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

**Udc Pluriannuale: classe 1-2-3**

|  |  |
| --- | --- |
| Titolo | Uso della tastiera e presentazione applicazioni di 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) | 1-2-3 |
| 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” )  Conoscere i simboli che si utilizzeranno per la piattaforma Google Suite: Google, G mail, Drive, Classroom, Meet, Mappe…. |
| Contenuti[[7]](#footnote-8) | * Caratteri di una **tastiera, tasti di funzione maiuscola, punteggiatura, back space, canc…** * **Parti principali di un personal computer** * La **Piattaforma G Suite** e le sue applicazioni: Classroom, Gmail, Meet, Documenti, Presentazioni, Moduli... |
| 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 della spiegazione dei tasti in semplice video di 5 minuti intitolato: Come usare la tastiera del computer con selezione dei tasti base: <https://www.youtube.com/watch?v=Bvt7PluXaC4> In collaborazione con l’insegnante di inglese si possono disegnare e riscrivere i tasti SHIFT / CAMBIO carattere da minuscolo a maiuscolo, BLOC MAIUSCOILE, BACK SPACE /SPAZIO INDIETRO e differenza con CANC che invece cancella quello che si trova davanti, ALTernative GRaphic /ALTERNATIVA GRAFICA di un tasto poco usato e scritto in un angolo in basso di alcuni tasti (es. @#][) -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 e riconoscimento di alcune applicazioni  Alla LIM o da un pc si può aprire e analizzare questo documento pdf per vedere i colori e le forme delle diverse applicazioni sottolineando il nome almeno in inglese e il corrispettivo in italiano. La scheda si chiama “Google e app colorate e spiegate” e la trovate a questo link <https://drive.google.com/file/d/1tUjbMlq6pcV2iio6VcsP8b0dWyzxSU3-/view?usp=sarin>  Si consegna agli alunni lo stesso documento in b/nero da colorare in modo corrispondente alle app e, a seconda delle capacità di scrittura, gli si chiede di riportare o solo il nome in stampato maiuscolo o nome, traduzione e significato (ad es in una classe 3) . La scheda si chiama Google Chorme e app da colorare e si trova a questo link: <https://drive.google.com/file/d/1WqWhLY8v8BNF5TkutDypGoyJ6Y9aQo1-/view?usp=sharing> |
| Valutazione[[9]](#footnote-10) | Compilazione tastiera e costruzione lap book / Domande e osservazioni in classe / Riconoscimento e illustrazione su scheda delle applicazioni della piattaforma di scuola |
| Raccordi con altre discipline e connessioni con altre competenze[[10]](#footnote-11) | Educazione Civica – Inglese - 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)