

TERZO BIENNIO - Classe Quinta SP e Prima SSPG**Area di competenza 5. Risolvere problemi**

Descrittori di competenza:

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi; • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli; • individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività; • individuare problemi di accessibilità; • riconoscere le mie esigenze di formazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o i dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD). ○ Effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività. ○ Verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata. ○ Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). ○ Scegliere le modalità di chiusura finestre pop up. ○ Riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività. 	<p>Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti.</p> <p>Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola.</p> <p>Manifesto "Tablet nello zaino"</p> <p>Strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività.</p> <p>Disegnare in maniera collaborativa: Witeboard - Aggie</p> <p>Draw.Chat: creare drawing chat room</p> <p>Publish Your Design: costruire con i LEGO direttamente online</p> <p>ABCya Animate: creare animazioni online</p> <p>Brush Ninja: creare gif animate</p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente (uso dei caratteri, delle spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli...). ○ Fare proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali. ○ Formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe. 	<p>Bestsnip Animation Studio: creare ed animare personaggi online</p> <p>PeopleArt Factory: creare gallerie virtuali online</p> <p>Usare gli strumenti di Canva per sviluppare la creatività degli studenti.</p>