

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	Sapere Consumare. Percorso per un approccio consapevole al mondo digitale
Prodotti	<i>Slides, brochure, relazioni, mini-conferenze</i>
Competenze chiave/competenze culturali	
Competenza digitale	
Competenze sociali e civiche	
Spirito di iniziativa ed imprenditorialità	
Abilità (in ogni riga gruppi di abilità conoscenze riferiti ad una singola competenza)	Conoscenze (in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza)
capacità di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuali	conoscere i meccanismi di funzionamento di internet dei social media e, più specificamente, dei seguenti argomenti: - reputazione online e il diritto all'oblio; - algoritmi di presentazione dei feed sui social network e bias cognitivo; - spam, phishing, spear phishing e spoofing; - followers e social media; - social bot; - segnalazioni e censure sui social, pubblicità ingannevole; - acquisti sicuri su internet: come proteggersi dalle truffe online
capacità di comunicare le proprie conoscenze	conoscenza della lingua italiana e dei diversi registri linguistici
capacità di organizzare il proprio lavoro in relazione ad un gruppo di lavoro e di diffondere i risultati del proprio lavoro	conoscenza degli strumenti digitali di organizzazione del lavoro
Utenti destinatari	Studenti della secondaria di secondo grado, biennio e triennio (ICL, 4ASU, 4CSU)
Prerequisiti	competenze digitali di base
Fase di applicazione	6 ore di lezione: organizzazione del lavoro, presentazione dei software, avvio dell'attività di ricerca e realizzazione prodotti 10 ore attività in orario extrascolastico: ricerca e realizzazione dei prodotti 4 ore: presentazione prodotti (le fasi si intendono per singola classe)
Tempi	gennaio-maggio
Esperienze attivate	sviluppo di competenze personali e sociali
Metodologia	apprendimento cooperativo per piccoli gruppi didattica laboratoriale
Risorse umane interne esterne	docenti interni
Strumenti	LIM, notebook, connessione internet
Valutazione	Questionario finale Questionario di autovalutazione intermedio Questionario di autovalutazione finale

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA: Sapere Consumare. Percorsi per un approccio consapevole al mondo digitale

Cosa si chiede di fare: realizzare un prodotto digitale per diffondere la conoscenza su alcuni aspetti del mondo digitale; realizzare un breve intervento di esposizione dei risultati del proprio lavoro.

In che modo: in piccoli gruppi, scegliere uno dei seguenti argomenti per l'approfondimento:

- reputazione online e il diritto all'oblio;
- algoritmi di presentazione dei feed sui social network e bias cognitivo; - spam, phishing, spear phishing e spoofing;
- followers e social media;
- social bot;
- segnalazioni e censure sui social, pubblicità ingannevole;
- acquisti sicuri su internet: come proteggersi dalle truffe online

Quali prodotti: prodotti digitali che si ritiene utili per la presentazione alla comunità scolastica ed extrascolastica (slides, brochures, questionari interattivi con gamification, learning games, escape rooms, libri digitali)

Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti): imparare ad utilizzare consapevolmente il web, imparare a condividere con gli altri le proprie conoscenze

Tempi: un mese per la ricerca e un mese per la realizzazione dei prodotti, con monitoraggio settimanale

Risorse: notebook, materiali informativi e sitografia condivisi sulla repository di classe

Criteri di valutazione: griglia di valutazione dei prodotti digitali di istituto