

DOCUMENTO DI PROGETTAZIONE ATTIVITÀ DIDATTICHE PASSO DOPO PASSO

È un documento da compilare individualmente o insieme a colleghi per documentare passo dopo passo la progettazione e la realizzazione dell'attività didattica.

È un documento fondamentale per essere di reciproco stimolo, per permettere ad altri di provare l'attività realizzata in una giornata, un mese, un quadrimestre o un anno intero. La durata dell'attività non è un vincolo, l'importante è descrivere i moduli che la compongono.

È composto da tre sezioni principali: **progettazione**, per raccontare passo dopo passo come avete progettato e preparato l'attività didattica; **realizzazione** per condividere passo dopo passo come l'avete realizzata; **restituzione** per suggerire come impostare restituzione e valutazione dell'esperienza in classe.

Contiene slide separate che possono essere duplicate e integrate per poter descrivere in dettaglio cosa avete fatto e soprattutto come. Completare tutte e tre le sezioni di progettazione, realizzazione e restituzione è l'unica regola!

È ispirato ai laboratori di Riconessioni, ma averli frequentati non è un obbligo!
Per saperne di più visita il sito www.riconessioni.it

È l'ingrediente che rende la GALLERIA uno spazio di condivisione di esperienze maturate in classe e di idee sperimentate sul campo.
Per saperne di più visita la sezione www.riconessioni.it/galleria

QUESTIONARIO COMPETENZE DIGITALI

I.C. D'AZEGLIO NIEVO- TORINO

CONCETTA MINNITI

PRESENTAZIONE ATTIVITÀ

DESTINATARI

DOCENTI DELLA SCUOLA PRIMARIA

DISCIPLINE COINVOLTE

INFORMATICA

LABORATORIO RICONNESSIONI A CUI SI ISPIRA

RICONNESSIONI

COMPETENZE E CONOSCENZE ACQUISITE

Competenze digitali

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo progettato e preparato l'attività didattica, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

PASSO 1

DURATA: 4 ore

RISORSE: Quadro DIG COMP

AZIONI:

- Lettura del Quadro di riferimento europeo per la cittadinanza digitale;
- Individuazione dei contenuti che saranno oggetto di valutazione e di riflessione nel questionario;
- Aree di competenza analizzate: alfabetizzazione su informazioni e dati, comunicazione e collaborazione, sicurezza e risoluzione di problemi;
- Definire le domande: alcune a risposta chiusa altre aperte;
- Scelta del mezzo con il quale progettare il questionario

OBIETTIVI: Individuare un profilo di partenza delle competenze digitali dei docenti, sui quali individuare dei punti di miglioramento.

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo condotto l'attività didattica in classe, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

PASSO 2

DURATA: 2 ore

RISORSE: GOOGLE MODULI

AZIONI:

- Somministrazione dello stesso agli utenti destinatari
- Raccolta dei dati ed elaborazione di una presentazione di feedback
- Riflessione e condivisione sui canali su cui impostare l'azione di miglioramento

OBIETTIVI: Individuazione di un profilo medio di competenza digitale e progettazione di campi di miglioramento

RESTITUZIONE E VALUTAZIONE



Raccontiamo, passo dopo passo, come è avvenuta la restituzione e valutazione, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza

La restituzione dei dati è stata significativa perché ha evidenziato un' esigenza diffusa di voler sperimentare metodi innovativi per migliorare la didattica e renderla più vicina a quelle che sono le competenze digitali degli allievi. Il digitale pur essendo un elemento facilitante all'insegnamento e all'apprendimento, risulta di difficile attuazione per dei motivi.

I motivi si possono così sintetizzare:

- Corsi di formazione poco vicini alle necessità quotidiane dei docenti
- Poco tempo da dedicare alla programmazione e progettazione
- Poca condivisione con i colleghi di buone pratiche
- Difficoltà nel risolvere problemi in autonomia



CONSIGLI

- Creare dei gruppi di collaborazione tra docenti in classi virtuali
- Condividere su portali comuni esperienze positive
- Aumentare la comunicazione tra colleghi dello stesso ambito disciplinare per favorire la risoluzione dei problemi
- Progettare e predisporre attività didattiche digitali da affiancare a quelle tradizionali al fine di favorire la diffusione all'interno delle classi



LICENZA

[CC BY-NC-SA](#)



**“Insegnare emozionando”
Questa è la sfida!**

