

Digic@re

DIGItal Curriculum And REsearch

Un Curricolo digitale verticale
di Educazione all'informazione

a cura di Gianna Cappello,
Paola Macaluso, Angela Daniela Sortino



 **PALUMBO
EDITORE**



Digic@re

DIGItal Curriculum And REsearch

Un Curricolo digitale verticale
di Educazione all'informazione

a cura di Gianna Cappello,
Paola Macaluso, Angela Daniela Sortino

Partner



LICEO CLASSICO STATALE
UMBERTO I
PALERMO



**Università
degli Studi
di Palermo**



Palermo



associazione italiana
media education



>> Itaipress
Agenzia di Stampa

digicare.palumboeditore.it

POWERED BY Palumbo Editore Divisione Digitale

RESPONSABILE DI PROGETTO Vincenzo Patricolo

GRAFICA E WEB Salvatore Leto

© 2024 by **G. B. Palumbo & C. Editore** s.p.a.

COORDINAMENTO EDITORIALE Giancarlo Biscardi

REDAZIONE Roberta Gambino

PROGETTO GRAFICO Vincenzo Marineo

COMPOSIZIONE Fotocomp - Palermo

STAMPA Publistampa s.n.c.

Proprietà artistica e letteraria della Casa Editrice

Finito di stampare nel mese di maggio 2024

indice

	Introduzione	5
UDA	scuola dell'infanzia	9
	Ri...creare con...forme	10
	Nella nuova fattoria	12
	A spasso nel bosco con Cappuccetto rosso	14
	Attraverso l'albero scopro le stagioni	16
	Alla scoperta del mondo digitale	18
UDA	scuola primaria	21
	Il bene più prezioso	22
	Un super alunno digitale	24
	Ri...creare con...forme	26
	Insieme si può fare! Scrittura collaborativa di una storia	28
	Bagheria: una città da visitare... e da gustare	30
	Nella nuova fattoria	32
	Il mondo nelle tue mani	34
	Un computer per amico	36
	Io navigo nel digit@le	38
	Merenda & salute	40
	Prezi...amo	42
	Attraverso l'albero scopro le stagioni	44
	Sua maestà Etna	46
	Agenda 2030: obiettivo 5 - Parità di genere	48
Alla scoperta del mondo digitale	50	
Il mondo delle informazioni	52	
	Ri-scopro il gioco: dal passato alla digitalizzazione	54
UDA	scuola secondaria di I grado	57
	Ri-spengo le luci	58
	Prezi...amo	60
	Agenda 2030: obiettivo 5 - parità di genere	62

	Ri-scopro il gioco: dal passato alla digitalizzazione	64
	80' nel web	66
	Paladini del web. Guida semplice per navigatori non esperti e soprattutto non ostili	68
	La questione femminile all'epoca del web	70
	@nche io cittadino digitale	72
	Il mondo che vorrei	74
	Un pianeta nelle nostre mani - Una goccia nell'oceano	76
	Alla scoperta dell'Unione Europea	78
	Be cool, not fool	80
	In un mare di micro-plastica	82
	La notizia tra realtà e menzogna	84
	scuola secondaria di II grado	87
UDA	@nche io cittadino digitale	88
	Il mondo che vorrei	90
	La notizia tra realtà e menzogna	92
	Natura ipsa docet	94
	L'uomo e l'ambiente	96
	Il progresso - Il rapporto uomo-natura	98
	È o si dice	100
	Partecipare... informati	102
	Guida ai fatti curiosi della nostra città	104
	Rispettare l'ambiente per rispettare noi stessi	106
	L'amore ostacolato, ieri e oggi	108
	Fake news, perhaps a 21st century invention	110
	Il cyberbullismo	112
	Il diluvio informativo	114
	L'identità digitale	116
	L'arte del levare: riflessioni sulla leggerezza	118
	Catania tra arte, storia e salvaguardia del territorio	120
	In rete per apprendere e per pensare	122
	La nostra scuola digitale al centro del territorio	124
	Covid-19: informarsi e confrontarsi in sicurezza	126
Un modello di città vivibile	128	
Bacone e il rapporto uomo natura	130	
	APPENDICE Scuole e Docenti partecipanti	132

Introduzione¹

Il presente volume nasce nell'ambito del progetto Curricoli Digitali Sicilia - Digi@re DIGItal Curriculum And REsearch, finanziato dal Ministero dell'Istruzione attraverso un bando relativo alla realizzazione di Curricoli Digitali come previsto dall'Azione #15 del Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD). Esso rappresenta il punto di arrivo di un' articolata serie di attività di formazione e di ricerca-azione condotte nel biennio 2020-2022 con la finalità generale di progettare, sviluppare e testare il prototipo di un Curricolo Digitale verticale per la formazione di competenze nel campo dell'Educazione all'informazione, quest'ultima intesa nella basilare e duplice accezione di dato e notizia. Grazie al protocollo di ricerca-azione che ha accompagnato l'intero percorso progettuale, il curriculum digitale prodotto a valle di tutte le attività rappresenta la versione finale validata, ovvero evidence-based, del prototipo iniziale co-prodotto dal Comitato Tecnico Scientifico (CTS), dai formatori e dai docenti stessi. Qui presentiamo in maniera sintetica le 48 UDA che compongono questo Curricolo, rimandando al sito <https://digi@re.palumboeditore.it/> per consultare e scaricare la loro versione integrale con i relativi materiali e risorse didattiche.

A fronte di numerose buone pratiche ed esempi di cui le scuole italiane si sono rese protagoniste nel corso degli ultimi anni, l'obiettivo che il Ministero dell'Istruzione intendeva perseguire con il bando sui Curricoli digitali era quello di promuovere e sostenere uno "sforzo progettuale per la costruzione di percorsi a copertura curricolare utilizzabili in modo estensivo". Le proposte progettuali ammesse al finanziamento avevano infatti il mandato – si legge ancora nel bando – di "creare, sperimentare e mettere a disposizione di tutte le scuole 25 nuovi Curricoli Didattici innovativi, strutturati, aperti e in grado di coinvolgere la comunità scolastica allargata". Seguendo ancora le indicazioni chiaramente descritte nel bando ministeriale, il progetto Digi@re ha sviluppato quindi un Curricolo Digitale interamente fruibile in modalità open access e con le seguenti caratteristiche:

- *progettato per sviluppare competenze digitali;*
- *di facile replicabilità, utilizzo e applicazione;*

1 Nota sul linguaggio. Oggi esiste un ampio dibattito sulla necessità di un linguaggio inclusivo rispetto alle varie identità di genere e sull'uso di vari espedienti linguistici gender-free (dall'asterisco allo schwa). Per veicolare i concetti nel modo più chiaro possibile, non essendoci al momento un accordo condiviso sulla soluzione da adottare, si è scelto di utilizzare il cosiddetto "maschile sovraesteso".

Introduzione

- *necessariamente verticale (su più anni di corso e/o su più livelli di istruzione);*
- *con forti elementi di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare;*
- *declinato attraverso modalità di apprendimento laboratoriale e sperimentale, metodologie e contenuti a carattere altamente innovativo;*
- *teso ad accelerare e aumentare l'impatto verso il rinnovamento delle metodologie didattiche privilegiando un approccio cooperativo e collaborativo;*
- *scalabile a tutta la scuola e al sistema scolastico.*

Dato il tema specifico del nostro Curricolo Digitale – l'Educazione all'Informazione – le UDA hanno mirato a sviluppare negli studenti coinvolti (900 in totale) competenze digitali relative alle diverse aree del Framework DigComp 2.1 e in particolare quelle di conoscere e ricercare le fonti di informazione; produrre e comunicare informazioni in modo consapevole, responsabile e autoriflessivo; collaborare e condividere in rete le informazioni selezionate e prodotte; analizzare e valutare la qualità e attendibilità delle informazioni sapendole collocare nello specifico contesto sociale di riferimento. Si tratta indubbiamente di competenze critiche (e non solo tecniche) indispensabili per coltivare un rapporto responsabile e costruttivo con media e ambienti digitali che attraversano pervasivamente la nostra vita quotidiana. Il punto di partenza del progetto è stato dunque quello di riconoscere la natura socio-tecnica delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione: non tanto meri "strumenti" o "infrastrutture", ma complessi sistemi di significazione e costruzione della conoscenza e della cultura che "mediano" il rapporto tra individui, conoscenza e potere. Come ci ricorda Michel Foucault, l'innovazione tecnologica (di qualunque tipo e in qualunque campo) è insieme "tecnologia della produzione" (con cui realizzare, trasformare, manipolare strumentalmente gli oggetti), "tecnologia del segno" (con cui dar vita a significati, simboli, messaggi), "tecnologia del potere" (con cui regolare la condotta degli individui assoggettandoli a determinati scopi o poteri esterni), e infine "tecnologia del sé" ovvero un dispositivo-pratica che «permette agli individui di eseguire, con i propri mezzi o con l'aiuto degli altri, un certo numero di operazioni sul proprio corpo e sulla propria anima, dai pensieri, al comportamento, al modo di essere, e di realizzare in tal modo una trasfor-

mazione di se stessi allo scopo di raggiungere uno stato caratterizzato da felicità, purezza, saggezza, perfezione o immortalità»².

