

UDA
CLASSI QUARTE E QUINTE
IC GULLO COSENZA IV

NUCLEO CONCETTUALE: CITTADINANZA DIGITALE

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
TITOLO	IL MARE DIGITALE
Utenti destinatari	CLASSI QUARTE E QUINTE
Prodotto	ELABORATI MULTIMEDIALI
Competenze chiave Traguardi per lo sviluppo delle competenze	
<p>Competenze chiave 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>Traguardi di competenza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole. • 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. • 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. 	
OBIETTIVI	
<ul style="list-style-type: none"> • Ricercare in rete semplici informazioni, distinguendo dati veri e falsi. • Utilizzare le tecnologie per elaborare semplici prodotti digitali. • Conoscere e applicare semplici regole per l'utilizzo corretto di strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer. • Conoscere la netiquette o "galateo digitale". • Riconoscere, evitare e contrastare le varie forme di bullismo e cyberbullismo. 	
CONTENUTI	
<ul style="list-style-type: none"> • Consapevolezza e responsabilità dei mezzi di comunicazione virtuali. • Uso responsabile delle nuove tecnologie nell'esercizio di una reale cittadinanza digitale. • Uso consapevole delle regole alla base della convivenza civile da applicare anche nella realtà virtuale. • Analisi consapevole degli strumenti tecnologici e delle loro opportunità. 	

ATTIVITA'
<ul style="list-style-type: none"> • attività di coding; • discussioni in classe; • utilizzo guidato di tablet, computer e semplici software
TEMPI
I E II QUADRIMESTRE
<p>MONTE ORE PER DISCIPLINA</p> <p>Italiano 5h, Matematica 3 h , Storia 1h, Geografia 1h, Scienze 1h, Musica 1h, Arte e Immagine 1h, Tecnologia 1h, Educazione fisica 1h, Inglese 1h, Religione 1h</p>
METODOLOGIA
Circle time; utilizzo di materiali multimediali e video; discussione, confronto e dialogo; verbalizzazione delle proprie esperienze; cooperative learning; didattica metacognitiva e brainstorming.
RISORSE UMANE
Docenti
STRUMENTI
<p>Lim e sussidi audiovisivi</p> <p>Tablet</p> <p>Computer</p> <p>Software</p>
VALUTAZIONE
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