



EAS DI CITTADINANZA

So usare gli strumenti digitali o mi faccio usare?

Classi Prime, Plesso Paratico

A.S. 2021/22

Curricolo dell'I.C. di ISEO a.s. 2021/2022

EAS CITTADINANZA

- **TITOLO EAS:** So usare gli strumenti digitali o mi faccio usare?
- **PLESSO :** Paratico
- **CLASSI:** PRIME (1 E, 1 F)
- **AMBITO:** Cittadinanza digitale
- **COMPETENZE DI RIFERIMENTO:** Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare, competenza sociale e civica in maniera di cittadinanza, competenza matematica e competenza in Scienze Tecnologie ed ingegneria, Spirito di iniziativa e imprenditorialità



IDENTIFICAZIONE DEL PROBLEMA AFFRONTATO E SOLUZIONE TROVATA

SITUAZIONE INIZIALE:

*Mi piace usare vari strumenti digitali,
ma tutti mi dicono di stare attento.
Perché? Quanto il digitale influenza la
mia quotidianità in positivo e/o in
negativo?*



SITUAZIONE FINALE:

*Realizzazione di un decalogo contenente
indicazioni da seguire per un uso
consapevole e corretto degli strumenti
digitali a disposizione.*



METODOLOGIA E FASI DI REALIZZAZIONE

METODOLOGIA : brainstorming, lavori in gruppo, lezione partecipata, ricerche

FASI DI REALIZZAZIONE:

- Riflessione sulle esperienze piacevoli e spiacevoli nell'uso di app (**WhatsApp**) e su quali siano i comportamenti corretti e quelli da evitare;
- Lettura del libro di Geracitano «Internet nuovo mondo» e stesura delle regole condivise nell'utilizzo dei social;
- **Quantificazione** di Come, Quali e Quanto ogni alunno usa uno (o più) strumenti digitali (Indagine statistica personale);
- Approfondimento sulla **Cyber security** e le **fake news** (Come riconoscerle, come stare attenti?);
- Significato dei principali **vocaboli** anglosassoni circolanti nel **web**. Traduzione in inglese di alcune regole ritenute importanti;



METODOLOGIA E FASI DI REALIZZAZIONE

- L'importanza delle regole in ambito sportivo e nel gioco per condividere l'attività e di come le parole fanno la differenza: lettura del **Manifesto della Comunicazione non ostile** per lo Sport; fair play negli sport e negli E-sport; creazione di giochi corredati da regolamento;
- Riflettere sui “nuovi idoli” e produrre alcune semplici regole di comportamento per l'uso di un linguaggio corretto all'interno dei social
- **Realizzazione** artistica del decalogo prodotto

App utilizzate : Pacchetto office, Pacchetto GSuite

MONITORAGGIO, VALUTAZIONE e AUTOVALUTAZIONE

- **Valutazioni in itinere del processo**
- **Valutazione del prodotto finale**
- **Schede autovalutative**