Per la realizzazione del progetto, l'istituzione scolastica capofila – il Liceo classico statale Umberto I di Palermo – ha creato da un lato una partnership allargata comprendente l'Università di Palermo (responsabile del coordinamento scientifico), il CIDI Palermo (Centro di Iniziativa Democratica degli Insegnanti), il MED (Associazione italiana per la media education), la casa editrice Palumbo e l'agenzia stampa Italpress, e dall'altro una rete di 24 scuole a livello regionale (dalla scuola dell'infanzia alla secondaria di II grado) da cui selezionare i docenti da coinvolgere nelle attività formative e di sperimentazione didattica³. I docenti individuati da ciascuna scuola (145 in totale) hanno partecipato a un percorso formativo blended, articolato in attività seminariali, webinar, incontri di co-progettazione tenuti da esperti formatori⁴ e dai componenti del CTS⁵, che hanno supportato attivamente la definizione e l'implementazione delle attività didattiche e di ricerca, adattandole alle caratteristiche ed esigenze delle diverse scuole. Alla fase formativa, durante la quale i docenti sono stati coinvolti dai formatori nella co-progettazione delle UDA, è seguita quella della sperimentazione didattica in classe, accompagnata da una serie di attività di ricerca (somministrazione di questionari, focus group, stesura di diari di bordo e griglie di osservazione) alle quali hanno attivamente partecipato, nell'ottica della ricerca-azione, sia i formatori che i docenti stessi. I dati raccolti nella fase sperimentale saranno oggetto di un report di ricerca di prossima pubblicazione da parte di Palumbo Editore.

Per favorire lo scambio e il lavoro collaborativo, oltre che per erogare i webinar previsti nella formazione, è stato creato un ambiente digitale LMS in

- 2 M. Foucault (1988), *Tecnologie del sé*, Bollati Boringhieri, Torino (ed. it. 1992), p. 13.
- 3 In appendice abbiamo inserito l'elenco delle scuole della rete regionale e dei docenti che hanno partecipato al progetto.
- 4 Oltre alle attività formative, i formatori (in alcuni casi componenti anche del CTS) hanno avuto un ruolo cruciale nell'accompagnare i docenti nella fase sperimentale e di raccolta dei dati. Il team era composto da Sara Brunno, Francesco Caccioppo, Roberta Egidi, Tiziana Finocchiaro, Alessandro Greco, Paola Macaluso, Loredana Messineo, Angela Daniela Sortino.
- 5 Coordinato da Gianna Cappello (Università di Palermo), il CTS era composto da Sara Brunno, Francesco Caccioppo, Valentina Chinnici, Roberta Egidi, Andrea Fossati, Alessandro Greco, Paola Macaluso, Luigi Menna, Loredana Messineo, Angela Daniela Sortino, Natalia Visalli.

Introduzione

cui si è venuta a creare una vera e propria comunità di pratica nella quale i docenti partecipanti hanno potuto confrontarsi e avere accesso, sia durante la fase formativa che in quella della sperimentazione didattica, a un repository contenente linee guida, template, unità di apprendimento, risorse e tutto il materiale necessario per facilitare la co-progettazione delle UDA e la successiva attuazione in classe.

Nel consegnare all'intera comunità scolastica e al pubblico più in generale questo importante risultato del progetto Digic@re, ci auguriamo che esso possa diventare un prezioso strumento di lavoro, ovviamente adattabile e modificabile sulla base delle esigenze specifiche che di volta in volta si dovessero rendere necessarie.

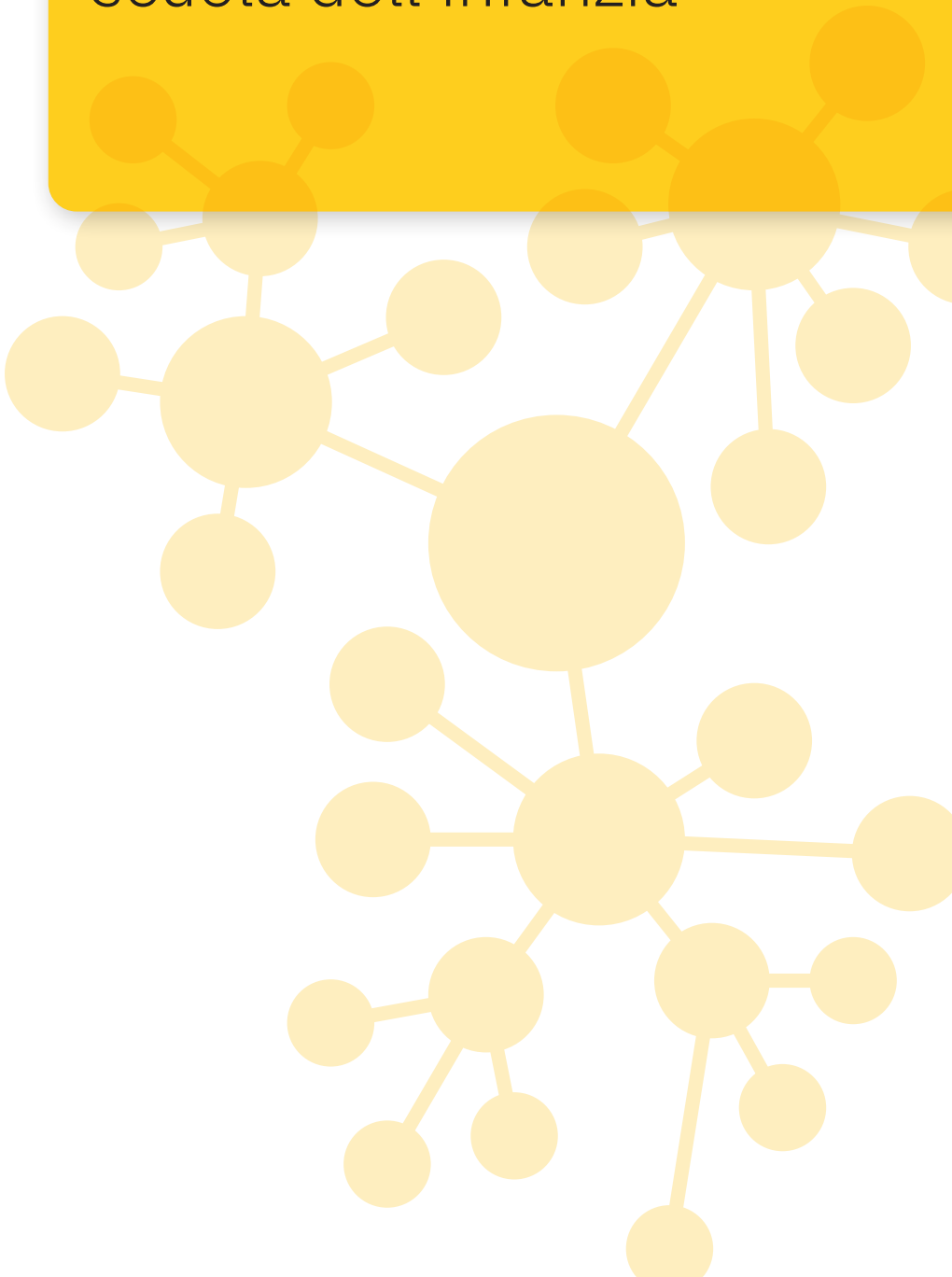
Infine, vorremmo chiudere con alcuni sentiti ringraziamenti: al Dirigente Scolastico della scuola capofila il Liceo classico statale Umberto I di Palermo, Vito Lo Scudato, al suo Direttore dei Servizi Generali e Amministrativi Antonino Greco e al referente di progetto Francesco Caccioppo, al Direttore del Dipartimento di Scienze Pedagogiche, Psicologiche, dell'Esercizio Fisico e della Formazione dell'Università di Palermo, Gioacchino Lavanco, ai Dirigenti Scolastici delle scuole della rete, al Direttore Generale Giuseppe Pierro e a Patrizia Fasulo dell'Ufficio Scolastico Regionale Sicilia per il supporto già dato al progetto in tutte le sue fasi e per quello daranno nel prossimo futuro per l'ulteriore diffusione e adozione nelle scuole siciliane del nostro Curricolo. E, naturalmente, un doveroso ringraziamento va anche a tutti i Partner del progetto, al CTS e ai formatori e, ultimi ma non meno importanti, a tutti i docenti e studenti che hanno partecipato con entusiasmo e dedizione al progetto.

