

**UDA DI ED. CIVICA CLASSE IA LICEO SCIENTIFICO
A.S. 2025-2026**

**UDA
I pericoli della rete**

UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	Occhio alla rete: navigare sicuri!
Compito autentico/ prodotto (specificare: <i>contesto, problema, scopo e destinatario</i>)	Immaginate di dover fare una lezione sui pericoli connessi all'uso inconsapevole di internet. Costruire un decalogo/galateo da seguire nell'uso di internet in situazioni diverse, sia private che scolastiche
Traguardi Educazione Civica (Modello di Curricolo dell'USRV)	È in grado di distinguere i diversi device e utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti in rete e navigare in modo sicuro. Sa ricercare informazioni in rete, con la supervisione dell'adulto, usando motori di ricerca e distinguendo alcuni siti più autorevoli rispetto all'oggetto di ricerca da altri. Abilità Con indicazioni dell'adulto, sa filtrare informazioni provenienti dalla rete e confrontarle con altre fonti: libri, testimonianze orali, regole condivise, esperienza personale, ecc. Seguendo dei criteri dati dall'adulto e anche di quanto appreso nello studio, distingue elementi di non attendibilità o di eventuale pericolosità nelle informazioni reperite e negli ambienti consultati. Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo. Prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare. È consapevole dei rischi della rete e come riuscire a individuarli.
Competenza chiave di Cittadinanza (Indicazioni Nazionali 2012)	Competenza digitale: alfabetizzazione informatica, sicurezza online e creazione di contenuti digitali Imparare ad imparare: possedere un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base; ricerca e organizzazione di nuove conoscenze; impegno in nuovi apprendimenti. Spirito di iniziativa: capacità di produrre idee e progetti creativi; assunzione di responsabilità e aiuto a chi è in difficoltà, analisi di se stesso, delle novità e degli imprevisti.
Utenti (Quali alunni partecipano alla realizzazione dell'UDA)	La classe 1B del Liceo Scientifico.
Tempi e discipline coinvolte	34 ore (19 ore nel primo quadrimestre e 15 nel secondo quadrimestre)

PIANO DI LAVORO: I QUADRIMESTRE

Attività (cosa fa lo studente)	Metodologia (cosa fa il docente)	Esiti	Tempi e discipline coinvolte	Evidenze per la Valutazione
Bullismo e cyberbullismo	-Lettura degli articoli di giornale -visione del film "Il ragazzo dai pantaloni Rosa"	Confronto tra bullismo e cyberbullismo. Il cyberbullismo e gli adolescenti.	3 ore Religione	A partire dall'esperienza personale, sa spiegare il concetto di cyberbullismo. Riflessioni delle conseguenze di questo fenomeno sui giovani.
Online predators	-lettura del brano e discussione	I rischi di internet	2 ore inglese	A partire dal testo instaurare una discussione che fa emergere esperienze personali e non su tale fenomeno.
Dipendenza dai social	Visione del film "Non c'è campo"; -Analisi sull'uso del cellulare e sulle app più "cliccate"	Dipendenza da Internet e dai social network. Analizzare l'uso personale del cellulare	4 ore Matematica	Realizzare una raccolta dati sull'uso dei cellulari, in particolare il tempo di utilizzo dei social network e riportare i dati su un grafico.

<i>I pericoli della rete in una città moderna; parallelismo con l'antica città di Uruk</i>	-studio di articoli -studio di documenti storici	Considerazioni sui pericoli della rete nell'organizzazione e nella gestione di una città moderna rispetto ad una città del passato	3 ore Geo-storia	Presentazione del lavoro svolto
---	---	--	---------------------	---------------------------------

<i>Il furto di identità Il cyberbullismo La dipendenza da social</i>	-Lecture brani antologici; -libri; -articoli e produzioni scritte.	Riflessioni collettive sulle abitudini di vita degli alunni nell'uso delle nuove tecnologie, sulla dipendenza da social, sul furto d'identità e sulle conseguenze del cyberbullismo.	4 ore Italiano	A partire dall'esperienza personale, sa spiegare il concetto di pericolo della rete. Individua, con opportuni esempi e domande del docente, alcuni dei più probabili rischi potenziali in cui può incorrere in rete.
---	--	--	-------------------	--

<i>Il corpo in gioco: etica, regole e benessere per una cittadinanza attiva</i>	-studio di saggi	Cittadinanza attiva, benessere e scienze motorie	3 ore Scienze motorie	Verifica sugli argomenti affrontati
--	------------------	--	--------------------------	-------------------------------------

PIANO DI LAVORO: II QUADRIMESTRE

<i>Attività (cosa fa lo studente)</i>	<i>Metodologia (cosa fa il docente)</i>	<i>Esiti</i>	<i>Tempi e discipline coinvolte</i>	<i>Evidenze per la Valutazione</i>
<i>Il lato oscuro della condivisione dei dati personali; come difendersi dalle fake news con il metodo scientifico</i>	-Studio di documenti -visione delle fake news	Stimolare il senso critico per valutare le informazioni su internet, e riconoscere le fake news.	3 ore Scienze naturali	Creazione di una carta del buon uso dei social. Analisi di notizie scientifiche e comparazione con fake news

<i>I predatori e i pericoli nell'antica Roma e i predatori di oggi</i>	-Analisi di documenti, articoli	I predatori dall'antica Roma ad oggi; confrontare il loro ruolo nel tempo.	3 ore latino	Individuare, con opportuni esempi e domande del docente, il ruolo del predatore.
<i>Phishing e furti di identità, rischi per il benessere</i>	-lettura del brano e discussione	Analizzare i rischi d'identità, di phishing attraverso l'analisi di questi nuovi metodi di frode.	2 ore inglese	A partire dal testo, instaurare una discussione che faccia emergere esperienze personali, e non, su tali fenomeni.

