

My Town

Denominazione	My Town
Topic	Descrivere città nel mondo
Compito di realtà / compito significativo e prodotti attesi	Attività didattiche interattive, una presentazione multimediale su Londra completa di quiz, fumetti, brochure e locandine sulla propria città
Competenze chiave e relative competenze specifiche	Evidenze osservabili
Competenza chiave: Comunicazione nelle lingue straniere Competenza specifica: leggere, comprendere ed interpretare testi di vario tipo	Ascolta in modo attivo ed esegue una consegna in lingua straniera Legge testi di vario genere e tipologia esprimendo giudizi e ricavandone informazioni. Descrive e presenta il proprio lavoro spiegandone la realizzazione, comprende e risponde a domande sul proprio lavoro.
Competenza chiave: Competenza digitale Competenza specifica: utilizzare le tecnologie in modo consapevole	Lavora in modalità cloud, consolidando i concetti di registrazione, account e accesso alle applicazioni web 2.0 Utilizza applicazioni cloud per lo sviluppo di prodotti digitali in lingua straniera
Competenza chiave: Imparare ad imparare Competenza specifica: capacità di gestire efficacemente il proprio apprendimento, sia a livello individuale che in gruppo	Acquisisce un proprio metodo di studio e di lavoro insieme alla capacità di organizzare il proprio apprendimento È capace di utilizzare la formazione formale non formale e informale È consapevole del proprio processo di apprendimento (bisogni, strategie preferite, punti di forza/debolezza)
Competenza chiave: Competenze sociali e civiche Competenza specifica: assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria	Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere; In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui. Argomenta criticamente intorno al significato delle regole e delle norme di principale rilevanza nella vita quotidiana e sul senso dei comportamenti dei cittadini
Competenza chiave: Spirito di iniziativa e imprenditorialità Competenza specifica: capacità di trasformare le idee in azioni attraverso la creatività, l'innovazione e l'assunzione del rischio, nonché capacità di pianificare e gestire dei progetti.	Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare Progetta, comunica, collabora, agisce in modo autonomo e responsabile, risolve problemi, individua collegamenti e relazioni, acquisisce ed elabora informazioni

Competenza chiave: Consapevolezza ed espressione culturale Competenza specifica: capacità di apprezzare l'importanza creativa di idee, esperienze ed emozioni espresse tramite una varietà di mezzi quali la letteratura e le arti visive.	Struttura un prodotto digitale partendo dalle proprie idee che impara ad organizzare, a comunicare con attenzione ad una varietà di media (testo, immagini, audio, video, collegamenti ipertestuali)
Abilità	Conoscenze
COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE Ascoltare e comprendere Leggere e comprendere Gestire una conversazione Produrre una cartolina elettronica	Lessico legato alla città, ai suoi luoghi e ai mezzi di trasporto Indicazioni stradali
COMPETENZA DIGITALE Utilizzare il web 2.0 per ricavare informazioni e produrre contenuti didattici digitali	Le applicazioni web 2.0 nella didattica
IMPARARE AD IMPARARE Riflettere sul proprio processo di apprendimento	Mappe mentali e concettuali
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE Partecipare alla costruzione di regole di convivenza in classe: mantenere un tono di voce adeguato; ascoltare i compagni; rispettare il proprio e l'altrui turno di parola Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro e nell'interazione sociale Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui	Regole fondamentali della convivenza Regole della vita e del lavoro di classe
SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ Creare prodotti digitali "nuovi"	Elementi essenziali della creatività Concetto di storyboard
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE Combinare i diversi media per comunicare messaggi chiari ed efficaci	La comunicazione efficace Il web writing
Risorse umane interne/esterne	Docente di L2

