

Titolo UdA: Mens sana in internet sano	
DESTINATARI	Alunni della classe seconda , Scuola secondaria di primo grado
TEMPI DI ATTUAZIONE	2° quadrimestre, periodo febbraio-marzo, (periodo del Safer Internet Day)
DISCIPLINE COINVOLTE	Italiano, IRC/ARC, Spagnolo, Inglese, Motoria, Matematica, Arte ed Immagine (progetto coinvolto “Star bene a scuola”)
COMPITO/I IN SITUAZIONE E PRODOTTO/I	Preparare una pubblicità progresso sul buon uso degli strumenti digitali

Legittimazione dell’UdA e suo collegamento al PTOF	L’UdA si inserisce all’interno del monte ore stabilito per l’Educazione Civica e si collega all’Area Cittadinanza Digitale e Benessere del Curricolo di Istituto per l’Educazione Civica.
OBIETTIVI FORMATIVI	L’alunno è in grado di riconoscere il significato delle norme comportamentali da osservare nel web, alla luce dei diritti e doveri on line, propri e altrui L’alunno è in grado di formulare strategie di comportamento per proteggere sé stessi, evitando di cadere in reati informatici e violazione dei diritti L’alunno è in grado di riconoscere come le tecnologie digitali possano influire sul proprio benessere e sullo stare bene con gli altri (con particolare attenzione ai comportamenti riconducibili al bullismo e al cyberbullismo)
Competenze chiave/ competenze culturali	
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE Si concretizza nella piena capacità di comunicare, sia in forma orale che scritta, nella propria lingua, adattando il proprio registro ai contesti e alle situazioni. Fanno parte di questa competenza anche il pensiero critico e la capacità di valutazione della realtà	<u>Dai TSC di Italiano in riferimento alla Competenza</u> Scrivere correttamente testi di tipo diverso (narrativo, espositivo, regolativo, descrittivo...) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario. Riconoscere ed utilizzare termini specialistici in base ai campi di discorso. Riconoscere il rapporto tra varietà linguistiche <u>O.A. di Italiano</u> Scrivere testi di forma diversa corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico e lessicale, coerenti e coesi, adeguandoli a situazione, argomento e scopo. Comprendere e usare parole in senso figurato. Realizzare scelte lessicali adeguate in base alla situazione comunicativa, agli interlocutori e al tipo di testo.
COMPETENZA MULTILINGUISTICA Prevede la conoscenza del vocabolario di lingue diverse dalla propria, con conseguente abilità nel comunicare sia oralmente che in forma scritta. Infine, fa parte di questa competenza anche l’abilità di inserirsi in contesti socio-culturali diversi dal proprio.	<u>Dai TSC di Inglese</u> <u>Comprendere e produrre brevi messaggi orali e scritti relativi all’argomento dato. Svolgere compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera, chiedendo eventualmente spiegazioni. Individuare elementi culturali e cogliere il rapporto tra forme linguistiche e uso della lingua straniera.</u> <u>Dai OA di Inglese</u> <u>Scrivere ed esporre un testo regolativo che si avvalga di lessico e strutture morfo-sintattiche appropriate.</u> <u>Dai TSC Seconda Lingua</u>

