

# LINEE GUIDA PER GLI INSEGNANTI

## STRUTTURA DELL'UNITÀ DI APPRENDIMENTO

<b>TITOLO DELL'UNITÀ</b>	<b>AMO IL PC</b>
<b>ELEMENTI DI INTERCULTURALITÀ PRESENTI NELL'UNITÀ</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Diversi layout di tastiera</li><li>• Diversi sistemi metrici</li><li>• Utilizzo, nel digitare, della lingua del paese ospitante e di quella del paese di origine, quando possibile</li></ul>
<b>DESTINATARI</b>	Studenti migranti e autoctoni
<b>LIVELLO</b>	Livello base del quadro di riferimento europeo DigComp
<b>DOCENTI COINVOLTI</b>	Insegnante di tecnologia, insegnante matematica, insegnanti di lingua
<b>DURATA</b> (Specificare la durata dell'Unità e il numero di lezioni da sviluppare)	9 ore, 3 lezioni
<b>COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE</b>	COMPETENZA DIGITALE COMPETENZA MATEMATICA COMPETENZA LINGUISTICA COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE
<b>PRE-REQUISITI</b>	Abilità digitali, capacità di distinguere le lettere dell'alfabeto latino, capacità di leggere nella lingua del paese ospitante, conoscenza di calcolo

	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
<p><b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>  (Specificare gli obiettivi di apprendimento in termini di conoscenze, abilità e competenze)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sapere cosa sia un computer</li> <li>• Denominare i vari tipi di dispositivi di elaborazione (pc, tablets, <i>smartphones</i>, ecc.)</li> <li>• Elencare le componenti fondamentali di un dispositivo informatico</li> <li>• Comprendere il tipo di informazioni che si possono produrre o gestire con i dispositivi informatici</li> </ul>	<p>Saper:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare un elaboratore di testi</li> <li>• Utilizzare un foglio di calcolo</li> <li>• Eseguire le attività DTP di base</li> <li>• Inserire e visualizzare i dati</li> <li>• Gestire file e cartelle</li> <li>• Memorizzare ed eseguire il backup dei dati</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demistificare i dispositivi informatici</li> <li>• Preferire gli strumenti digitali, laddove necessario, invece di ricorrere alla scrittura a mano vecchio stile</li> <li>• Sentirsi sicuri quando si utilizzano i dispositivi digitali</li> </ul>

<b>AMBIENTE DI APPRENDIMENTO</b>	Il laboratorio tecnico della scuola	
<b>METODOLOGIE</b>	<i>Brain storming</i> , tutoraggio dell'insegnante, lavoro individuale/di coppia, apprendimento cooperativo, tutoraggio tra pari	
<b>STRUMENTI DIDATTICI</b>	Computer, smartphone, lavagna, proiettore, fogli di lavoro, LIM	
	<b>TEMPI PREVISTI</b>	<b>PIANO DELLE ATTIVITÀ LEZIONE 1 (Fornire un piano di attività per ogni lezione)</b>
<b>ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA</b>	<b>20 min.</b>	L'insegnante di tecnologia e gli studenti svolgono un'attività di brainstorming in cui gli apprendenti dicono ciò che pensano o sanno rispetto all'utilizzo di un computer. L'insegnante scrive le risposte alla lavagna. Segue una seconda fase, durante la quale gli studenti nominano i tipi di computer che conoscono. L'insegnante abbina le due serie di risposte e distribuisce un elenco con immagini e terminologia di base, relativa ai dispositivi informatici. Tutti confrontano le proprie risposte, facendo riferimento all'elenco fornito. L'insegnante di tecnologia mostra le foto delle parti di un computer e dei supporti di memorizzazione (un disco rigido, una chiavetta USB, un mouse, una stampante, ecc.); viene chiesto agli studenti di nominare gli elementi che riconoscono ed essi, a turno, pronunciano a voce alta i termini di riferimento, nella loro lingua e nella lingua del paese ospitante.
<b>FASE MOTIVAZIONALE</b>	<b>10 min.</b>	L'insegnante mostra agli studenti una ricetta e un C.V. redatti a mano. Successivamente, mostra loro gli stessi documenti in un elaboratore di testi. Segue una discussione sul confronto.

<b>ATTIVITÀ FINALIZZATE ALLO SVILUPPO DI ABILITÀ/ COMPETENZE</b>		<b>Step 1 Fase introduttiva 45 min.</b>	<p>Con l'aiuto del collega di lingua, l'insegnante di tecnologia mostra il layout della tastiera agli studenti che imparano a: cambiare la lingua, digitare lettere maiuscole e minuscole, cancellare caratteri, usare tasti numerici e di funzione.</p> <p>Gli studenti si esercitano a scrivere il proprio nome e quello del paese d'origine con un elaboratore di testi, usando sia la propria lingua che quella del paese ospitante.</p>
--	--	---	--

**Step 2**  
**Fase**  
**intermedia**  
**55 min.**

Gli studenti si esercitano a scrivere documenti e a formattare il testo. Imparano ad utilizzare i diversi caratteri, il grassetto, il corsivo e il testo sottolineato. Apprendono anche ad inserire oggetti (immagini, tabelle) e a salvare i loro documenti, lavorando in coppia o individualmente. Successivamente, viene loro chiesto di stampare i file con la stampante del laboratorio e di chiudere, quindi, il programma.

