

PROGRAMMAZIONE UDA EDUCAZIONE CIVICA 2022-2023

Denominazione: UDA 4a Educazione digitale, consumo consapevole e diritti del consumatore_Progetto Sapere Consumare

Disciplina/e	Lingue e letteratura italiana (6 ore), Chimica-Informatica (Scienze al Liceo) (3 ore) Matematica (3 ore) Lingua inglese (3 ore) Scienze Motorie (3 ore)
Destinatari	Classi quarte dell'ITT e del Liceo scientifico
Anno di corso	2022-2023
Compito assegnato ai ragazzi	Ideazione e realizzazione di un prodotto multimediale, ovvero un podcast da trasmettere mediante la Web Radio d'Istituto
Competenze coinvolte	<p>Competenze chiave europee</p> <ul style="list-style-type: none"> ● competenza alfabetica funzionale; ● competenza multilinguistica; ● competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; ● 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 culturali <p>Competenze europee di cittadinanza:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Imparare ad imparare ● Comunicare attraverso il rappresentare ● Acquisire l'informazione ● Risolvere problemi ● Collaborare e partecipare ● Agire in modo responsabile
Competenze PECUP di Educazione Civica	<ul style="list-style-type: none"> ● Rispettare l'ambiente, curarlo, conservarlo, migliorarlo, assumendo il principio di responsabilità. ● Operare a favore dello sviluppo eco-sostenibile e della tutela delle identità e delle eccellenze produttive del Paese. ● Esercitare i principi della cittadinanza digitale con competenza e coerenza rispetto al sistema integrato di valori che regolano la vita democratica ● Partecipare al dibattito culturale ● Compiere le scelte di partecipazione alla vita pubblica e di

	<p>cittadinanza coerentemente agli obiettivi di sostenibilità sanciti a livello comunitario attraverso l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile</p>
<p>Obiettivi di apprendimento</p>	<p>Lingua e letteratura italiana: Utilizzare gli strumenti culturali e metodologici per porsi con atteggiamento razionale, critico e responsabile di fronte alla realtà, ai suoi fenomeni, ai suoi problemi, anche ai fini dell'apprendimento permanente</p> <p>Lingua inglese: utilizzare strategie di ascolto differenti e adeguate al compito da svolgere (global/detailed listening skills); conoscere il lessico necessario per comunicare le proprie idee, le proprie ipotesi interpretative e critiche; comprendere messaggi orali di argomento anche complesso (letterario, artistico e scientifico) a velocità normale</p> <p>Chimica: essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie, nel contesto culturale e sociale in cui sono applicate.</p> <p>Scienze: Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle varie forme i concetti di sistema e di complessità.</p> <p>Informatica: scegliere dispositivi e strumenti in base alle loro caratteristiche funzionali.</p>
<p>Conoscenze funzionali all'apprendimento</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Concetto di sostenibilità e consumo sostenibile ● Problematiche connesse all'uso inadeguato della rete ● modalità operative di elaborazione di podcast ● modalità operative di progettazione ed elaborazione di un podcast
<p>Tempi di realizzazione</p>	<p>Ottobre-Dicembre</p>
<p>Metodologie</p>	<p>Lezioni partecipate, laboratoriali, team working, cooperative learning, discussione (brainstorming), ricerca-azione in classe e/o strategie di metacognizione e autoregolazione dell'apprendimento (MLTV)</p>
<p>Strumenti utilizzati</p>	<p>Piattaforma Sapere Consumare, Software di registrazione audio</p>
<p>Elementi per la valutazione</p>	<p>Valutazione intermedia di processo e autovalutazione dello studente</p> <p>La valutazione sarà effettuata tramite osservazione dell'impegno, della costanza, della motivazione e della partecipazione alle attività didattiche proposte. Gli alunni saranno valutati mediante la rubrica di valutazione prevista e pubblicata sul sito dell'Istituto nell'apposita voce di menu "Rubriche di valutazione" nella cartella "Educazione civica".</p> <p>Valutazione del compito assegnato</p> <p>Gli studenti saranno altresì valutati in relazione al prodotto finale realizzato al completamento dell'UdA proposta. Per la valutazione finale si userà la rubrica di valutazione specifica prevista della tipologia di compito assegnato. Le rubriche sono pubblicate sul sito dell'Istituto nell'apposita voce di menu "Rubriche di valutazione" nella cartella "Educazione civica".</p>