Discipline interessate	Inglese
Utenti destinatari	Alunni delle classi seconde della scuola secondaria di primo grado
Prerequisiti/situazione di partenza	Le classi lavorano già da settembre in classe virtuale. Hanno acquisito ed interiorizzato i concetti di cloud, account, applicazioni web, ricerca in rete di informazioni.
Fasi di applicazione	<p>Questa UDA è articolata in 7 fasi di realizzazione che si svolgeranno nel secondo quadrimestre:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. DREAM (presentazione delle idee, brainstorming, warming-up, riscaldamento, cosa già sappiamo di, cosa ci piacerebbe realizzare, quali obiettivi, quale prodotto finale) 2. EXPLORE (acquisizione delle informazioni essenziali) 3. MAP (strutturazione delle idee) 4. MAKE (realizzazione del prodotto finale) 5. ASK (restituzione e riflessione sui prodotti digitali) 6. RE-MAKE (eventuali aggiustamenti) 7. SHOW (pubblicizzazione dei prodotti digitali su bacheca cloud)
Metodologia	Brainstorming, apprendimento per scoperta, problem solving, cooperative learning, content creation, flipped classroom, project based learning
Tempi previsti	Secondo quadrimestre (Febbraio-Giugno)
Spazi previsti	Aula dotata di LIM, dispositivi personali
Strumenti/Tecnologie	<p>DEVICE LIM; tablet, smartphone, PC,</p> <p>APPLICAZIONI Es. App cloud free: Padlet per le bacheche virtuali di progettazione e di raccolta dei prodotti finali, Edmodo per la classe virtuale, Genial.ly per l'immagine interattiva, Powtoon per i fumetti, Learningapps.org per le attività interattive</p>
Attività previste con la tecnologia	<ul style="list-style-type: none"> - Scrittura di parole e testi, - Utilizzo di attività interattive per il consolidamento lessicale (drag and drop, completamento, ascolto e comprensione, matching)

	<ul style="list-style-type: none"> - Ricerca in rete di materiale utile alla realizzazione del contenuto didattico - Ascolto di canzoni natalizie - Proiezione di video con pause per porre domande-stimolo. - Sviluppo del prodotto finale
La funzione della TECNOLOGIA rispetto alle specifiche esigenze formative.	Accesso ad una maggiore quantità di informazioni e risorse iconografiche reperite in rete o scannerizzate da fonti cartacee, possibilità di realizzare un apprendimento “per scoperta” grazie alla ricerca di risorse on line
Valutazione	<p>EX ANTE</p> <p>➤ VALUTAZIONE DIAGNOSTICA: Attività di matching e completamento legate al lessico della città per verificarne la conoscenza</p> <p>IN ITINERE</p> <p>➤ VALUTAZIONE FORMATIVA</p> <p>1. Griglia di osservazione delle abilità sociali attivate nei momenti di Cooperative Informale e di Apprendimento tra pari.</p> <p>EX POST</p> <p>➤ VALUTAZIONE SOMMATIVA: VERIFICA DI CONOSCENZE E ABILITA’</p> <p>1. Test a scelta multipla e vero/falso</p> <p>2. Prova grafica</p> <p>➤ VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE</p> <p>1. Valutazione di processo: rubrica valutativa su compito significativo.</p> <p>2. Valutazione di prodotto: rubrica valutativa</p>

PIANO DI LAVORO UDA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: My Town

Coordinatore: Arianna Pisapia

PIANO DI LAVORO UDA SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi	Attività	Strumenti	Evidenze osservabili	Esiti	Tempi	Valutazione
1	Warming up Il docente introduce il lessico legato alla città con una serie di immagini. Lo studente è motivato perché conosce già molte delle parole e partecipa con entusiasmo.	Flashcards Immagini dal web proiettate alla LIM	Partecipa ad attività collettive	Acquisizione del lessico legato alla città	1 ora in classe + consolidamento a casa	Partecipazione e ascolto
2	Vocabulary Il docente e l'alunno svolgono insieme alla LIM esercizi interattivi disponibili online Gli alunni, divisi in gruppi di lavoro, realizzano attività multimediali e interattive con l'app web learningapps.org	Siti web https://agendaweb.org/vocabulary/places_city-exercises.html https://agendaweb.org/vocabulary/travel_transports-exercises.html App cloud Learningapps.org	Partecipa ad attività collettive Organizza e costruisce attività didattiche destinate a terzi	Consolidamento del lessico legato alla città	1 ora in classe 3 ore a casa	Partecipazione e ascolto Capacità di organizzare informazioni Capacità di progettare e strutturare attività didattiche
3	Communication Il docente introduce alcune espressioni importanti per chiedere ed ottenere informazioni su come muoversi in città Il docente fornisce poi una scheda completa attraverso la bacheca virtuale Gli studenti comunicano tra loro scambiandosi informazioni su come muoversi in città	Immagini dal web proiettate alla LIM Scheda predisposta dal docente	Partecipa ad attività collettive comunicative Drammatizza situazioni comunicative (Role play)	Acquisizione delle strutture e funzioni linguistiche necessarie per muoversi in città	1 ora in classe + consolidamento a casa	Partecipazione e ascolto
4	Digital making - preparazione Docente e alunni visionano "attivamente"	Video Scheda su Londra	Visiona attivamente un video, ascolta e	Acquisizione e strutturazione di	4 h + sistemazione	Partecipazione e ascolto Capacità di organizzare

