



*My Digital  
Library:  
un nuovo  
approccio  
alla  
audiolettura  
a supporto  
della  
Educazione  
Civica  
Digitale*

**SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO - Biennio o Triennio**

→ **Curriculum Educazione Civica Digitale** *Internet e il cambiamento in corso/ Cultura e creatività digitale*



**DISCIPLINE:** #linguestraniere #italiano #scienzeumane #igiene #diritto #produzioneanimalievegetali #economia (ed altre eventuali discipline)  
Il progetto può essere utilizzato per il CLIL (insegnamento della DNL Disciplina Non Linguistica e per il modulo di Educazione civica)

**30 ore** previste:

- 7 ore in aula (o in modalità sincrona)
- 17 ore svolte a casa (10 per la lettura individuale e 7 per il lavoro di gruppo relativo alla condivisione dei materiali e preparazione della restituzione)
- 6 ore per la restituzione e la valutazione in presenza e/o a distanza

**AUTORI:** Bettinelli Moira, Garofalo Rosalba, Stefania Segatori, Yerastsenka Kseniya  
(Polo formativo IIS L. Einaudi, Chiari)



**PREREQUISITI:**

- Conoscenza della lingua straniera livello B1-B2 (QCER)
- Competenze digitali di base
- Conoscenza degli elementi base e del linguaggio specifico delle discipline che partecipano al progetto



**TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE (1):**

Vedi Indicazioni Nazionali e curriculum d'Istituto.

- 1) Padroneggiare la madrelingua o lingua straniera per scopi comunicativi
- 2) Saper utilizzare i linguaggi settoriali relativi ai percorsi di studio, per interagire in diversi ambiti e contesti professionali.
- 3) Facilitare la comunicazione tra persone e gruppi, anche di culture e contesti diversi, attraverso linguaggi e sistemi di relazione adeguati.

## TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE (2):

4) Saper ascoltare e coinvolgere DVA/DSA/BES con difficoltà di lettura e scrittura o altre difficoltà di apprendimento.

5) Partecipare e cooperare nei gruppi di lavoro e nelle équipe multi-professionali in diversi contesti organizzativi e lavorativi.

6) Saper usare in maniera autonoma le abilità di comprensione scritta, lettura, ascolto in lingua straniera.

7) Fare uso di strumenti tecnologici nella pratica didattica sviluppando uno tre nuclei concettuali di educazione civica ossia la cittadinanza digitale per:

- distinguere i diversi devices e di utilizzarli correttamente, rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro;

- comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.

- distinguere l'identità digitale da un'identità reale e applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo.

- prendere piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare.

- argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.

- essere consapevole dei rischi della rete e riuscire a individuarli.

8) Saper raccogliere, conservare, elaborare e trasmettere dati relativi alle attività professionali svolte ai fini del monitoraggio e della valutazione degli interventi e dei servizi utilizzando adeguati strumenti informativi in condizioni di sicurezza e affidabilità delle fonti.

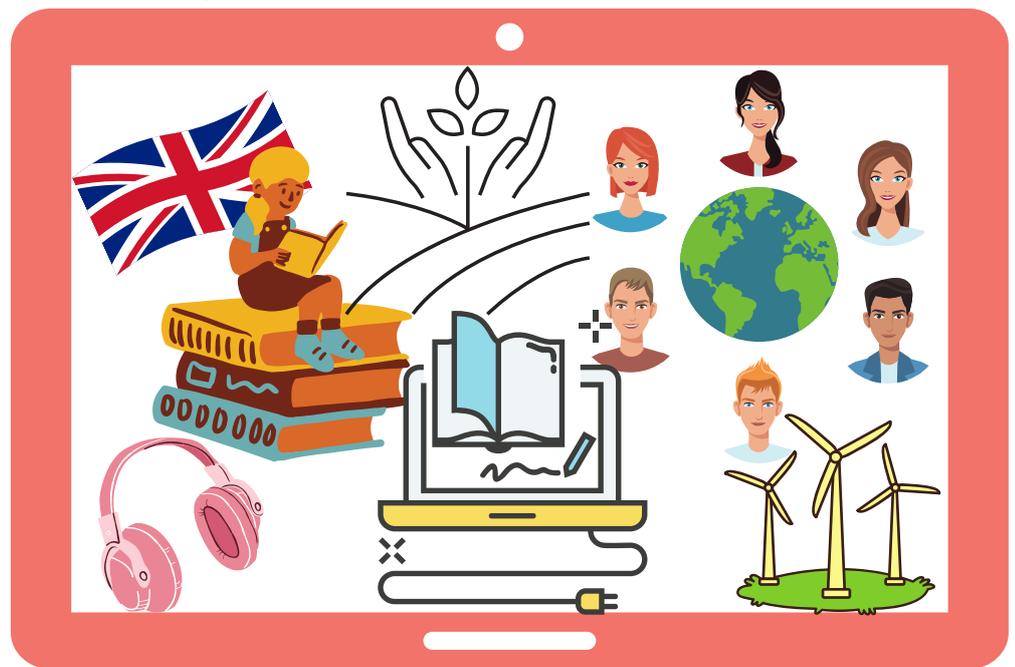
***Internet ed il cambiamento in corso. Architettura, diritti, ecologia***