		<p><b>Step 3</b></p> <p><b>Fase conclusiva</b></p> <p><b>30 min.</b></p>	<p>Con l'aiuto dell'insegnante di lingua, gli studenti imparano a formattare i paragrafi e usare la punteggiatura corretta. Fornito un foglio di lavoro che contiene un documento di esempio con le istruzioni su come formattarlo, viene chiesto loro di lavorare in coppia o individualmente per ricrearlo.</p>
<p><b>FASE METACOGNITIVA</b></p>	<p><b>20 min.</b></p>	<p>Nessun aiuto da parte dell'insegnante, in questa fase. Agli studenti viene fornito un breve documento stampato e formattato, affinché lo riproducano, scrivendolo e formattandolo da soli.</p> <p>Ognuno stampa il proprio documento e lo confronta con quello che gli è stato dato.</p>	
<p><b>INDICAZIONI/ SUGGERIMENTI</b></p>			

	TEMPI PREVISTI	PIANO DELLE ATTIVITÀ LEZIONE 2 (Fornire un piano di attività per ogni lezione)	
<b>ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA</b>	<b>30min.</b>	<p>L'insegnante di matematica, insieme con gli studenti, esegue dei calcoli a mano, alla lavagna. Si apre una discussione sul tempo impiegato, sugli errori commessi e su quanti degli apprendenti siano avvezzi (qualora lo facciano) a compiere queste azioni.</p> <p>Successivamente, l'insegnante di tecnologia esegue le stesse operazioni, utilizzando un foglio di calcolo. Segue una discussione basata sul confronto.</p>	
<b>FASE MOTIVAZIONALE</b>	<b>30min.</b>	<p>Gli studenti sono divisi in gruppi e a ciascuno viene assegnata l'organizzazione di una festa da fare a casa. Devono stilare un elenco di ciò che occorrerà acquistare, annotando il costo stimato di ogni elemento e l'importo totale della spesa, confrontando poi il totale con il budget a loro disposizione. Dovranno essere in grado di comprendere il valore degli articoli nella valuta del paese ospitante.</p>	
<b>ATTIVITÀ FINALIZZATE ALLO SVILUPPO DI ABILITÀ/COMPETENZE</b>		<p><b>Step 1</b> <b>Fase introduttiva</b> <b>30 min.</b></p>	<p>L'insegnante di tecnologia mostra agli studenti l'ambiente di un foglio di calcolo mediante il proiettore o la LIM. Spiega come digitare all'interno delle celle e fornisce informazioni sui diversi tipi di dati (testo, data, valuta, ecc.) e su come utilizzare il completamento automatico.</p> <p>Gli apprendenti scrivono i giorni della settimana e i mesi dell'anno nella loro lingua e nella lingua del paese ospitante, e ricorrono al completamento automatico per ripetere i giorni e i mesi.</p> <p>Salvano il foglio di calcolo in una cartella.</p>



	<b>Step 2</b> <b>Fase</b> <b>Intermedia</b> <b>60 min.</b>	Con l'aiuto dell'insegnante di matematica usano funzioni e simboli per eseguire calcoli matematici di base (SOMMA, CONTA.NUMERI, -, *, ecc.). Viene fornito un foglio di lavoro con costi mensili per cibo, abbigliamento e trasporto. Lavorando in coppia, individualmente o in piccoli gruppi, gli studenti digitano il testo e formattano le celle. Usano le funzioni, AND/OR, il simbolo matematico per calcolare i totali mensili. Salvano e stampano i loro fogli di calcolo.
	<b>Step 3</b> <b>Fase</b> <b>conclusiva</b> <b>30 min.</b>	Gli studenti organizzano la festa, considerano il tipo di articoli da acquistare e la quantità di ciascuno di essi, digitandone il prezzo. Stimano i costi per articolo e sottraggono poi dal budget il costo totale. Commentano il risultato (positivo o negativo) e riaggiustano la lista della spesa.

