

ISTITUTO COMPRENSIVO
“Pascoli - Cappuccini”, NOCI (BA)
A.S. 2022/2023
UDA - Ed. Civica

PROGRAMMAZIONE UDA

Titolo: progetto “Attiv@Noci”

Disciplina/e	Tutte
Destinatari	Alunni della scuola secondaria di primo grado
Anno di corso	2022/2023
Compito assegnato ai ragazzi	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere per capire l'ambiente virtuale dove i nostri ragazzi, passano molto del loro tempo. - Conoscere l'abilità di costruire e gestire una salutare identità online e offline con integrità. - Conoscere il fenomeno del cyberbullismo. - Conoscere come gestire in maniera autonoma l'esposizione allo schermo (e quindi a Internet), il multitasking e l'interazione durante l'uso di videogiochi online e social media. - Conoscere come raggiungere la sicurezza informatica. - Conoscere l'uso dei dati aperti. - Distinguere online tra l'informazione vera e quella falsa, i contenuti buoni e quelli nocivi, i contatti affidabili e quelli discutibili. - Realizzare una mappa OSM conclusiva interattiva di POI (Point of Interest – Punti di interesse), scelti e condivisi con gli studenti per la città di NOCI, da presentare con un evento finale alla comunità: 1) Le colonnine delle ricariche Elettriche per auto [gruppo 3B-3D]; 2) I minimarket ed i piccoli negozi di generi alimentari [gruppo 1A-2A]; 3) Aree fitness esterne e parchi giochi per bambini [gruppo 1B-2B]; 4) Piazze e piazzette cittadine [gruppo 3A-3C]; 5) Conferimento medicinali scaduti [gruppo 1C-2C]. - Presentazione del prodotto finale (evento finale, maggio 2023). - Consegna del lavoro alla comunità (evento finale, settembre-ottobre 2023).
Competenze coinvolte	<ul style="list-style-type: none"> - Competenza alfabetica funzionale; - competenza multilinguistica; - competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologia; - competenza digitale; - competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; - competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; - competenza imprenditoriale; - competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.
Obiettivi di apprendimento	Coinvolgere gli studenti e trasferire contenuti, strumenti e competenze relative alle tematiche della cittadinanza digitale e cittadinanza attiva.
Conoscenze funzionali all'apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> - Saper riconoscere le informazioni false, classificare e selezionare informazioni. - Usare mappe e sapersi orientare con le mappe digitali. - Comparare documenti diversi su uno stesso argomento. - Saper lavorare con testi, immagini e suoni digitali al fine di comunicare idee. - Produzione, revisione, salvataggio e condivisione del proprio lavoro.
Abilità	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere le funzioni e i limiti delle tecnologie attuali. - Raggiungere la piena e totale padronanza nell'organizzare le esperienze in procedure e schemi mentali per l'orientamento in situazioni simili.

Tempi di realizzazione	Elaborazione: da novembre 2022 a febbraio 2023. Restituzione: maggio 2023.
Strumenti utilizzati	Materiale audiovisivo Strumenti informatici (PC, LIM, Digital board, ecc.) Schede Didattiche Software Informatici Specifici Giochi Didattici Google Workspace for education
Attività	- Fase esplorativa: comprendere e decodificare codici comunicativi di tipo diverso. - Fase produttiva: portare l'alunno a organizzare il proprio ambiente di apprendimento usando le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali. - Fase finale: realizzare una mappa interattiva.
Metodologia	Flipped Classroom e BYOD (Bring Your Own Device) e Learning by Doing in spazi condivisi sia reali (Atelier Creativi e Classi) che virtuali (Google Classroom), lavorare all'aperto con dispositivi mobili. Le condizioni per conseguire obiettivi e competenze saranno realizzate con un percorso che mette l'alunno/a al centro del processo di apprendimento, riconoscendogli un ruolo attivo e una specifica responsabilità e offrendogli gli strumenti per esercitarla; tutto il resto - l'insegnante, le tecnologie, i sistemi educativi - sono elementi certo non secondari, ma tali da ruotare intorno al soggetto che apprende. Questa specifica caratterizzazione dell'ambiente formativo impone all'insegnante di modificare il proprio ruolo, fino a diventare la persona in grado di: <ul style="list-style-type: none"> ▪ generare contesti autentici in cui operare per l'utilizzo della conoscenza; ▪ aiutare l'alunno/a a porre domande rilevanti al contesto in cui vive; ▪ guidare l'interpretazione delle informazioni.
Elementi per la valutazione	Ricaduta positiva del progetto sui bambini e sulle famiglie che favorisca, crescita personale ed uso corretto di internet.
Link al sito web dedicato al progetto:	https://sites.google.com/secondocomprendivo.edu.it/attivancoci/home
Link al prodotto finale:	https://sites.google.com/secondocomprendivo.edu.it/attivancoci/lavoro-finale-del-progetto-attivancoci