Capacità di rielaborazione critica dei contenuti multimediali, restituendoli attraverso la creatività digitale.

Comprendere l'architettura di Internet, metafora del cambiamento culturale del nostro tempo, implica conoscere, tra le altre cose, il valore e le implicazioni del concetto di neutralità della Rete. Le sfide dell'Internet governance, ossia dei meccanismi decisionali e dei codici alla base del suo funzionamento e le implicazioni che questi hanno sul modo in cui avvengono le interazioni online e sono distribuiti e rappresentati i contenuti.

***Cultura e creatività digitale. Stare in Rete è anche un atto culturale***

Saper stare in Rete come persone che producono contenuti culturali digitali e intendere la Rete non soltanto come Internet / Web per fare ricerca, ma anche come rete di relazioni tra persone che vivono in una comunità; saper interagire e collaborare utilizzando gli strumenti digitali rispettando la netiquette e la privacy degli altri partecipanti; capacità di sviluppare una maggiore creatività ampliando le possibilità di risoluzione dei problemi utilizzando il proprio pensiero divergente grazie alle nuove tecnologie; favorire l'apprendimento collaborativo e la costruzione della conoscenza grazie alle nuove tecnologie.



### INDICATORI (1)

- Capacità degli studenti di appropriarsi dei media digitali, passando da consumatori passivi a consumatori critici e produttori responsabili di contenuti e nuove architetture.
- Cura dello Spirito critico perchè è fondamentale per studenti e non solo (docenti e famiglie sono altrettanto coinvolti) - essere pienamente consapevoli che dietro a straordinarie potenzialità per il genere umano legate alla tecnologia si celano profonde implicazioni sociali, culturali ed etiche. Lo spirito critico è condizione necessaria per “governare” il cambiamento tecnologico e per orientarlo verso obiettivi sostenibili per la nostra società.
- Senso di responsabilità, perché i media digitali, nella loro caratteristica di dispositivi non solo di fruizione ma anche di produzione e di pubblicazione dei messaggi, richiamano chi li usa a considerare gli effetti di quanto attraverso di essi vanno facendo.
- Sviluppare la capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente e consapevolmente alla vita civica, culturale e sociale della comunità.
- Lettura/ascolto per il perfezionamento della pronuncia.



## INDICATORI (2)

- Lessico (istituzione di una rubrica con termini nuovi per lo studente con particolare attenzione a quelli legati allo specifico lessico professionale).
- Capacità di realizzazione del prodotto e documentazione dell'attività svolta individualmente e in gruppo.
- Capacità di individuare i nessi con le discipline di indirizzo.
- Restituzione al docente e valutazione tra pari (con presentazioni individuali del contenuto dei testi letti).

## MODALITA' DI VALUTAZIONE

La valutazione si baserà sulle conoscenze e sulle competenze acquisite durante lo svolgimento del progetto mettendo in particolare rilievo le seguenti:

- 1) abilità linguistiche espositive (pronuncia, correttezza grammaticale e sintattica, proprietà lessicali);
- 2) capacità di lavorare in gruppo;
- 3) competenze digitali.