	<p>Comprendere brevi testi e definizioni relativi all'argomento nella lingua straniera. Riconoscere ed usare il linguaggio specifico nei vari contesti.</p> <p><u>O.A. di Seconda Lingua</u> Riconoscere ed utilizzare il linguaggio specifico per riflettere e fare confronti nella produzione di brevi testi scritti e orali nella lingua straniera.</p>
<p>COMPETENZA IN MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA</p> <p>Le competenze matematiche considerate indispensabili sono quelle che permettono di risolvere i problemi legati alla quotidianità.</p>	<p><u>Dai TSC di Matematica</u> Orientarsi con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni. Analizza ed interpreta rappresentazioni di dati per ricavare misure di variabilità e prendere decisioni.</p> <p><u>O.A. di Matematica</u> Rappresentare insieme di dati, anche facendo uso di un foglio elettronico. In situazioni significative, confrontare i dati al fine di prendere decisioni, utilizzando le distribuzioni delle frequenze e delle frequenze relative e le nozioni di media aritmetica, moda e mediana.</p>
<p>COMPETENZA DIGITALE</p> <p>È la competenza propria di chi sa utilizzare con dimestichezza le nuove tecnologie, con finalità di istruzione, formazione e lavoro. A titolo esemplificativo, fanno parte di questa competenza: l'alfabetizzazione informatica, la sicurezza online, la creazione di contenuti digitali.</p>	<p>Ricavare da fonti diverse (Internet ecc.) informazioni utili per i propri scopi</p>
<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI</p> <p>In questa particolare competenza rientrano sia la conoscenza del patrimonio culturale (a diversi livelli) sia la capacità di mettere in connessione i singoli elementi che lo compongono, rintracciando le influenze reciproche.</p>	<p><u>TSC di Arte ed Immagine</u> Produrre un elaborato grafico simulando una pubblicità progresso, inserendo un messaggio inerente al percorso interdisciplinare. Interpretare il tema in modo personale e utilizzare gli strumenti grafici (supporti, colori, matite) in modo corretto e funzionale al progetto.</p> <p><u>O.A. di Arte ed Immagine</u> Utilizzare correttamente gli strumenti da disegno. Scegliere lo strumento adeguato ai fini del progetto che si intende realizzare, in base anche al messaggio che si vuole trasmettere. Utilizzare il colore per esprimere le emozioni.</p>
<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</p> <p>Partecipare alle attività proposte confrontandosi con gli altri, valutando le varie soluzioni proposte, assumendo e portando a termine ruoli e compiti.</p>	<p>Partecipare alle attività proposte confrontandosi con gli altri, valutando le varie soluzioni proposte, assumendo e portando a termine ruoli e compiti assegnati.</p>
<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE</p> <p>È la capacità di organizzare le informazioni e il tempo, di gestire il proprio percorso di formazione e carriera. Vi rientra, però, anche la spinta a inserire il proprio contributo nei contesti in cui si è chiamati ad intervenire, così come l'abilità di riflettere su sé stessi e di autoregolamentarsi.</p>	<p>Interrogarsi e riflettere prima di agire sul web, immaginando le possibili conseguenze etico-legali che possono derivarvi. Imparare a dare valore ai propri comportamenti, per relazionarsi in modo armonioso con sé, con gli altri, con il mondo che lo circonda.</p>
<p>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</p> <p>Discutere e argomentare in gruppo i criteri e le motivazioni</p>	

<p>delle proprie scelte, ascoltando le motivazioni altrui. Attuare soluzioni e valutarne risultati utilizzando l'immaginazione, il pensiero strategico, la riflessione critica.</p>	<p>Discutere e argomentare in gruppo i criteri e le motivazioni delle proprie scelte, ascoltando le motivazioni altrui. Attuare soluzioni e valutarne risultati.</p>	
<p>Principali obiettivi funzionali all'apprendimento</p>	<p>CONOSCENZE</p>	<p>ABILITÀ</p>
	<p>La differenza tra scherzo, reato, bullismo Il significato delle diverse tipologie di cyberbullismo I principali diritti violati sul web L'agire in rete tra regole, diritti, libertà e responsabilità I rischi della dipendenza da internet</p> <p>Il lessico in lingua spagnola per definire rischi e pericoli della rete Il concetto di vamping in lingua spagnola</p> <p>Il lessico e la terminologia riguardante la cittadinanza digitale (technology e social media) in lingua inglese. Il concetto di digital footprint</p> <p>Gli ingredienti di una mente e corpo sani: principali caratteristiche</p> <p>La storia, il linguaggio della pubblicità La differenza tra pubblicità commerciale e pubblicità di utilità sociale</p> <p>Le tabelle di frequenza. Gli indici di posizione: moda, mediana e media aritmetica, Definizione di probabilità Diagrammi a settori circolari, istogrammi e ideogrammi</p> <p>La grafica pubblicitaria e le immagini nella trasmissione di messaggi. L'uso del colore come veicolo di emozioni</p>	<p>L'alunno è in grado di <u>riconoscere i doveri e i diritti</u> per rispettare e sentirsi rispettati <u>quando si utilizza la rete</u></p> <p>L'alunno è in grado di <u>individuare e riconoscere</u> nelle esperienze proprie o altrui le <u>tipologie di cyberbullismo</u> trattate</p> <p>L'alunno è in grado di <u>identificare gli elementi che garantiscono una buona ricerca di informazioni in rete</u> (source of information, up-to-date data, reliable sites, use of key-words)</p> <p>L'alunno è in grado di <u>analizzare il linguaggio di materiali autentici contenenti opuscoli informativi, slogan, liste e decaloghi</u> in lingua inglese che invitano ad un corretto comportamento in rete</p> <p>L'alunno è in grado di <u>associare</u> ad ogni "<u>ingrediente per una mente e corpo sani</u>" esempi concreti di <u>vita quotidiana</u></p> <p>L'alunno è in grado di <u>riflettere</u> sulla propria <u>gestione del tempo</u>, legata anche all'utilizzo dello smartphone o della rete</p> <p>L'alunno è in grado di <u>costruire un questionario</u> per raccogliere informazioni relative alle <u>abitudini/ai comportamenti "digitali" dei coetanei</u></p> <p>L'alunno è in grado di <u>leggere ed interpretare</u> i grafici con i dati emersi dalla somministrazione dei questionari e di cogliere i <u>punti di forza e critici delle esperienze online dei coetanei</u></p> <p>L'alunno è in grado di utilizzare le conoscenze del percorso fatto per <u>ideare il suo manifesto pubblicitario</u></p>
<p>Metodologia</p>	<p>Lezioni frontali, lezione dialogata, momenti laboratoriali, lavori di gruppo, ricerche individuali, condivisione di materiale tra alunni e docente (attraverso mail o classroom)</p>	
<p>Strumenti utilizzati</p>	<p>LIM, libri, schede predisposte, PC, internet, cartelloni, riviste, fogli, colori, post-it</p>	

