



Comunità di Pratica FORMAT LESSON PLAN

La pianificazione delle attività didattiche si compone di due elementi:

- 1) **DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ DIDATTICA.** Macro progettazione (per un inquadramento generale delle caratteristiche del progetto didattico) e micro-progettazione (a uso del docente per la gestione della conduzione delle attività).
- 2) **CONSEGNA PER GLI STUDENTI.** Per ogni artefatto che si richiede agli studenti di realizzare, si definisce una specifica consegna da presentare agli studenti quale traccia per lo svolgimento delle attività di apprendimento.

MACRO-PROGETTAZIONE		CAMPO DELL'OSSERVATORIO (v. Scheda Innovazione)
Titolo	<i>Titolo del progetto didattico</i>	SEZIONE ANAGRAFICA: Titolo Progetto
Autore		SEZIONE ANAGRAFICA: Cognome, Nome Referente
Abstract	<p><i>Nel Campo Abstract occorre inserire la descrizione sintetica del Progetto che indica il risultato concreto e innovativo che ci si propone di raggiungere al termine del progetto, tenuto conto del TEMA caratterizzante, delle competenze digitali esercitate, del setting, della collaborazione con partner esterni ecc..</i></p> <p><i>Per i BES indicare la tipologia di bisogno speciale considerato nell'attività (es.: DSA, H,...)</i></p> <p>Progetto inserito nelle attività della Comunità di Pratica ...</p>	SEZIONE ANAGRAFICA: Abstract, Tema Prevalente
Discipline coinvolte		SEZIONE ANAGRAFICA: Discipline Coinvolte
Destinatari (con attenzione a stem per le ragazze)	<i>Indica la classe target e il numero delle ragazze coinvolte in percentuale</i>	SEZIONE ANAGRAFICA: Ordine di Scuola SEZIONE ATTIVITA': Digitale, Imprenditorialità, lavoro
Durata complessiva del progetto	<i>Ore, n. lezioni..</i>	SEZIONE ANAGRAFICA: Tempo di realizzazione
Bisogni speciali (inclusione)	<i>Indica i bisogni speciali target dell'attività</i>	SEZIONE ANAGRAFICA: Abstract; Tema prevalente
Software/ applicazioni	<i>Software e applicazioni utilizzate durante l'attività</i>	SEZIONE ATTIVITA': Ambienti di Comunicazione, Software prevalente utilizzato dagli studenti
Hardware / ambienti		SEZIONE ATTIVITA': Accesso, Spazi di Apprendimento, Ambienti di Comunicazione
Tempi/spazi delle attività didattiche		SEZIONE ATTIVITA': Tempi/Spazi delle attività didattiche



PROGETTO
SCUOLA DIGITALE LIGURIA



Unione europea
Fondo sociale europeo



Repubblica Italiana



REGIONE LIGURIA

Obiettivi trasversali		SEZIONE ATTIVITA': <i>Competenze trasversali</i>
-----------------------	--	---



MACRO-PROGETTAZIONE		CAMPO DELL'OSSERVATORIO (v. Scheda Innovazione)
Obiettivi di competenza digitale	<p>Digital Literacy: uso delle informazioni e dei dati presenti in rete</p> <p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali. 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire (archiviare) dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>Comunicazione e collaborazione</p> <p>2.1 Interagire con altri per mezzo di strumenti digitali. 2.2 Condividere risorse per mezzo di strumenti digitali. 2.3 Esercitare cittadinanza attiva utilizzando strumenti e ambienti digitali. 2.4 Collaborare per mezzo le tecnologie digitali. 2.5 Netiquette 2.6 Gestione dell'identità digitale.</p> <p>Creazione di Contenuti Digitali</p> <p>3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3. 4 Programmazione</p> <p>Sicurezza</p> <p>4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente</p> <p>Trovare soluzioni (problem-solving)</p> <p>5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare i propri bisogni e come le tecnologie possono soddisfarli 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Identificare i propri bisogni di aggiornamento rispetto al digitale</p>	SEZIONE ATTIVITA': Competenze digitali degli studenti
Prodotti richiesti agli studenti	<p>Indicare il prodotto principale prodotto dagli studenti ed eventuali prodotti intermedi funzionali alla realizzazione del prodotto finale.</p> <p><u>CdP Robotica</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Codice (possibili prodotti intermedi: storyboard nel caso di storytelling digitale,...) - Robot (possibili prodotti intermedi: Progetto, ...) 	SEZIONE ATTIVITA': Prodotti realizzati dagli studenti



