

Classe	2^A/B
Disciplina	EDUCAZIONE CIVICA
Tema trattato	Cittadinanza digitale
Focus	Real or Fake
Anno scolastico	2023-2024
Docenti responsabili	Tutti i docenti della classe 2^A/B

Competenze interessate dal corso

Competenza digitale

Presuppone una solida consapevolezza e conoscenza della natura, del ruolo e delle opportunità delle tecnologie digitali nel quotidiano, nella vita privata, sociale e nel lavoro. È supportata da abilità di base per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni, per comunicare e partecipare a reti collaborative, ma anche a sostegno del pensiero critico, della creatività e dell'innovazione. Le abilità necessarie comprendono: la capacità di cercare, raccogliere e trattare le informazioni e di usarle in modo critico, sistematico, accertandone la pertinenza, sapendo utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie digitali per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. La competenza digitale implica un atteggiamento critico e riflessivo, curioso rispetto ai futuri sviluppi, un approccio responsabile all'utilizzo degli strumenti, considerazione degli aspetti etici e attenzione alla sicurezza.

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Si fonda sulla conoscenza dei codici di comportamento e della comunicazione, sulla consapevolezza di uno stile di vita salutare, del proprio stile di apprendimento e delle risorse interne ed esterne per orientarsi e realizzarsi. Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, conducendo una vita attenta alla salute e orientata al futuro, provando empatia e gestendo il conflitto con un

approccio favorevole e inclusivo. È caratterizzata dalla disposizione ad affrontare i problemi per risolverli sia nell'apprendere sia nel gestire gli ostacoli e i cambiamenti, dall'intenzione di applicare quanto si è appreso in precedenza, facendo tesoro delle proprie esperienze, e dalla curiosità verso opportunità di apprendimento e sviluppo nei diversi contesti della vita.

Competenza in materia di cittadinanza

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, creando reti di fiducia verso gli altri. Si fonda sulla conoscenza dei concetti e dei fenomeni di base riguardanti gli individui, i gruppi, le organizzazioni lavorative, la società, l'economia e la cultura, le vicende contemporanee e i principali eventi della storia nazionale, europea e mondiale, con le loro interpretazioni critiche. Essa presuppone un interesse per gli sviluppi politici e socioeconomici, per le discipline umanistiche e per la comunicazione interculturale e la comprensione dei valori comuni dell'Europa. Tale competenza prevede un atteggiamento responsabile e costruttivo nel rispetto dei diritti umani, con la disponibilità a superare i pregiudizi, a raggiungere compromessi ove necessario e a garantire giustizia ed equità sociali, partecipando ai processi decisionali democratici e alle attività civiche, sostenendo la diversità sociale e culturale, la parità di genere, la coesione sociale, stili di vita sostenibili, la promozione di una cultura di pace e non violenza, nonché della disponibilità a rispettare la privacy degli altri e ad essere responsabili in campo ambientale.

CONTENUTI DEL CORSO

ARTE E IMMAGINE (2A)

Conoscenze	Abilità	Strumenti e metodologie
- I superpoteri di Dall-E: immagini o opere d'arte?	<ul style="list-style-type: none"> - Imparare a conoscere una nuova tecnologia AI che crea immagini - conoscere la differenza tra un'opera d'arte e un'immagine 	<ul style="list-style-type: none"> - visione di video - pdf - dibattito

ITALIANO

Conoscenze	Abilità	Strumenti e metodologie
------------	---------	-------------------------

-Fenomeno del ghost-writer vs copyright	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendere i concetti di ghost-writing, copyright, plagio, post-verità - Saper demolire una fake news 	<ul style="list-style-type: none"> - ppt - role-playing - materiali forniti dal docente - articoli di giornale
INGLESE		
Conoscenze	Abilità	Strumenti e metodologie
-Il terrappiattismo	<ul style="list-style-type: none"> - Saper distinguere una notizia vera da una notizia falsa - Capire quali fonti sono attendibili 	<ul style="list-style-type: none"> -podcast in lingua inglese -dibattito e confronto in classe
MATEMATICA		
Conoscenze	Abilità	Strumenti e metodologie
-A.I. L'intelligenza artificiale e il suo utilizzo. Pro e contro nell'apprendimento.	<ul style="list-style-type: none"> -Comprendere la definizione di intelligenza artificiale; -Saper utilizzare gli strumenti disponibili online con spirito critico; 	<ul style="list-style-type: none"> -utilizzo di PC; -Utilizzo di cartelloni; -Sondaggio alla classe, raccolta di opinioni; -Power point-Canva -utilizzo di chat GPT come strumento di intelligenza artificiale
MUSICA (2B)		
Conoscenze	Abilità	Strumenti e metodologie
-Autotune vs musica dal vivo	<ul style="list-style-type: none"> -Comprendere quanto l'avvento della tecnologia abbia influito sul mercato della musica. -sapersi confrontare e collaborare nel gruppo. -saper utilizzare il pensiero critico nell'analisi della musica moderna 	<ul style="list-style-type: none"> -Visione e ascolto di brevi videoclip - Power point -Panquiz sulle conoscenze -Lavoro in piccoli gruppi -Sperimentazione dell'app Voloco