Esperienze attivate	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Brainstorming ▪ Visione di video per stimolare la riflessione e la conversazione guidata ▪ Attività di ricerca individuale e lavoro di gruppo ▪ Auto-valutazione dell'esperienza
Elementi per la valutazione	<p>La valutazione dell'UdA verterà sui seguenti indicatori:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ conoscenze acquisite durante il percorso ▪ impegno e partecipazione ▪ rispetto delle regole e delle consegne ▪ capacità di lavorare in gruppo ▪ creatività, accuratezza dell'elaborato/prodotto grafico ▪ correlazione della spiegazione orale del prodotto grafico con il percorso effettuato ▪ autovalutazione individuale

PIANO DELLE ATTIVITÀ DIDATTICHE

Fase	Descrizione dell'attività (Cosa fa il docente e cosa fanno i ragazzi - Organizzazione e metodi – Prodotti)	Durata in ore	Disciplina
I	<p>L'insegnante propone agli alunni <u>un breve questionario</u> per avviare il percorso e per verificare i prerequisiti in relazione a: differenza tra scherzo, reato, bullismo, concetto di cyberbullismo.</p> <p>Lascia alcuni minuti di tempo per la compilazione e poi avvia il confronto/dibattito con il gruppo classe.</p> <p>Gli alunni compilano il questionario e, attraverso le domande e gli interventi dei compagni, le sollecitazioni dell'insegnante, definiscono cos'è un reato, cos'è uno scherzo, cos'è un atto di bullismo, cos'è il cyberbullismo.</p> <p>L'insegnante assegna per casa la ricerca sul web dei seguenti termini riferiti alle varie <u>tipologie di cyberbullismo</u>: flaming, harassment, exposure, impersonation, trickery, esclusione, denigrazione, cyberstalking.</p> <p>Le definizioni dovranno essere riportate sul quaderno.</p>	1 ora	IRC
I	<p>L'insegnante propone alla classe un testo sul <u>fenomeno del "vamping"</u> in lingua spagnola. Dopo aver lavorato sulla comprensione del testo e l'analisi del linguaggio specifico, apre una riflessione con gli alunni su questa diffusa "abitudine".</p> <p>Segue la proposta di una lettura, con relative attività, per ampliare il lessico specifico ed introdurre il tema dei pericoli e dei rischi della rete (Los riesgos en la red), con il supporto di una Jamboard, creata appositamente per introdurre il lessico in spagnolo (Diccionario básico del Ciberacoso y de los riesgos en la red).</p> <p>Per concludere, al termine del percorso, viene somministrato un questionario sui comportamenti in rete. L'occasione apre la possibilità di aprire un'ulteriore riflessione sull'uso responsabile di internet.</p> <p>Significato del lessico proposto nella Jamboard: CIBERACOSO: cyberbullismo RUMORES- divulgare notizie false con lo scopo di danneggiare le persone</p>	4 ore	Spagnolo