	TEMPI PREVISTI	PIANO DELLE ATTIVITÀ LEZIONE 3 (Fornire un piano di attività per ogni lezione)	
<b>ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA</b>	20 min.	L'insegnante di tecnologia spiega agli studenti quali siano i file digitali. Mostra con la lavagna luminosa o la LIM il contenuto di una delle cartelle degli studenti. Sulla base delle due lezioni precedenti, essi dovrebbero essere in grado di indicare <i>file di documenti</i> e <i>file di fogli di calcolo</i> . L'insegnante chiarisce che, in base al contenuto, ci sono diversi tipi di file e li mostra con il supporto della LIM.	
<b>FASE MOTIVAZIONALE</b>	30 min.	<p>Uno degli studenti consegna il proprio smartphone all'insegnante che fornisce alla classe chiarimenti sui file in esso contenuti (foto, video, ecc.). Dopo aver evidenziato che il dispositivo in questione (come tutti i dispositivi digitali) ha una specifica capacità di memoria, mostra agli studenti quanto spazio disponibile sia rimasto.</p> <p>Due apprendenti fanno un piccolo gioco di ruolo, in cui uno finge di aver perso il telefonino e l'altro pone domande del tipo: "Non hai conservato le foto da nessun'altra parte?", "Hai fatto il backup dei tuoi contatti?". Al termine del gioco, si discute del valore dell'hardware, delle informazioni memorizzate su di esso e di quanto sia importante eseguire il backup dei propri file digitali.</p>	
<b>ATTIVITÀ FINALIZZATE ALLO SVILUPPO DI ABILITÀ/COMPETENZE</b>		<b>Step 1</b> <b>Fase introduttiva</b> <b>30 min.</b>	<p>L'insegnante di tecnologia spiega agli studenti i termini "file" e "dati". Mostra esempi di unità dm e dei loro multipli (byte, KB, MB, ecc.) e offre chiarimenti fondamentali su dimensioni, file (di vario tipo) e supporti di archiviazione. Agli studenti vengono mostrate le immagini dei supporti di memorizzazione che essi dovranno nominare, chiarendo altresì se ne conoscono le modalità d'uso.</p> <p>Gli apprendenti fanno un quiz che prevede l'abbinamento dei file con le dimensioni e i supporti di archiviazione. Alla fine, insieme, controllano le risposte individualmente fornite.</p>

		<p><b>Step 2</b> <b>Fase intermedia</b> <b>45 min.</b></p> <p>Gli studenti sono divisi in piccoli gruppi, ognuno dei quali riceve una busta contenente immagini e un cd musicale. L'insegnante di tecnologia chiede a ciascun gruppo di leggere l'etichetta esterna e le etichette dei contenuti della busta, mostrandoli alla classe. Le etichette recano il nome, la dimensione, una data e una categoria che si riferisce al tipo di elemento (ad esempio testo, foto, suono, ecc.). I riferimenti vengono annotati alla lavagna. Successivamente, l'insegnante raccoglie le buste e le mette in un dossier. Egli spiega che il dossier può essere equiparato ad un supporto di archiviazione, ad esempio una chiavetta di memoria flash usb o una scheda SD, le buste vengono associate all'idea di cartelle e le annotazioni sulla lavagna corrispondono agli attributi di base del file. L'insegnante mostra una breve presentazione su file, attributi di base e modalità di visualizzazione del contenuto dei supporti di archiviazione. Agli studenti vengono consegnati fogli di lavoro con esercizi ed essi, in coppia o in piccoli gruppi, si esercitano applicando le nuove conoscenze.</p>
		<p><b>Step 3</b> <b>Fase conclusiva</b> <b>50 min.</b></p> <p>L'insegnante mostra come gestire file e cartelle, come tagliare, copiare, incollare e compattare. Gli studenti imparano a visualizzare gli attributi di file e cartelle (<i>p.e.</i> dimensione).</p>
<b>FASE METACOGNITIVA</b>	<b>20 min.</b>	<p>Nessun aiuto da parte dell'insegnante, in questa fase. Agli studenti viene fornito un breve documento stampato e formattato, affinché lo riproducano, scrivendolo e formattandolo da soli.</p> <p>Ognuno stampa il proprio documento e lo confronta con quello che gli è stato dato.</p>

<b>COMPITO AUTENTICO</b>	<b>25 min.</b>	Gli studenti scrivono un breve documento, un paragrafo con un titolo e una foto, chiedendo all'autorità locale (il Sindaco) di occuparsi di un problema rilevato (lampione della rete stradale rotto) OPPURE viene fornito un foglio di calcolo di un libro paga mensile e viene chiesto di stimare le detrazioni e i salari netti. In entrambi i casi, il file viene salvato in una cartella specifica.
<b>INDICAZIONI/ SUGGERIMENTI</b>	È importante che gli studenti acquisiscano fiducia in sé stessi al fine di preferire l'uso della tecnologia. L'umorismo è d'aiuto per sdrammatizzare gli errori commessi. Il programma di videoscrittura e il software per i fogli di calcolo possono essere gratuiti o concessi in licenza (disponibili anche <i>online</i> ).	