- La griglia di valutazione ne descrive in dettaglio i livelli e le dimensioni.

Non verranno espresse valutazioni numeriche di tipo sommativo, ma saranno condivisi con gli studenti giudizi di tipo formativo. Anche la griglia di valutazione sarà condivisa con gli alunni all'inizio del percorso didattico così da indicare ai ragazzi su quali competenze/abilità focalizzarsi e lavorare. Ciò favorirà in loro anche un processo di autovalutazione, utile per un lavoro di miglioramento su se stessi nelle prestazioni future e per sviluppare un pensiero critico verso sé e verso gli altri.

**GRIGLIA DI VALUTAZIONE****LIVELLO****Comprensione  
orale/scritta**

AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
Comprende integralmente e con prontezza il contenuto di un messaggio/testo su un argomento noto.	Comprende il contenuto di un messaggio/testo su un argomento noto e ne riconosce alcune informazioni dettagliate.	Comprende gli elementi essenziali di un messaggio/testo su un argomento noto.	Comprende solo qualche elemento di un messaggio/testo su un argomento noto, senza capirne il contenuto globale.

**Interazione orale**

Si esprime con pronuncia e intonazione corrette e in modo scorrevole su un argomento noto. Utilizza lessico, funzioni e registro appropriati.	Si esprime con pronuncia corretta su un argomento noto. Utilizza lessico, funzioni e registro quasi sempre appropriati.	Si esprime con pronuncia non sempre corretta e con lessico, funzioni e registro non sempre appropriati su un argomento noto. Tuttavia, le incertezze nell'esposizione orale non compromettono la comprensione del messaggio.	Si esprime con pronuncia scorretta e con errori lessicali, nell'uso delle funzioni e del registro che compromettono la comprensione del messaggio anche su un argomento noto.
---	---	--	---

**Conoscenza e uso delle  
strutture**

Conosce e usa correttamente le strutture grammaticali affrontate.	Conosce e usa le strutture grammaticali note impiegandole in modo generalmente corretto.	Conosce alcune delle strutture grammaticali note, ma le usa in modo meccanico e non sempre corretto.	Conosce le strutture grammaticali essenziali, ma formula frasi in maniera scorretta.
---	--	--	--



## GRIGLIA DI VALUTAZIONE

## LIVELLO

**Ricerca ed organizzazione**

**AVANZATO**

Sa effettuare correttamente una ricerca sul web e ne cita le fonti; organizza sia i materiali predisposti dal docente sia le informazioni reperite in modo funzionale alle richieste.

**INTERMEDIO**

Sa effettuare ricerca sul web e organizza le informazioni in modo coerente.

**BASE**

Riesce ad effettuare una ricerca sul web, ma in modo superficiale.

**INIZIALE**

Fatica ad effettuare semplici ricerche sul web.

**Partecipazione e collaborazione**

**AVANZATO**

Partecipa in maniera propositiva e collabora incoraggiando l'intero gruppo di lavoro.

**INTERMEDIO**

Partecipa e collabora nello svolgimento dell'attività.

**BASE**

Assume un atteggiamento poco collaborativo.

**INIZIALE**

Collabora e partecipa poco ed è il gruppo a doverlo coinvolgere.

**Gestione del tempo**

**AVANZATO**

Rispetta la scadenza e sa gestire la tabella di marcia, scandendo il lavoro fase per fase.

**INTERMEDIO**

Rispetta la scadenza e riesce ad organizzare le fasi di lavoro con impegno.

**BASE**

Rispetta la scadenza, ma non sempre in modo autonomo, necessitando del sollecito del docente.

**INIZIALE**

Non rispetta la scadenza e fatica ad organizzare le fasi di lavoro.

**Uso dei dispositivi tecnologici**

**AVANZATO**

Utilizza autonomamente i dispositivi e sa orientarsi nella ricerca sul web.

**INTERMEDIO**

Utilizza autonomamente i dispositivi.

**BASE**

Riesce ad utilizzare i dispositivi, ma non sempre in modo coerente e funzionale alla richiesta.

