

**LICEO SCIENTIFICO PITAGORA DI SELARGIUS
PROGRAMMAZIONE DEL CONSIGLIO DI CLASSE
DELLA 1A LICEO SCIENTIFICO**

**UNITÀ DI APPRENDIMENTO TRASVERSALE DI EDUCAZIONE CIVICA PER
L'ANNO SCOLASTICO 2023/2024**

UDA

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Titolo / Argomenti (Scegliere un Argomento oppure indicare più argomenti avendo cura di garantire una trattazione trasversale tramite un compito e una rubrica di valutazione legata alle competenze che si intende sviluppare)	Cittadinanza digitale : • Uso consapevole del web • Big data e profilazione • Identità digitale, responsabilità e privacy • Cyberbullismo : le parole sono pietre • Informiamoci : cosa succede nel mondo? Riconosciamo le fake news e i Clickbait • Prevenzione comportamenti problematici legati all'uso di internet
Sviluppo dell' UDA	• Lezioni frontali con promozione di debate, brainstorming e lavori di gruppo su uso consapevole del web, big data e profilazione, identità digitale e privacy. • Le parole sono pietre : “Le parole sono pietre, le parole possono trasformarsi in pallottole, bisogna pesare ogni parola che si dice e far cessare questo vento dell’odio.” A. Camilleri Gli obiettivi si focalizzeranno sull’ acquisire consapevolezza dell’importanza di un adeguato e responsabile uso delle parole, avere contezza dei rischi e delle conseguenze di un utilizzo inappropriato delle parole nella Rete (e non solo!! Chi sono i leoni da tastiera?), sviluppare empatia nei confronti di chi subisce atti di bullismo e cyberbullismo, effettuare scelte lessicali adeguate in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori, intervenire in una conversazione o in una discussione di gruppo con pertinenza e coerenza, confrontarsi con gli altri ascoltando e rispettando il punto di vista altrui. • Informiamoci: cosa succede nel mondo? Riconosciamo le fake news e i clickbait Lo scopo è quello di coadiuvare l’utilizzo del web per ricercare informazioni e tenersi aggiornati sull’attualità, con particolare attenzione alla scelta consapevole delle fonti attendibili e al riconoscimento delle fake news e dei siti Clickbait. In questo contesto si avrà la possibilità di affrontare argomentazioni di attuale interesse che coinvolgono tutti noi (sostenibilità, parità di genere, femminicidio, guerra...). • Prevenzione comportamenti problematici legati all’uso di internet. Sulla base di un progetto promosso dal Centro Nazionale delle Malattie (2018) del Ministero della Salute, si parlerà della prevenzione dei comportamenti problematici legati all’uso di internet tra gli studenti. L’uso consapevole del web prevede l’utilizzo e la promozione dell’educazione emotiva, cognitiva e sociale delle life skills indicate dall’Organizzazione Mondiale della Sanità, la definizione di obiettivi personali e la conquista dell’autodisciplina finalizzati al potenziamento dell’autoefficacia e della regolazione emotiva.