	<p>un video su Londra: il docente mette in pausa il video ponendo domande agli alunni. La visione di ogni scena è preceduta da una domanda di comprensione che il docente rivolge oralmente agli alunni ed è seguita da attività di note-taking. Completata la visione del video, gli studenti sono invitati a ristrutturare gli appunti presi confrontandoli con una versione scritta del video scaricabile dalla bacheca online. Quindi, l'attività di verifica si svolge con schede di comprensione legate al video proiettate alla LIM.</p>	Schede di comprensione	comprende, prende appunti, sistema gli appunti, legge e comprende dispense.	una serie di informazioni su Londra	degli appunti a casa	informazioni
5	<p>Digital making - creazione Gli alunni sono invitati a creare una presentazione multimediale e interattiva sulla città di Londra. Il docente illustra loro un prodotto già sviluppato, i materiali che hanno a disposizione caricati sulla bacheca di lavoro e li invita a produrre un lavoro analogo divisi in gruppi da 4/5. Illustra, quindi, il funzionamento dell'app Genial.ly cercando di anticipare eventuali difficoltà o dubbi che potrebbero insorgere in fase di creazione.</p>	<p>Immagini di mappe della città di Londra Esempi di lavori digitali su Londra App cloud Genial.ly</p>	Organizza e costruisce una presentazione multimediale in gruppo	<p>Acquisizione e strutturazione di una serie di informazioni su Londra</p> <p>Acquisizione di un metodo di lavoro</p>	4 h a casa	Capacità di progettare e realizzare un prodotto digitale complesso
6	<p>Digital making - correzione Il docente visiona e corregge le produzioni digitali inserendo commenti direttamente sulla bacheca e utilizzando la possibilità di colorare i post per dialogare con i propri studenti (bianco per attività non ancora visionate, rosso per attività da correggere, blu per attività corrette dall'alunno)</p>	Bacheca Padlet con funzionalità di colora i post e inserisci commenti	Revisiona i propri lavori	<p>Acquisizione della capacità di confrontare e modificare</p> <p>Acquisizione della capacità di riflettere sui propri errori</p> <p>Attenzione al dettaglio</p> <p>Acquisizione della capacità di concentrazione</p>	1 h a casa	Capacità di modificare un prodotto digitale sulla base di indicazioni fornite

7	Digital making - creazione Gli alunni sono invitati a creare un quiz interattivo sulla città di Londra. Il docente illustra loro un prodotto già sviluppato, e li invita a produrre un lavoro analogo divisi in gruppi da 4/5 prima su carta e poi in formato digitale. Illustra, quindi, il funzionamento dell'app Google Forms cercando di anticipare eventuali difficoltà o dubbi che potrebbero insorgere in fase di creazione.	Esempio di quiz interattivo App cloud Google Forms	Organizza e costruisce un quiz interattivo	Rielaborazione di una serie di informazioni su Londra Acquisizione di un metodo di lavoro Acquisizione della capacità di strutturare attività didattiche (esercizi di vero/falso, scelta multipla, completamento)	4 h a casa	Capacità di progettare e realizzare un quiz
8	Digital making - correzione Il docente visiona e corregge le produzioni digitali inserendo commenti direttamente sulla bacheca e utilizzando la possibilità di colorare i post per dialogare con i propri studenti (bianco per attività non ancora visionate, rosso per attività da correggere, blu per attività corrette dall'alunno)	Bacheca Padlet con funzionalità di colora i post e inserisci commenti	Revisiona i propri lavori	Acquisizione della capacità di confrontare e modificare Acquisizione della capacità di riflettere sui propri errori Attenzione al dettaglio Acquisizione della capacità di concentrazione	1 h a casa	Capacità di modificare un prodotto digitale sulla base di indicazioni fornite
9	Digital making - creazione Gli alunni sono invitati a creare fumetti sul chiedere e fornire indicazioni stradali. Il docente illustra loro un prodotto già sviluppato, e li invita a produrre un lavoro analogo divisi in gruppi da 4/5 prima su carta (disegnando lo storyboard) e poi in formato digitale. Illustra, quindi, il funzionamento dell'app Powtoon cercando di anticipare eventuali difficoltà o dubbi che potrebbero insorgere in fase di creazione.	Esempio di fumetto App cloud Powtoon	Organizza e costruisce un fumetto	Consolidamento della capacità di chiedere e fornire indicazioni stradali Acquisizione della capacità di ideare e costruire fumetti	4 h a casa	Capacità di progettare e realizzare un fumetto
8	Digital making - correzione Il docente visiona e corregge le produzioni	Bacheca Padlet con funzionalità di colora i post	Revisiona i propri lavori	Acquisizione della capacità di	1 h a casa	Capacità di modificare un prodotto digitale sulla base