	<p>CIBER-EMBAUCAMIENTO: comportamento di un adulto per guadagnarsi l'amicizia di un minore</p> <p>HATER Y TROLL- criticare, on line, una persona famosa, opere famose o prodotti per infastidire o attirare l'attenzione</p> <p>CIBERBATING- scattare foto ai professori o registrare i loro discorsi e poi diffondere il materiale per prendersi gioco degli insegnanti.</p> <p>SEXESTORSION- minacciare di pubblicare, in rete, foto erotiche della vittima per ottenere denaro.</p> <p>FOMO- paura di essere escluso dai vari gruppi nei social</p> <p>NOMOFOBIA- paura di rimanere senza il cellulare, senza copertura</p> <p>VAMPING- incapacità di disconnettersi quando si va a dormire.</p> <p>TECNOADICCIÓN- desiderio incontrollabile di rimanere sempre connesso che causa malessere, trascuratezza della persona ed isolamento dal mondo che lo circonda.</p>		
I bis	<p>L'insegnante propone una esercitazione di consolidamento ed ampliamento lessicale riguardante "Technology and social media". Viene successivamente svolta una attività di thinking routine sulle corrette azioni da compiere per ricercare informazioni in rete in modo affidabile, sicuro ed efficace: "Online Dos and Don'ts". A partire da un testo e da un breve video gli alunni vengono sollecitati ad identificare gli elementi che garantiscono una buona ricerca di informazioni in rete (source of information, up-to-date data, reliable sites, use of key-words), ed apprendono il concetto di digital footprint.</p> <p>A seguire viene svolta un'attività di pair-work (Tips and advice) in cui gli alunni analizzano il linguaggio di materiali autentici contenenti opuscoli informativi, slogan, liste e decaloghi in lingua inglese che invitano ad un corretto comportamento in rete. Successivamente le coppie di alunni presentano alla classe i messaggi, indicando per quale tipo di destinatari siano più adatti.</p> <p>La fase conclusiva prevede la produzione di un poster di classe dal titolo "Our Top3s" in cui ciascun alunno, esprimendosi in lingua inglese, presenta tre regole che ritiene importanti per la propria impronta digitale. Contestualmente gli alunni votano i messaggi pubblicitari analizzati che ritengono più adatti a ragazzi della loro età.</p>	4 ore	Inglese
I ter	<p>L'insegnante avvia la lezione invitando gli alunni a condividere il significato dei termini (ricerca assegnata per casa). Trascrive su una slide (proiettata alla LIM) i significati delle varie tipologie di cyberbullismo, facendo sintesi tra quanto ricercato e portato dagli alunni.</p> <p>Gli alunni si attivano, intervengono, chiedono, correggono, integrano, fanno riferimento a quanto fatto con la docente di spagnolo. Per ogni tipologia, si offre lo spazio per fare esempi concreti.</p> <p>L'insegnante caricherà in classroom un video sulla "dipendenza da internet" https://www.youtube.com/watch?v=EM7L6lw44wY): gli alunni sono invitati a visionarlo e a trascrivere tra i commenti le frasi che li colpiscono di più e perché.</p>	1 ora	IRC
2	<p>L'insegnante pone al centro della palestra un cartellone bianco. Invita un alunno a distendersi sopra e un altro a tracciare con un pennarello la sagoma.</p> <p>Chiede agli alunni, seduti in cerchio per terra attorno al cartellone, quali sono secondo loro gli ingredienti per sviluppare un corpo e una mente sana.</p> <p>L'insegnante guiderà la conversazione attraverso domande aperte, feedback, verbalizzazioni, sommari affinché pian piano emergano <u>gli ingredienti necessari per una mente e un corpo sano</u>: tempo del sonno, tempo del cibo, tempo del movimento, tempo del gioco, tempo dell'ozio, tempo della concentrazione. Per ogni "tempo" l'insegnante proporrà esempi, suggerimenti, stimolerà l'esperienza dei ragazzi. Man mano che gli "ingredienti" emergeranno l'insegnante li sintetizzerà sul cartellone.</p> <p>L'insegnante terrà sullo sfondo l'attenzione che ogni alunno prenda consapevolezza del valore del proprio tempo per poterlo gestire, senza sentirsi invaso dal mondo digitale (smarthphone, videogiochi, gruppi whatsapp...).</p>	2 ore	Ed. Motoria /Referente Progetto Star bene a scuola

3	<p>L'insegnante riprende il video "La dipendenza da internet", visione assegnata per casa. Vengono lette ad alta voce le frasi degli alunni. Si lascia spazio ai commenti dei ragazzi. L'insegnante consegna una scheda con alcune informazioni sui segnali che caratterizzano la dipendenza da internet: si mettono in evidenza in particolare: la perdita del senso del tempo, senso di straniamento con manifestazione di rabbia, depressione, isolamento sociale, scarso rendimento a scuola, utilizzo di bugie, litigi... Riproietta il video, invitando i ragazzi a riconoscere nella testimonianza dei protagonisti le informazioni appena condivise.</p>	1 ora	IRC
4	<p>L'insegnante distribuisce ad ogni alunno una scheda sul tema <u>dei principali "reati commessi o subiti dai minorenni on line"</u> e i relativi principali diritti violati da questi reati. Lascia 10 minuti di tempo agli alunni affinché ne prendano visione. L'insegnante chiede agli alunni "quali di questi reati conoscono o perché subiti in prima persona, o perché agiti, o perché raccontati da qualcuno... Gli alunni si lasciano coinvolgere narrando le loro esperienze. L'insegnante si pone in ascolto, dando la parola ai ragazzi. Il momento di condivisione sarà utile a tutti per prendere consapevolezza di cosa può comportare l'utilizzo non adeguato del web.</p>	1 ora	Italiano
5	<p>L'insegnante propone la visione del docufilm "La storia di Alessia" (https://www.youtube.com/watch?v=6CvQ4-yu-cg) con il commento di Luca Pagliaro (da #cuoriconnessi). Gli alunni durante la visione sono invitati a registrare sul proprio quaderno: - frasi, azioni in cui riconoscono il cyberbullismo - i reati che sono stati commessi - i diritti lesi di Alessia. Al termine della visione si aprirà il confronto. L'insegnante sintetizzerà alla lavagna, attraverso una mappa concettuale, quanto emergerà dai ragazzi.</p>	2 ore	Italiano
6	<p>L'insegnante introduce attraverso un breve momento frontale la <u>breve storia della pubblicità</u> e fornisce del materiale cartaceo sul quale gli alunni possono prendere appunti. Attraverso poi il dialogo in cui sollecita l'esperienza degli alunni, si ricostruiscono e definiscono: il linguaggio della pubblicità, la differenza tra pubblicità commerciale e di utilità sociale, la "correttezza" in pubblicità. Vengono proiettati alla LIM esempi di spot pubblicitari in cui gli alunni sono invitati a riconoscere gli elementi trattati durante il percorso.</p>	2 ore	Italiano
7	<p>L'insegnante propone alla classe l'ideazione di un sondaggio per conoscere le abitudini dei ragazzi della scuola rispetto all'uso dello smartphone e di internet. Gli alunni accettano la proposta. L'insegnante chiede loro di formulare delle domande atte ad esplorare l'argomento: in drive verrà condiviso un foglio excel, in cui tutti potranno condividere le proprie proposte. Tempo 1 settimana.</p> <p>La pista potrebbe essere guidata da: <i>Utilizzi internet? Ogni giorno-----due o tre volte la settimana-----una volta la settimana-----alcune volte in un mese</i> <i>Possiedi uno smartphone personale? Si -----No</i></p>	1 ora	Matematica

