzione di problemi; costruzione di conoscenze, abilità, competenze attraverso l'esperienza di apprendimento significativo.
- Mediazione individualizzata e/o personalizzata basata su una pluralità di interventi, praticati e interconnessi, come mezzi per migliorare il lavoro quotidiano in classe e ai quali attingere secondo le situazioni per supportare la costruzione di conoscenze, avendo attenzione ai diversi stili cognitivi ed emotivi (centralità della persona in apprendimento).

L'insegnante:

espone, spiega, dimostra, ma anche sollecita l'osservazione e la costruzione da parte dell'alunno, dà indicazioni di precise prestazioni da compiere, mantiene la direzione dell'attività verso il problema da risolvere, semplifica il compito spezzandolo in tanti gradini superabili, evidenzia i passaggi salienti, indica le possibili soluzioni, guida la riflessione sull'apprendimento e porta l'allievo a individuare il percorso che sta compiendo, a valutarlo, a migliorarlo.

L'alunno:

su indicazione esplicita del docente, afferra l'informazione, la elabora, fa ipotesi, risolve problemi, riflette sulle operazioni della mente che ha attivato, argomenta le proprie posizioni, acquisisce strategie e abilità, ripesca nella mente e utilizza conoscenze precedenti.

**Mediatori:**

- attivi: esperienza diretta, comunque selezionata dall'insegnante, ritagliata nel tempo e nello spazio della scuola, analizzata, organizzata; escursioni esplorative.
- iconici, rappresentazioni con immagini fisse o mobili, i suoni, ecc., uso del linguaggio grafico per attivare l'intelligenza visivo-spaziale del soggetto. Grafici, mappe, schemi sono sul confine tra questi mediatori e quelli simbolici.
- analogici: gioco e simulazioni per la sperimentazione di concetti o relazioni complesse in un contesto protetto perché è finzione
- simbolici: uso di lettere, cifre, simboli, teorie, concetti.

Si prevede di utilizzare diversi mediatori per rispettare i diversi stili di pensiero richiedendo così al soggetto un ruolo attivo nel processo di apprendimento.

**Strategie inclusive:**

- **Attivazione di un clima favorevole nella classe** (classroom climate);
- **Preparazione preliminare del contesto:**
  - raccolta di materiale esperienziale sugli aspetti ludici, emotivi ed irrazionali della vita quotidiana degli studenti;
  - “fotografia del reale” e modulazione del percorso formativo a partire dai bisogni espressi dagli stessi destinatari, gli studenti.

**Educazione inclusiva:**

- insegnamento/apprendimento cooperativo (*cooperative/collaborative group teaching*);
- tutoraggio tra pari (*peer tutoring*);
- insegnamento reciproco (*reciprocal teaching*);
- revisione e pratica (*review and practice*);
- valutazione formativa e *feedback* (*formative assessment and feedback*);
- predisposizione dei compiti analiticamente scomposti e ordinati in successione
- enfasi sullo stimolo e sulle sollecitudini sensoriali, nelle ricompense immediate, nell'insegnamento di abilità funzionali attraverso il tutoring
- insegnamento di abilità sociali (*social skill training*);
- Insegnamento di strategie cognitive (*cognitive strategy instruction*);
- Istruzione diretta
- Strategie metacognitive in piccolo gruppo
- Alternanza di ruoli
- Comunicazione aumentativa e alternativa (*augmentative and alternative communication*);

- Utilizzo di mediatori didattici, di attrezzature e ausili informatici, di software e sussidi specifici

### **Strategie di contesto:**

#### – Qualità dell'ambiente interno (*indoor environmental quality*):

- Progettazione del setting, con caratteristiche di:
  - laboratorio (e-learning per docenti e studenti),
  - spazio metodologico, innovando le modalità di accertamento degli apprendimenti degli studenti adoperando strumenti di documentazione e di valutazione informatici ( ePortfolio);
  - spazio sociale e creativo, attraverso l'introduzione di strumenti innovativi (E-book disciplinari multimediali).