**INIZIALE**

Utilizza i dispositivi in maniera molto incerta e fatica ad orientarsi nella ricerca sul web.

## 1<sup>a</sup> Lezione:

### DURATA

2 ore (le discipline coinvolte organizzano la distribuzione oraria interna)

### MATERIALI

#### LINGUA INGLESE

Le seguenti APP sono a supporto del docente; ne devono essere introdotte solo alcune, a scelta, e spiegate a titolo esemplificativo e dimostrativo.

Un suggerimento didattico: per le prime 2 h di lezione si potrebbero introdurre agli studenti (qualora non ne fossero a conoscenza): Padlet e Bookcreator oppure GoogleDrive e Prezi.

- Padlet <https://www.youtube.com/watch?v=pE12IGtUEW>
- Thinglink [https://www.youtube.com/watch?v=KRNkc\\_NC6GE](https://www.youtube.com/watch?v=KRNkc_NC6GE)
- GoogleDrive <https://www.youtube.com/watch?v=e445zZPg7BA>
- BookCreator <https://www.youtube.com/watch?v=IW-JXVKaguQ>
- Prezi <https://www.youtube.com/watch?v=WW2fCJZs4P8>
- AdobeSpark <https://www.youtube.com/watch?v=RQrjRZwRVk4>
- Flipgrid <https://youtu.be/vJOoloQ7k5Q>  
<https://www.youtube.com/watch?v=GpDT-hf1M1c>
- Spreker <https://www.spreker.com/>

### SETTING

Aula: lezione frontale con ausilio di LIM e dispositivi personali

### TECNOLOGIE

Il docente presenta gli strumenti digitali come un'opportunità di crescita culturale e di apprendimento continuo, un modo per allargare i propri orizzonti.

La tecnologia entra in gioco come strumento facilitatore per il reperimento e la rielaborazione dei materiali e agevola il cooperative learning (Webapp Padlet/Google Drive).

In questa fase iniziale si agevola l'appropriazione di competenze digitali stimolando la conoscenza e l'uso di app e siti che gli studenti eventualmente non conoscono.

Si chiede agli studenti un lavoro collaborativo (Webapp Mentimeter) in modalità BYOD (ogni studente usa il suo cellulare o il suo tablet).

Viene utilizzata la webapp Mentimeter per il brainstorming e la webquest per trovare informazioni sulla tematica. Youtube diventa un canale utile per comprendere il funzionamento delle app rendendosi conto che i social possono essere anche usati per l'apprendimento diventando social learning (per esempio Flipgrid).

Fondamentale l'utilizzo di un cloud (Google Drive/Padlet), per condividere il materiale nel gruppo e cooperare eventualmente anche a distanza. Questo spazio virtuale diventa un'estensione dell'aula fisica e un luogo di costruzione della conoscenza.

## CONTENUTI 1^ Lezione

La tematica è tratta dagli obiettivi per lo sviluppo sostenibile dell'Agenda 2030 (diversa in base all'indirizzo di studi in cui si sviluppa il progetto stesso) e raccorda alcuni nuclei fondanti dei curricula delle discipline coinvolte. Attraverso l'argomento scelto viene trattato uno dei nuclei concettuali dell'educazione civica stessa: la cittadinanza digitale.

Si suggeriscono alcuni obiettivi dell'Agenda 2030 a titolo esemplificativo:

- Per l'indirizzo professionale Socio sanitario:

Obiettivo 3 "SALUTE E BENESSERE

Assicurare la salute e il benessere per tutti e per tutte le età"

- Per l'indirizzo Agrario:

Obiettivo 12 "Consumo e produzioni responsabili.

Garantire modelli sostenibili di produzione e di consumo"

oppure

Obiettivo 15: "La vita sulla Terra. Proteggere, ripristinare e favorire un uso sostenibile dell'ecosistema terrestre"

- Per l'indirizzo CAT:

Obiettivo 11: "Città e comunità sostenibili.

Rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, duraturi e sostenibili"

### FASI DIDATTICHE 1^ Lezione

Attraverso la ricerca su Internet di siti di audiolibri/audioarticoli o podcasts gratuiti (ed eventualmente anche video prevalentemente per gli studenti con difficoltà di apprendimento) My Digital Library affronta un tema riguardante l'educazione civica scelto dall'Agenda 2030, sviluppando attraverso tale argomento uno dei nuclei concettuali dell'educazione civica stessa: la cittadinanza digitale.

Il progetto, che è interdisciplinare, permette agli studenti di sviluppare la conoscenza della tematica, il senso critico e le competenze digitali.

Il livello alfabetico della media education mirerà allo sviluppo delle abilità orali (listening e speaking) e alla creazione di rubriche lessicali.

L'elaborato finale, che deve essere multimediale, potrà essere anche condiviso sui social e comunque messo a disposizione nella repository della scuola di appartenenza.

L'obiettivo è altamente inclusivo poichè basato su una lettura immersiva in cui anche chi ha difficoltà specifiche di apprendimento può appropriarsi di conoscenze altrimenti difficili da appropciare.

La fase finale prevede un questionario di autovalutazione necessario agli studenti per valutare i progressi raggiunti.



## FASI DIDATTICHE 1^ Lezione

1. Spiegazione alla classe del progetto *My Digital Library* e delle fasi del lavoro da realizzare. Gli studenti vengono informati del progetto: tema, obiettivi e collegamento con educazione civica.

2. Il docente presenta cos'è un audiolibro mostrando per es. LiberLiber e illustrando la differenza con un ebook e con un podcast.

3. Brainstorming: si richiede agli studenti di scrivere in maniera collaborativa su Mentimeter un aggettivo che sintetizzi l'idea che loro hanno dell'audioascolto con relativi vantaggi e svantaggi.

4. Il docente mostra il sito delle Nazioni Unite in cui viene illustrata Agenda 2030 per uno sviluppo sostenibile con i suoi 17 goals e si concentra sul tema da affrontare sollecitando la curiosità degli studenti e guidando il dibattito sulle idee principali su cui si fonda l'Agenda 2030 accertandosi che gli studenti conoscano l'Organizzazione.

5. Divisione in gruppi.

6. Il docente assegna agli studenti una webquest da svolgere a casa in autonomia sui siti gratuiti di audiolibri e podcast da condividere in una repository (Google Classroom, Google Drive, Padlet) e la revisione dei materiali relativi ai temi dell'Agenda 2030 che ha fornito in Classroom.

## 2<sup>a</sup> Lezione:

### DURATA

2 ore

### MATERIALI

- Jamboard (scrittura collaborativa) per creare una rubrica del lessico e fare brainstorming.
- Presentazione di alcuni siti di audiolibri per capirne il funzionamento:

I seguenti siti di audiolibri sono da supporto al lavoro dell'insegnante e dovranno essere mediati, ma non forniti agli studenti che dovranno arrivare da soli a scoprirli navigando sul Web.

Solo LiberLiber sarà mostrato a titolo esemplificativo

<https://www.liberliber.it/online/>

<https://tuttoprofinglese.blogspot.com/2014/02/220-audiolibri-in-inglese-da-leggere-e.html>

<https://inglesedinamico.net/inglese-onlin>

<https://www.fluentu.com/blog/english-ita/audiolibri-in-inglese/>

<https://www.scambieuropei.info/audio>

<https://preply.com/it/blog/2015/02/10/8>

- Agenda 2030: visione del sito delle Nazioni Unite dove è possibile comprendere cos'è Agenda 2030 e i suoi 17 obiettivi per uno sviluppo sostenibile. A seconda della tematica scelta si individuerà l'obiettivo da far conoscere agli studenti.

### SETTING

Laboratorio informatico o aula in gruppo con disposizione dei banchi ad isole e in modalità BYOD (1h) e successivamente a casa (1h)

### TECNOLOGIE

LIM, PC, tablet, cellulare, Internet, Padlet, dizionari bilingue digitali finalizzati all'uso consapevole e produttivo della tecnologia.

L'aspetto digitale dell'apprendimento consiste nella condivisione delle informazioni anche a distanza e la responsabilità personale dello studio dei contenuti basati sull'abilità della webquest.

