

Modello per la descrizione di unità di apprendimento dell'educazione civica (all'interno, suggerimenti ed indicazioni per la compilazione del format)

Componenti del gruppo: Rossanese Elisabetta, Nicoletti Cesare, Moscetti Simona, Pirozzi Annamaria.

Modello	Unità di Apprendimento
Titolo	PICCOLI CITTADINI DIGITALI CRESCONO
Area tematica	CITTADINANZA DIGITALE
Destinatari	Infanzia, Primaria, Secondaria di Primo grado
Competenze attese (dal curriculum e dalle griglie)	Accedere a Internet significa entrare in un mondo vastissimo che offre infinite opportunità, informazioni e risorse di ogni genere, ma allo stesso tempo nasconde insidie e pericoli di cui spesso non siamo consapevoli. Bisogna dunque imparare a muoversi con cautela, poiché, esattamente come in una grande città, ci sono luoghi accoglienti e luoghi che sarebbe meglio evitare, persone oneste e sincere, ma anche persone poco affidabili. Consapevolezza è la parola chiave, perché quando abbiamo le giuste informazioni possiamo comunque sbagliare, ma siamo in grado di rendercene conto e di porre rimedio ai nostri errori.
Destinatari	INFANZIA
Abilità (dal curriculum e dalle griglie di educazione civica)	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere i principi base del coding. ● Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti. ● Utilizzare i tasti direzionali, dello spazio e dell'invio. ● Usare il computer per vedere immagini di opere artistiche e documentari. ● Riconoscere l'utilità dei vari strumenti tecnologici e i rischi connessi al loro utilizzo.
Conoscenze (dal curriculum e dalle griglie di educazione civica)	<ul style="list-style-type: none"> ● Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie. ● Il bambino utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni con la super visione dell'insegnante.
Compito autentico	<ul style="list-style-type: none"> ● Patente per il mouse ● Primi passi nella consapevolezza del cyber -bullismo
Abilità e conoscenze disciplinari coinvolte nel compito autentico (dal curriculum e dalle griglie del curriculum di Istituto)	<p>Competenze</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere il mouse e le sue parti. ● Conoscere i principi base del coding <p>Abilità</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti ● Riconoscere l'utilità dei vari strumenti tecnologici e i rischi connessi al loro utilizzo. <p>Conoscenze</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Il computer e le sue parti. ● I principi base del pensiero computazionale.
Realizzazione (descrizione sintetica delle fasi e dei tempi delle attività componenti l'UDA)	<p>Competenza chiave: competenza digitale (revisione Consiglio Europeo, maggio 2018) "la competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza, spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione mediatica, la creazione dei contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico."</p> <p>FASE 1:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ● Narrazione di una storia, che illustra attraverso un power point il mouse e relativo utilizzo. ● verifica dei requisiti pregressi da parte dell’insegnante nei confronti dell’hardware. ● conoscenza fisica del mouse, attraverso la manipolazione dell’oggetto e il riconoscimento dei tasti superiori. ● Applicazione del mouse al pc e apertura del gioco “patente mouse”. ● Alternanza al pc dei piccoli alunni, supervisionati nei movimenti dall’insegnante. ● Stampa della patente mouse. <p>Competenze</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie. <p>Abilità</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti. <p>Conoscenze</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Il computer e le sue parti. <p>Compiti significativi</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Eseguire giochi di tipo logico, linguistico matematico. <p>Metodologie</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Circle time <p>FASE 2:</p> <p>Io supereroe</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Presentazione dei video dei super-pigiadini (selezionando un episodio adatto o eventualmente creando una storia con le loro immagini).La storia sarà incentrata, sull’abbattimento di un virus che fa scrivere brutte parole ai piccoli amici, verso altri piccoli amici nella loro casella di posta elettronica. ● Realizzazione di un telecomando analogico con frecce direzionali su feltro, che si possono attaccare e staccare a piacimento. Eseguite dai piccoli alunni. ● creazione di una tabella per il coding unplugged a terra. ● Presentazione del virus (il cattivo), che il bambino super-eroe deve eliminare, aiutato dai suoi piccoli amici, che con il loro telecomando gli indicheranno il percorso da compiere. <p>Competenze</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie. <p>Abilità</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere i principi base del coding. <p>Compiti significativi</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Realizzazione di semplici percorsi di attività unplugged. ● Percorsi con frecce direzionali e diagrammi per ordinare sequenze di azioni. ● Eseguire giochi di tipo logico, linguistico e matematico. <p>Metodologie</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cooperative learning
Organizzazione del monte ore	Nella scuola dell’infanzia non è previsto un monte ore per la cittadinanza digitale questa unità didattica può essere sviluppato in un arco di tre mesi per circa due ore a settimana.
Destinatari	Primaria – Classe Quinta
Abilità (dal curricolo e dalle griglie di educazione civica)	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Conosce le parti e il funzionamento di un pc (differenza tra hardware e software). ❖ Conosce i termini del computer e di internet ❖ Conosce i principi base del coding (l’algoritmo = sequenza ordinate delle azioni da eseguire per risolvere un problema)

