

**“PUBBLICITÀ PROGRESSO
PER UN USO CONSAPEVOLE DELLO SMARTPHONE”
Unità di Apprendimento Interdisciplinare**

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	PUBBLICITÀ PROGRESSO PER UN USO CONSAPEVOLE DELLO SMARTPHONE
Prodotti	<p>Sulla scia di una serie di lezioni inerenti il progetto “Un patentino per lo smartphone”, promosso dall’ASL CN2 in collaborazione con la Regione Piemonte, l’Arpa e la Polizia di Stato, finalizzate all’uso consapevole dello smartphone e parte integrante di questa UDA, realizzare una Pubblicità Progresso promuovendo l’uso responsabile di questo dispositivo e scegliendo tra le seguenti modalità:</p> <ul style="list-style-type: none"> - creare e interpretare una scenetta, come se fosse un video da proiettare - creare un manifesto/cartellone cartaceo; - creare un elaborato digitale (una presentazione, un video, un post social...) sul sito Canva o utilizzando le app della G Suite for Education.
Competenze mirate	<p>Competenza alfabetica funzionale Capacità di individuare, comprendere ed esprimere concetti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali.</p> <p>Competenza in materia di cittadinanza Capacità di impegnarsi efficacemente con gli altri per conseguire un interesse comune, capacità di accedere ai mezzi di comunicazione sia tradizionali, sia nuovi e di interpretarli criticamente e interagire con essi.</p> <p>Competenza digitale Interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere e lavorare.</p> <p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Capacità di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare in maniera costruttiva, far fronte all’incertezza e alla complessità, essere in grado di condurre una vita attenta alla salute, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.</p> <p>Competenza imprenditoriale Capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valore per gli altri. Si fonda sulla creatività, sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti.</p>

Abilità	Conoscenze
Individuare delle strategie di contrasto, difesa e aiuto rispetto agli attacchi on-line.	Conoscere il significato di Cyberbullismo e delle sue conseguenze, comprendere quindi le ricadute sugli altri delle nostre azioni e parole utilizzando uno smartphone.
Adottare un comportamento corretto e rispettoso delle regole.	Netiquette: conoscere le regole di un comportamento educato e responsabile in Internet.
Riflettere e individuare strategie da adottare per ridurre il “peso” di uno smartphone per il Pianeta.	Conoscere lo smartphone da un punto di vista prettamente tecnologico e l’impatto ambientale inerente la sua realizzazione. Avere consapevolezza che il “peso di uno smartphone” relativamente alla sua produzione in termini di salute per il pianeta e quindi per noi, è davvero elevato.
Imparare a creare password sicure. Essere in grado di distinguere comportamenti pericolosi e non pericolosi.	Comprendere il concetto di privacy e sicurezza in rete, apprendere la nozione di alcuni termini del web e nel web riferiti a specifici fenomeni propri della rete.
Imparare ad assumere alcuni comportamenti per salvaguardare la salute quando si usano strumenti tecnologici, tra cui lo smartphone.	Conoscere i possibili rischi legati alla salute causati dall’uso improprio degli strumenti tecnologici ed in particolare dello smartphone.
Manifestare tolleranza, esprimere e comprendere il punto di vista degli altri, creare fiducia e provare empatia	Capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva.
Utenti destinatari	n. 3 classi prime della Scuola Secondaria di Primo Grado
Prerequisiti	Utilizzo delle TIC Capacità e creatività nel disegno
Fase di applicazione	Inizio Secondo Quadrimestre (dal 14.02.2021 al 28.03.2022)
Tempi	45 ore (15 h per classe) di cui: <ul style="list-style-type: none"> - 20' presentazione progetto - 7 h e 40' ore inerenti le Unità Didattiche (di seguito U.D.) relative al progetto “Un patentino per lo smartphone” - 4 ore concernenti l’attività di laboratorio per la realizzazione dell’elaborato “Pubblicità Progresso” - 2 ore di restituzione alla classe dell’attività oggetto di laboratorio - 1 ora di svolgimento per il test finale riguardante i contenuti delle U.D. sul Patentino e finalizzato all’ottenimento del patentino stesso.
Esperienze attivate	Formazione in aula con i docenti Attività di laboratorio Visione di video inerenti le U.D.
Metodologia	Lezione frontale e partecipata Didattica per progetti Didattica laboratoriale

	<p>Didattica cooperativa e collaborativa</p> <p>Role playing</p> <p>Debate</p>
<p>Risorse umane</p> <ul style="list-style-type: none"> · interne · esterne 	<p>Docente di Italiano: Serena Sartore</p> <p>Docente di Francese: Domitilla Sciullo</p> <p>Docente di Scienze Motorie: Beatrice Graziola</p> <p>Docente di Tecnologia: Franca Balbo</p>
<p>Strumenti</p>	<p>Lim</p> <p>Videoproiettori</p> <p>Computer</p> <p>Programmi di infografica</p> <p>Cartelloni e pennarelli</p>
<p>Valutazione</p>	<p>Rubrica di valutazione</p> <p>Test finale eseguito con Google Moduli</p>