STORIA		
Conoscenze	Abilità	Strumenti e metodologie
<ul style="list-style-type: none"> -Curiosità sulle fake news epocali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Saper distinguere una fake news da una notizia attendibile - Apprendere alcune delle fake news più clamorose della storia - Imparare i concetti di falso ricordo, effetto Mandela e revisionismo storico (soffermandosi sulla corrente del negazionismo). 	<ul style="list-style-type: none"> - ppt - visione di video - materiali forniti dal docente - articoli di giornale
GIORNATA EUROPEA DELLE LINGUE		
Conoscenze	Abilità	Strumenti e metodologie
<ul style="list-style-type: none"> - Aspetti principali della storia del linguaggio dei numeri. - Nozioni di base del linguaggio del corpo e della comunicazione non verbale - Informazioni sulla Baviera, Andalusia e Murcia -Aspetti principali della lingua e cultura albanese -Aspetti principali della lingua e cultura cinese -Aspetti principali della lingua e cultura libanese -Aspetti principali della lingua e cultura argentina 	<ul style="list-style-type: none"> -Saper riconoscere e analizzare diverse forme di linguaggio - Saper riconoscere le peculiarità culturali e turistiche di alcune regioni tedesche e spagnole - Saper operare un'analisi contrastiva tra culture diverse 	<ul style="list-style-type: none"> - Flipped classroom - Lezione dialogata - Presentazioni PowerPoint - Visione del film "Almanya - La mia famiglia va in Germania" - Attivazione psicofisica

LIFE SKILLS		
Conoscenze	Abilità	Strumenti e metodologie
<ul style="list-style-type: none"> - Meccanismi decisionali - Le caratteristiche delle emozioni - Ansia e rabbia, come superarle - I meccanismi della comunicazione - Le dinamiche relazionali tra pari e con il mondo adulto - Principi di assertività - Gestione dello stress 	<ul style="list-style-type: none"> - Saper gestire l'ansia e la rabbia attraverso tecniche specifiche - Saper comunicare in modo efficace per evitare malintesi - Saper entrare in relazione con gli altri in modo adeguato - Saper esporre le proprie opinioni rispettando l'altro - Saper risolvere i conflitti - Saper prendere decisioni efficaci 	<ul style="list-style-type: none"> - Manuale "ABILITA' PER LA VITA" LEO'S LIFE COMPETENCIES - Visione filmati - Lezione dialogata - Dibattito - Realizzazione cartelloni - Lavori di gruppo

Durante le giornate dedicate a Educazione civica del secondo quadrimestre, agli Studenti saranno proposte quattordici tracce (una traccia per ciascuna disciplina) che si ricollegheranno al tema della cittadinanza digitale. Saranno gli Studenti a scegliere otto delle quattordici tracce proposte e a svilupparle in lavori di gruppo. Le tracce proposte da ciascuna disciplina sono le seguenti:

Materia	Traccia
Alternativa	"Un filo che ci unisce" . Un mondo che ci permetta di restare connessi, ma sempre in relazione.
Arte	Vagabondo Digitale: esplorare i luoghi attraverso la mappa interattiva dei beni culturali
Geografia	La diffusione dei social network: gli Stati più tecnologici in Europa e nel mondo
Inglese	Anonymous : a powerful, faceless and controversial hacker group. Who are they? What do they do? What do they want?
Italiano	"Staccare la spina" . Analisi e approfondimento dell'impatto dei nuovi mezzi di comunicazione sulla vita dei giovani adolescenti.
Matematica	Quanta matematica sta dietro ai social network e alla loro analisi di utilizzo?