Gianna Cappello, Paola Macaluso, Angela Daniela Sortino

Sito del Curricolo Digitale verticale di Educazione all'informazione
<https://digicare.palumboeditore.it/>



scuola dell'infanzia



UDA

TITOLO

Ri...creare con...forme

FINALITÀ

L'UDA ha la finalità dell'alfabetizzazione tecnologica, che permetta agli alunni di sviluppare la capacità di utilizzo autonomo e responsabile dei mezzi digitali, per sfruttarne i benefici in modo corretto e consapevole.

STRUTTURA

Fase 1: Il progetto prende... Forma (Fase di riscaldamento e presentazione del progetto)

Fase 2: Di Forma in forma (Alla scoperta delle forme intorno a noi)

Fase 3: Forme... d'Arte (Creare quadri con le forme in digitale e in reale)

Fase 4: Ti aspetto! (Realizzazione dell'invito digitale - solo scuola primaria)

Fase 5: Artisti in mostra (Realizzazione e condivisione tra gruppi della raccolta digitale e dei lavori realizzati)

SINTESI

L'UDA si propone l'obiettivo di stimolare lo sviluppo di iniziali competenze digitali in alunni dell'ultimo anno della scuola dell'infanzia e della prima classe della scuola primaria, partendo dalla discriminazione delle principali figure geometriche e utilizzando app di progettazione e di realizzazione di prodotti multimediali.

DURATA

20h

DISCIPLINE COINVOLTE

Italiano, matematica, arte e immagine

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

Scuola dell'infanzia, classe prima primaria

AUTORI

Francesca Amodeo, Domenica Mondino, Maria Concetta Sanfilippo, Rosa Randazzo, Scuola dell'infanzia
Elisabetta Renda, Scuola primaria

UDA

TITOLO

Nella nuova fattoria

FINALITÀ

Conoscere/riconoscere le varie componenti del PC, discriminare tra le icone dei software quelle utili al percorso di ricerca online e alla videoscrittura. Imparare ad usare alcuni motori di ricerca e le procedure utili al reperimento di materiali adeguati. Iniziare ad interrogarsi sui concetti di sicurezza e rischio anche in riferimento ai nuovi media.

STRUTTURA

Fase 1: questionario ex-ante e presentazione dell'UDA con le sue finalità e la tipologia del prodotto finale

Fase 2: sfondo integratore (il mondo animale), ascolto di canzoni (sezioni della scuola dell'infanzia) e di una storia a tappe (classe prima - scuola primaria), quindi si avvia la ricerca e la selezione di materiali online cercando e discriminando file audio riguardanti i versi di alcuni animali

Fase 3: prevede l'attività di matching tra una lettera dell'alfabeto e la corrispondente iniziale del nome di un animale della storia e del proprio nome

Fase 4: realizzazione di un artefatto multimediale (abecedario digitale, videogioco) riassuntivo del percorso e nella valutazione finale

SINTESI

Il percorso didattico sviluppato in questa UDA utilizza come sfondo integratore il mondo animale introdotto attraverso una storia "a tappe" e alcune canzoni correlate alla tematica che accompagneranno i bambini e le bambine in un percorso di conoscenza delle parti principali del PC (con l'aiuto del Topo Mouse), di alcune sue funzioni e delle possibilità che offre, familiarizzando con alcune icone di browser, esplorando alcuni siti e interagendo attivamente per la ricerca di materiali online.

DURATA

infanzia: 20-22h, primaria: 10-12h

DISCIPLINE COINVOLTE

Italiano, inglese, arte e immagine, storia

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

Scuola dell'infanzia, classe prima primaria

AUTORI

Rosanna Scuderi, Scuola dell'infanzia

Gimmi Bertolino, Scuola primaria

UDA

TITOLO

A spasso nel bosco con Cappuccetto Rosso

FINALITÀ

Stimolare il processo di apprendimento

Promuovere la gestione, l'analisi e l'interpretazione delle informazioni

Utilizzare le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione per creare, condividere, comunicare

Facilitare l'inclusione sia mediante il lavoro collaborativo che tramite l'uso dei dispositivi digitali.

STRUTTURA

Fase 1: Esploro la fiaba

Fase 2: Individuo personaggi e ambienti ricercando immagini on line (ricerca vocale)

Fase 3: Ricostruisco la storia in sequenze per immagini. Reinvento il finale partendo da parole chiave

Fase 4: Prodotto finale e autovalutazione dell'esperienza

SINTESI

Attraverso il racconto della storia di "Cappuccetto Rosso" i bambini imparano a individuare le informazioni presenti nel racconto e nelle immagini e a rielaborarle secondo percorsi nuovi, sanno metterle in sequenza con l'utilizzo di elaborati grafici, imparano a ideare e seguire percorsi motori con indicazioni direzionali (attività di coding) per la rielaborazione personale delle informazioni ricavate dal racconto, esprimono giudizi in merito all'esperienza vissuta e ai risultati ottenuti, realizzano prodotti grafici e digitali col supporto dell'insegnante.

DURATA

10h

DISCIPLINE COINVOLTE

Campi di esperienza: il sé e l'altro, il corpo e il movimento, i discorsi e le parole, immagini, suoni, colori, la conoscenza del mondo.

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

Scuola dell'Infanzia

AUTORI

Carmelina Accetta, Daniela Basile, Giusi Rosalba Buccheri, Grazia D'Amico, Grazia Pagana

UDA

TITOLO

Attraverso l'albero scopro le stagioni

FINALITÀ

Stimolare il processo di apprendimento

Favorire l'accesso alle informazioni

Promuovere la gestione, l'analisi e l'interpretazione delle informazioni

Utilizzare le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione per creare, condividere, comunicare

Sviluppare la creatività

Facilitare l'inclusione sia mediante il lavoro collaborativo che tramite l'uso dei dispositivi digitali

Favorire l'uso di nuovi strumenti a supporto dell'attività didattica

STRUTTURA

Fase 1: brainstorming, guida alla riflessione sui contenuti, all'osservazione della realtà

Fase 2: visione di video e attività laboratoriali in cooperative learning di disegno e manipolazione

Fase 3: produzione creativa sulla base delle competenze civiche e digitali acquisite

SINTESI

L'attività proposta è pensata per accompagnare i bambini alla scoperta del mondo circostante attraverso la ciclicità stagionale. Conoscere le stagioni nel loro susseguirsi, individuarne le caratteristiche principali e i mutamenti dall'una all'altra, aiutare i bambini a rendersi consapevoli di far parte di un "sistema" scandito dal divenire e dal cambiamento e, contemporaneamente, ad apprezzare la natura nei suoi aspetti più evidenti. Il grande libro della natura si offre ai bambini per essere sfogliato con semplicità e gioia. In questo contesto si sperimenta una didattica integrata e innovativa che faccia riconoscere il ruolo degli strumenti digitali, padroneggi buone prassi educative, valorizzi i codici delle diverse forme di intelligenza e favorisca l'uso consapevole della tecnologia, anche per quanto

concerne l'aspetto dell'inclusione di tutti e di ognuno.