#### Articolazione della didattica in:

- classi aperte e flessibili: gruppi di allievi organizzati per livelli e attività, modificabili nel corso dell'anno scolastico;
- classi virtuali per lo svolgimento di attività didattiche sincrone e asincrone;
- flipped classroom, per utilizzare nel tempo a casa risorse e-learning come contenuti da studiare, mentre il tempo in classe gli studenti svolgono attività laboratoriali..
- laboratori di apprendimento cooperativo tra pari / interattivo / creativo finalizzato all'individuazione di soluzioni a problemi reali (problem solving) e alla realizzazione di prodotti;
- recupero e potenziamento, in orario flessibile in presenza e online su piattaforma dedicata;
- progetti di collaborazione e/o gemellaggi con scuole italiane ed estere potranno essere ancor più valorizzati anche attraverso la realizzazione di lezioni/discussioni in videoconferenza.

#### – Apprendimento per scoperta, problem solving

**Coinvolgimento dei genitori** (parent involvement); **Cultura della scuola** (school culture); **Promozione di comportamenti positivi a livello di scuola** (school-wide positive behavior support);

**Verifica** che i valori aggiunti offerti dalle tecnologie a supporto e/o complemento della didattica, possono effettivamente contribuire ad un **miglioramento** dell'apprendimento.

### **Verifica e valutazione**

La verifica delle competenze si svolgerà attraverso prove esperte e compiti significativi.

La valutazione delle competenze riferita ai percorsi didattici attuati con i corsisti, riguarderà l'aspetto qualitativo delle esperienze e il processo attraverso il quale si approciano al contesto relazionale e sarà effettuata con l'uso di rubriche di valutazione ed autovalutazione. Nelle attività gli insegnanti osserveranno gli atteggiamenti dei discenti nei confronti dei mezzi informatici, i loro apprendimenti e i loro comportamenti socio-relazionali, in particolare, l'attenzione verrà focalizzata sullo sviluppo delle competenze relative alle capacità collaborative e alle interazioni cognitive complesse.

Sarà importante riconoscere ed analizzare i punti di forza e di debolezza dei percorsi fatti in funzione di una più puntuale riprogettazione didattica.

Saranno monitorate le attività svolte e la documentazione sarà raccolta in forma di scheda e di file per capitalizzare l'esperienza, che in tal modo diverrà patrimonio dell'Istituto.

### **Valutazione di processo e di prodotto**

Il docente, nell'attribuire il livello di efficacia del processo, tiene conto delle misurazioni effettuate dei seguenti criteri

- sviluppo delle competenze rilevate (livelli di partenza)
- livello complessivo dello sviluppo dell'allievo

- capacità di autoregolazione dei processi di apprendimento
- costanza e produttività nella partecipazione all'ambiente di lavoro
- capacità di autovalutazione
- utilizzo delle conoscenze e delle abilità in contesti diversi da quelli nei quali sono appresi
- competenze non formali comunque utilizzate dall'alunno in contesti formativi e di apprendimento.

Si terrà conto degli indicatori relativi di giudizio: livello di partenza, di progresso e di sviluppo del singolo, anche in riferimento ai processi di individualizzazione della progettazione didattica e alle iniziative di recupero programmate.

Il giudizio è espresso anche sulla base degli elementi metacognitivi e metaemozionali di regolazione dei processi di apprendimento.

#### **Strumenti per la valutazione, riferiti alle seguenti competenze:**

- Saper usare le tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro, per presentarne i risultati e per potenziare le proprie capacità comunicative.
- Sapere eseguire istruzioni e procedure, rielaborarle e saperle comunicare.
- Saper trasformare gli ambienti di apprendimento adottando strumenti innovativi: e-learning per docenti e studenti.
- Saper usare oggetti, strumenti e materiali, programmi, conoscendone le funzioni e in condizioni di sicurezza.

#### **Indicatori di processo:**

- Usare i dispositivi tecnologici e il linguaggio multimediale
- Consumare criticamente i media
- Produrre e pubblicare responsabilmente

#### **Indicatori di prodotto:**

- Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione digitale  
Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare
- È in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato
- Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di elaborazione di dati (anche OpenSource).
- Evidenzia nei suoi prodotti potenzialità non emergenti nella didattica ordinaria
- Produce elaborati (di complessità diversa) rispettando una mappa predefinita/dei criteri predefiniti, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte, o le adatta, al raggiungimento dell'obiettivo.