## STRUTTURA DELL'UNITÀ DI APPRENDIMENTO

<b>TITOLO DELL'UNITÀ</b>	<b>Vita nell' E-World</b>
<b>ELEMENTI DI INTERCULTURALITÀ PRESENTI NELL'UNITÀ</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Consapevolezza delle diversità culturali tra gli studenti destinatari dell'unità</li><li>• Diversi layout di tastiera</li></ul>
<b>DESTINATARI</b>	Studenti migranti e autoctoni
<b>LIVELLO</b>	Livello base del quadro di riferimento europeo DigComp
<b>DOCENTI COINVOLTI</b>	Insegnante di tecnologia, insegnanti di lingua
<b>DURATA</b> (Specificare la durata dell'Unità e il numero di lezioni da sviluppare)	9 ore - 3 lezioni
<b>COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE</b>	COMPETENZA DIGITALE COMPETENZA LINGUISTICA COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE
<b>PRE-REQUISITI</b>	Abilità digitali, capacità di distinguere le lettere dell'alfabeto latino, capacità di leggere nella lingua del paese ospitante

	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
<p style="text-align: center;"><b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b> (Specificare gli obiettivi di apprendimento in termini di conoscenze, abilità e competenze)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere le azioni che si possono eseguire utilizzando Internet</li> <li>• Riconoscere il software necessario in ogni situazione</li> <li>• Distinguere i diversi servizi di Internet</li> <li>• Rendersi conto che le informazioni sono massive, ma non sempre vere</li> </ul>	<p>Essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare i motori di ricerca</li> <li>• Sfogliare le pagine web</li> <li>• Confrontare le fonti di informazione</li> <li>• Creare un account utente</li> <li>• Accedere a diversi servizi fruibili in ambito socio-lavorativo (uffici di avviamento al lavoro, ambasciata, agenzie governative)</li> <li>• Accedere ai diversi servizi ricreativi (social media, youtube)</li> <li>• Proteggere le apparecchiature utilizzando il software appropriato</li> <li>• Proteggere i dati personali e assumere</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Superare la paura del nuovo modo di comunicare e trovare informazioni</li> <li>• Adottare transazioni digitali al fine di semplificare la vita quotidiana</li> <li>• Essere inclusi in una più ampia società digitale</li> <li>• Regolare le transazioni quotidiane attraverso l'uso di Internet</li> </ul>

		un atteggiamento adeguato e rispettoso nella comunicazione	
<b>AMBIENTE DI APPRENDIMENTO</b>	Il laboratorio tecnico della scuola		
<b>METODOLOGIE</b>	Brain storming, tutoraggio dell'insegnante, lavoro individuale/di coppia, apprendimento cooperativo, tutoraggio tra pari, giochi di ruolo		

	TEMPI PREVISTI	PIANO DELLE ATTIVITÀ LEZIONE 1 (Fornire un piano di attività per ogni lezione)	
ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA	20 min.	<p>L'insegnante di tecnologia e gli studenti svolgono un'attività di <i>brainstorming</i> durante la quale gli apprendenti dicono ciò che pensano o sanno rispetto all'uso di Internet. L'insegnante scrive le risposte alla lavagna.</p> <p>Successivamente, gli studenti nominano le applicazioni che conoscono o utilizzano. L'insegnante abbina le due serie di risposte e tutti partecipano a una conversazione sui servizi e le applicazioni di Internet.</p>	
FASE MOTIVAZIONALE	20 min.	<p>L'insegnante fornisce a un gruppo di studenti una mappa e un dizionario. Consegna agli altri studenti una nota recante una destinazione e due parole di riferimento. Il secondo gruppo dice al primo di individuare la destinazione usando la mappa e avvalendosi delle parole fornite, da cercare sul dizionario cartaceo. Successivamente, viene espletato lo stesso compito usando Internet.</p> <p>Si confrontano le due modalità di procedere.</p> <p>Segue una breve discussione sugli strumenti di ricerca utilizzati nei vari paesi di provenienza.</p>	
ATTIVITÀ FINALIZZATE ALLO SVILUPPO DI ABILITÀ/ COMPETENZE		<p><b>Step 1</b> <b>Fase</b> <b>Introduttiva</b></p> <p><b>20 min.</b></p>	<p>Durante la fase introduttiva, l'insegnante di tecnologia spiega agli studenti che cosa sia Internet, come tutto sia collegato e come si possa disporre di un grande quantità di servizi diversi.</p> <p>L'insegnante nomina i servizi e i software (applicazioni) necessari per utilizzarli.</p> <p>In seguito, su un foglio di lavoro, gli studenti collegano usi e servizi.</p>



**Step 2**  
**Fase**  
**intermedia**  
**40 min.**

Gli studenti imparano ad utilizzare i browser Web (*Firefox, Chrome, Opera*) e a cercare informazioni con i motori di ricerca *Google* o *Bing*. Imparano l'uso delle parole chiave e comprendono quanto sia importante che i termini finalizzati alla ricerca siano il più possibile pertinenti all'argomento.