<i>L'arte e le fake news</i>	-Analisi e studio di opere d'arte -articoli	Un viaggio attraverso l'arte che metta in evidenza le fake news.	4 ore Disegno e Storia dell'arte	Verifica sugli argomenti affrontati.
<i>Malati di connessione</i> <i>Video</i>	Visione di un film; Documentari	Le malattie legate all'uso eccessivo di Internet	3 ore Fisica	A partire dalla visione del video, instaurare una discussion che faccia emergere esperienze personali e non su tali fenomeni.

QUADRO RIASSUNTIVO DELLE COMPETENZE SVILUPPATE

(riportare qui le evidenze indicate nel piano di lavoro e completare con abilità e conoscenze)

Competenze chiave	Evidenze osservabili	Abilità (in ogni riga gruppi di abilità riferiti ad una singola evidenza)	Conoscenze (in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola evidenza)
Competenza chiave europea Competenza digitale: alfabetizzazione informatica, sicurezza online e creazione di contenuti digitali Imparare ad imparare: Spirito di iniziativa	Individua evidenti rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventive Sa utilizzare le principali funzioni dei dispositivi e dei programmi di largo uso per scrivere, disegnare fare semplici calcoli: avvio, creazione di file, salvataggio, inserimento di immagini, ecc Individua i principali e più evidenti rischi dell'utilizzo della rete e della diffusione di informazioni personali proprie e altrui. Interagisce e collabora con altri mediante le tecnologie, osservando comportamenti di netiquette. Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuove informazioni in modo autonomo. Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.	Utilizza strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. Utilizza materiali digitali per l'apprendimento. Utilizza il PC, periferiche e programmi applicativi. Utilizza la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca. Riconosce potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche Pone domande e formulare ipotesi Cerca, trova e seleziona, legge, confronta e commenta fonti Reperisce informazioni da varie fonti per gli scopi della ricerca Idea e immagina prodotti ed elaborati creativi. Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo. Individua problemi e formula procedure risolutive, valutando risorse e modalità.	Le applicazioni tecnologiche e le relative modalità di funzionamento. I dispositivi informatici di input e output. Il sistema operativo, i più comuni software applicativi e prodotti multimediali. Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni. Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, e-mail, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.). Fonti di pericolo e procedure di sicurezza. Informazioni anche con l'aiuto di mappe, schemi, tabelle, grafici. Un metodo per acquisire e memorizzare le informazioni e utilizza strategie di studio. Strumenti, risorse e tempi rispetto ad un compito assegnato o un progetto. Risorse e attività personali anche nell'ambito di un gruppo di lavoro.

Rubrica di Valutazione di ed. Civica

COMPETENZE DECLINATE IN CONOSCENZE E ABILITA' E ATTEGGIAMENTI	
CONOSCENZE	Conoscere l'organizzazione costituzionale ed amministrativa del nostro Paese nonché i valori che ispirano gli ordinamenti comunitari e internazionali, i loro compiti e funzioni essenziali. Conoscere i principi su cui si fonda la convivenza civile. Conoscere gli articoli della Costituzione e i principi generali delle leggi e delle carte internazionali proposti Conoscere i principi della Cittadinanza digitale nonché gli obiettivi dell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile proposti dall'Organizzazione delle Nazioni Unite.
ABILITA'	Individuare e saper riferire gli aspetti connessi alla cittadinanza negli argomenti studiati nelle diverse discipline. Applicare, nelle condotte quotidiane, i principi di sicurezza, sostenibilità, buona tecnica, salute, appresi nelle discipline. Saper riferire e riconoscere a partire dalla propria esperienza fino alla cronaca ed ai temi di studio, i diritti e i doveri delle persone; collegarli alla previsione delle Costituzioni, delle Carte internazionali, delle leggi.
ATTEGGIAMENTI	Adottare, nell'ambito del curriculum dell'educazione civica, comportamenti coerenti con i doveri previsti dai propri ruoli e compiti. Partecipare attivamente alle attività curriculari proposte, anche quelle inerenti la vita della scuola e la comunità, con atteggiamento collaborativo e democratico. Assumere, durante le discussioni guidate, comportamenti nel rispetto delle diversità personali, culturali, di genere; costruire modelli di comportamento e stili di vita rispettosi della sostenibilità, della salvaguardia delle risorse naturali, dei beni comuni, della salute, del benessere e della sicurezza propria e altrui. Esercitare pensiero critico nell'accesso alle informazioni e nelle situazioni proposte.