Musica	Musica in streaming: Youtube, Spotify, Tik Tok, Instagram vs le nuove generazioni
Religione	La Chiesa e la Comunicazione: con che Social si diffondono i messaggi cristiani?
Scienze	Social media: quale impatto sul benessere psicofisico dei giovani? Pro e contro del loro utilizzo
Scienze motorie	La salute online: pro e contro. Chi la promuove? Come capire se fidarsi o no?
Spagnolo	Navegar de manera segura en Internet.
Storia	La storia dei mezzi di comunicazione e lo sviluppo di internet: un confronto tra generazioni (la vostra e quella dei vostri nonni e genitori)
Tecnologia	Il riciclo dei prodotti hi-tech
Tedesco	Die Nazi-Propaganda: die Fake News von Adolf Hitler

Descrittori livelli di competenza

PRIMO QUADRIMESTRE

1. Competenza in materia di cittadinanza

Descrittori	LIVELLO INIZIALE (5 – 6)	LIVELLO BASE (7)	LIVELLO INTERMEDIO (8)	LIVELLO AVANZATO (9 – 10)
Descrittore 1: Consapevolezza e rielaborazione della tematica trattata	Se guidato sa cogliere l'importanza della tematica trattata e comprende le strategie essenziali di azione per una corretta fruizione degli ambienti digitali	Sta acquisendo consapevolezza circa l'importanza della tematica trattata e ha compreso le principali strategie di azione per una corretta fruizione degli ambienti digitali	È consapevole dell'importanza della tematica trattata e ha compreso le strategie di azione per una corretta fruizione degli ambienti digitali	È consapevole dell'importanza della tematica trattata e ha rielaborato in maniera personale le strategie di azione per una corretta fruizione degli ambienti digitali

2. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Descrittori	LIVELLO INIZIALE (5 – 6)	LIVELLO BASE (7)	LIVELLO INTERMEDIO (8)	LIVELLO AVANZATO (9 – 10)
Descrittore 1: Interazione nel gruppo	Se guidato, interagisce in modo limitato nel gruppo	Interagisce in modo collaborativo nel gruppo	Interagisce attivamente nel gruppo	Interagisce in modo collaborativo, partecipativo e costruttivo nel gruppo
Descrittore 2: Problem solving	Se guidato, applica strategie di problem solving semplici e non sempre efficaci	Applica strategie di problem solving abbastanza efficaci	Applica strategie di problem solving efficaci	Applica strategie di problem solving efficaci, personali, originali e creative

SECONDO QUADRIMESTRE

1. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Descrittori	LIVELLO INIZIALE (5 – 6)	LIVELLO BASE (7)	LIVELLO INTERMEDIO (8)	LIVELLO AVANZATO (9 – 10)
Descrittore 1: Collaborazione in un progetto di gruppo	Se guidato, collabora con i membri del gruppo di lavoro in modo non sempre proficuo	Collabora con i membri del gruppo di lavoro in modo abbastanza proficuo	Collabora con i membri del gruppo di lavoro in modo proficuo	Collabora con i membri del gruppo di lavoro in modo proficuo contribuendo all'organizzazione del progetto
Descrittore 2: Acquisizione di un metodo di lavoro	Metodo di lavoro ancora dispersivo,	Metodo di lavoro abbastanza autonomo ed	Metodo di lavoro personale, efficace e produttivo, utilizzando	Metodo di lavoro personale, attivo e creativo, utilizzando in

	incerto, non sempre adeguato	efficace, utilizzando in modo adeguato il tempo a disposizione	in modo corretto il tempo a disposizione	modo corretto e proficuo il tempo a disposizione
--	------------------------------	--	--	--

2. Competenza digitale

Descrittori	LIVELLO INIZIALE (5 – 6)	LIVELLO BASE (7)	LIVELLO INTERMEDIO (8)	LIVELLO AVANZATO (9 – 10)
Descrittore 1: Utilizzo funzionale ed efficace dello strumento digitale	Se guidato, utilizza lo strumento digitale in modo non sempre funzionale	Utilizza lo strumento digitale in modo abbastanza funzionale ed efficace	Utilizza lo strumento digitale in modo funzionale ed efficace	Utilizza lo strumento digitale in modo sempre funzionale ed efficace, proponendo soluzioni originali e creative

3. Competenza in materia di cittadinanza

Descrittori	LIVELLO INIZIALE (5 – 6)	LIVELLO BASE (7)	LIVELLO INTERMEDIO (8)	LIVELLO AVANZATO (9 – 10)
Descrittore 1: Consapevolezza e rielaborazione della tematica trattata	Se guidato sa cogliere l'importanza della tematica trattata e comprende le strategie essenziali di azione per una corretta fruizione degli ambienti digitali	Sta acquisendo consapevolezza circa l'importanza della tematica trattata e ha compreso le principali strategie di azione per una corretta fruizione degli ambienti digitali	È consapevole dell'importanza della tematica trattata e ha compreso le strategie di azione per una corretta fruizione degli ambienti digitali	È consapevole dell'importanza della tematica trattata e ha rielaborato in maniera personale le strategie di azione per una corretta fruizione degli ambienti digitali