	digitali inserendo commenti direttamente sulla bacheca e utilizzando la possibilità di colorare i post per dialogare con i propri studenti (bianco per attività non ancora visionate, rosso per attività da correggere, blu per attività corrette dall'alunno)	e inserisci commenti		confrontare e modificare Acquisizione della capacità di riflettere sui propri errori Attenzione al dettaglio Acquisizione della capacità di concentrazione		di indicazioni fornite
9	Digital making - creazione Gli alunni sono invitati a creare locandine e brochure sulla propria città. Il docente illustra loro prodotti già sviluppati, e li invita a produrre un lavoro analogo divisi in gruppi da 4/5 prima su carta (disegnando la comunicazione) e poi in formato digitale. Illustra, quindi, il funzionamento dell'app Canva cercando di anticipare eventuali difficoltà o dubbi che potrebbero insorgere in fase di creazione.	Esempio di locandine e brochure e indicazione operative su come sviluppare entrambe App cloud Canva	Disegna e costruisce locandine e brochure	Acquisizione e strutturazione di una serie di informazioni sulla propria città Acquisizione di un metodo di lavoro Acquisizione di una serie di informazioni pratiche su come strutturare e realizzare locandine e brochure (riflessioni sui font, sulla leggibilità, sui colori, sul formato, sulla comunicazione, ...)	4 h a casa	Capacità di progettare e realizzare locandine e brochure
10	Digital making - correzione Il docente visiona e corregge le produzioni digitali inserendo commenti direttamente sulla bacheca e utilizzando la possibilità di colorare i post per dialogare con i propri studenti (bianco per attività non ancora visionate, rosso per attività da correggere, blu per attività corrette dall'alunno)	Bacheca Padlet con funzionalità di colora i post e inserisci commenti	Revisiona i propri lavori	Acquisizione della capacità di confrontare e modificare Acquisizione della capacità di riflettere sui propri errori	1 h a casa	Capacità di modificare un prodotto digitale sulla base di indicazioni fornite

				Attenzione al dettaglio Acquisizione della capacità di concentrazione		
11	Digital making - creazione Gli alunni sono invitati a creare un prodotto digitale attraverso il quale paragonare città dal mondo. Il docente ha già precedentemente introdotto l'argomento dei comparativi e superlativi in L2. Invita i propri alunni a lavorare in libertà, scegliendo tipologia di prodotto digitale e app che preferiscono.	App cloud libera	Disegna e costruisce prodotti digitali, scegliendo l'app più idonea alla tipologia di prodotto	Consolidamento della capacità di utilizzare comparativi e superlativi in L2 Acquisizione della capacità di individuare prodotto digitale ed app più idonei ad una determinata tematica	4 h a casa	Capacità di progettare e realizzare prodotti digitali
12	Digital making – correzione Il docente visiona e corregge le produzioni digitali inserendo commenti direttamente sulla bacheca e utilizzando la possibilità di colorare i post per dialogare con i propri studenti (bianco per attività non ancora visionate, rosso per attività da correggere, blu per attività corrette dall'alunno)	Bacheca Padlet con funzionalità di colora i post e inserisci commenti	Revisiona i propri lavori	Acquisizione della capacità di confrontare e modificare Acquisizione della capacità di riflettere sui propri errori Attenzione al dettaglio Acquisizione della capacità di concentrazione	1 h a casa	Capacità di modificare un prodotto digitale sulla base di indicazioni fornite
13	Presentazione Gli studenti presentano alla classe il prodotto digitale su cui si sentono maggiormente sicuri. Descrivono il prodotto, le fasi di realizzazione, i contributi personali dei singoli membri del gruppo, e rispondono alle domande poste da insegnante e compagni	LIM	Presenta il proprio lavoro, risponde alle domande, motiva le scelte, descrive le fasi di realizzazione, descrive eventuali difficoltà incontrate e modalità di superamento delle	Acquisizione della capacità di comunicazione ed esposizione	2 h in classe	Partecipazione e ascolto Capacità di esposizione

			stesse			
14	Valutazione Studenti auto valutano il proprio lavoro sulla base di una rubrica di valutazione predisposta dal docente Docente e studenti valutano il lavoro altrui sulla base di una rubrica di valutazione predisposta dal docente	Rubrica di valutazione	Valuta il lavoro proprio e altrui	Acquisizione della capacità di valutazione	1 h in classe	Capacità di valutazione