	<p><u>CdP Comunicazione e Contenuti Digitali</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Video-video lezioni, booktrailer (possibili prodotti intermedi: storyboard,..) <p><u>CdP Smart Users</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Glossario multimediale (possibili prodotti intermedi: appunti sull'e-reader, testi multimediali,..) - Video-conferenza (possibili prodotti intermedi: contenuti digitali che vengono condivisi durante la video-conferenza, script di conduzione della videoconferenza, ...) <p><u>CdP ThingLink</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Immagini Aumentate (possibili prodotti intermedi: asset realizzati e poi linkati all'immagine aumentata,..) <p>Si dovranno definire anche gli "oggetti di osservazione" per valutare il raggiungimento degli obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ trasversali (proposta: interviste agli studenti, report individuali o di gruppo, comportamenti agiti degli studenti,..) ▪ di coinvolgimento delle ragazze su discipline STEAM (proposta: numero percentuale di presenza di ragazze, focus group, interviste con le ragazze, con le famiglie,..) ▪ di inclusione (proposta: quantità di partecipazione alle attività da parte di studenti BES, comportamenti degli studenti,..) 	<p>[SEZIONE ATTIVITA': Prodotti realizzati dagli studenti]</p>
<p>Strategia/tecnica didattica</p>		<p>SEZIONE ATTIVITA': Metodologie utilizzate</p>
<p>Metodo di valutazione degli apprendimenti</p>		<p>SEZIONE ATTIVITA': Metodo per la valutazione degli apprendimenti</p>
<p>Coinvolgimento con attori esterni alla scuola</p>		<p>SEZIONE ATTIVITA': Digitale, Imprenditorialità e lavoro Accompagnamento</p>
<p>Tipologia di diffusione, disseminazione</p>		<p>SEZIONE VALUTAZIONE: Azioni di diffusione/Disseminazione</p>



MICRO-PROGETTAZIONE		CAMPO DELL'OSSERVATORIO (v. Scheda Innovazione)
Fase 1...n (data)	<p>Per ogni fase di attività il docente può indicare (<u>a suo uso personale</u>):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Durata (in ore) • Spazio di apprendimento/Strumenti digitali utilizzati • Ambienti di comunicazione/condivisione utilizzati • Docenti /Discipline coinvolti • Materiali didattici utilizzati dal docente. • Attività. Descrizione schematica delle attività svolte in aula durante la lezione • Output concreto della fase di attività. Prodotti/materiali realizzati dagli studenti individualmente o in gruppo o nel gruppo classe complessivamente • Consegna condivisa con gli studenti:(v. oltre) 	<p>SEZIONE ATTIVITA':</p> <p><i>Relazione docente e studente</i></p> <p><i>Relazione fra docenti</i></p> <p><i>Materiali didattici digitali</i></p>
Possibili problematiche/ e possibili soluzioni	<i>Da condividere nella Comunità di pratica</i>	
CONSEGNA PER LA REALIZZAZIONE DEL PRODOTTO "nome prodotto" (solo per i prodotti che saranno oggetto di valutazione)		
<p>La consegna contiene tutte le informazioni per lo studente al fine di realizzare le attività di apprendimento e gli "artefatti/prodotti" che dovrà realizzare quale evidenza delle conoscenze/abilità/competenze esercitate e raggiunte.</p> <p>E' sulla base della consegna che si costruirà la rubrica di valutazione dal momento che è nella consegna che vengono comunicati allo studente gli "indicatori" per svolgere le attività di apprendimento*.</p> <p>IL DOCENTE INCLUDE NELLA CONSEGNA LE PRECISE INDICAZIONE SU:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>IL PRODOTTO</u> che dovrà essere realizzato dallo studente, spiegato nei dettagli richiesti in base ai contenuti della formazione svolta dal docente ▪ <u>LE MODALITÀ DI ESECUZIONE</u>, cioè la procedura che dovranno seguire gli studenti per portare a termine l'attività. Per il primo ciclo è buona pratica utilizzare un elenco puntato che indica – passo dopo passo – quanto viene richiesto allo studente; per la secondaria di II grado le consegne possono lasciare maggiori spazi di autonomia. ▪ <u>LE MODALITÀ DI CONSEGNA</u>: cartacea al docente, via posta elettronica, in un'area on-line usata dalla Scuola... ▪ <u>I TEMPI</u> stimati richiesti per l'esecuzione e la data di consegna ▪ <u>LE MODALITÀ DI VALUTAZIONE**</u> 		



PROGETTO SCUOLA DIGITALE LIGURIA



Unione europea
Fondo sociale europeo



Repubblica Italiana



REGIONE LIGURIA

** Nell'ambito delle Comunità di Pratica, il Progetto Scuola Digitale Liguria supporta i docenti (con la collaborazione dell'Università di Genova) nel processo di sviluppo delle rubriche di valutazione*

***Visti i tempi di lavoro nelle Comunità di Pratica, la modalità di valutazione potrà essere esplicitata da subito agli studenti, ma le particolari rubriche potranno essere condivise in un secondo tempo, quando pronte.*