DURATA

10h

DISCIPLINE COINVOLTE

Italiano, storia, geografia, matematica, scienze, inglese, arte e immagine, educazione al suono e alla musica, educazione motoria, educazione civica

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

Scuola dell'Infanzia, classi prima e seconda primaria

AUTORI

Stefania Paone, scuola dell'infanzia

Maria Grazia Costanzo, Domenica Piana, scuola primaria

UDA

TITOLO

Alla scoperta del mondo digitale

FINALITÀ

Condurre gli alunni alla capacità di identificare, individuare, valutare, organizzare, utilizzare e comunicare le informazioni in maniera basilare tramite l'aiuto del docente

STRUTTURA

Fase 1: Ascolto e/o osservazione e comprensione

Fase 2: Scoperta, riflessione e selezione di contenuti

Fase 3: Partecipazione alla realizzazione di una presentazione multimediale del lavoro svolto

SINTESI

Attraverso questa Uda si intendono raggiungere alcuni obiettivi basilari del DigComp 2.1 Aree di competenza 1 e 2. Il percorso prevede una serie di attività adeguate all'età degli alunni, tese alla scoperta delle potenzialità dell'uso delle nuove tecnologie partendo dalla realtà che li circonda. I piccoli alunni pertanto verranno condotti ad un uso più consapevole e corretto del web.

DURATA

15h

DISCIPLINE COINVOLTE

Italiano, inglese, arte e immagine

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

Scuola dell'infanzia, classi prima e seconda primaria

AUTORI

Agata Sorano, Scuola dell'infanzia

Maria Capocasale, Corrado Italiano, scuola primaria



scuola primaria

UDA

TITOLO

Il bene più prezioso

FINALITÀ

Acquisizione di una competenza informatica di base, attraverso semplici percorsi digitali. Conoscere le potenzialità di software specifici per la realizzazione di uno storytelling. Conoscere l'importanza dell'acqua per l'ambiente, la necessità di rispettarne la purezza e il ciclo continuo dei passaggi di stato.

Gli alunni leggono semplici testi informativi, da rielaborare in modo creativo, per la realizzazione dell'e-book, e riflettono sull'aspetto scientifico che offre l'argomento, approfondendo le loro conoscenze sulle caratteristiche dell'acqua, sui passaggi di stato della materia, sui problemi legati all'inquinamento. Gli alunni di classe prima elaborano in maniera più sintetica il testo letto, aggiungendo alle brevi sequenze narrative le immagini e i personaggi, così come previsto dal software StoryJumper. Gli alunni di classe seconda si cimentano nella produzione di un breve testo in rima e nella rappresentazione grafica dello stesso, attraverso l'uso del software StoryJumper.

STRUTTURA

Fase 1: Lettura e ascolto

Fase 2: Produzione scritta

Fase 3: Realizzazione di un e-book

SINTESI

Il percorso prevede un approccio interdisciplinare sul tema dell'acqua nelle sue varie sfaccettature:

- acqua come risorsa preziosa, indispensabile per la vita sulla terra;
- acqua come elemento in cui si realizzano i passaggi di stato della materia;
- acqua come bene da salvaguardare da ogni forma di inquinamento e di spreco.

I bambini, attraverso un viaggio virtuale tra i passaggi di stato della materia, conosceranno tutti gli elementi che intervengono in questa continua trasformazione.

DURATA

16h

DISCIPLINE COINVOLTE

Italiano, scienze, educazione civica, inglese, arte e immagine, tecnologia

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

Classi prima e seconda primaria

AUTORI

Laura Calabrò, Carmen Caltagirone

UDA

TITOLO

Un super alunno digitale

FINALITÀ

Alfabetizzazione su informazioni e dati: generare consapevolezza dell'uso dei dispositivi digitali; utilizzare in modo consapevole la Rete e i Media; esprimere e valorizzare se stessi utilizzando gli strumenti tecnologici in modo autonomo e rispondente ai bisogni individuali; saper rispettare norme specifiche (rispetto della privacy, rispetto/tutela del diritto d'autore); diventare "Guardiani digitali".

STRUTTURA

Fase 1:

- presentazione dell'argomento
- uso dei dispositivi in sicurezza sia a casa che a scuola e conoscenza delle funzioni base
- visione dei video sulla cittadinanza digitale e dibattito su sicurezza e cyberbullismo

Fase 2:

- introduzione alla creazione della storia
- costruzione delle sequenze della storia
- elaborazione delle tavole illustrate
- elaborazione del testo
- selezione/revisione delle immagini e dei contenuti da realizzare nell'e-book

Fase 3:

- narrazione e documentazione dell'esperienza realizzata in classe
- diario di bordo con report degli argomenti trattati
- realizzazione di un ebook raccontando una storia sull'uso del digitale
- valutazione condivisa del prodotto finale

SINTESI

Gli alunni, forniti di dispositivi con cui giocano, si confrontano anche con altri individui e colgono le potenzialità e il fascino di strumenti così potenti; è noto che fin dai primi anni di vita i bambini sono, inevitabilmente, affascinati da ogni sorta di strumentazione elettronica. L'obiettivo è, dunque, far comprendere e sensibilizzare gli studenti sui rischi

e sui pericoli ma anche sulle potenzialità dell'uso del digitale; in primis l'uso dei social quali Instagram, Facebook, WhatsApp, TikTok, app con giochi di diverso genere. Le insegnanti coinvolte nella realizzazione di questo progetto sperimentale, in accordo con i genitori, si pongono quindi l'obiettivo di rendere consapevoli e responsabili gli alunni nell'impiego di queste tecnologie.

DURATA

15h

DISCIPLINE COINVOLTE

Italiano, inglese, arte e immagine, matematica e tecnologia

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

classi terza e quarta primaria

AUTORI

Maria Donata Quattrocchi, Maria Grazia Maggio

UDA

TITOLO

Ri...creare con...forme

FINALITÀ

L'UDA ha la finalità dell'alfabetizzazione tecnologica, che permetta agli alunni di sviluppare la capacità di utilizzo autonomo e responsabile dei mezzi digitali, per sfruttarne i benefici in modo corretto e consapevole.

STRUTTURA

Fase 1: Il progetto prende... Forma (Fase di riscaldamento e presentazione del progetto)

Fase 2: Di Forma in forma (Alla scoperta delle forme intorno a noi)

Fase 3: Forme... d'Arte (Creare quadri con le forme in digitale e in reale)

Fase 4: Ti aspetto! (Realizzazione dell'invito digitale - solo scuola primaria)

Fase 5: Artisti in mostra (Realizzazione e condivisione tra gruppi della raccolta digitale e dei lavori realizzati)

SINTESI

L'UDA si propone l'obiettivo di stimolare lo sviluppo di iniziali competenze digitali in alunni dell'ultimo anno della scuola dell'infanzia e della prima classe della scuola primaria, partendo dalla discriminazione delle principali figure geometriche e utilizzando app di progettazione e di realizzazione di prodotti multimediali.

DURATA

20h

DISCIPLINE COINVOLTE

Italiano, matematica, arte e immagine

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

Scuola dell'infanzia, classe prima primaria

AUTORI

Francesca Amodeo, Domenica Mondino, Maria Concetta Sanfilippo, Rosa Randazzo, Scuola dell'infanzia
Elisabetta Renda, Scuola primaria

UDA

TITOLO

Insieme si può fare! Scrittura collaborativa di una storia

FINALITÀ

Conoscenza e uso di applicazioni e strumenti digitali:

- gestione dell'informazione
- collaborazione
- comunicazione e condivisione
- creazione contenuti e conoscenze
- valutazione e problem solving

STRUTTURA

Fase 1: esposizione del percorso didattico, brainstorming iniziale sul tema dell'amicizia e dell'inclusione

Fase 2: incontro su Meet, si estraggono i cubetti e si inventano storie con i personaggi e le azioni

Fase 3: stesura della storia

Fase 4: percorso Coding

Fase 5: realizzazione dell'e-book

SINTESI

Gli alunni di due classi, seconda e terza primaria, collaborano nella scrittura di una storia con il supporto dei cubi "inventa storie", successivamente la illustrano e alla fine realizzano un Digital Storytelling.

DURATA

15h

DISCIPLINE COINVOLTE

Italiano, matematica

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

classe seconda e terza primaria

AUTORI

Fina Silaco, Rita Restivo

UDA

TITOLO

Bagheria: una città da visitare... e da gustare

FINALITÀ

Promuovere l'alfabetizzazione digitale.

Accedere alle informazioni in modo efficace ed efficiente.

Selezionare e recuperare informazioni individuate.