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Conosce potenzialità e rischi della rete Internet. ❖ Conosce comportamenti civili e rispettosi da tenere in Rete. ❖ Sa Utilizzare ambienti e materiali digitali per l'apprendimento.
<p>Conoscenze (dal curriculum e dalle griglie di educazione civica)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Il computer: funzionamento e usi (disegnare, scrivere, ricercare...) ❖ I principi base del coding: significato dei termini algoritmo, sequenza, dato, istruzioni elementari, ciclo di ripetizione. ❖ Gli ambienti digitali d'Istituto (G Suite, Registro elettronico, e - mail, ...) ❖ Il testo digitale: come e fatto, come usarlo e come scaricarlo.
<p>Compito autentico</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ CITTADINANZA DIGITALE cos'è (elaborare una presentazione in Powerpoint). ❖ L'Educazione al computer e la Patente del Computer. Il giornale di Classe (Blog) ❖ Io Cybereroe della rete contro i cyberbulli.
<p>Abilità e conoscenze disciplinari coinvolte nel compito autentico (dal curriculum e dalle griglie del curriculum di Istituto)</p>	<p>Competenze</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Utilizza le nuove tecnologie per svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante. ❖ Individua potenzialità e rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione. <p>Abilità</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Conosce il funzionamento di un PC (accensione, spegnimento, apertura di un programma,) ❖ Utilizzare ambienti e materiali digitali per l'apprendimento. ❖ Sa utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. ❖ Sa distinguere comportamenti rispettosi e civili. ❖ La rete Internet per ottenere informazioni, fare ricerche e comunicare. <p>Conoscenze</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Il computer: funzionamento. ❖ I principi base del coding: significato dei termini algoritmo, sequenza, dato, istruzioni elementari, le condizioni, ciclo di ripetizione. ❖ Il testo digitale: come è fatto, come usarlo e come scaricarlo. ❖ La rete Internet per ottenere dati, fare ricerche e comunicare. ❖ Le principali regole della <i>netiquette</i>. ❖ Sviluppare strategie attive per individuare comportamenti inappropriati. ❖ Navigare, ricercare e filtrare le informazioni. ❖ Regole del rispetto nella discussione, ascolto, prendo la parola, sintetizzo le informazioni acquisite durante la discussione in classe.
<p>Realizzazione (descrizione sintetica delle fasi e dei tempi delle attività componenti l'UDA)</p>	<p>FASE 1:</p> <p>La Cittadinanza Digitale – Definizione, analisi e aspetti</p> <p><i>Nelle Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica – Allegato A si dice "Per Cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuali. Sviluppare questa capacità a scuola, con studenti che sono già immersi nel web e che quotidianamente si imbattono nelle tematiche proposte, significa da una parte consentire l'acquisizione di informazioni e competenze utili a migliorare questo nuovo e così radicato modo di stare nel mondo, dall'altra mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta, considerando anche le conseguenze sul piano concreto."</i></p> <p>In lezione frontale verrà proposta la visione di un video che illustra la Cittadinanza Digitale,</p>

con esempi concreti e “diretti”, collegati alla vita quotidiana di ciascun discente. L’obiettivo è insegnare agli alunni cos’è la Cittadinanza Digitale con relativi diritti e doveri che essa comporta. Attraverso la discussione si introdurrà il concetto di mondo reale e mondo virtuale, per avviare i discenti alla consapevolezza del funzionamento del mondo virtuale, delle possibilità che offre e delle responsabilità che comporta.

