**USO DEL DIGITALE E DELLA PIATTAFORMA GOOGLE SUITE**

**Udc Pluriannuale: classe 4 - 5**

|  |  |
| --- | --- |
| Titolo | Uso del digitale e della piattaforma Google Suite |
| Tipologia[[1]](#footnote-2) | [X ] U.d.C. Disciplinare [ ] U.d.C Interdisciplinare |
| Disciplina/e[[2]](#footnote-3) | Tecnologia |
| Classe/i[[3]](#footnote-4) | 4-5 |
| Finalità generali[[4]](#footnote-5) | Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.  Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. |
| Traguardi di competenza[[5]](#footnote-6) | ***La competenza in campo tecnologico*** *è considerata l’applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani….comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall’attività umana*  ***La competenza digitale*** *consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell’informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell’informazione e della comunicazione (TIC): l’uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.*  ***Imparare a imparare*** *è l’abilità di perseverare nell’apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale che in gruppo. Questa competenza comprende… l’identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di sormontare gli ostacoli per apprendere in modo efficace. … usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell’istruzione e nella formazione.*  ***Il senso di iniziativa e l’imprenditorialità*** *concernono la capacità di una persona di tradurre le idee in azione. In ciò rientrano la creatività, l’innovazione e l’assunzione di rischi, come anche la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi.* |
| Obiettivi di apprendimento[[6]](#footnote-7) | Saper riconoscere e digitare i caratteri e le funzioni di una tastiera (fisica da pc o virtuale da cellulare o tablet). Conoscere e nominare le parti principali di un personal computer.  Conoscere e saper digitare un account (compresa @ o “a” commerciale o “at” )  Saper aggiungere o cambiare un account e inserire password  Riconoscere un collegamento (link) ed aprirlo  Conoscere la piattaforma della classe ( o il logo di classroom) e saper  -inserire post, - rispondere alle domande con scrittura digitale - rispondere ai lavori del corso, - cliccare contrassegna come consegnato  All’interno di un compito di classroom saper  - completare un file di doc o di presentazioni inserito dal docente  -allegare o aggiungere un file (immagine, foto, pdf o altro), - inviare un file creato nuovo con Google documenti, - inviare una presentazione nuova con Google Presentazioni, - allegare o inviare un link (collegamento ), -inviare un compito creato con altri strumenti, -rispondere ad un quiz o verifica on line in modalità sincrona e asincrona  Utilizzare applicazioni di Google Suite o on line per la creazione di testi, presentazioni, quiz, mappe... Saper inviare su wats app o per email un compito o un lavoro effettuato in immagine o in pdf  Saper entrare in autonomia in una stanza virtuale di MEET usando il collegamento su classroom e cliccare partecipa  Conoscere gli strumenti di una riunione virtuale: chiamata, telecamera, microfono, chat, puntina per fissare un partecipante, visualizzazione in griglia, visualizzazione schermo condiviso...  Seguire le regole stabilite per l’utilizzo degli strumenti: attivare/disattivare microfono e telecamera; scrivere, se richiesto, sulla chat; spegnere chiamata, richiesta di intervento , utilizzo puntina per fissare un partecipante, visualizzazione in griglia, visualizzazione schermo condiviso...  Partecipare in modo attento e senza distrazioni  Comprendere le potenzialità degli strumenti digitali  Comprendere le potenzialità delle applicazioni di Google Suite e i servizi on line gratuiti  Comprendere le potenzialità del World Wide Web  “ragnatela/intreccio esteso in tutto il mondo” e l’importanza di un collegamento ad un servizio come internet per poter cercare fonti e documenti facendo attenzione all’affidabilità delle fonti e attenzione ai pericoli rispetto all’utilizzo del web |
| Contenuti[[7]](#footnote-8) | * Caratteri e funzioni di una **tastiera** * **Parti principali di un personal computer** * Un **account** è un indirizzo di posta elettronica formato da una striscia di caratteri che comprende identità e dominio separati da una @ o “a” commerciale che individua un invio * Il **Link** è un insieme di lettere che crea un collegamento sul web/su internet * La **Piattaforma G Suite** e le sue applicazioni: Classroom, Gmail, Meet, Documenti, Presentazioni, Moduli... * Allegati e invii di compiti * Meet (applicazione, stanze virtuali e strumenti per utilizzo: microfono, telecamera, chiamata, griglia, fissaggio...) * Regolamenti stabiliti dai docenti per riunioni meet e modalità di interventi e risposte * Il digitale, le applicazioni e internet |
| Percorso educativo e didattico[[8]](#footnote-9) | -Visione di alcune tastiere di pc fissi e portatili. Ripasso dei tasti alfabetici e dei tasti FUNZIONE e compilazione di una tastiera vuota: [Allegato 01: Tastiera](https://docs.google.com/document/d/1iZl52rFQjmAvWop-XCYaHoM_2NA5DmWb9jAJV9p16Ek/edit?usp=sharing). -Visione e/o costruzione di un lap book con le parti di un pc: schermo, processore, usb, mouse, scheda madre… [Allegato 02: Lap Book “Il mio piccolo PC”](https://drive.google.com/file/d/1JNv4W-zhRTfnWCY0HSVo-iyOPuIoQgIH/view?usp=sharing)  -Presetazione di Google Suite da LIM e di alcune applicazioni di facile utilizzo sia per compiti, testi, ricerche, didattica digitale in presenza e a distanza. In particolare per i diversi argomenti si possono far visionare alcuni tutorial: [1) entrare nell’account di scuola e in classroom](https://www.youtube.com/watch?v=o3LIVd2KMW4) [2) in classroom inserire lavori e rispondere ai compiti](https://www.youtube.com/watch?v=hMAj_aCKPbU&t=24s) o [come consegnare compiti in cartone](https://www.youtube.com/watch?v=bWX30KyPUps) [3) utilizzare e partecipare ad un meet (cartone aniamto)](https://www.youtube.com/watch?v=HpmJ6UYzUSU) 4) [aprire ed utilizzare documenti di google](https://www.youtube.com/watch?v=17Zp_UqA2X) … - Visione di video sulla creazione di internet <https://www.youtube.com/watch?v=3ftV2n-EeKY> . Visione di cartoni animati di generazioni connesse su potenzialità e pericoli della rete e connessioni con educazione civica: <https://www.generazioniconnesse.it/site/it/educazione-civica-digitale> |
| Valutazione[[9]](#footnote-10) | Compilazione tastiera e costruzione lap book / Domande e osservazioni in classe / Utilizzo e risposta ai compiti con le applicazioni presentate: classroom, meet, docuementi… |
| Raccordi con altre discipline e connessioni con altre competenze[[10]](#footnote-11) | Educazione Civica – Italiano- Matematica – Storia – Arte e Immagine |