L'insegnante mostra come leggere i risultati della ricerca e come salvare i file o le immagini. Quindi, gli studenti fanno riferimento ad alcuni temi (riconducibili ai loro paesi, se lo desiderano) e l'insegnante li annota sulla lavagna; vengono scelti quelli su cui effettuare la ricerca e, a seguire, avviene un confronto basato sugli esiti di tale ricerca.

		<p><b>Step 3</b>  <b>Fase conclusiva</b>  <b>60 min.</b></p>	<p>L'insegnante spiega il problema legato alle <i>fake news</i> e ai vari tipi di contenuti (a sfondo razzista, sessista o incitanti variamente all'odio, ecc.) che si possono trovare in rete. Vengono fornite linee guida per la verifica della validità delle informazioni.</p> <p>Con l'aiuto della lavagna luminosa, l'insegnante sceglie tre pagine Web e mostra agli studenti i criteri di validità che essi dovrebbero cercare: nome dell'autore e informazioni di contatto, collegamenti ad altre fonti attendibili, punto di vista globale, facilità di navigazione, estetica della pagina, ecc.</p> <p>L'insegnante fornisce un foglio di lavoro con due collegamenti e si lavora in coppia o in piccoli gruppi per verificarne l'affidabilità.</p> <p>Successivamente, viene avviata una discussione sui siti visualizzati.</p>
<p><b>FASE METACOGNITIVA</b></p>	<p><b>20 min.</b></p>	<p>Senza alcun aiuto da parte dell'insegnante, gli studenti cercano un determinato argomento per esercitarsi a verificare la validità dei risultati della ricerca. Alla fine, confrontano ciò che hanno imparato a fare con ciò che sapevano fare nella fase precedente alla prima lezione.</p>	

	TIME	PIANO DELLE ATTIVITÀ LEZIONE 2 (Fornire un piano di attività per ogni lezione)
<b>ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA</b>	<b>20 min.</b>	L'insegnante di tecnologia e gli studenti parlano delle tradizionali modalità di comunicazione attivate con amici e familiari. Queste vengono annotate sulla lavagna e se ne commentano facilità d'uso e costi. Quindi, gli studenti elencano i nuovi mezzi di comunicazione che conoscono, usano o di cui hanno sentito parlare.
<b>FASE MOTIVAZIONALE</b>	<b>20 min.</b>	L'insegnante di tecnologia propone agli studenti una situazione ipotetica. Essi hanno scritto una breve storia fittizia riguardante il loro arrivo e la vita nel paese ospitante. Vogliono condividerla e ricevere commenti sia dai nuovi amici presenti nel paese d'approdo che da quelli lasciati nel paese di provenienza. Fanno considerazioni su come ciò possa avvenire in modo rapido, semplice ed economico.

<p><b>ATTIVITÀ FINALIZZATE ALLO SVILUPPO DI ABILITÀ/ COMPETENZE</b></p>		<p><b>Step 1 Fase introduttiva 30 min.</b></p>	<p>Gli studenti ricevono informazioni sui diversi tipi di social media e ne apprendono focus e scopi. Ne scelgono uno, creano un account e ne imparano il funzionamento. Le impostazioni di sicurezza e privacy vengono analizzate e infine si parla delle regole di <b>netiquette</b>. L'insegnante presenta 10 cose fondamentali da fare e da non fare e tutti esprimono le loro opinioni sull'argomento.</p>
---	--	--	---

		<p><b>Step 2</b>  <b>Fase intermedia</b>  <b>40 min.</b></p>	<p>L'insegnante presenta diversi tipi di servizi di chat e tutti insieme esaminano i pro e i contro del loro utilizzo. Imparano (in coppia o individualmente) ad utilizzare i servizi di chat e ad effettuare videochiamate e comunicano tra loro in classe. Dopo aver messo in pratica quanto sopra, discutono tutti insieme dei problemi che possono verificarsi e concordano sulle norme di sicurezza e cortesia che dovrebbero essere seguite e sulle restrizioni da applicare nel rispetto della privacy e della sicurezza.</p>
		<p><b>Step 3</b>  <b>Fase conclusiva</b>  <b>50 min.</b></p>	<p>L'insegnante coinvolge gli studenti in un gioco di ruolo con account e identità falsi. Concluso il gioco, gli studenti dovrebbero saper dedurre l'importanza dell'essere cauti nel mondo digitale, proteggere la propria privacy e rispettare la diversità. Imparano a riconoscere tutti i tipi di programmi pericolosi (malware, virus, software di tracciamento, ransomware, ecc.) e a proteggere i loro dispositivi e dati digitali con il software appropriato. Con l'aiuto dell'insegnante, imparano a conoscere le leggi relative al copyright e all'aspetto giuridico della pubblicazione di contenuti visivi (immagini, video). I temi del rispetto dei diritti umani e delle differenze culturali, del razzismo, della pornografia, della calunnia, dei messaggi di odio vengono discussi, fino a quando tutti non capiscono che la libertà e la flessibilità del mondo digitale non possono prescindere dalla responsabilità individuale.</p>