#### **Indicatori di partecipazione**

- Lavoro Comune
- Uso del tempo
- Comunicazione con gli altri

#### **Compiti di realtà (riconducibili alle attività)**

- Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti.
- Utilizzare fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare e organizzare i dati.  
Utilizzare power point per effettuare semplici presentazioni

- Costruire semplici ipertesti
- Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari, con istituzioni, per relazionarsi con altre scuole anche straniere
- Applicare le più comuni misure di sicurezza anti-spam, anti-phishing
- Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi e per tutelare la sicurezza dei dati e la riservatezza
- Elaborare un breve testo che pubblicizzi il sito della scuola
- Elaborare una presentazione della scuola
- Elaborare un file per il calcolo delle spese e delle entrate personali
- Elaborare i dati di una rilevazione statistica effettuata all'interno della scuola (predisponendo tabelle e grafici), e rendendola pubblica.
- Elaborare una brochure sui pericoli dei mezzi di comunicazione informatici da divulgare ai compagni più piccoli
- Elaborare ipertesti tematici

**Rubriche di Valutazione (allegate in fondo al documento)**

**Risorse professionali da richiedere in organico potenziato:** n. 1 docente della area logico/matematica/tecnologia (classe A059).

Si allegano gli strumenti di valutazione degli apprendimenti (indicatori di prodotto) e delle competenze (indicatori di processo).



## Rubrica di Valutazione delle competenze (indicatori di processo)

Dimensione	Livello iniziale p.1	Livello Base p.2	Livello Intermedio p.3	Livello Avanzato p.4				
<b>Usare i dispositivi tecnologici e il linguaggio multimediale</b>	Sotto la diretta supervisione dell'insegnante; denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento; sotto la diretta supervisione dell'insegnante utilizza i principali componenti.	Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e con sue istruzioni, realizza un semplice elaborato al computer e lo salva.	Produce, revisiona e archivia in modo autonomo elaborati con il calcolatore. Costruisce tabelle di dati con la supervisione dell'insegnante; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli, con istruzioni.	Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, fogli di calcolo, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi. Sa utilizzare la rete per reperire informazioni, con la supervisione dell'insegnante; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti. Sa analizzare e gestire le informazioni autonomamente e in modo sicuro	1	2	3	4
<b>Consumare criticamente i media</b>	Sa analizzare e individuare gli aspetti principali delle informazioni con l'aiuto dell'insegnante.	Sa analizzare le informazioni negli aspetti principali.	Sa analizzare e gestire le informazioni secondo le istruzioni fornite dagli insegnanti..	Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali, testimoniali, bibliografiche. Sa analizzare e gestire le informazioni in modo sicuro	1	2	3	4
<b>Produrre e pubblicare responsabilmente</b>	Crea disegni e documenti elementari con programmi dal funzionamento intuitivo. Con l'aiuto dell'insegnante, gestisce file e li condivide con il Bluetooth, Whatsapp, ecc..	Comprende semplici testi inviati da altri via mail, o attraverso i social network; con l'aiuto dell'insegnante, trasmette semplici messaggi, di posta elettronica, o sui social network.  Riproduce procedure di programmazione e. Utilizza la rete solo con la diretta supervisione dell'adulto per cercare informazioni	Confeziona e invia autonomamente messaggi di posta elettronica, o elaborati in genere, attraverso i social network rispettando le principali regole della netiquette. Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni Modifica procedure di programmazione. Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi	Comunica autonomamente attraverso la posta elettronica e i social network. Realizza e condivide progetti utilizzando consapevolmente applicazioni on line e sistemi di archiviazione e di condivisione on line. Produce semplici progetti utilizzando il coding. Rispetta le regole della netiquette nella navigazione in rete e sa riconoscere i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), contenuti pericolosi o fraudolenti, evitandoli. Sa analizzare e gestire le informazioni in modo sicuro, in autonomia	1	2	3	4
<b>Totale punti/Livello</b> 11-12 Avanzato 8-10 Intermedio 5-7 Base fino a 4 Iniziale					.....			

