

UDA  
CLASSI SECONDE  
IC GULLO COSENZA IV

**NUCLEO CONCETTUALE: CITTADINANZA DIGITALE**

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
<b>TITOLO</b> Sottotitolo:	Cittadinanza digitale
<b>Utenti destinatari</b>	<b>CLASSE 2</b>
<b>Prodotto</b>	Cartellone
<b>Competenze chiave</b> <b>Traguardi per lo sviluppo delle competenze</b>	
<p><b>Competenze chiave</b>            competenza alfabetica funzionale            competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare            competenza sociale e civica in materia di cittadinanza            competenza digitale            competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie</p> <p><b>Traguardi per lo sviluppo delle competenze</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole.</li> <li>Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali consentite, individuando forme di comunicazione adeguate ai diversi contesti di relazione, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo.</li> <li>Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri.</li> </ul>	
<b>Obiettivi d'apprendimento</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Riconoscere semplici fonti di informazioni digitali</li> <li>Interagire con strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer.</li> <li>Conoscere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali.</li> </ul>	
<b>DISCIPLINE</b>	<b>CONTENUTI</b>
Matematica 3h	<ul style="list-style-type: none"> <li>Uso degli strumenti matematici in ambiente digitale</li> <li>I rischi connessi all'utilizzo di tecnologie digitali.</li> </ul>
Tecnologia 1h	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tablet e semplici software</li> </ul>
<b>Esperienze attivate (Attività)</b>	Matematica: attività di coding, discussioni in classe.
	Tecnologia: utilizzo guidato di tablet, computer e semplici software

<b><i>Tempi</i></b>	Da Ottobre a Maggio
<b><i>Metodologia</i></b>	Lezione frontale dialogata, dibattiti guidati o conversazioni a tema e socializzazione dei lavori Brain storming Problem-solving
<b><i>Risorse Umane</i></b>	Docenti
<b><i>Strumenti</i></b>	Lim e sussidi audiovisivi Tablet Computer Software
<b><i>Valutazione</i></b>	Valutazione del processo di apprendimento e del prodotto finale tenendo conto della qualità della partecipazione, del coinvolgimento, delle idee messe in campo, della corretta partecipazione.

**I docenti della classe**