Valutare le informazioni in modo critico e competente.

Valutare l'esattezza e la rilevanza delle informazioni sulla base del Creative Commons.

Comunicare quanto imparato riconoscendo il contributo altrui nel rispetto del diritto d'autore e del copyright.

Usare le informazioni in modo accurato e creativo.

Apprendere e trasformare le informazioni in conoscenze personali.

Presentare un prodotto finale in formato digitale.

STRUTTURA

Fase 1: presentazione tematica

Fase 2: divisione dei compiti e individuazione gruppi di lavoro

Fase 3: attività di ricerca

Fase 4: visita al museo dell'acciuga

Fase 5: analisi dei dati e delle informazioni, confronto tra le parti

Fase 6: progettazione della brochure digitale

Fase 7: condivisione con il gruppo di lavoro

SINTESI

Presentazione pubblicitaria a fini turistici della propria città. A partire dalla geolocalizzazione di Bagheria, un'indagine sulle tradizioni che prevede una visita guidata al museo dell'acciuga di Aspra, con particolare riferimento alle specialità gastronomiche tipiche. Produzione finale di una brochure digitale.

DURATA

17h

DISCIPLINE COINVOLTE

Inglese, musica, storia, geografia, scienze, educazione fisica, tecnologia

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

Classe quarta e quinta scuola primaria

Classe prima secondaria I grado

AUTORI

Maria Scimeca, Pietra Di Rosa, scuola primaria

Carmela Tantillo, scuola secondaria di I grado

UDA

TITOLO

Nella nuova fattoria

FINALITÀ

Conoscere/riconoscere le varie componenti del PC, discriminare tra le icone dei software quelle utili al percorso di ricerca online e alla videoscrittura. Imparare ad usare alcuni motori di ricerca e le procedure utili al reperimento di materiali adeguati. Iniziare ad interrogarsi sui concetti di sicurezza e rischio anche in riferimento ai nuovi media.

STRUTTURA

Fase 1: questionario ex-ante e presentazione dell'UDA con le sue finalità e la tipologia del prodotto finale

Fase 2: sfondo integratore (il mondo animale), ascolto di canzoni (sezioni della scuola dell'infanzia) e di una storia a tappe (classe prima - scuola primaria), quindi si avvia la ricerca e la selezione di materiali online cercando e discriminando file audio riguardanti i versi di alcuni animali

Fase 3: prevede l'attività di matching tra una lettera dell'alfabeto e la corrispondente iniziale del nome di un animale della storia e del proprio nome

Fase 4: realizzazione di un artefatto multimediale (abecedario digitale, videogioco) riassuntivo del percorso e nella valutazione finale

SINTESI

Il percorso didattico sviluppato in questa UDA utilizza come sfondo integratore il mondo animale introdotto attraverso una storia "a tappe" e alcune canzoni correlate alla tematica che accompagneranno i bambini e le bambine in un percorso di conoscenza delle parti principali del PC (con l'aiuto del Topo Mouse), di alcune sue funzioni e delle possibilità che offre, familiarizzando con alcune icone di browser, esplorando alcuni siti e interagendo attivamente per la ricerca di materiali online.

DURATA

infanzia: 20-22h, primaria: 10-12h

DISCIPLINE COINVOLTE

Italiano, inglese, arte e immagine, storia

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

Scuola dell'infanzia, classe prima primaria

AUTORI

Rosanna Scuderi, Scuola dell'infanzia

Gimmi Bertolino, Scuola primaria

UDA

TITOLO

Il mondo nelle tue mani

FINALITÀ

Sviluppare l'abilità di pensare criticamente ed esprimere giudizi sulle informazioni che si trovano e si usano ed aiutare i bambini, futuri cittadini, a maturare e ad esprimere punti di vista in modo consapevole e a partecipare attivamente nella vita sociale

STRUTTURA

Fase 1: Introduzione tema

Fase 2: Sviluppo delle idee

Fase 3: Realizzazione del prodotto digitale

SINTESI

Il compito di realtà realizzato per questa UDA prevede la realizzazione di un prodotto multimediale e nello specifico, attraverso l'uso dell'APP StoryJumper, i bambini dopo aver cercato in rete il brano "L'albero generoso" di Shel Silverstein, e dopo averlo letto e commentato dovranno inventare due finali diversi e creare uno storytelling da inserire nel libro digitale realizzato da loro con la guida dell'insegnante. Oltre alle immagini, da loro realizzate, le frasi del testo e il finale a sorpresa, verrà registrata la voce dei bambini.

DURATA

9h

DISCIPLINE COINVOLTE

Italiano, Tecnologia, Arte e Immagine

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

Classe terza primaria

AUTORI

Antonia Grazia Mazzara, Caterina Stassi, Giovanna Maria Reina

UDA

TITOLO

Un computer per amico

FINALITÀ

Promuovere l'alfabetizzazione informatica
Utilizzare le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione per svolgere compiti, acquisire informazioni e potenziare le proprie capacità comunicative
Favorire la trasversalità delle discipline
Facilitare il processo di apprendimento
Fornire nuovi strumenti a supporto dell'attività didattica
Promuovere situazioni collaborative di lavoro e di studio
Promuovere e sviluppare il pensiero computazionale
Sviluppare creatività e capacità di lavorare in gruppo
Promuovere azioni di cittadinanza attiva

STRUTTURA

Fase 1: i bambini prendono confidenza con il nuovo ambiente e con la tecnologia tramite l'utilizzo della LIM per avvicinarsi alla tecnologia tramite il gioco

Fase 2: i bambini prendono confidenza con il pc e imparano a conoscerne le varie parti tramite l'utilizzo pratico dello strumento e delle schede didattiche. Guida all'utilizzo del pc e delle sue periferiche, alla conoscenza di alcuni programmi informatici (Paint, Word) e di software specifici che consentano modalità ludiche ad attività interdisciplinari

Fase 3: produzione e verifica finale

SINTESI

Rispondendo alla necessità di stabilire un piano di "educazione digitale" che si prefigga di educare i più piccoli, essendo i soggetti più esposti ai pericoli ed essendo i più attivi consumatori, all'uso consapevole dei media digitali, l'UDA vuole offrire agli alunni l'opportunità di acquisire competenze nell'uso dei media digitali, proponendo contenuti specifici di approfondimento, nelle diverse discipline, in modo da renderli non solo più autonomi nella gestione delle tecnologie informatiche, ma soprattutto dei cittadini digitali "connessi e competenti".

DURATA

10h

DISCIPLINE COINVOLTE

Matematica, scienze, tecnologia e musica

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

Classi prima, seconda e terza primaria

AUTORI

Concetta Pizzardi, Daniela Incorvaia, Anna Maria Spadaro

UDA

TITOLO

Io navigo nel digit@le

FINALITÀ

Promuovere azioni di cittadinanza attiva e digitale

Promuovere l'alfabetizzazione informatica

Favorire l'uso consapevole, critico e collaborativo le tecnologie digitali

Favorire lo sviluppo del pensiero computazionale

Sviluppare le competenze necessarie ad accedere, interpretare, analizzare, gestire, creare, comunicare, archiviare e condividere informazioni

STRUTTURA

Fase 1: presentazione del percorso, analisi dei prerequisiti e conoscenza delle specifiche tecniche del personal computer

Fase 2: acquisizione delle competenze necessarie a ricercare, riconoscere, selezionare, elaborare e gestire dati e informazioni sul PC e in rete

Fase 3: sperimentazione e consolidamento delle competenze acquisite mediante la realizzazione di un prodotto finale

SINTESI

Il progetto si propone di realizzare un modello didattico innovativo che, attraverso metodologie attive e aule aumentate supporti il miglioramento della qualità del processo di insegnamento - apprendimento e promuova l'acquisizione di competenze di cittadinanza attiva e digitale. L'azione dell'insegnante parte dall'esperienza concreta degli alunni.

DURATA

14h

DISCIPLINE COINVOLTE

Italiano, inglese, tecnologia

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

Classi quarta e quinta primaria

AUTORI

Concetta Giurato, Maria Rita Ferlenda

UDA

TITOLO

Merenda & salute

FINALITÀ

Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie

Selezionare dati, informazioni e contenuti allo scopo di organizzare, archiviare e recuperare dati in maniera sistematica all'interno di ambienti digitali.