	<p>Utilizzi lo smarthphone di un tuo familiare? Genitore-----fratello/sorella-----altro familiare</p> <p>Utilizzi Whatsapp?</p> <p>Youtube?</p> <p>Instagram?</p> <p>Altri social network o applicazioni?</p> <p>Quanto tempo trascorri sullo smarthphone?</p>		
8	<p>L'insegnante presenta ai ragazzi il questionario realizzato con il contributo di tutti. Con l'aiuto dei coordinatori di classe, il questionario realizzato con Google Moduli, viene caricato in ogni classroom delle classi della scuola secondaria. Gli alunni della classe presenteranno ai ragazzi di ogni classe il questionario dando indicazioni per la compilazione e spiegando l'obiettivo da raggiungere. I dati, elaborati attraverso istogrammi, diagrammi a torte..., verranno resi noti in ogni classroom dei coordinatori delle classi coinvolte, per offrire un'opportunità di riflessione.</p>	1 ora	Matematica
9	<p>L'insegnante suddivide la classe in gruppi di lavoro e avvia una riflessione sui dati raccolti. A tutti i gruppi viene proposto di individuare:</p> <ul style="list-style-type: none"> - quali dati vi colpiscono di più? Perché? - quali destano maggiori preoccupazioni alla luce del percorso fatto? - quali invece sono incoraggianti? - riflessioni di gruppo. <p>Tempo a disposizione: 20 minuti.</p> <p>Al termine del lavoro di gruppo, un referente espone quanto condiviso.</p>	2 ore	Matematica
10	<p>Al termine del percorso interdisciplinare, l'insegnante propone la visione del video "It's in your hands" https://www.youtube.com/watch?v=aWRqfO8EjTg, lo spot del 2018 della Huawei.</p> <p>Distribuisce, poi, un post-it e chiede agli alunni di scrivere una frase slogan che rappresenti il senso del video. I post-it verranno letti ad alta voce da ciascuno e riportati in una Jamboard in classroom.</p> <p>L'insegnante comunica agli alunni il compito da svolgere come conclusione del percorso fatto: durante le ore di Arte ed Immagine realizzeranno una pubblicità progresso sul buon uso degli strumenti digitali.</p>	1 ora	Italiano
11	<p>Realizzazione di una pubblicità progresso sul buon uso degli strumenti digitali (tecniche a scelta) che andrà spiegata con una breve didascalia.</p> <p>Indicazioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> - scegliere l'argomento del compito e decidere quali aspetti del tema si vogliono affrontare (cyberbullismo, dipendenza da internet e videogiochi, vamping...) - definire il target a cui si intende rivolgere la pubblicità - sulla base dei risultati dell'indagine svolta, individuare i punti deboli su cui lavorare e sensibilizzare il target - procedere alla realizzazione del manifesto pubblicitario rispettando le seguenti fasi di lavoro: la progettazione della struttura, la ricerca delle immagini, la scrittura del testo, la composizione - il testo o lo slogan devono essere scritti anche in lingua straniera: prestare quindi attenzione all'efficacia delle figure retoriche scelte e valutare gli opportuni aggiustamenti linguistici - presentazione in classe del lavoro eseguito. 	6 ore	Arte ed Immagine