### CONTENUTI

Introduzione alla conoscenza dell'obiettivo specifico di Agenda 2030.

Importanza della costituzione di una rubrica lessicale digitale.

Indicazioni degli strumenti digitali da utilizzare per reperire materiale, elaborare il prodotto finito, cooperare a distanza, condividere materiali.

## FASI DIDATTICHE 2<sup>a</sup> Lezione

1. La classe si divide nei gruppi preventivamente costituiti.
2. Individuazione dei micro-argomenti attinenti all'obiettivo individuato sui quali fare la ricerca di testi/podcast da audioleggere.
3. Spiegazione di cosa sia e come usare un Padlet, un cloud e un audiolibro.
4. Individuazione da parte dei gruppi di come costruire la rubrica lessicale e dove depositarla.
5. A casa: creazione di un padlet per ogni gruppo sul quale scrivere le prime idee sulla tematica.

## 3<sup>a</sup> Lezione:

### DURATA

1 ora

### MATERIALI

- Mentimeter con uso dei cellulari (BYOD) per proporre i microargomenti per una scrittura collaborativa
- Padlet

### SETTING

Classe divisa in gruppi con banchi a isole in modo circolare

### TECNOLOGIE

LIM, PC, tablet, cellulare, Internet, Mentimeter, dizionari bilingue digitali.

Favorire l'educazione all'informazione, attraverso un approccio critico ai contenuti e alla tecnologia. In questa fase i gruppi collaborano attraverso la tecnologia condividendo gli argomenti su una webapp.

### CONTENUTI

Definizione dell'individuazione dei microargomenti (topics) che si riallacciano al macroargomento (obiettivo di Agenda 2030 individuato per la classe).

### FASI DIDATTICHE

1. Il docente propone e illustra le principali linee guida del lavoro da svolgere (individuazione dei microargomenti).
2. Il docente autorizza l'uso di Mentimeter in modalità Byod e invita a fare un brainstorming sui possibili microargomenti da potere trattare.
3. I gruppi sono invitati a riflettere sui microargomenti emersi dalla scrittura collaborativa di Mentimeter.
4. Il docente sollecita una discussione aperta sulla fattibilità della trattazione degli aspetti emersi a conclusione del brainstorming.
5. Ogni gruppo dovrà trattare un aspetto (chiamato qui "microargomento") dell'argomento principale attraverso l'audioascolto in autonomia da sviluppare a casa nei tempi di consegna indicati.

### FASI DIDATTICHE 3<sup>a</sup> Lezione

6. Ai gruppi vengono concessi 15 minuti di riflessione e dibattito per decidere su quale microargomento tra quelli venuti fuori da Mentimeter andare a cercare, leggere e approfondire attraverso l'audio lettura di un libro, un articolo, un saggio, un podcast, ecc.

7. Il docente esorta all'uso (se è necessario) di un dizionario bilingue digitale per il lavoro a casa nella fase di audiolettura:

(<https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english-spanish/> oppure [wordreference](#))

Tempo assegnato: 1 settimana. I vari gruppi dovranno cercare e decidere cosa leggere. Inizio ricerca libri per livello e per gruppi (a casa) in base al tema dell'obiettivo da approfondire. Ogni gruppo deve scegliere dopo un'attenta webquest un audiolibro, un audioarticolo, un podcast da audioleggere.

## 4<sup>a</sup> Lezione:

### DURATA

1 ora

### MATERIALI

- Padlet, Sparknotes e Cliffnotes. Se verrà scelto un libro lo studente andrà a verificare su Sparknotes e Cliffnotes se esiste già l'analisi del testo (anche in lingua straniera)

### SETTING

Classe divisa in gruppi con banchi a isole

### TECNOLOGIE

LIM, PC, tablet, cellulare, Internet, Padlet, finalizzati a condividere gli esiti della ricerca, attraverso l'uso funzionale della tecnologia per potere applicare un collaborative learning (scrittura collaborativa).

### CONTENUTI

Il docente illustra come usare il materiale su cui si dovrà fare un'analisi di ciò che si andrà ad audioleggere

(utili le piattaforme: Sparknotes, Cliffnotes, individuazione del copyright, articoli di settore e commenti di personaggi illustri sul tema con supporti video).