STRUTTURA

Fase 1: raccolta dei dati

Fase 2: analisi e rappresentazione dei dati

Fase 3: digitalizzazione e comunicazione dei risultati

SINTESI

In questa UDA gli alunni delle classi I-II (con il supporto dei docenti), III e IV di scuola primaria condurranno semplici sondaggi che richiederanno la raccolta, l'organizzazione e la rappresentazione di dati attraverso l'utilizzo di programmi adatti all'età. L'utilizzo dei sistemi digitali (hardware e software) permetterà agli alunni di acquisire la competenza nell'utilizzo di alcuni modelli per rappresentare i dati in modo simbolico.

DURATA

15h

DISCIPLINE COINVOLTE

Italiano, inglese, matematica, scienze, tecnologia, inglese, musica, scienze motorie, arte e immagine

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

Classe prima e seconda, terza e quarta scuola primaria

AUTORI

Angela Luisa Quattrone, Antonella Sacco, Giada Magliarditi, Antonella Scolaro, Venera Graziella Sidoti

UDA

TITOLO

Prezi...amo

FINALITÀ

Lo svolgimento dell'attività mira a creare le condizioni perché l'alunno sappia utilizzare la rete ed i suoi contenuti, cercando dati e informazioni che è in grado di filtrare, analizzare e valutare in relazione al loro impatto e alla loro qualità/significatività, gestire dati ed informazioni all'interno degli ambienti digitali, individuando sistemi idonei di archiviazione e presentazione/ condivisione.

STRUTTURA

Fase 1: *Engage* - L'insegnante illustra agli alunni il percorso e spiega come reperire in maniera adeguata dati su Internet, come distinguere una notizia vera da una fake news, come verificare la validità dei siti

Fase 2: *Explore* - Gli alunni, divisi in piccoli gruppi, scelgono uno tra gli argomenti proposti dal docente

Fase 3: *Explain* - Ogni gruppo reperisce, seleziona e organizza le informazioni da utilizzare per la presentazione con Prezi

Fase 4: L'insegnante presenta alla classe le funzionalità di base di Prezi

Fase 5: *Elaborate* - I gruppi realizzano il prodotto

Fase 6: *Evaluate* - Ogni gruppo presenta e condivide con la classe il prodotto multimediale realizzato

SINTESI

L'UDA si svolge utilizzando il metodo dell'Inquiry Based Learning (IBL) o Apprendimento basato sull'investigazione in cinque fasi: Engage, Explore, Explain, Elaborate, Evaluate con un approccio di lavoro cooperativo per piccoli gruppi. Ogni gruppo sceglie un argomento tra quelli proposti dal docente, da sviluppare mediante la raccolta, la selezione e l'organizzazione di informazioni reperite in rete. Ogni gruppo elabora e presenta la sintesi del proprio lavoro utilizzando l'applicazione Prezi e le condivide con gli altri gruppi della classe.

DURATA

18h

DISCIPLINE COINVOLTE

Italiano, storia, tecnologia, inglese, scienze motorie e sportive, musica

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

classe quinta primaria, classe prima secondaria di I grado

AUTORI

Maria Teresa Maio, Maria Antonietta Colloca, Fiorenza La Cava, Monica Morana

UDA

TITOLO

Attraverso l'albero scopro le stagioni

FINALITÀ

Stimolare il processo di apprendimento

Favorire l'accesso alle informazioni

Promuovere la gestione, l'analisi e l'interpretazione delle informazioni

Utilizzare le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione per creare, condividere, comunicare

Sviluppare la creatività

Facilitare l'inclusione sia mediante il lavoro collaborativo che tramite l'uso dei dispositivi digitali

Favorire l'uso di nuovi strumenti a supporto dell'attività didattica

STRUTTURA

Fase 1: brainstorming, guida alla riflessione sui contenuti, all'osservazione della realtà

Fase 2: visione di video e attività laboratoriali in cooperative learning di disegno e manipolazione

Fase 3: produzione creativa sulla base delle competenze civiche e digitali acquisite

SINTESI

L'attività proposta è pensata per accompagnare i bambini alla scoperta del mondo circostante attraverso la ciclicità stagionale. Conoscere le stagioni nel loro susseguirsi, individuarne le caratteristiche principali e i mutamenti dall'una all'altra, aiutare i bambini a rendersi consapevoli di far parte di un "sistema" scandito dal divenire e dal cambiamento e, contemporaneamente, ad apprezzare la natura nei suoi aspetti più evidenti. Il grande libro della natura si offre ai bambini per essere sfogliato con semplicità e gioia. In questo contesto si sperimenta una didattica integrata e innovativa che faccia riconoscere il ruolo degli strumenti digitali, padroneggi buone prassi educative, valorizzi i codici delle diverse forme di intelligenza e favorisca l'uso consapevole del-

la tecnologia, anche per quanto concerne l'aspetto dell'inclusione di tutti e di ognuno.

DURATA

10h

DISCIPLINE COINVOLTE

Italiano, storia, geografia, matematica, scienze, inglese, arte e immagine, educazione al suono e alla musica, educazione motoria, educazione civica.

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

Scuola dell'Infanzia, classi prima e seconda primaria

AUTORI

Stefania Paone, scuola dell'infanzia

Maria Grazia Costanzo, Domenica Piana, scuola primaria

UDA

TITOLO

Sua maestà Etna

FINALITÀ

L'ambiente di apprendimento in cui vengono utilizzate le nuove tecnologie dovrebbe rispondere ai bisogni di conoscenza e di comunicazione dei bambini di questa età, attratti dall'uso dei dispositivi multimediali, cercando di fornire una guida per organizzare, riflettere e attribuire senso alla loro esperienza tecnologica, al fine di: apprendere il linguaggio digitale; sviluppare la creatività; migliorare la competenza digitale nella ricerca, gestione e condivisione di informazioni in relazione ad elementi geografici.

STRUTTURA

Fase 1: Il vulcano: imparare a individuare e selezionare le informazioni sui motori di ricerca tramite parole chiave

Fase 2: Dai lavori di gruppo per la ricerca di informazioni alla produzione creativa

Fase 3: L'Etna e il mito

Fase 4: Creiamo una locandina e il libro digitale del percorso svolto

SINTESI

L'attività è orientata a far conoscere il territorio e gli elementi che ne caratterizzano la sua unicità, a fare comprendere e rappresentare virtualmente il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni (miti, leggende, disegni) utilizzando i linguaggi specifici delle discipline e con le finalità di apprendimento collegate. Nel percorso didattico i contenuti delle discipline coinvolte verranno costruiti con l'utilizzo delle tecnologie.

DURATA

10h

DISCIPLINE COINVOLTE

Italiano, inglese, matematica, storia, geografia, arte e immagine, musica, educazione motoria, educazione civica

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

Classi terza e quarta primaria

AUTORI

Mariantonietta Castiglia, Giuseppe Castiglione

UDA

TITOLO

Agenda 2030: obiettivo 5 - Parità di genere

FINALITÀ

Usare oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza.

Progettare e realizzare semplici prodotti multimediali.

Verbalizzare le procedure di realizzazione e funzionamento apprese.

Utilizzare strumenti tecnologici (tablet, PC, app didattiche e cloud).

STRUTTURA

Fase 1: Riflessioni sull'importanza della parità di genere in campo scientifico e tecnologico e sulle ripercussioni che questo può avere nella nostra vita (metodologia brainstorming)

Fase 2: Ricerca di esempi di donne che si sono distinte nelle STEM (ricerche guidate sul web)

Fase 3: Realizzazione di flashcard

Fase 4: Realizzazione prodotto finale: libro digitale

SINTESI

La parità fra uomini e donne è un punto fondamentale dell'Agenda 2030, che ritorna in vari obiettivi e ne ha uno tutto suo: l'Obiettivo 5. Le ragazze e i ragazzi di oggi costruiranno un futuro migliore solo se lavoreranno insieme per realizzare lo stesso sogno. In tutta Italia e all'estero, dal 7 al 20 Marzo 2022, si svolgerà la settima edizione della "Rosadigitale Week", in occasione della giornata internazionale della donna. Organizzata da Rosadigitale, movimento nazionale senza scopo di lucro per le pari opportunità di genere in ambito tecnologico, è una manifestazione nata come viaggio iniziatico verso l'uguaglianza di genere in tutti i settori della tecnologia. In questa prospettiva verranno organizzati, nelle classi coinvolte, momenti per conoscere ed approfondire il ruolo delle donne nei settori tecnologici, tra cui: programmazione, web marketing, robotica, elettronica, graphic e web design, giornalismo online, digital painting, fotografia digitale, ecc.