<p>Fase valutativo-rielaborativa</p> <p>Ripercorre l'itinerario didattico verificando le competenze acquisite attraverso la risoluzione dei compiti autentici proposti</p>	<p>Interagire attraverso le tecnologie digitali, individuando le forme adeguate di comunicazione digitali senza incorrere in reati e violazione di diritti</p> <p>Sviluppare strategie di autocontrollo e gestione del tempo on line per favorire la formazione di una mente e un corpo sani</p> <p>Progettare e realizzare un manifesto pubblicitario atto a sensibilizzare all'uso corretto e funzionale della rete e degli strumenti digitali</p>		
<p>Progettare una proposta da discutere con soggetti pubblici e privati del territorio di appartenenza</p>	<p>I manifesti pubblicitari realizzati verranno esposti nell' atrio della scuola e pubblicati nel sito dell'Istituto (sezione lavori secondaria).</p>		
<p>Totale ore impegnate</p>		<p>29 ore</p>	

RUBRICA DI VALUTAZIONE DEL PROCESSO

INDICATORI	D- INIZIALE	C-BASE	B- INTERMEDIO	A- AVANZATO
INTERESSE E PARTECIPAZIONE	Dimostra superficiale interesse e partecipazione alterna alle attività proposte	Dimostra apprezzabile/ discreto interesse e partecipazione alle attività proposte	Dimostra buon interesse e partecipazione alle attività proposte	Dimostra vivo interesse e valida partecipazione alle attività proposte
MOTIVAZIONE ED IMPEGNO	È discontinuo nell'attenzione e ha bisogno di essere supportato nella motivazione	Mostra curiosità e coinvolgimento per l'attività, ma non sempre sostenuti da un'attenzione costante	Mantiene un'attenzione costante in tutte le fasi dell'attività	Mostra curiosità e coinvolgimento in tutte le fasi dell'attività; mantiene un'attenzione costante.
DISPONIBILITA' ALL'ASCOLTO	Deve essere sollecitato a mantenere l'attenzione	Mantiene l'attenzione in modo non continuo	Mantiene l'attenzione in modo costante	Mantiene l'attenzione e mostra interesse e coinvolgimento
CAPACITA' DI CONFRONTARSI	Non ascolta le idee degli altri se diverse dalle proprie	Sa ascoltare anche se a volte tende ad imporre le proprie idee	Sa ascoltare senza interrompere e senza imporsi	Dà valore alle opinioni altrui ed espone le proprie idee in modo costruttivo
CAPACITA' DI LAVORARE IN GRUPPO	Assume un atteggiamento passivo, intervenendo solo se stimolato	Partecipa se interessato con un ruolo gregario	Partecipa se interessato	Partecipa apportando il proprio contributo personale

RUBRICA DI VALUTAZIONE DEL PRODOTTO

INDICATORI	D- INIZIALE	C-BASE	B- INTERMEDIO	A- AVANZATO
RISPETTO DELLA CONSEGNA DATA	Il prodotto non rispetta la consegna data	Il prodotto rispetta la consegna data solo in parte	Il prodotto rispetta in modo sostanziale la consegna data	Il prodotto rispetta in modo pieno la consegna data
ORIGINALITA' E SIGNIFICATIVITA' DEL PRODOTTO	Mancanza di originalità e creatività, contenuto per nulla significativo	Prodotto creativo, ma debolmente significativo	Prodotto creativo ed originale, sufficientemente significativo	Prodotto originale, creativo, immediato per la sua significatività.
CHIAREZZA ED EFFICACIA DEL MESSAGGIO	Il messaggio non è chiaro ed è esposto in modo pedissequo e impersonale	Il messaggio è poco chiaro ed esposto in modo banale	Il messaggio è chiaro ma poco originale nell'esposizione	Il messaggio è chiaro, assolutamente esauriente e colpisce l'ascoltatore per l'immediatezza e l'originalità

CREATIVITÀ	Nel lavoro non è stato espresso alcun elemento di creatività	Nel lavoro sono state proposte connessioni consuete tra pensieri e oggetti, con scarsi contributi personali ed originali	Trova qualche nuova connessione tra pensieri e oggetti e apporta qualche contributo personale al processo di lavoro, realizza produzioni abbastanza originali	Sono state elaborate nuove connessioni tra pensieri e oggetti; l'alunno ha innovato in modo personale il processo di lavoro, realizzando produzioni originali
-------------------	--	--	---	---