Viene fornita una scheda comune su cui i vari gruppi lavoreranno per individuare alcuni elementi principali dei vari libri e/o articoli/saggi da leggere: autore, argomenti, titolo libro, nome quotidiano, i personaggi, l'ambientazione, la trama, ecc.

### FASI DIDATTICHE

1. Individuazione dei libri/articoli/podcast scelti dai vari gruppi e dei microargomenti sottesi
2. Ogni gruppo propone la scelta di un libro/articolo/podcast individuato nella ricerca a casa e ne motiva la scelta.
3. Il docente osserva e ascolta la presentazione delle scelte e relative motivazioni e ne evidenzia i punti forti e i punti deboli in una specie di SWOT analysis letteraria.
4. I gruppi elaborano un unico documento digitale con i libri/articoli/podcast scelti al fine di creare già una My digital library significativa.

## 5<sup>a</sup> Lezione:

### DURATA

2 ore

### MATERIALI

- Link a siti di audiolibri, cloud e app per creare presentazioni

### SETTING

Lavoro in gruppi con LIM

### TECNOLOGIE

LIM, PC, tablet, cellulare, Internet, dizionari bilingue digitali, Jamboard, volti a favorire l'educazione all'informazione, attraverso un approccio critico ai contenuti e alla tecnologia. Jamboard diventa il tool digitale indispensabile attraverso cui il docente veicola le informazioni più importanti e riceve un feedback in tempo reale.

### CONTENUTI

Agli alunni vengono fornite indicazioni su come raccogliere le informazioni principali dei testi, sempre tenendo presente l'obiettivo dell'Agenda 2030, aiutandoli a far emergere le competenze di indirizzo e come completare la scheda-guida.

### FASI DIDATTICHE

1. Gli studenti lavorano in gruppo.
2. Il docente si pone come facilitatore supportando ogni singolo gruppo a turno e mostra come trarre le informazioni dal testo da audioleggere (autore, trama, personaggi, ambientazione, ecc.).
3. I ragazzi procedono a completare la scheda-guida.

## 6<sup>a</sup> Lezione:

### DURATA

6 ore

### MATERIALI

- Google Drive per la condivisione dei contenuti e la scrittura collaborativa

### SETTING

Lavoro a casa con scrittura collaborativa  
(Google drive, Padlet)

### TECNOLOGIE

PC, tablet, cellulare, Internet, dizionari bilingue digitali.

In questa fase le tecnologie facilitano la condivisione dei contenuti e il confronto fra pari.

### CONTENUTI

Individuazione e condivisione delle informazioni reperite nelle lezioni precedenti.

### FASI DIDATTICHE

1. I singoli studenti procedono in autonomia alla individuazione dei temi del libro individuato dal loro gruppo.

2. Condividono le informazioni utili alla compilazione della scheda da cui partiranno per l'elaborazione del contenuto e l'esposizione finale.

## 7<sup>a</sup> Lezione:

### DURATA

1 ora

### MATERIALI

Link a videotutorials:

- Flipgrid <https://youtu.be/vJOoloQ7k5Q>  
<https://www.youtube.com/watch?v=GpDT-hf1M1c>
- Padlet <https://www.youtube.com/watch?v=pE12IGtUEW>
- Thinglink  
[https://www.youtube.com/watch?v=KRNkc\\_NC6GE](https://www.youtube.com/watch?v=KRNkc_NC6GE)
- BookCreator  
<https://www.youtube.com/watch?v=IW-JXVkaquQ>
- Prezi <https://www.youtube.com/watch?v=WW2fCJZs4P8>
- AdobeSpark  
<https://www.youtube.com/watch?v=RQrjRZwRVk4>

### SETTING

La classe divisa in gruppi avvia il lavoro a scuola da terminare eventualmente a casa in videoconferenza

### TECNOLOGIE

LIM, PC, tablet, cellulare, Internet, dizionari bilingue digitali. Google Drive, Padlet. GoogleMeet per videoconferenza.