PIANO DELLE ATTIVITÀ DIDATTICHE

<i>Fase</i>	<i>Descrizione dell'attività (cosa fa il docente e cosa fanno i ragazzi)</i>	<i>Durata in ore</i>	<i>Disciplina</i>
Preparatoria	Nella prima fase si è provveduto ad analizzare le conoscenze pregresse sul digitale e sulla cittadinanza attiva. Successivamente sono stati analizzati e studiati i seguenti argomenti: - Internet cos'è: la Rete Internet permette di collegare computer, telefoni, tablet e altri tipi di oggetti lontanissimi tra di loro e di inviare e ricevere informazioni, come dati, testi, immagini, video e così via, da un punto all'altro del mondo. Come avviene tutto questo è stato spiegato nel corso della lezione. - Identità digitale e reputazione on line: l'identità digitale è l'insieme dei dati e delle informazioni che, all'interno di un determinato sistema informatico, definiscono una persona fisica. - Il cyber bullismo e la prudenza on line: il CyberBullismo è la manifestazione in Rete di un fenomeno più ampio e meglio conosciuto come bullismo. Quest'ultimo è caratterizzato da azioni violente e intimidatorie esercitate da un bullo, o un gruppo di bulli, su una vittima. Le azioni possono riguardare molestie verbali, aggressioni fisiche, persecuzioni, generalmente attuate in ambiente scolastico.	30	Tutte

	<p>- Gestione dello screen time: l'abilità di gestire in maniera autonoma l'esposizione allo schermo (e quindi a Internet), il multitasking e l'interazione durante l'uso di videogiochi online e social media. Il/la ragazzo/a deve essere in grado di utilizzare i dispositivi digitali e i media con maestria e controllo, allo scopo di raggiungere un sano equilibrio nella vita, sia online che offline.</p> <p>- Empatia online: l'abilità di mostrare empatia verso i bisogni e i sentimenti altrui online. Il/la ragazzo/a deve avere la capacità di costruire buone relazioni con gli altri attraverso i media digitali.</p> <p>- Pensiero critico e fake news: l'abilità di distinguere online tra l'informazione vera e quella falsa, i contenuti buoni e quelli nocivi, i contatti affidabili e quelli discutibili. Il/la ragazzo/a deve essere in grado di trovare, valutare criticamente, utilizzare, condividere e creare contenuti digitali, e avere una conoscenza basilica di programmazione.</p> <p>- Comunicazione digitale: l'abilità di comprendere la natura delle relazioni online e la corretta interazione con le persone dall'altra parte dello schermo. Il/la ragazzo/a deve essere in grado di comunicare e collaborare con altre persone usando i media digitali, e di impegnarsi in un dibattito in modo costruttivo.</p> <p>- Concetto di Open, alla scoperta di Openstreet Map e Wikipedia e di come l'informazione è diventata libera e soprattutto non unidirezionale. Non assistiamo passivi a qualcuno che ci racconta contenuti, ma possiamo noi stessi contribuire al passaggio e alla creazione di conoscenza condividendo quello che sappiamo. Questo concetto OPEN è alla base di progetti come Wikipedia o Openstreetmap che permettono la diffusione di informazioni e dati in forma di testo o di mappa.</p>		
Operativa	<p>In questa fase di tipo laboratoriale sono stati usati gli strumenti necessari per realizzare il progetto. Quindi, sono state utilizzate delle applicazioni della DDI della scuola, ovvero, la Piattaforma Google Workspace for education con le relative applicazioni: Google Classroom, Google Moduli, Google Fogli, Google Chrome. Gli alunni hanno così imparato ad utilizzarle. Nel contempo è avvenuto uno spostamento nel mondo Open Source, utilizzando le mappe comunitarie Openstreetmap e Umap. Realizzata l'infrastruttura tecnologica, gli alunni si sono spostati sul campo e in gruppi da due classi hanno iniziato a geolocalizzare i POI scelti da loro stessi, per realizzare le mappe.</p>	39	Tutte
Conclusiva	<p>Acquisiti i dati della geolocalizzazione si è provveduto a pulire i dati "sporchi" dagli elenchi ottenuti e realizzare le due mappe: una mappa a scopo puramente didattico con diversi livelli ed una mappa di utilità alla comunità, da pubblicare sui siti web del paese istituzionali e non. Infine, i risultati del progetto sono stati presentati durante una lezione aperta conclusiva.</p>	7	Tutte
Totale ore impegnate		76	