<p><b>FASE METACOGNITIVA</b></p>	<p><b>20 min.</b></p>	<p>Senza alcun aiuto particolare da parte dell'insegnante, gli studenti sono liberi di comunicare tra loro e con l'insegnante stesso.</p> <p>Alla fine, confrontano ciò che hanno imparato a fare con ciò che sapevano fare nella fase precedente alla prima lezione.</p>	
	<p><b>TEMPI PREVISTI</b></p>	<p><b>PIANO DELLE ATTIVITÀ LEZIONE 3 (Fornire un piano di attività per ogni lezione)</b></p>	
<p><b>ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA</b></p>	<p><b>20 min.</b></p>	<p>Gli studenti e l'insegnante di tecnologia discutono delle esigenze quotidiane relative a tutti i tipi di acquisti e all'interazione con i servizi civili.</p> <p>Scrivono sulla lavagna ciò di cui hanno avuto bisogno e a chi hanno dovuto rivolgersi.</p>	
<p><b>FASE MOTIVAZIONALE</b></p>	<p><b>15 min.</b></p>	<p>L'insegnante di tecnologia aiuta gli studenti a cercare (con l'utilizzo di motore di ricerca <i>Google</i>) i servizi civili online con cui devono interagire. Visualizzano i loro indirizzi fisici e le informazioni di contatto.</p>	
<p><b>ATTIVITÀ FINALIZZATE ALLO SVILUPPO DI ABILITÀ/COMPETENZE</b></p>		<p><b>Step 1 Fase introduttiva 20 min.</b></p>	<p>L'insegnante parla con gli studenti dell'<i>E-commerce</i>. Spiega il concetto e tutti insieme navigano per visitare i grandi magazzini online. Ne scelgono uno e analizzano i termini utilizzati (account cliente, carrello, spese, ecc.). Si svolge una discussione sulle precauzioni d'uso (come evitare le truffe, cosa sono i cookie nel Web Marketing e come cancellarli dal browser).</p>

		<p><b>Step 2</b> Fase intermedia 50 min.</p>	<p>Gli studenti che hanno elencato i servizi sociali e civili di cui avevano bisogno ne scelgono uno e navigano nel suo sito. Vedono, con l'aiuto dell'insegnante, quali passi devono compiere per completare una transazione.</p> <p>Hanno un'<i>app</i> di traduzione aperta da utilizzare qualora i termini nella lingua del paese ospitante risultino troppo difficili. Confrontano questo modo di interagire, laddove possibile, con altre alternative.</p>
		<p><b>Step 3</b> Fase conclusiva 30 min.</p>	<p>Dati due servizi civili, gli studenti cercano le informazioni disponibili e si accertano se sia possibile interagire <i>online</i>.</p>
<b>FASE METACOGNITIVA</b>	<b>15 min.</b>	<p>Agli studenti viene fornito un elenco con negozi online e uno smartphone specifico per effettuare una ricerca. Devono decidere quali offerte siano legittime.</p>	
<b>COMPITO AUTENTICO</b>	<b>30 min.</b>	<p>Gli studenti, in gruppo, cercano mezzi di trasporto, orari e tariffe per viaggiare nella capitale del paese ospitante. Dovrebbero provare a prenotare un biglietto online.</p> <p>Alla fine, discutono se sono riusciti a completare la transazione e confrontano l'abilità acquisita con quella precedentemente manifestata.</p>	
<b>INDICAZIONI/ SUGGERIMENTI</b>	<p>Gli studenti devono essere avvisati di non rivelare le loro password ad altri. Possono impostare i propri browser in modo da mantenere la navigazione in modalità anonima. La scuola si deve far carico di fornire un servizio WiFi gratuito perché gli studenti possano usare i loro telefonini o tablet agevolmente, visto che potrebbero non disporre di un servizio di connessione alla rete.</p>		

## STRUTTURA DELL'UNITÀ DI APPRENDIMENTO

<b>TITOLO DELL'UNITÀ</b>	<b>La corrispondenza nel Mondo Digitale</b>
<b>ELEMENTI DI INTERCULTURALITÀ PRESENTI NELL'UNITÀ</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Come funziona la posta in altri paesi</li><li>• Mezzi di comunicazione</li><li>• Diversi layout di tastiera</li></ul>
<b>DESTINATARI</b>	Studenti migranti e autoctoni
<b>LIVELLO</b>	Livello base del quadro di riferimento europeo DigComp
<b>DOCENTI COINVOLTI</b>	Insegnante di tecnologia, insegnanti di lingua
<b>DURATA</b> (Specificare la durata dell'Unità e il numero di lezioni da sviluppare)	8 ore, 2 lezioni
<b>COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE</b>	COMPETENZA DIGITALE COMPETENZA LINGUISTICA COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
<b>PRE-REQUISITI</b>	Abilità digitali, capacità di distinguere le lettere dell'alfabeto latino