FASE 2

Educazione del Computer e la Patente del Computer

A partire dalla visione di una presentazione Power Point si introduce l’argomento in classe. Per un approccio educativo al Computer:

Il computer e i suoi usi

- **Cosa è l’hardware/ cosa è il software**
- **I termini del computer e di internet**
- **Gli strumenti del computer**
- **Parlare con il computer – I linguaggi di programmazione**
- **Sezione 3 – Internet**
- **Internet e interazione**
- **I nostri nemici e quelli del computer**
- **Il computer e il futuro**
- **Sezione 4 – Laboratorio**
- **Realizzazione di un blog (5h) – Il giornale elettronico scolastico**

I ragazzi attraverso la *mise en place* di un’attività di Laboratorio oltre alla Creazione di contenuti, al loro sviluppo, editano e perfezionano contenuti prodotti in prima persona, esprimendosi in modo creativo attraverso i media digitali e le tecnologie.

Fase 3

La Rete e la netiquette - Io Cybereroe nella rete contro i cyberbulli.

Infine il percorso prevede, a partire dalla presentazione del documento “La dichiarazione dei diritti in Internet” l’analisi della media literacy, per guidare e **orientare gli alunni nella rete e nei media, consapevoli dei possibili pericoli.**

Attraverso la somministrazione di un test e dei video didattici su argomenti di attualità:

- Privacy online per bambini - Protezione e sicurezza su internet per bambini;
- Cyberbullismo - Cosa puoi fare per evitare il cyberbullismo;
- Cosa sono le fake news;
- Tecnologia responsabile per bambini Primo smartphone

si invita la classe a una riflessione sui possibili rischi connessi all’uso dei *Social Media* e alla navigazione in *Rete*. L’obiettivo è sapere conoscere e applicare norme di comportamento adeguate per l’interazione in rete/ virtuale, essere in grado di proteggere se stessi e gli altri da possibili pericoli in rete (il cyberbullismo). Modalità di lavoro in Cooperative learning, con la supervisione e le istruzioni dell’insegnante, conosce potenzialità e rischi della rete Internet.

I ragazzi creeranno in team una storia “Noi Supereroi nella Rete contro i cyberbulli”.

	Analisi e riflessione sul lavoro svolto in classe.
Organizzazione del monte ore	11 ORE da abbinare in attività interdisciplinare con altre materie: Arte e Immagine, Storia, Geografia, Italiano. Competenze trasversali: Imparare ad imparare, competenze digitali, cittadinanza attiva.
Destinatari	Secondaria: classe prima
Abilità (dal curriculum e dalle griglie di educazione civica)	<ul style="list-style-type: none"> • Sa usare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. • Sa utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. • Sa individuare potenzialità e rischi nell'utilizzo della rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi
Conoscenze (dal curriculum e dalle griglie di educazione civica)	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce i dispositivi principali di input e output. • Conosce il sistema operativo. • Conosce la rete Internet come strumento per ottenere dati, fare ricerche e comunicare. • Conosce le principali regole della netiquette.
Compito autentico	Giornalista per un giorno: Questionario d'indagine dal titolo "Ti è mai capitato?" Domande volte a scoprire eventuali situazioni critiche durante la navigazione su internet.
Abilità e conoscenze disciplinari coinvolte nel compito autentico (dal curriculum e dalle griglie del curriculum di Istituto)	<p>Abilità:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sa avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale • Conosce le regole della Privacy e del copyright • Coglie le criticità legate al mancato rispetto delle regole • Sa redigere un semplice questionario di indagine • Sa analizzare le risposte del questionario • Utilizza strumenti informatici per elaborare dati, testi ed immagini • Giustifica le proprie scelte con semplici argomentazioni, spiegare le fasi di una ricerca e le sue conclusioni • Redige un questionario adatto ad una indagine tra pari <p>Conoscenza:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le leggi della privacy e del copyright • I rischi legati alla violazione della privacy e del copyright • Lessico specifico della disciplina • Vari registri e codici comunicativi • Metodologie e strumenti di ricerca delle informazioni • La rete internet per ottenere dati, fare ricerche e comunicare • Regole della discussione, fasi di un problema, fasi di una azione, modalità di decisione
Realizzazione (descrizione sintetica delle fasi e dei tempi delle attività componenti)	Per diventare un cittadino digitale competente, uno dei temi principali su cui più bisogna riflettere e vigilare è quello della sicurezza. L'ambiente digitale infatti è ricco di pericoli che, spesso, vengono ignorati o sottovalutati. In questo percorso analizzeremo meglio questo aspetto: in particolare nella