<b>Rubrica di valutazione (indicatori di prodotto)</b>			
<b>Livello iniziale</b>	*	<b>Livello base</b>	*
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il prodotto è poco curato.</li> <li>- Risponde superficialmente alle domande sul lavoro svolto.</li> <li>- Fornisce informazioni insufficienti a sostegno delle risposte.</li> <li>- Include pochi dettagli.</li> <li>- La presentazione ha degli errori.</li> <li>- Le fonti non sono citate.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il prodotto è definibile nella media.</li> <li>- Risponde alle domande sul lavoro svolto.</li> <li>- Fornisce scarse informazioni per sostenere le risposte.</li> <li>- Tralascia alcuni dettagli.</li> <li>- La presentazione ha qualche difetto.</li> <li>- Cita solo qualche fonte.</li> </ul>	
<b>Livello Intermedio</b>	*	<b>Livello avanzato</b>	*
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il prodotto è definibile come sopra alla media.</li> <li>- Dimostra immaginazione nel pensare.</li> <li>- Include informazioni che sostengono le risposte.</li> <li>- Presenta i dettagli richiesti.</li> <li>- È corretto rispetto alla forma scelta.</li> <li>- Cita le fonti, anche se qualche forma è imprecisa e inesatta.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il prodotto è curato, ben realizzato, preciso.</li> <li>- La presentazione è creativa.</li> <li>- Include tutte le informazioni necessarie in risposta alle domande poste.</li> <li>- Presenta delle informazioni oltre le richieste.</li> <li>- È corretto rispetto alla forma scelta.</li> <li>- Fa esempi e cita delle fonti in modo preciso</li> <li>- Evidenzia nei suoi prodotti potenzialità non emergenti nella didattica ordinaria</li> </ul>	
*Indicare il livello con un a x nella casella corrispondente			

<b>Rubrica per rilevare i livelli di qualità nella partecipazione in gruppo</b>					
	<b>Livello Iniziale p. 1</b>	<b>Livello Base p.2</b>	<b>Livello Intermedio p.3</b>	<b>Livello Avanzato p.4</b>	
<b>Lavoro comune</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Svolge meno lavoro degli altri.</li> <li>- Partecipa passivamente al lavoro.</li> <li>- Assume un atteggiamento da annoiato durante il lavoro.</li> <li>- Raramente si dimostra interessato al proprio lavoro.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Svolge il lavoro quasi come quello degli altri.</li> <li>- È convinto a partecipare dagli altri membri del gruppo.</li> <li>- Ascolta gli altri, in rare occasioni suggerisce delle cose.</li> <li>- È preoccupato del proprio lavoro</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Svolge in modo adeguato la propria parte del lavoro.</li> <li>- Lavora in accordo con gli altri membri del gruppo.</li> <li>- Partecipa alla discussione dell'argomento.</li> <li>- Offre incoraggiamento agli altri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Svolge pienamente la propria parte e anche di più.</li> <li>- Prende l'iniziativa nell'aiutare il gruppo ad organizzarsi.</li> <li>- Fornisce molte idee per lo sviluppo del lavoro di gruppo.</li> <li>- Assiste gli altri compagni di gruppo</li> </ul>	1 2 3 4
					1 2 3 4
					1 2 3 4
<b>Comunicazione con gli altri</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Non ha parlato mai per esprimere eccitazione e/o frustrazione.</li> <li>- Spesso con meraviglia ha affermato ai membri del gruppo "cosa sta succedendo qui"?</li> <li>- È stato apertamente rude quando dava feedback.</li> <li>- Ha rifiutato di ascoltare il feedback</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Raramente esprime le sensazioni e le preferenze.</li> <li>- Spesso incoraggia e apprezza gli altri.</li> <li>- Sembra che dia per scontato il lavoro degli altri.</li> <li>- Qualche volta ha ferito i sentimenti dell'altro con il feedback.</li> <li>- Ha sostenuto il proprio punto di vista sul feedback ricevuto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usualmente condivide le sensazioni e i pensieri con gli altri partner del gruppo.</li> <li>- Spesso incoraggia e apprezza gli altri membri del gruppo.</li> <li>- Esprime feedback in modi che non offendono.</li> <li>- Accetta i feedback, ma cerca di dar loro poca importanza</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunica chiaramente desideri, idee, bisogni personali e sensazioni.</li> <li>- Frequentemente esprime apprezzamenti per gli altri membri del gruppo.</li> <li>- Esprime feedback positivi agli altri</li> <li>- Accetta volentieri i feedback dagli altri.</li> </ul>	1 2 3 4
					1 2 3 4
					1 2 3 4
<b>Uso del tempo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il lavoro derivante dalle consegne è sempre svolto in tempo o qualche volta prima di quanto richiesto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il lavoro derivante dalle consegne è svolto al limite del tempo accordato</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il lavoro derivante dalle consegne è usualmente in ritardo, ma completato in tempo per essere accettato.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alcuni lavori sono sempre incompleti, mentre gli altri partner hanno completato le consegne</li> </ul>	1 2 3 4
					1 2 3 4
					1 2 3 4
<b>Totale punti / Livello</b> 11-12 <b>Avanzato</b> 8-10 <b>Intermedio</b> 5-7 <b>Base</b> fino a 4 <b>Iniziale</b>					.....