DURATA

10h

DISCIPLINE COINVOLTE

Tecnologia, italiano e matematica

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

Classe quinta primaria, classe prima secondaria di I grado

AUTORI

Grazia Maria Rita Bruno, scuola primaria

Silvia Miceli, scuola secondaria di I grado

UDA

TITOLO

Alla scoperta del mondo digitale

FINALITÀ

Condurre gli alunni alla capacità di identificare, individuare, valutare, organizzare, utilizzare e comunicare le informazioni in maniera basilare tramite l'aiuto del docente

STRUTTURA

Fase 1: Ascolto e/o osservazione e comprensione

Fase 2: Scoperta, riflessione e selezione di contenuti

Fase 3: Partecipazione alla realizzazione di una presentazione multimediale del lavoro svolto

SINTESI

Attraverso questa UDA si intendono raggiungere alcuni obiettivi basilari del DigComp 2.1 Aree di competenza 1 e 2. Il percorso prevede una serie di attività adeguate all'età degli alunni, tese alla scoperta delle potenzialità dell'uso delle nuove tecnologie partendo dalla realtà che li circonda. I piccoli alunni pertanto verranno condotti ad un uso più consapevole e corretto del web.

DURATA

15h

DISCIPLINE COINVOLTE

Italiano, inglese, arte e immagine

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

Scuola dell'infanzia, classi prima e seconda primaria

AUTORI

Agata Sorano, scuola dell'infanzia

Maria Capocasale, Corrado Italiano, scuola primaria

UDA

TITOLO

Il mondo delle informazioni

FINALITÀ

Condurre gli alunni alla capacità di identificare, individuare, valutare, organizzare, utilizzare e comunicare le informazioni in maniera basilare tramite l'aiuto del docente

STRUTTURA

Fase 1: Presentazione dell'UDA: ascolto e/o esplorazione

Fase 2: Ricerca, elaborazione, produzione di immagini digitalizzate

Fase 3: Ricerca, analisi, valutazione, selezione di contenuti ed elaborazione di informazioni

Fase 4: Partecipazione alla realizzazione di una presentazione multimediale del lavoro svolto

SINTESI

Attraverso questa UDA si intendono raggiungere alcuni obiettivi basilari del DigComp 2.1 area di competenza 1, 2, 3. Il percorso prevede una serie di attività adeguate all'età degli alunni, tese alla scoperta delle potenzialità dell'uso delle nuove tecnologie partendo dall'ascolto di brani musicali, da rappresentazioni e drammatizzazioni per esprimere le loro emozioni. Gli alunni pertanto verranno condotti ad un uso più consapevole e corretto del web anche mediante una produzione mediale.

DURATA

17h

DISCIPLINE COINVOLTE

Italiano, musica, arte e immagine, tecnologia

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

Classe terza e quarta primaria

AUTORI

Maria Rita Genovesi, Maria Toro

UDA

TITOLO

Ri-scopro il gioco: dal passato alla digitalizzazione

FINALITÀ

Sviluppare negli alunni la capacità di identificare, selezionare, valutare, organizzare, comunicare le informazioni

STRUTTURA

Fase 1: Attività di produzione spontanea / presentazione dei metodi della ricerca online

Fase 2: Ricerca e analisi delle informazioni / sperimentazione

Fase 3: Produzione creativa e condivisione

SINTESI

Il percorso coniuga lo studio disciplinare con l'alfabetizzazione ai media e con l'orientamento e la continuità (ed eventualmente in prospettiva CLIL). La classe quinta, in continuità con la scuola secondaria di I grado, sarà coinvolta in attività ludiche in palestra e verrà condotta a scoprire i giochi del passato e a ricercarne il corrispettivo nome in lingua francese per favorire arricchimento lessicale e l'interazione in lingua; dall'attività pratica in palestra si trasferirà in aula aumentata o laboratorio per effettuare per piccoli gruppi ricerche online di informazioni su quei giochi e sulle relative regole. Le classi della scuola secondaria di I grado saranno guidate alla ricerca in rete dei videogiochi prodotti in Francia, ad analizzarne e valutarne le presentazioni e ad approfondirne ambientazioni, personaggi e trame.

DURATA

12h

DISCIPLINE COINVOLTE

Italiano, francese, arte e immagine, tecnologia

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

Classe quinta scuola primaria, classe prima scuola secondaria di I grado

AUTORI

Florence Cugno, scuola primaria

Virginia Bongiorno, scuola secondaria di I grado





scuola secondaria
di I grado

UDA

TITOLO

Ri-spengo le luci

FINALITÀ

Accedere, analizzare, creare, comunicare e condividere informazioni digitali.

Comprendere la necessità di uno sviluppo eco-sostenibile, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali.

Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili.

Adottare norme di comportamento utili alla salvaguardia dell'ambiente.

Agire per promuovere e sensibilizzare azioni trasversali sulle tematiche di Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile.

Saper utilizzare semplici programmi di videoscrittura e grafica.

Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione e ricerca.

STRUTTURA

Fase 1:

- questionario ex-ante
- presentazione Uda e analisi dei bisogni
- brainstorming e concettualizzazione
- visione di materiali forniti dai docenti
- realizzazione del logo M'illumino di meno 2022 con Canva

Fase 2:

- questionario sul risparmio energetico
- attività di gruppo su documenti da siti forniti dall'insegnante
- elenco materiali e elementi per un'aula ecosostenibile
- infografica con Canva

Fase 3:

- realizzazione del compito autentico: disegni, pianta dell'aula ecosostenibile cartacea e digitale in 2D
- produzioni scritte, infografica digitale ed eventuale progettazione dell'aula in 3D
- produzione di un sottofondo musicale digitale come base del video di documentazione
- prodotto finale: newsletter delle fasi di lavoro con Canva;
- valutazione

SINTESI

L'UDA affronta gli obiettivi 4 e 7 dell'Agenda 2030 sulla sostenibilità (Istruzione di qualità e Energia pulita e accessibile) allo scopo di sensibilizzare gli studenti a comportamenti ecosostenibili in classe. Attraverso l'interazione di diverse discipline il compito di realtà prevede la realizzazione di:

- nuvole di parole con WordArt
- logo e Infografiche con Canva
- un'aula ecosostenibile in 2D e (3D) con l'app Floor Plan Creator
- un video con iMovie Creative o MovieMaker
- una newsletter su Canva.

DURATA

10h

DISCIPLINE COINVOLTE

Italiano, matematica, scienze, tecnologia, arte, strumento/musica, inglese

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

classe prima secondaria di I grado

AUTORI

Katia Frazzitta, Angela Galia, Giuseppe Adamo, scuola secondaria di I grado

UDA

TITOLO

Prezi...amo

FINALITÀ

Lo svolgimento dell'attività mira a creare le condizioni perché l'alunno sappia utilizzare la rete ed i suoi contenuti, cercando dati e informazioni che è in grado di filtrare, analizzare e valutare in relazione al loro impatto e alla loro qualità/significatività, gestire dati ed informazioni all'interno degli ambienti digitali, individuando sistemi idonei di archiviazione e presentazione/ condivisione.

STRUTTURA

Fase 1: *Engage* - L'insegnante illustra agli alunni il percorso e spiega come reperire in maniera adeguata dati su Internet, come distinguere una notizia vera da una fake news, come verificare la validità dei siti

Fase 2: *Explore* - Gli alunni, divisi in piccoli gruppi, scelgono uno tra gli argomenti proposti dal docente

Fase 3: *Explain* - Ogni gruppo reperisce, seleziona e organizza le informazioni da utilizzare per la presentazione con Prezi

Fase 4: L'insegnante presenta alla classe le funzionalità di base di Prezi

Fase 5: *Elaborate* - I gruppi realizzano il prodotto

Fase 6: *Evaluate* - Ogni gruppo presenta e condivide con la classe il prodotto multimediale realizzato

SINTESI

L'UDA si svolge utilizzando il metodo dell'*Inquiry Based Learning* (IBL) o Apprendimento basato sull'investigazione in cinque fasi: *Engage*, *Explore*, *Explain*, *Elaborate*, *Evaluate* con un approccio di lavoro cooperativo per piccoli gruppi. Ogni gruppo sceglie un argomento tra quelli proposti dal docente, da sviluppare mediante la raccolta, la selezione e l'organizzazione di informazioni reperite in rete. Ogni gruppo elabora e presenta la sintesi del proprio lavoro utilizzando l'applicazione Prezi e le condivide con gli altri gruppi della classe.