RUBRICA DI VALUTAZIONE DEL PRODOTTO		
INDICATORI	DESCRITTORI	LIVELLI
Completezza, pertinenza, organizzazione 1	Il prodotto contiene tutte le parti e le informazioni utili e pertinenti a sviluppare la consegna, anche quelle ricavabili da una propria ricerca personale e le collega tra loro in forma organica	4
	Il prodotto contiene tutte le parti e le informazioni utili e pertinenti a sviluppare la consegna e le collega tra loro	3
	Il prodotto contiene le parti e le informazioni di base pertinenti a sviluppare la consegna	2
	Il prodotto presenta lacune circa la completezza e la pertinenza; le parti e le informazioni non sono collegate	1
Correttezza 2	Il prodotto rispetta le caratteristiche della correttezza sintattica, formale e grafica	4
	Il prodotto è eseguito correttamente secondo i parametri di accettabilità	3
	Il prodotto è nel complesso corretto	2
	Il prodotto presenta lacune relativamente alla correttezza dell'esecuzione	1
Chiarezza ed efficacia del messaggio 3	Il messaggio è chiaro, assolutamente esauriente e colpisce l'ascoltatore per l'immediatezza e l'originalità	4
	Il messaggio è chiaro ma poco originale nell'esposizione	3
	Il messaggio è poco chiaro ed esposto in modo banale	2
	Il messaggio non è chiaro ed è esposto in modo pedissequo e impersonale	1
Rispetto dei tempi 4	Il periodo necessario per la realizzazione è conforme a quanto indicato e l'allievo ha utilizzato in modo efficace il tempo a disposizione	4
	Il periodo necessario per la realizzazione è di poco più ampio rispetto a quanto indicato e l'allievo ha utilizzato in modo efficace, seppur lento, il tempo a disposizione	3
	Il periodo necessario per la realizzazione è più ampio rispetto a quanto indicato e l'allievo ha mostrato scarsa capacità organizzativa	2
	Il periodo necessario per la realizzazione è più ampio rispetto a quanto indicato e l'allievo ha disperso il tempo a disposizione per incuria	1
Precisione e destrezza nell'utilizzo degli strumenti e delle tecnologie 5	Usa strumenti e tecnologie con precisione, destrezza ed efficienza. Trova soluzione ai problemi tecnici, unendo manualità, spirito pratico a intuizione	4
	Usa strumenti e tecnologie con precisione e destrezza. Trova soluzione ad alcuni problemi tecnici con adeguata manualità, spirito pratico e discreta intuizione	3
	Usa strumenti e tecnologie al minimo delle loro potenzialità	2
	Utilizza gli strumenti e le tecnologie in modo assolutamente inadeguato	1
Esposizione orale 6	L'esposizione orale è precisa, fluida, espressiva e ricca di vocaboli	4
	L'esposizione orale è abbastanza precisa e fluida, ma poco espressiva	3
	L'esposizione orale è poco precisa, inespressiva e si avvale di un vocabolario poco ricco	2

	L'esposizione orale è molto imprecisa, stentata e molto povera di termini	1
Uso del linguaggio specifico 7	Ha un linguaggio ricco e articolato; usa anche termini settoriali e specifici in modo pertinente	4
	La padronanza del linguaggio, compresi i termini e specifici da parte dell'allievo è soddisfacente	3
	Mostra di possedere un minimo lessico settoriale e specifico	2
	Presenta lacune nel linguaggio settoriale e specifico	1
Creatività 8	Sono state elaborate nuove connessioni tra pensieri e oggetti; l'alunno ha innovato in modo personale il processo di lavoro, realizzando produzioni originali	4
	Trova qualche nuova connessione tra pensieri e oggetti e apporta qualche contributo personale al processo di lavoro, realizza produzioni abbastanza originali	3
	Nel lavoro sono state proposte connessioni consuete tra pensieri e oggetti, con scarsi contributi personali ed originali	2
	Nel lavoro non è stato espresso alcun elemento di creatività	1

Unità di apprendimento

1. Titolo	Mens sana in internet sano cittadinanza digitale
2. Destinatari	Classe seconda
Prodotto finale	preparare una pubblicità progresso sul buon uso degli strumenti digitali
3. Discipline coinvolte	italiano, matematica, inglese, arte, IRC, spagnolo
4. Contesto di riferimento	
5. Finalità del percorso	
6. Competenze chiave per l'apprendimento permanente - Quadro di riferimento europeo	<p>Competenze chiave europee: Competenza alfabetica funzionale Competenza multilinguistica Competenza digitale Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di cittadinanza Competenza matematica Consapevolezza ed espressione culturale</p>
5. Traguardi per lo sviluppo delle competenze disciplinari	<p>Per ogni disciplina coinvolta indicare i traguardi in riferimento alle Indicazioni Nazionali</p> <p>Italiano: L'alunno è capace di scrivere correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario. Produce testi multimediali. Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso. L'alunno riconosce il rapporto tra varietà linguistiche</p> <p>Matematica: L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni. Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni.</p> <p>Arte: Lo studente riesce a produrre un elaborato grafico simulando una pubblicità progresso, inserendo un messaggio inerente all'unità didattica e ai temi svolti nelle altre discipline. Interpreta il tema in modo personale e utilizza gli strumenti grafici (supporti, colori, matite) in modo corretto e funzionale al progetto.</p> <p>Inglese: L'alunno comprende e produce brevi messaggi orali e scritti relativi all'argomento dato. Svolge compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni. Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.</p> <p>Spagnolo: l'alunno comprende brevi testi e definizioni relativi all'argomento nella lingua straniera. Riconosce e usa il linguaggio specifico nei vari contesti.</p> <p>IRC: l'alunno si interroga e riflette prima di agire sul web, immaginando le possibili conseguenze etico-legali che possono derivarvi. Impara a dare</p>