## Rubrica di autovalutazione

\* Rispondi con una crocetta. Puoi aggiungi i dettagli della tua risposta sui rigi predisposti

	SI	NO	IN PARTE	NON SO		
1. Riflettendo su ciò che hai realizzato, ritieni di aver lavorato in modo utile?						
1.1. Vuoi descrivere come hai fatto a parole tue?	..... .....					
	SI	NO	IN PARTE	NON SO		
2. Quello che hai fatto durante il compito ti può servire in altre materie o fuori dalla scuola?						
2.1. Vuoi dire a parole tue quali, o dove?	..... .....					
	SI	NO	IN PARTE	NON SO		
3. Potrai applicare lo stesso procedimento in altre occasioni?						
3.1. Vuoi spiegare, a parole tue, in quali occasioni e perché?	..... .....					
	SI	NO	IN PARTE	NON SO		
4. Se tu potessi rifare il prodotto, lo rifaresti uguale?						
4.1. Se tu lo volessi rifare diverso, che cosa cambieresti? Scrivilo a parole tue.	..... .....					
	SI	NO	IN PARTE	NON SO		
5. Sai descrivere il percorso che ha seguito il tuo pensiero?						
5.1. Vuoi descrivere, a parole tue, il tuo ragionamento?	..... .....					
	SI	NO	IN PARTE	NON SO		
6. Ti sono chiari i motivi per cui hai scelto quel tipo di lavoro?						
6.1. Vuoi descrivere, a parole tue, i motivi per cui hai scelto quel tipo di lavoro?	..... .....					
SEI HAI RISPOSTO PIÙ VOLTE <b>SI</b> , CREDI DI AVER SVOLTO IL TUO COMPITO <b>MOLTO BENE</b> . <b>COLORA LE SEI STELLE.</b>	☆	☆	☆	☆	☆	☆
SEI HAI RISPOSTO PIÙ VOLTE <b>IN PARTE</b> CREDI DI AVER SVOLTO IL TUO COMPITO <b>BENE</b> . <b>COLORA LE QUATTRO STELLE.</b>	☆	☆	☆	☆		
SEI HAI RISPOSTO <b>LO STESSO NUMERO DI VOLTE SI E IN PARTE</b> PENSI DI AVER SVOLTO IL TUO COMPITO <b>ABBASTANZA BENE</b> . <b>COLORA LE QUATTRO STELLE.</b>	☆	☆	☆	☆		
SEI HAI RISPOSTO PIÙ VOLTE <b>NO</b> , DICI DI AVER SVOLTO IL TUO COMPITO CON <b>QUALCHE DIFFICOLTÀ</b> . <b>COLORA LE TRE STELLE.</b>	☆	☆	☆			
SEI HAI RISPOSTO PIÙ VOLTE <b>NON SO</b> DICI DI <b>NON AVER COMPRESO BENE IL SENSO DEL TUO LAVORO</b> . <b>COLORA LE DUE STELLE.</b>	☆	☆				
SEI HAI <b>SPIEGATO</b> COME HAI LAVORATO <b>A PAROLE TUE</b> , <b>DISEGNA OGNI VOLTA UNA STELLA</b>	.....	.....	.....	.....	.....	.....
<b>TI È PIACIUTO QUESTO LAVORO? COLORA IL TUO SOLE</b>	☺	☹	☹	☹	☹	☹