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA - My Town

Cosa si chiede di fare

Sarai impegnato nello sviluppo di una serie di contenuti didattici multimediali destinati alla fruizione da parte di studenti come te ed incentrati sul tema della “town”. Il lavoro sarà diviso in diversi momenti:

1. Sviluppo di attività didattiche interattive volte al consolidamento del lessico legato alla città e ai mezzi di trasporto (app utilizzata: Learningapps.org)
2. Sviluppo di presentazioni multimediali interattive sulla città di Londra. Ti si chiederà di svolgere analisi e ricerche, consultando testi e immagini. Alcuni ti saranno forniti dal tuo insegnante; altri li potrai scaricare da siti di cui ti verranno forniti gli indirizzi. Infine ti si proporrà di realizzare un prodotto multimediale interattivo sulla città di Londra (app utilizzata: Genial.ly)
3. Strutturazione di un quiz (prima cartaceo, poi digitale) sulla città di Londra (app utilizzata Google Forms)
4. Disegno e creazione di fumetti sul chiedere e fornire indicazioni stradali (app utilizzata Powtoon)
5. Disegno e creazione di locandine e brochure sulla propria città (app utilizzata Canva)
6. Costruzione di prodotti digitali attraverso i quali paragonare città nel mondo (app libera)

In che modo (singoli, gruppi..)

Il lavoro verrà condotto in gruppi di 4/5 alunni

Quali prodotti

Prodotto intermedi – attività interattive sul lessico legato alla città + fumetti sul “giving directions” + prodotti digitali attraverso cui paragonare città nel mondo
Prodotto finale – una presentazione multimediale e interattiva su Londra completa di quiz + locandine e brochure di presentazione della propria città

Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti)

Il lavoro che eseguirai arricchirà il tuo lessico in L2, la tua conoscenza della città di Londra e della tua città e ti consentirà di sviluppare una serie di competenze: progettare, collaborare, comunicare, acquisire ed elaborare informazioni, risolvere problemi, agire in modo autonomo e responsabile, prendere decisioni, essere creativo. Inoltre, rinforzerai le tue abilità comunicative interagendo con i tuoi compagni in una serie di simulazioni.

Tempi

Febbraio - Giugno

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...)

Gli strumenti prevalenti che userai saranno il libro di testo, schede scaricabili dal sito della docente, LIM di classe, tablet personali

Criteri di valutazione

Sarai valutato secondo i criteri della padronanza delle competenze che svilupperai, e in particolare sulla base della partecipazione, dell'ascolto, delle capacità di organizzazione del lavoro e di descrizione, di conoscenza della città di Londra, della capacità di ricercare e selezionare informazioni in lingua straniera, dell'efficacia della comunicazione in lingua e della sua correttezza formale, dello spirito di osservazione e analisi che dimostrerai, e infine della tua capacità autovalutativa riguardo i lavori da te prodotti

Peso dell'UdA in termini di voti in riferimento alle discipline

L'Unità di Apprendimento contribuirà in modo sostanziale nel determinare le tue valutazioni.