l'UDA)	<p>scheda 4 comincerai a riflettere sulle esperienze negative che si possono vivere navigando in rete o usando le nuove tecniche di comunicazione; nella scheda 5 invece affronterai uno dei problemi centrali della sicurezza online, quello della privacy.</p> <p>Fase 1: Presentazione dell'argomento attraverso una breve lezione frontale e utilizzando anche un Power Point riepilogativo che sintetizza ai ragazzi le regole della privacy, che cos'è il copyright e tutti i rischi legati ad una navigazione inconsapevole. Breve discussione con interventi realizzati attraverso un moderatore individuato tra i ragazzi (debate). Intervento del Docente di Strumento con informative legate ai diritti di autore (SIAE).</p> <p>Fase 2: Somministrazione ai ragazzi di un test sulla "sicurezza" per verificare che tipo di utente è ciascuno di loro; Utente: base – autonomo – avanzato. Attraverso l'analisi dei risultati verranno organizzate le lezioni successive che saranno predisposte in base alle esigenze emerse dal test.</p> <p>Fase 3: Nell'ultima fase del lavoro viene ricordato nuovamente ai ragazzi l'importanza della privacy e di come la scuola deve rispettarne tutte le regole: la scuola a prova di privacy è il titolo della guida del Garante per la protezione dei dati personali ideata per insegnare la privacy e rispettarla a scuola. Questo documento è una preziosa risorsa per te, i tuoi genitori e i tuoi docenti perché raccoglie i casi affrontati dal Garante con maggiore frequenza e offre indicazioni su come trattare correttamente i dati personali degli studenti; sulle regole da seguire per pubblicare dati sul sito della scuola o per comunicarli alle famiglie; sull'uso corretto di tablet e smartphone nelle aule scolastiche; sulle cautele da adottare per i dati degli allievi con disturbi di apprendimento.</p> <p>I ragazzi divisi per gruppi si somministrano un questionario da loro predisposto che deve verificare la ricaduta delle tematiche affrontate.</p> <p>Analisi dei risultati ottenuti e discussione finale sulla validità del lavoro svolto e dell'interesse suscitato.</p>
Organizzazione del monte ore	<p>11 ore</p> <p>Discipline coinvolte: Italiano, Musica, Tecnologia, Storia.</p> <p>Competenze trasversali: Imparare ad imparare, competenze digitali, spirito di iniziativa e intraprendenza, competenze sociali e civiche.</p>
Strumenti di Valutazione (tenendo conto delle competenze, abilità, conoscenze ed evidenze utilizzate nell'UDA ed estratte dal curriculum e dalle griglie)	<p>Attraverso rubriche di valutazione del prodotto (compito autentico);</p> <p>Attraverso rubriche di valutazione del processo (aspetti relazionali, metacognitivi e formativi);</p> <p>Verifiche strutturate, semi-strutturate e libere;</p> <p>Diario di bordo;</p> <p>Autovalutazione;</p> <p>Ecc.</p>
Allegati	<p>Da inserire esempio di rubrica di valutazione del prodotto</p>