	Le lezioni saranno finalizzate a realizzare un percorso di dialogo e confronto con gli alunni attraverso una serie di attività che prevedono l'utilizzo delle TIC. Gli alunni dovranno essere in grado di conoscere i segni legati ad un uso problematico di internet, ma nello stesso tempo rafforzare la coscienza di sé mediante l'acquisizione o il miglioramento di abilità di regolazione delle emozioni, fronteggiando e risolvendo eventuali problemi di autodisciplina. A tal proposito verranno sottoposti agli alunni i serious games proposti dallo stesso Ministero della Salute: Si tratta di giochi educativi interattivi in cui lo studente può mettersi in gioco, da solo o in gruppo, in simulazioni di situazioni critiche. 1) (https://www.epicentro.iss.it/scuola/ISS_Alessandro/pagine/lo.htm). Basato su alcune situazioni che i ragazzi considerano problematiche e frustranti, come l'essere oggetto di emarginazione o isolamento, l'essere accettati o rifiutati dai coetanei, avere scarsa tolleranza alla frustrazione, mancare di autodisciplina o autostima, esprimere sentimenti piacevoli o spiacevoli, esprimere le proprie idee, convinzioni, esigenze, stati d'animo in modo sincero e non aggressivo. Comportarsi quindi in modo assertivo, così da difendere i propri diritti senza offendere gli altri o negare loro i diritti. 2) (https://www.epicentro.iss.it/scuola/ISS_Mirko/pagine/lo.htm). Pensato per mettere in luce la capacità di affrontare e risolvere problemi mediante il cosiddetto <i>problem solving</i>, ovvero il metodo di risoluzione dei problemi e raggiungimento degli obiettivi, utile nelle situazioni difficili e stressanti o nel raggiungimento obiettivi impegnativi. 3) (https://www.epicentro.iss.it/scuola/ISS_Loredana/pagine/lo.htm). Pensato per insegnare a riconoscere comportamenti disfunzionali (come l'uso problematico di Internet) sia personali che di gruppo, e il cambiamento di questi comportamenti.																										
Tempi e discipline coinvolte	<table border="1"> <thead> <tr> <th>MATERIA</th><th>N. di ore annuo che il Docente è disponibile a svolgere</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>RELIGIONE</td><td>1</td></tr> <tr><td>DISEGNO E S. DELL'ARTE</td><td>2</td></tr> <tr><td>ITALIANO</td><td>5</td></tr> <tr><td>LATINO</td><td>4</td></tr> <tr><td>GEOSTORIA</td><td>4</td></tr> <tr><td>INGLESE</td><td>4</td></tr> <tr><td>MATEMATICA</td><td>4</td></tr> <tr><td>FISICA</td><td>3</td></tr> <tr><td>SCIENZE</td><td>3</td></tr> <tr><td>SCIENZE MOTORIE</td><td>3</td></tr> <tr><td>SOSTEGNO</td><td>4</td></tr> <tr><td>monte ore annuo</td><td>37</td></tr> </tbody> </table>	MATERIA	N. di ore annuo che il Docente è disponibile a svolgere	RELIGIONE	1	DISEGNO E S. DELL'ARTE	2	ITALIANO	5	LATINO	4	GEOSTORIA	4	INGLESE	4	MATEMATICA	4	FISICA	3	SCIENZE	3	SCIENZE MOTORIE	3	SOSTEGNO	4	monte ore annuo	37
MATERIA	N. di ore annuo che il Docente è disponibile a svolgere																										
RELIGIONE	1																										
DISEGNO E S. DELL'ARTE	2																										
ITALIANO	5																										
LATINO	4																										
GEOSTORIA	4																										
INGLESE	4																										
MATEMATICA	4																										
FISICA	3																										
SCIENZE	3																										
SCIENZE MOTORIE	3																										
SOSTEGNO	4																										
monte ore annuo	37																										

Competenze chiave		Competenze specifiche	
1) COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE 2) COMPETENZA MULTILINGUISTICA 3) COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA 4) COMPETENZA DIGITALE 5) COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE 6) COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA 7) COMPETENZA IMPRENDITORIALE 8) COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI		1. IMPARARE AD IMPARARE 2. PROGETTARE 3. COMUNICARE 4. COLLABORARE E PARTECIPARE 5. AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE 6. RISOLVERE PROBLEMI 7. INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI 8. ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE	
Abilità		Conoscenze <i>Legate al compito e agli argomenti trattati nelle diverse discipline</i>	
Leggere, comprendere, analizzare e rielaborare testi espositivi, argomentativi e testi misti; tanto in italiano quanto nella/e lingua straniera/e Raccogliere e classificare informazioni; Saper interagire con i diversi codici linguistici.		Cyberbullismo.	
Saper leggere e interpretare tabelle e grafici; Utilizzare tecniche e procedure di calcolo per realizzare rappresentazioni grafiche		Big data e profilazione. Informativa sulla privacy. Identità digitale.	
Ascoltare, leggere ed individuare informazioni in brevi testi di tipo espositivo e argomentativo; Scrivere brevi slogan con lessico e sintassi appropriati; Ricercare, selezionare e aggregare informazioni		Argomenti di attualità e reperimento di informazioni ufficiali. Cosa sono i comportamenti problema sul web e come riconoscerli.	
Saper utilizzare le tecnologie digitali; saper selezionare e distinguere le fonti sul web		Fake news. Clickbait.	
Eventuale partecipazione a eventi "esterni" rispetto alla scuola		TEATRO: Compagnia <i>Cada die</i> spettacolo: LA MARCIA SU CAGLIARI: DA DOVE ARRIVANO LE BOMBE? 04 dicembre presso il Teatro Si 'e Boi di Selargius.	
Metodologia		• Attività laboratoriali • Lavoro di gruppo e individuale • Uso di strategie quali: brainstorming, domande stimolo, conversazioni a ruota libera • Lezione frontale • Lavoro di gruppo per fasce di livello brainstorming • Discussione guidata • Tutoring • Riflessione metacognitiva. • Peer-education metodo della ricerca (problema-ipotesi-verifica-conclusione) soluzione di conflitto individualizzazione degli	