Perfezionamento delle competenze digitali e condivisione delle informazioni nell'applicazione del collaborative learning e della peer education.

### CONTENUTI

Individuazione delle modalità di presentazione del progetto.

Si esaminano nel dettaglio i vari tools e apps che consentiranno la restituzione dell'audioascolto (vedasi la sezione "materiali").

### FASI DIDATTICHE

1. Ogni gruppo si riunisce per scegliere le fasi di presentazione del proprio elaborato alla classe.
2. Il docente assegna uno dei tool per ogni gruppo.
3. Il docente rimane a disposizione per ulteriori chiarimenti.

## 8<sup>a</sup> Lezione:

### DURATA

10 ore

### MATERIALI

- Materiale reperito tramite siti di audiolibri e dispositivi per la loro riproduzione

### SETTING

Lavoro a casa. Videochiamate in gruppi con GoogleMeet o Skype.

### TECNOLOGIE

PC, tablet, cellulare, Internet, dizionari bilingue digitali, Padlet, Jamboard. GoogleMeet o Skype per videochiamarsi.

Tecnologia finalizzata al raggiungimento di un obiettivo comune, che consente di strutturare le risorse informatiche a fini produttivi, si apprende l'uso della tecnologia in funzione della realizzazione di un prodotto che verrà giudicato.

### CONTENUTI

Letture/ascolto del documento scelto.

Si procede all'acquisizione di tutte le informazioni necessarie all'elaborato finale.

### FASI DIDATTICHE

1. I singoli studenti procedono in autonomia all'audioascolto del libro/articolo/podcast individuato dal loro gruppo.

2. Continuano l'elaborazione delle schede informative sui contenuti acquisiti e le condividono in una repository precedentemente appositamente costruita.

3. Gli studenti organizzano il lavoro di restituzione in gruppo e definiscono la modalità finale di restituzione (chi si occuperà di presentare cosa).

# *Dalla 9<sup>a</sup> alla 13<sup>a</sup> Lezione:*

---

## **DURATA**

Da 3 a 5 ore (a seconda del numero degli studenti presenti in una classe)

## **MATERIALI**

- Ogni gruppo restituisce il proprio lavoro usando App diverse precedentemente assegnate dal docente

## **SETTING**

La classe diventa un palcoscenico in cui i pari che non espongono sono il pubblico e il gruppo che espone il lavoro "gli attori". Gli alunni sono i protagonisti e prendono possesso della strumentazione tecnologica e conducono la presentazione.

Il docente si siede tra il pubblico insieme agli altri studenti, osserva e prende appunti ai fini della valutazione.

## **TECNOLOGIE**

LIM, Pc, tablet, cellulare, Internet, dizionari bilingue digitali e le varie app e tools scelti utili alla condivisione degli elaborati col gruppo classe. L'uso delle tecnologie consentirà una maggiore veicolabilità delle informazioni e una più facile e immediata condivisione dei contenuti acquisiti che non saranno fini a se stessi, ma avranno sviluppato le competenze digitali di ogni singolo studente.

## **CONTENUTI**

Esposizione dei contenuti audioletti e rielaborati sotto forma di elaborato digitale.

Presentazione e valutazione.

### **FASI DIDATTICHE dalla 9<sup>a</sup> alla 13<sup>a</sup> Lezione**

1. In queste lezioni i vari gruppi presenteranno i loro lavori, che verranno valutati come verifiche orali.

Ogni gruppo ha a disposizione 20 minuti per esporre il proprio lavoro e i risultati dell'analisi del testo letto e ascoltato.

L'esposizione è in lingua straniera.

2. Al termine della presentazione di ogni gruppo sarà dedicato un breve spazio a interventi, osservazioni da parte dei compagni di classe sul lavoro presentato.

3. Un breve questionario autovalutativo sarà somministrato alla fine dei lavori da parte del docente facendo uso di Google Moduli e inviato su Classroom di Gsuite.

4. Il risultato dell'indagine sarà restituito alla classe sotto forma di attestato: "My Digital Library degree: valutazione di un percorso verso l'autonomia, l'informazione, il senso critico e la condivisione all'alba della media education".