	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
<p style="text-align: center;"><b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b> (Specificare gli obiettivi di apprendimento in termini di conoscenze, abilità e competenze)</p>	<p>Conoscere le azioni che si possono eseguire attraverso applicazione webmail:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ricevere posta</li> <li>• Inviare e-mail</li> <li>• Inoltrare e-mail</li> <li>• Allegare file</li> <li>• Gestire la casella di posta (dimensioni, ecc.)</li> </ul>	<p>Essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• organizzare la corrispondenza in cartelle</li> <li>• Comporre messaggi</li> <li>• Inviare posta (con file allegati)</li> <li>• Leggere la posta in arrivo (con file allegati)</li> <li>• Inoltrare la posta in arrivo (con o senza file allegati)</li> <li>• Organizzare i contatti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adottare il modo digitale dicomunicare</li> <li>• Superare la paura dell'uso della tecnologia</li> <li>• Comprendere che si fa parte del nuovo modo di comunicare, dal quale non si può prescindere</li> </ul>

<b>AMBIENTE DI APPRENDIMENTO</b>	Il laboratorio tecnico della scuola	
<b>METODOLOGIE</b>	Brain storming, tutoraggio dell'insegnante, lavoro individuale/di coppia, problem solving, apprendimento cooperativo, tutoraggio tra pari	
<b>STRUMENTI DIDATTICI</b>	Computer, smartphone, lavagna, proiettore, fogli di lavoro	
	<b>TEMPI PREVISTI</b>	<b>PIANO DELLE ATTIVITÀ LEZIONE 1 (Fornire un piano di attività per ogni lezione)</b>
<b>ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA</b>	<b>30 min.</b>	<p>L'insegnante di tecnologia interagisce con gli studenti parlando della comunicazione e, in particolare, dell'importanza della corrispondenza e della sua gestione prima dell'uso del computer. Gli studenti dicono ciò che sanno sul funzionamento della posta nei rispettivi paesi di provenienza (distribuzione, rete, tempi di consegna e tariffe).</p> <p>L'insegnante distribuisce posta inviata tradizionalmente: il focus è su buste, immagini e allegati vari e francobolli. Ogni studente scrive su un post-it quanti amici, parenti, persone con le quali vorrebbe comunicare vivono in luoghi distanti. Segue un <i>brain storming</i>, in cui tutti esprimono le loro idee personali su come la posta tradizionale diventi digitale. Dopo aver annotato le risposte fornite, l'insegnante di Tecnologia spiega quale sia la modalità di comunicare nel modo più semplice, rapido ed economico.</p>

<p align="center"><b>ATTIVITÀ FINALIZZATE ALLO SVILUPPO DI ABILITÀ/ COMPETENZE</b></p>		<p align="center"><b>Step 1 Fase introduttiva  30 min.</b></p>	<p>Durante la fase introduttiva, richiamando una lezione precedente, l'insegnante di tecnologia ricorda agli studenti, molto brevemente, che cosa sia Internet, come tutto sia collegato e come la posta elettronica rappresenti uno dei sette servizi offerti. Mostra brevi video relativi al funzionamento della posta elettronica. Viene quindi fatta una distinzione tra software client di posta e webmail.</p>
		<p align="center"><b>Step 2 Fase intermedia  30 min.</b></p>	<p>L'insegnante spiega l'uso del nome utente e della password e le regole da seguire per impostarla (caratteri maiuscoli/minuscoli, caratteri speciali, ecc.). Distribuisce foglietti di carta su cui gli studenti scrivono un nome utente e una password. Successivamente, vengono attivati gli account <i>Google</i>, utilizzando nome utente e password forniti. Il <i>login</i> e il <i>logout</i> vengono effettuati diverse volte per abituarsi al processo. In questa fase, l'insegnante di lingua inglese aiuta con l'alfabeto e la digitazione di nome utente e password.</p>
		<p align="center"><b>Step 3 Fase Conclusiva  60 min.</b></p>	<p>L'insegnante presenta e spiega un ambiente webmail (preferibilmente <i>Gmail</i> o <i>Yahoo</i>), mostra le parti di un messaggio (destinatari, copia carbone, copia conoscenza nascosta, oggetto, messaggio principale) e quindi invia un'e-mail a tutti gli studenti affinché possano imparare ad aprire i messaggi in arrivo e aggiungere tutti gli altri destinatari ai loro contatti. Gli studenti che hanno già esperienza nell'uso del servizio webmail supportano i loro pari. Se necessario, l'insegnante di lingua inglese aiuta con l'alfabeto e la digitazione degli indirizzi e-mail. Agli studenti viene consegnato un foglio di lavoro per esercitarsi.</p>