PIANO DELLE ATTIVITÀ DIDATTICHE

Modulo	Descrizione dell'attività (cosa fa il docente e cosa fanno gli studenti)	Durata in ore	Disciplina
MODULO 1 PRESENTAZIONE PROGETTO	<p>a) Presentazione del progetto e della piattaforma Sapere Consumare</p> <p>b) Gli studenti a casa consultano l'articolo Perché la consapevolezza digitale: per far correre il paese, per far vivere una vita piena anche on line disponibile al seguente link Perché la consapevolezza digitale: per far correre il Paese, per vivere una vita piena anche online - Saper(e)Consumare</p>	2 ore	Referenti di progetto
MODULO 2 Educazione digitale e consumo sostenibile Attività 2.1	<p style="text-align: center;">Il docente</p> <p>a) propone la visione del Webinar: <i>Consumo digitale consapevole: cosa sapere prima e durante un acquisto</i> disponibile al link https://youtu.be/YvcOk0sZYzY</p> <p>b) avvia una discussione a partire dalla lettura condivisa dell'articolo <i>Consumo digitale consapevole: cosa sapere prima e durante un acquisto</i> disponibile al seguente link https://www.sapereconsumare.it/gli-articoli-di-esperte-esperti/consumo-digitale-consapevole-cosa-bisogna-sapere-prima-e-durante-un-acquisto/</p> <p>c) A casa gli studenti leggono l'articolo: e consultano attentamente l'infografica consegnata dal docente relativa al: quadro europeo per le competenze digitali dei consumatori (DigComp for Consumers)</p>	2 ore sincrona + 1 ora asincrona	Lingua italiana
Attività 2.2 LABORATORIO FAKE SHOP. IO NON CI CASCO	<p style="text-align: center;">Il docente</p> <p>a) introduce il tema "esperienza di consumo digitale e pubblicità" leggendo alla classe questo breve testo introduttivo Negli ultimi 50 anni, la popolazione mondiale è raddoppiata, l'estrazione di materiali è triplicata e il prodotto interno lordo mondiale è quadruplicato. A farne le spese è stato l'ambiente, un costo che non sempre è in chiaro sullo scontrino quando acquistiamo un prodotto o un servizio. Fortunatamente, la "sensibilità ecologica" dei consumatori è in crescita. Certamente il primo motivo è che,</p>	2 ore sincrona + 1 ora asincrona	Italiano

	<p>comprando prodotti definiti green, si ha la percezione di dare un contributo effettivo alla tutela dell'ambiente (riduzione delle emissioni inquinanti, ridotto impatto ambientale del processo di produzione e del prodotto ad esempio attraverso la riduzione dei rifiuti, eccetera). Il secondo motivo è che comprare prodotti green è diventato un trend. Un trend è una tendenza, una moda, in questo caso cavalcata dalle marche tramite messaggi pubblicitari e campagne sui social media, con l'obiettivo di intercettare la specifica nicchia di mercato legata alla sostenibilità. È ovviamente un bene che le marche ci offrano alternative sostenibili, a patto, però, che lo siano davvero!</p> <p>b) invita poi gli studenti a rispondere a un breve sondaggio incentrato su questa domanda</p> <p>Indica quale secondo te è la fonte di informazioni per i consumatori più affidabile. (Motiva la tua risposta)</p> <p>A. La pubblicità B. L'etichetta C. Il parere di persone che conoscete personalmente D. Una recensione di chi ha già acquistato il prodotto/servizio E. La recensione di influencer.</p> <p>d) Il docente analizza assieme ai ragazzi i risultati del sondaggio e successivamente invita studentesse e studenti a parlare delle proprie abitudini di consumo online e a riflettere sul tema "esperienza di consumo digitale e pubblicità".</p> <p>Gli studenti raccontano le loro esperienze ed esprimono le loro opinioni sul ruolo dei messaggi pubblicitari nella nostra società e sulle pratiche messe in atto per influenzare le scelte d'acquisto, anche facendo leva sulla sensibilità ambientale di consumatrici e consumatori.</p> <p>e) A casa gli studenti</p> <p>- con svolgono una breve ricerca in internet per definire le parole greenwashing, obsolescenza programmata, influencer marketing.</p>		
--	---	--	--

	<p>Il docente</p> <p>a) avvia la riflessione/discussione sul tema dell'obsolescenza programmata e il greenwashing a partire dalla lettura condivisa dell'articolo</p> <p>Il greenwashing: fumo negli occhi per chi compra sostenibile</p> <p>disponibile al seguente link https://www.sapereconsumare.it/gli-articoli-di-esperte-esperti/il-greenwashing-fumo-negli-occhi-per-chi-compra-sostenibile/</p> <p>a) mostra successivamente i due video disponibili ai seguenti link invitando gli studenti a prendere appunti sulle informazioni che ritengono più importanti:</p> <p>https://www.raiplay.it/video/2017/02/Spazzatura-elettronica-fa592562-32ad-4720-9272-b18c601cd70c.html</p> <p>https://youtu.be/WCFKWqu4u1g</p> <p>b) spiega agli studenti che cosa è l'AGICOM e chiede loro di approfondire in modalità cooperative learning il concetto di "trasparenza" mediante la consultazione condivisa della pagina web https://www.agcom.it/trasparenza</p> <p>c) avvia una discussione a partire dalla lettura condivisa dell'articolo</p> <p>Diritti dei consumatori: storia ed evoluzione disponibile al seguente link https://www.sapereconsumare.it/gli-articoli-di-esperte-esperti/diritti-dei-consumatori-storia-ed-evoluzione/</p> <p>d) A casa gli studenti approfondiscono il tema trattato in classe mediante la consultazione condivisa con la classe dell'infografica Greenwashing: l'ambientalismo di facciata</p>	<p>3 ore sincrone + 1 ora asincrona</p>	<p>Informatica/Chimica (Scienze al Liceo)</p>
<p>MODULO 3 I diritti dei consumatori</p> <p>Attività 3.1</p>	<p>Il docente</p> <p>a) propone la visione del Webinar <i>Pratiche commerciali scorrette online: se le conosci, le eviti</i></p> <p>disponibile al link https://youtu.be/LvzCVFrTsqq</p> <p>b) avvia la discussione a partire dalla lettura condivisa dell'articolo</p> <p><i>Pratiche commerciali scorrette online: se le conosci le eviti</i> disponibile al seguente link https://www.sapereconsumare.it/gli-articoli-di-esperte-esperti/pratiche-commerciali-scorrette-</p>	<p>3 ore sincrone + 1 ora asincrona</p>	<p>Matematica</p>