Rubrica di valutazione presentazione di un prodotto digitale

LIVELLI DIMENSIONI	LIVELLO 1 Ottimo/distinto Punti 3	LIVELLO2 Buono Punti 2	LIVELLO 3 Sufficiente Punti 1	LIVELLO 4 Non sufficiente Punti 0
1. Esposizione	L'alunno espone i contenuti con chiarezza e proprietà di linguaggio, sottolinea con il tono di voce e la gestualità i passaggi più importanti. Durante l'esposizione osserva i compagni e coglie le loro sollecitazioni (risponde a domande, si interrompe e ripete se vede espressioni di dubbio o prendere appunti...)	L'alunno espone i contenuti con chiarezza e proprietà di linguaggio, sottolinea con il tono di voce e la gestualità i passaggi più importanti.	L'alunno espone i contenuti in modo abbastanza chiaro, non sempre utilizza un linguaggio appropriato; il tono di voce è monotono e non sempre la gestualità sottolinea i passaggi più importanti.	L'esposizione non è chiara e l'alunno usa un linguaggio approssimativo. Non sottolinea i passaggi più importanti con il tono di voce e con la gestualità.
2. Conoscenza dei contenuti	L'alunno rielabora in modo personale i contenuti, fa esempi e collegamenti con altri argomenti. Risponde con sicurezza alle domande.	L'alunno rielabora in modo personale i contenuti, fa esempi e risponde in modo abbastanza sicuro alle domande.	L'alunno ripete i contenuti riportati sull'elaborato; ha delle difficoltà a rispondere alle domande.	L'alunno ripete alcuni dei contenuti riportati sul prodotto digitale e ha spesso bisogno di guardare gli appunti. Non riesce a rispondere alle domande poste.
3. Organizzazione nelle modalità di presentazione	L'alunno espone i contenuti secondo una logica predefinita, utilizza il prodotto digitale per richiamare l'attenzione e presentare concetti; rispetta i propri tempi di esposizione.	L'alunno espone i contenuti; utilizza il prodotto digitale per richiamare l'attenzione e presentare concetti; rispetta i propri tempi di esposizione.	L'alunno espone i contenuti facendo raramente riferimento al prodotto digitale per richiamare l'attenzione e presentare concetti; rispetta abbastanza i propri tempi di esposizione.	L'alunno espone i contenuti senza fare riferimento al prodotto digitale; non rispecchia i tempi di esposizione.
4. Creatività nell'elaborazione del prodotto digitale	Il prodotto digitale contiene tutte le informazioni principali, attira l'attenzione, è originale nella sua realizzazione e c'è un buon equilibrio tra immagini e parti scritte.	Il prodotto digitale contiene tutte le informazioni principali, attira l'attenzione, è originale nella sua realizzazione.	Il prodotto digitale non contiene tutte le informazioni principali, c'è un equilibrio tra immagini e parti scritte; non presenta soluzioni particolari nella sua realizzazione.	Il prodotto digitale contiene solo alcune informazioni, c'è prevalenza di immagini o di parti scritte; non presenta soluzioni particolari nella sua realizzazione.

**SCHEMA DELLA RELAZIONE INDIVIDUALE
dello studente**

IL PERCORSO FORMATIVO

1. Descrivi il percorso generale che hai compiuto finora
2. Compila un elenco degli argomenti affrontati finora e per ognuno sottolinea il grado di difficoltà
3. Indica come avete svolto i compiti assegnati e cosa hai fatto tu
4. Indica quali sono stati gli aspetti più interessanti del lavoro e perché
5. Indica quali sono stati gli aspetti meno interessanti del lavoro e perché
6. Indica quali crisi hai dovuto affrontare e come le hai risolte
7. Indica cosa stai imparando da questo corso
8. Scrivi 5 cose che hai imparato e che ti sono rimaste più impresse
9. Indica cosa devi ancora imparare
10. Indica il modo in cui valuti il lavoro da te svolto
11. Indica quali sono stati gli errori che hai commesso più spesso, se sei riuscito a correggerli e come

L'USO DEL DIGITALE

1. Descrivi i prodotti digitali realizzati finora
2. Illustra i principali vantaggi del lavorare in digitale
3. Illustra le principali caratteristiche delle applicazioni web finora conosciute
4. Indica come utilizzeresti nella didattica quotidiana gli strumenti conosciuti al corso e fornisci esempi concreti
5. Indica cosa ti piacerebbe creare con una delle app conosciute durante il percorso formativo (prepara un progetto da sottoporre all'attenzione dei tuoi docenti)

VALUTAZIONE DEL LAVORO SVOLTO

1. Indica il voto che daresti ai lavori prodotti finora (un voto per ogni lavoro)
2. Indica quali aspetti ed elementi ti piacciono dei tuoi prodotti
3. Indica quali aspetti ed elementi dei tuoi prodotti cambieresti per migliorarne la qualità

IL GRUPPO DI LAVORO

1. Avete collaborato facilmente?
2. Ti è piaciuto lavorare con i tuoi compagni?
3. Su cosa si poteva migliorare il lavoro del gruppo?
 - condividere informazioni
 - perdite di tempo
 - divisione dei compiti
 - troppe discussioni
 - dimenticanze
 - disordine
 - altro ...
4. Che cosa ho fatto nel gruppo?
5. Che cosa mi è piaciuto di questa attività? Perché?
6. Che cosa non mi è piaciuto di questa attività? Perché?