<p><b>FASE METACOGNITIVA</b></p>	<p><b>30 min.</b></p>	<p>Senza alcun aiuto da parte dell'insegnante, gli studenti comunicano tra loro e con l'insegnante stesso, inviando brevi messaggi di posta elettronica. Alla fine, confrontano tutto ciò che hanno imparato con quello che sapevano fare nella fase precedente allo svolgimento della prima lezione.</p>	
	<p><b>TEMPI PREVISTI</b></p>	<p><b>PIANO DELLE ATTIVITÀ LEZIONE 2 (Fornire un piano di attività per ogni lezione)</b></p>	
<p><b>ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA</b></p>	<p><b>30 min.</b></p>	<p>L'insegnante di tecnologia discute con gli studenti la modalità di inviare foto e documenti tramite posta tradizionale. Parla anche del caso in cui l'invio debba essere fatto a più destinatari. Alla lavagna vengono riportati tutti i passaggi da effettuare e si stimano i costi.</p>	
<p><b>FASE MOTIVAZIONALE</b></p>	<p><b>30 min.</b></p>	<p>L'insegnante mostra un'immagine di sé e del suo C.V. stampato. Quindi evidenzia i relativi file digitali. Dice agli studenti che impareranno a inviare file a più destinatari in modo semplice, veloce e gratuito.</p>	
<p><b>ATTIVITÀ FINALIZZATE ALLO SVILUPPO DI ABILITÀ/COMPETENZE</b></p>		<p><b>Step 1 Fase introduttiva 45 min.</b></p>	<p>Gli studenti e l'insegnante accedono ai loro account webmail dai computer del laboratorio o dai loro smartphone/tablet. Utilizzando la LIM o la lavagna luminosa, viene mostrato loro come allegare dei file a un messaggio di posta elettronica. Il messaggio viene quindi inviato a tutto il gruppo classe e si forniscono spiegazioni su come leggere la posta in arrivo, visualizzandone gli allegati. Successivamente, l'insegnante fa vedere come scaricare gli allegati, e gli studenti hanno modo di esercitarsi con diversi messaggi.</p>

		<p><b>Step 2</b>  <b>Fase intermedia</b>  <b>45 min.</b></p>	<p>Gli studenti si inviano messaggi a vicenda, allegando almeno due file e compilando i campi <i>destinatario</i> e <i>ccn</i>, per i destinatari multipli. Ricevono informazioni sul limite delle dimensioni degli allegati e su come funzioni l'inoltro dei messaggi con allegati.</p>
		<p><b>Step 3</b>  <b>Fase Conclusiva</b>  <b>60 min.</b></p>	<p>Gli studenti si esercitano a leggere e organizzare la posta in arrivo e considerano i problemi di sicurezza che riguardano gli allegati di mittenti sconosciuti. L'insegnante distribuisce dei fogli affinché gli studenti lavorino in coppia o individualmente. Essi dovrebbero essere in grado di eseguire i passaggi per comporre un messaggio, inviarlo a uno o più destinatari (nascosti o meno), inoltrare il messaggio e allegare file. Si avvia una conversazione sulle mail ispirate all'odio, sul materiale inappropriato che non dovrebbe essere inoltrato e sulle norme del copyright. L'insegnante spiega che l'e-mail è una forma di comunicazione asincrona e accenna alle forme sincrone, quali chat e social media. Tali forme costituiscono oggetto di trattazione di un'altra unità di apprendimento.</p>
<p><b>FASE METACOGNITIVA</b></p>	<p><b>30 min.</b></p>	<p>Senza alcun aiuto da parte dell'insegnante, gli studenti comunicano tra loro e con l'insegnante stesso, inviando un breve messaggio di posta elettronica con almeno tre file allegati. Alla fine, confrontano ciò che hanno imparato con ciò che erano in grado di fare nella fase precedente alle spiegazioni della prima lezione.</p>	

<b>COMPITO AUTENTICO</b>	<b>30 min.</b>	Inviare un messaggio e-mail all'indirizzo della scuola, con una foto di gruppo e un invito a un evento formativo, quali allegati.
<b>INDICAZIONI/ SUGGERIMENTI</b>	Si tenga presente che l'accesso ad un account utente può essere difficile per qualcuno. Si dovrebbero invitare gli studenti a scrivere e tenere traccia privata del nome utente e della password e accedere e disconnettersi diverse volte per abituarsi alla procedura. La scuola deve fornire un servizio WiFi gratuito affinché gli studenti possano usare i loro telefoni o tablet con agio considerato che, presumibilmente, non possono permettersi le spese di una connessione dati.	



Il sostegno della Commissione Europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.

