



### Area di competenza 5. Risolvere problemi

Descrittori di competenza:

- 5.1 Risolvere problemi tecnici
- 5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche
- 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
- 5.4 Individuare i divari di competenze digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello intermedio, in autonomia, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/LIM, etc..) e agli ambienti digitali;</li> <li>• usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento;</li> <li>• adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso);</li> <li>• essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale;</li> <li>• conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana il PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD).</li> <li>○ Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (telecamera, USB, stampante, ...).</li> <li>○ Diagnosticare e eventualmente risolvere comuni problemi relativi al funzionamento dei dispositivi.</li> <li>○ Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo.</li> <li>○ Svolgere esercitazioni volte a gestire situazioni inaspettate che possono sorgere nell'ambiente digitale nella creazione condivisa di un prodotto digitale.</li> </ul>	<p>Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti.</p> <p><a href="#">Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola.</a></p> <p><a href="#">Manifesto "Tablet nello zaino"</a></p> <p><a href="#">Escape room nella didattica</a></p> <p><a href="#">Escape room: smontarle e rimontarle in un contesto didattico</a></p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Conoscere e applicare alcune impostazioni dei dispositivi in uso.</li> <li>○ Essere consapevoli della necessità di eseguire regolari aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni.</li> <li>○ Selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo (devo presentare un lavoro che software utilizzo). → es. foglio elettronico in ambito scientifico.</li> <li>○ In un lavoro di gruppo, spiegare ai compagni e all'insegnante il perché si è utilizzato un dato software/app e le differenze di utilizzo dei vari software.</li> <li>○ Registrarsi e accedere ai materiali scolastici da strumenti diversi.</li> <li>○ Con l'aiuto dell'insegnante, svolgere simulazioni e compiti di realtà (tutorial, compiti "di immaginazione", gare di classe/gruppo).</li> <li>○ Costruire esperienze di gaming. Trovare e condividere strategie e soluzioni in esperienze di gaming come le escape room.</li> </ul>	