	apprendimenti.
Strumenti	➤ Serious games ➤ Computer Internet LIM Tablet ➤ Laboratorio di informatica ➤ Biblioteca di classe ➤ Testi didattici di supporto ➤ Schede predisposte dal docente ➤ Sussidi audiovisivi ➤ Palestra
Valutazione: <i>I Prodotti e i lavori relativi all'intera UDA devono essere valutati dal team dei docenti coinvolti. Le valutazioni relative alle singole materie coinvolte devono essere comunicate al coordinatore per l'educazione civica</i>	La valutazione avverrà attraverso una VALUTAZIONE AUTENTICA, ovvero centrata sul processo di apprendimento, non sulla singola performance. Essa aiuta a valutare non solo il “sapere”, ma aiuta a riflettere su come venga usato un sapere per svolgere un compito. Si utilizzerà la seguente rubrica di valutazione:

Rubrica di valutazione

Criteri	Non accettabilità (5)	Accettabilità (6)	Piena accettabilità (7 - 8)	Eccellenza (9 - 10)
<i>Organizzazione del lavoro.</i>	Il prodotto presenta lacune circa la completezza e la pertinenza, le parti e le informazioni non sono collegate.	Il prodotto contiene le informazioni necessarie a sviluppare la consegna.	Il prodotto contiene tutte le parti e le informazioni utili a sviluppare la consegna.	Il prodotto contiene tutte le parti e le informazioni utili e pertinenti a sviluppare la consegna e le collega tra loro in forma organica e contiene elementi di originalità
<i>Correttezza grammaticale e lessicale.</i>	Il prodotto presenta lacune relativamente alla correttezza formale.	Il prodotto è scritto in forma sufficientemente corretta.	Il prodotto è scritto correttamente e con un lessico appropriato.	Il prodotto è eccellente dal punto di vista della correttezza formale e della proprietà lessicale.
<i>Padronanza nell'utilizzo degli strumenti e delle tecnologie.</i>	L'allievo utilizza gli strumenti e le tecnologie in modo assolutamente inadeguato.	L'allievo usa strumenti e tecnologie al minimo delle loro potenzialità.	L'allievo usa strumenti e tecnologie con discreta precisione e destrezza. Trova soluzione ad alcuni problemi tecnici.	L'allievo usa strumenti e tecnologie con precisione, destrezza e efficienza. Trova soluzione ai problemi tecnici senza difficoltà.
<i>Uso dei linguaggi specifici.</i>	L'allievo presenta lacune nella conoscenza e l'uso dei linguaggi specifici .	L'allievo mostra di conoscere e saper usare sufficientemente i linguaggi specifici.	L'allievo mostra padronanza dei linguaggi specifici .	L'allievo ha un linguaggio ricco ed articolato ed usa in modo pertinente i termini specifici.

<i>Raccolta/gestione delle informazioni.</i>	L'allievo si muove senza alcun metodo nel ricercare le informazioni.	L'allievo ricerca, raccoglie e organizza le informazioni essenziali in maniera appena adeguata.	L'allievo ricerca, raccoglie e organizza le informazioni in maniera corretta.	L'allievo ricerca, raccoglie e organizza le informazioni con metodo ed efficienza.
--	--	---	---	--