



Test Mod. 2.2 CL

Candidati LIM

Scheda di Progettazione

Strategia del WebQuest

In corrispondenza di ogni fase, descrivere: le azioni intraprese per l'esecuzione dell'attività o della UdA , le modalità con cui si agisce, ed elencare i diversi possibili materiali didattici utilizzati, secondo la problematica presa in esame nel progetto di attività o di realizzazione dell'UdA. È opportuno valutare, per la completezza della progettazione, tutte le eventuali possibilità, per individuare soluzioni auspicabili e gli ostacoli da superare.

Cognome Nome		
Titolo dell'UdA		
Fasi della Programmazione		Descrizione della Programmazione
1	Introduzione	Questa prima fase Introduce l'attività o la lezione agli studenti. Lo scopo è di preparare il lettore ad affrontare l'argomento e di tenere vivo il suo interesse. Nell'introduzione, oltre all'argomento o spunto per iniziare il Quest, possono essere previsti ruoli e scenari dei vari gruppi di partecipanti. Introduzione: descrizione dello scenario e dei ruoli dei partecipanti ¹
		Il docente stimola gli allievi problematizzando l'argomento (problem finding) tramite: <input type="checkbox"/> Domande <input type="checkbox"/> Brainstorming <input type="checkbox"/> Letture dedicate <input type="checkbox"/> Filmati <input checked="" type="checkbox"/> Trasmissioni TV <input type="checkbox"/> Altro
2	Compito	Il Compito descrive quale sarà il risultato delle attività degli studenti. Consegne per le modalità di esecuzione del compito
		I prodotti didattici da realizzare durante l'esperienza possono essere di diverso tipo e funzione e da utilizzare in fasi differenti. Per esempio documenti come relazione del lavoro svolto o delle informazioni trovate, presentazioni (ppt) per la discussione del lavoro di gruppo, mappe concettuali o altri organizzatori grafici (KWL o altro), raccolta di immagini fotografiche o disegni, filmati video, prodotto sulla LIM. Spuntare le posizioni scelte e se necessario dare una breve descrizione:

¹ Fare riferimento alla Tasksonomia del WebQuest di Bernie Dodge



		<input type="checkbox"/> Relazioni <input type="checkbox"/> Presentazioni (ppt) <input type="checkbox"/> Mappe concettuali o altri organizzatori grafici <input type="checkbox"/> Raccolta di immagini fotografiche o disegni <input type="checkbox"/> Filmati video <input type="checkbox"/> Prodotto sulla LIM <input type="checkbox"/> Altro
3	Processo	<p>Il Processo descrive i passaggi e le fasi attraverso le quali gli studenti devono portare a termine il compito assegnato. Gli studenti sono divisi in gruppi, e per ognuno di questi, devono essere elencati: i passaggi che dovranno compiere, i ruoli e i compiti.</p> <p>Gruppo_1</p> <p>Gruppo_2</p> <p>Gruppo_3</p> <p>Gruppo_4</p> <p>Ruoli degli studenti all'interno del gruppo</p>
	Risorse	<p>Elenco delle risorse per realizzare la UdA. Per ogni argomento di ricerca e per ogni gruppo, specificato nella fase di Processo, si devono scrivere nelle Risorse le relative indicazioni per il loro reperimento. I siti WEB trovati in anticipo dall'insegnante o, come eventuale completamento, dagli allievi, ma anche altre risorse come: documenti, libri, film o CD/DVD, anche dei partner/esperti distanti raggiungibili per video conferenza. I gruppi di allievi, secondo il ruolo e i compiti assegnati, consultano le risorse, le analizzano e le utilizzano, secondo quanto loro richiesto, per produrre il prodotto didattico indicato nel relativo compito.</p>
4	Argomenti	<p>Risorse Internet</p> <p>Altre eventuali risorse</p>
	Strumenti	Utilizzati per la realizzazione dell'esperienza e del prodotto didattico
5	Esecuzione del compito	Osservazioni e modalità di esecuzione del Compito
6	Valutazione e autovalutazione	Descrive il metodo di valutazione del risultato ottenuto dagli studenti.



		<p>Valutazione formativa</p> <p>Una serie di domande aiuterà gli alunni e il docente a valutare tutto il lavoro effettuato, sia nella corrispondenza alle richieste sia negli aspetti cognitivi in particolare modo per quanto riguarda l'efficacia e gli aspetti metacognitivi (Patto formativo).</p> <p>Alcune delle voci che il docente dovrà considerare al momento della valutazione sono: Rispetto delle consegne, corretta applicazione della strategia, pertinenza delle informazioni, correttezza espositiva, accuratezza nella citazione delle fonti, chiarezza della presentazione, qualità del lavoro svolto e del prodotto didattico ottenuto.</p> <p><input type="checkbox"/> Patto formativo</p> <p><input type="checkbox"/> Autovalutazione formativa da parte degli studenti</p> <p><input type="checkbox"/> Valutazione formativa del percorso da parte dell'insegnante</p> <p><input type="checkbox"/> Descrizione del metodo di valutazione del prodotto</p>
		<p>Valutazione sommativa</p> <p>Specifica se il voto assegnato agli studenti sarà unico per tutto il gruppo oppure individuale. L'utilizzo di una rubrica è un modo efficace per valutare l'operato degli studenti.</p> <p><input type="checkbox"/> Valutazione sommativa</p>
7	Conclusione	<p>Riepiloga l'attività portata a termine o ciò che gli studenti hanno appreso completando questa specifica attività. Si possono aggiungere delle domande di approfondimento o ulteriori collegamenti per incoraggiare gli studenti ad andare oltre il mero contenuto della WebQuest</p> <p>Mappa concettuale che rappresenti lo sviluppo concettuale finale a cui si è giunti attraverso questa UdA.</p> <p>Clicca qui o andare all'ultima pagina</p>



CERT- LIM INTERACTIVE TEACHER
Certificazione Competenze Metodologiche con la LIM
MODULO 2 - Competenze Metodologico-Didattiche

Associazione
Italiana per
l'Informatica ed
il Calcolo
Automatico



Equipe Formazione LIM



CERT- LIM INTERACTIVE TEACHER
Certificazione Competenze Metodologiche con la LIM
MODULO 2 – Competenze Metodologico-Didattiche

Associazione
Italiana per
l'Informatica ed
il Calcolo
Automatico



Organizzatore grafico: mappa, tabella KWL o altro:

Equipe Formaz