	<p>online-se-le-conosci-le-eviti/</p> <p>c) A casa gli studenti consultano attentamente l'infografica consegnata dal docente relativa al:</p> <p>Consumo digitale: 10 pratiche scorrette da cui tutelarsi</p>		
Attività 3.2	<p>a) Il docente presenta il tema "Conformità e sicurezza dei prodotti" (Safety Gate) proponendo la visione del video disponibile al seguente link https://youtu.be/YRHZNpfCQKE</p> <p>b) e avvia una discussione finalizzata a evidenziare le conoscenze pregresse degli studenti sull'argomento;</p> <p>c) invita poi gli studenti in gruppo ad approfondire l'argomento consultando la pagina</p> <p>Sistema di allerta RAPEX</p> <p>d) Il docente passa a far conoscere agli studenti l'esistenza della "Legge sulla tutela dei consumatori" mediante la consultazione condivisa della seguente pagina web</p> <p>https://ec.europa.eu/info/law/law-topic/consumer-protection-law_it</p> <p>e) Invita gli studenti ad approfondire l'argomento trattato mediante la lettura condivisa di gruppo dell'articolo</p> <p>Viaggio nell'universo dei prodotti</p> <p>disponibile al seguente link</p> <p>https://www.sapereconsumare.it/gli-articoli-di-esperte-esperti/viaggio-nelluniverso-dei-prodotti/</p> <p>f) A casa gli studenti approfondiscono l'argomento trattato in classe consultando il seguente link</p> <p>Safety Gate: the EU rapid alert system for dangerous non-food products</p>	3 ore + 1 ora asincrona	Inglese
<p>MODULO 4</p> <p>Acquistare on line in modo competente</p>	<p>Il docente</p> <p>a) introduce il concetto di "product placement e influencer marketing" mediante la consultazione condivisa dell'infografica</p> <p>La pubblicità occulta</p> <p>b) invita gli studenti ad approfondire l'argomento mediante la consultazione dell'articolo</p> <p>La tutela della libertà di scelta nel consumo digitale e i comportamenti non sostenibili</p> <p>disponibile al link</p> <p>https://www.sapereconsumare.it/gli-articoli-di-esperte-esperti/la-tutela-della-liberta-di-</p>	1 ora sincrona + 1 ora asincrona	Scienze motorie

	<p>scelta-nel-consumo-digitale-e-i-comportamenti-non-sostenibili/</p> <p>Gli studenti a casa approfondiscono l'argomento mediante la consultazione della scheda didattica</p> <p>Acquistare online in modo competente</p>		
<p>Attività 4.1</p> <p>Compito di realtà</p>	<p>Il docente propone agli studenti di mettersi alla prova mediante con un'attività collaborativa. Introduce pertanto uno scenario per far esercitare studentesse e studenti su un compito di realtà, mettendo in gioco una o più competenze digitali per i consumatori, secondo il quadro europeo del DigComp for Consumers.</p> <p>Esempio:</p> <p>“Giovanna e Marco vogliono acquistare degli auricolari bluetooth (una bicicletta, un casco...) su internet o in Rete ma non si sentono sicuri della loro competenza. Aiutateli nella loro scelta!”</p>	2 ore	Scienze motorie
<p>Attività 4.2</p> <p>Somministrazione test di verifica</p>	<p>Gli studenti compilano il Form di verifica relativo alle conoscenze e competenze acquisite</p>		Tutte le classi parallelamente
<p>Compito finale di progetto e attività di restituzione</p>	<p>Il docente</p> <p>a) assegna il compito finale: a partire dagli argomenti trattati nei moduli formativi, gli studenti devono realizzare un podcast della durata di 10 minuti finalizzato a divulgare gli stessi argomenti ai loro compagni mediante la Web Radio di Istituto;</p> <p>b) chiede pertanto agli studenti, suddivisi in gruppi, di individuare il tema da trattare.</p> <p>Gli studenti a casa, suddivisi in gruppi di lavoro, realizzano i podcast</p> <p>c) In classe gli studenti restituiscono al docente e ai compagni il lavoro svolto.</p>	2 ore sincrone + 4 ore asincrone	Italiano
Totale ore impegnate		30 ore	