	valore ai propri comportamenti, per relazionarsi in modo armonioso con sè, con gli altri, con il mondo che lo circonda.
6. Obiettivi di apprendimento	<p>Per ogni disciplina coinvolta indicare gli obiettivi di apprendimento</p> <p>Italiano: Scrivere testi di forma diversa (narrativo, espositivo, argomentativo) corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico e lessicale, coerenti e coesi, adeguandoli a situazione, argomento, scopo e destinatario. Comprendere e usare parole in senso figurato. Realizzare scelte lessicali adeguate in base alla situazione comunicativa, agli interlocutori e al tipo di testo.</p> <p>Matematica: Rappresentare insiemi di dati, anche facendo uso di un foglio elettronico. In situazioni significative, confrontare dati al fine di prendere decisioni, utilizzando le distribuzioni delle frequenze e delle frequenze relative e le nozioni di media aritmetica, moda e mediana.</p> <p>Arte: Utilizzare correttamente gli strumenti da disegno. Scegliere lo strumento adeguato per il progetto che si intende realizzare, in base anche al messaggio che si vuole trasmettere. Utilizzare il colore per esprimere le emozioni.</p> <p>Inglese: L'alunno individua informazioni specifiche relative all'argomento trattato in testi di tipologie diverse. Scrive ed espone brevi messaggi che si avvalgono di lessico e strutture morfo-sintattiche appropriati.</p> <p>Spagnolo: L'alunno riconosce ed utilizza il linguaggio specifico per riflettere e fare confronti nella produzione di brevi testi scritti e orali nella lingua straniera.</p> <p>IRC: L'alunno è in grado di definire e cogliere il significato delle regole che possono aiutarlo a "stare bene on line". È in grado di riconoscere i suoi doveri e i suoi diritti per rispettare e sentirsi rispettato quando utilizza la rete</p>
7. Principali contenuti disciplinari coinvolti (conoscenze)	<p>Italiano: breve storia della pubblicità; le caratteristiche del messaggio pubblicitario; il linguaggio della pubblicità; pubblicità commerciale e pubblicità di utilità sociale; la "correttezza" in pubblicità.</p> <p>Matematica: Tabelle di frequenza. Indici di posizione: moda, mediana e media aritmetica. Definizioni di probabilità. Diagrammi a settori circolari, Istogrammi e Ideogrammi.</p> <p>Arte: L'arte nella pubblicità. La grafica pubblicitaria e l'efficacia delle immagini nella trasmissione di messaggi. L'uso del colore come veicolo di emozioni.</p> <p>Inglese: Lessico e terminologia di base riguardante la cittadinanza digitale ed il linguaggio pubblicitario.</p> <p>Spagnolo: il lessico e la terminologia relativi alle reti sociali, all'uso corretto dell'identità digitale e ai pericoli della navigazione in rete in lingua spagnola.</p> <p>IRC: L'agire della persona, tra regole, diritti, doveri, convinzioni, valori. Il concetto di libertà e responsabilità nel web.</p>
8. Organizzazione dell'ambiente di apprendimento	<p>METODOLOGIE: lezione dialogata, lavoro di gruppo on line, flipped classroom, conversazioni / dibattiti,</p> <p>SPAZI: aula, aula di informatica</p> <p>TEMPI: tutto l'anno</p>

	MATERIALI E STRUMENTI: libri di testo, testi di consultazione, schede di lavoro, materiale strutturato e semistrutturato, device.
<p>Fasi di sviluppo della Uda</p> <p>Italiano: durante tutto l'anno (numero di ore....)</p> <p><u>Matematica</u>: secondo quadrimestre (numero di ore 6)</p> <p><u>Arte</u>: secondo quadrimestre (2 ore)</p> <p><u>Inglese</u>: secondo quadrimestre (3 ore)</p> <p><u>Spagnolo</u>: secondo quadrimestre(4)</p> <p><u>IRC</u>: secondo quadrimestre (2?)</p>	
10. Valutazione formativa e autentica	<p>La presentazione del lavoro sarà valutata collegialmente dai docenti che vi hanno guidato in questo percorso di insegnamento/apprendimento, secondo i seguenti criteri: - partecipazione nella realizzazione del prodotto - completezza, correttezza, pertinenza e organizzazione - capacità di trasferire le conoscenze acquisite - ricerca e gestione delle informazioni - creatività - funzionalità.</p> <p>Autovalutazione dello studente</p>