1. Indicare se l’Unità di Competenza è specificatamente disciplinare o piuttosto interdisciplinare, mettendo una “X” nell’apposito riquadro. [↑](#footnote-ref-2)
2. Nel caso l’U.d.C. sia specificatamente disciplinare indicare la disciplina coinvolta, se invece è interdisciplinare indicare tutte le discipline coinvolte in modo significativo. [↑](#footnote-ref-3)
3. Indicare la classe per cui l’U.d.C. è principalmente pensata. Nel caso sia possibile l’utilizzo in più classi indicarle tutte, suggerendo, nel caso ci sia, la classe in cui si consiglia di realizzarla. [↑](#footnote-ref-4)
4. Le finalità generali sono desunte dal “Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di Istruzione” delle Indicazioni Nazionali riportato per comodità nell’allegato 2. Tra le varie finalità generali indicarne una o due che più di altre orientano il lavoro proposto dall’Unità di Competenza. [↑](#footnote-ref-5)
5. I traguardi di competenza sono desunti, per ciascuna disciplina, dalle Indicazioni Nazionali dai riquadri intitolati “Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria”. Riportare uno o due traguardi che si immaginano posti al termine del tragitto che si intende percorrere realizzando una serie di unità di competenze fra cui quella che si sta elaborando. [↑](#footnote-ref-6)
6. Gli obiettivi di apprendimento sono desunti, per ciascuna disciplina, dalle Indicazioni Nazionali dai sottoparagrafi intitolati: “Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza/quinta della scuola primaria”. Nel caso in cui gli obiettivi di cui sopra siano troppo vasti, rispetto all’U.d.C. è bene specificare dei sotto-obiettivi. [↑](#footnote-ref-7)
7. Qui vanno indicati gli argomenti trattati. [↑](#footnote-ref-8)
8. Qui va specificato il percorso che si intende proporre alla classe, specificando il periodo di effettuazione, la tempistica, i testi/documenti/materiali che si proporranno, le attività/esperienze che si realizzeranno, la metodologia seguita, gli strumenti utilizzati. [↑](#footnote-ref-9)
9. Nella valutazione vanno specificate le modalità e gli strumenti che si utilizzeranno per verificare il percorso proposto. [↑](#footnote-ref-10)
10. In questa sezione indicare i possibili agganci con altre discipline o altre competenze. [↑](#footnote-ref-11)