DURATA

18h

DISCIPLINE COINVOLTE

Italiano, storia, tecnologia, inglese, scienze motorie e sportive, musica

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

classe quinta primaria, classe prima secondaria di I grado

AUTORI

Maria Teresa Maio, Maria Antonietta Colloca, Fiorenza La Cava, Monica Morana

UDA

TITOLO

Agenda 2030: obiettivo 5 - Parità di genere

FINALITÀ

Usare oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza.

Progettare e realizzare semplici prodotti multimediali.

Verbalizzare le procedure di realizzazione e funzionamento apprese.

Utilizzare strumenti tecnologici (tablet, PC, app didattiche e cloud).

STRUTTURA

Fase 1: Riflessioni sull'importanza della parità di genere in campo scientifico e tecnologico e sulle ripercussioni che questo può avere nella nostra vita (metodologia brainstorming)

Fase 2: Ricerca di esempi di donne che si sono distinte nelle STEM (ricerche guidate sul web)

Fase 3: Realizzazione di flashcard

Fase 4: Realizzazione prodotto finale: libro digitale

SINTESI

La parità fra uomini e donne è un punto fondamentale dell'Agenda 2030, che ritorna in vari obiettivi e ne ha uno tutto suo: l'Obiettivo 5. Le ragazze e i ragazzi di oggi costruiranno un futuro migliore solo se lavoreranno insieme per realizzare lo stesso sogno. In tutta Italia e all'estero, dal 7 al 20 Marzo 2022, si svolgerà la settima edizione della "Rosadigitale Week", in occasione della giornata internazionale della donna. Organizzata da Rosadigitale, movimento nazionale senza scopo di lucro per le pari opportunità di genere in ambito tecnologico, è una manifestazione nata come viaggio iniziatico verso l'uguaglianza di genere in tutti i settori della tecnologia. In questa prospettiva verranno organizzati, nelle classi coinvolte, momenti per conoscere ed approfondire il ruolo delle donne nei settori tecnologici, tra cui: programmazione, web marketing, robotica, elettronica, graphic e web design, giornalismo online, digital painting, fotografia digitale, ecc.

DURATA

10h

DISCIPLINE COINVOLTE

Tecnologia, italiano e matematica

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

Classe quinta primaria, classe prima secondaria di I grado

AUTORI

Grazia Maria Rita Bruno, scuola primaria

Silvia Miceli, scuola secondaria di I grado

UDA

TITOLO

Ri-scopro il gioco: dal passato alla digitalizzazione

FINALITÀ

Sviluppare negli alunni la capacità di identificare, selezionare, valutare, organizzare, comunicare le informazioni

STRUTTURA

Fase 1: Attività di produzione spontanea / presentazione dei metodi della ricerca online

Fase 2: Ricerca e analisi delle informazioni / sperimentazione

Fase 3: Produzione creativa e condivisione

SINTESI

Il percorso coniuga lo studio disciplinare con l'alfabetizzazione ai media e con l'orientamento e la continuità (ed eventualmente in prospettiva CLIL). La classe quinta, in continuità con la scuola secondaria di I grado, sarà coinvolta in attività ludiche in palestra e verrà condotta a scoprire i giochi del passato e a ricercarne il corrispettivo nome in lingua francese per favorire arricchimento lessicale e l'interazione in lingua; dall'attività pratica in palestra si trasferirà in aula aumentata o laboratorio per effettuare per piccoli gruppi ricerche online di informazioni su quei giochi e sulle relative regole. Le classi della scuola secondaria di I grado saranno guidate alla ricerca in rete dei videogiochi prodotti in Francia, ad analizzarne e valutarne le presentazioni e ad approfondirne ambientazioni, personaggi e trame.

DURATA

12h

DISCIPLINE COINVOLTE

Italiano, francese, arte e immagine, tecnologia

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

Classe quinta primaria, classe prima scuola secondaria di I grado

AUTORI

Florence Cugno, scuola primaria

Virginia Bongiorno, scuola secondaria di I grado

UDA

TITOLO

80' nel web

FINALITÀ

In relazione al curriculum di Information literacy la finalità principale dell'UDA è potenziare la competenza digitale intesa come "capacità di utilizzare senza incertezze e in modo critico le tic nel lavoro, nel tempo libero e nella comunicazione" (Raccomandazione del Parlamento e del Consiglio europeo del 2006), evidenziando alcune componenti quali la capacità di comprendere i propri bisogni informativi e di valutare criticamente l'informazione e le sue fonti.

STRUTTURA

L'UDA è suddivisa in due momenti nettamente distinti, ciascuno della durata di 80', da qui il titolo stesso 80' nel web. Ciascuna fase è a sua volta divisa in quattro momenti della durata di 20', intercalati da attività individuali o di piccolo gruppo.

SINTESI

L'UDA ha la finalità di avvicinare gli alunni alla ricerca in rete, renderli consapevoli che il web è una biblioteca infinita di dati e informazioni da individuare, selezionare e riutilizzare; risorse che però devono essere vagliate e che bisogna saper scegliere nel rispetto di utenti e autori, coerentemente con la propria intenzione comunicativa. Nel corso di tutta l'unità la metodologia guida è quella del Design Thinking esemplificato, con il coinvolgimento di altre metodologie quali la CBL e lo storytelling. La struttura modulare risponde alla caratteristica base del Design Thinking: iterazione di fasi e microcicli che consentono di riprendere e migliorare il lavoro progettato in un ciclo di fasi alterne di pensiero divergente, esplorazione e creatività e di pensiero convergente, fasi di analisi, definizione e sintesi, secondo lo schema Think, Make and Improve.

DURATA

12h

DISCIPLINE COINVOLTE

Italiano, inglese, tecnologia, educazione civica

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

prima, seconda e terza scuola secondaria di I grado

AUTORI

Anna Maria Ciancitto, Giovanna Di Marco, Maria Letizia Fragali

UDA

TITOLO

Paladini del web. Guida semplice per navigatori non esperti e soprattutto non ostili

FINALITÀ

L'attività proposta consentirà agli studenti di: essere in grado di identificare siti web, blog e database digitali da un elenco nel libro di testo digitale per cercare riferimenti bibliografici su un argomento assegnato; essere inoltre in grado di individuare riferimenti bibliografici sull'argomento della relazione in questi siti web, blog e database digitali, oltre ad accedervi e a navigare al loro interno.

STRUTTURA

Fase 1: Introduzione al Manifesto delle parole non ostili

Fase 2: Spiegazione di cos'è il DigComp 2.1 e di come leggere in modo critico alcuni contenuti online (media education)

Fase 3: Ricerca per gruppi

Fase 4: Realizzazione e presentazione del prodotto finale

SINTESI

L'UDA si focalizza sui temi di educazione civica e più propriamente di educazione digitale. Gli alunni si affacciano timidamente al mondo dei social e all'uso delle applicazioni di messaggistica istantanea come Whatsapp. Molti di loro sconoscono la "netiquette" e gli eventuali pericoli e insidie a cui vanno incontro usando male e in maniera non consapevole questi strumenti. L'UDA rappresenta il momento in cui i ragazzi e le ragazze potranno mettere a sistema un vademecum creato da loro pensato per i loro coetanei, di facile lettura e multimediale.

DURATA

18h

DISCIPLINE COINVOLTE

Italiano, educazione civica, tecnologia

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

classe prima, scuola secondaria di I grado

AUTORI

Sally Rampulla, Marina Sajeve

UDA

TITOLO

La questione femminile all'epoca del web

FINALITÀ

Rendere consapevole l'uso di strumenti digitali perché possa essere funzionale allo studio individuale e/o di gruppo. Analizzare dati e interpretarli, sviluppando deduzioni e ragionamenti.

STRUTTURA

Fase 1: L'affidabilità delle fonti

Fase 2: La ricerca, il confronto e la discussione

Fase 3: La pianificazione del prodotto

Fase 4: La realizzazione del prodotto e la condivisione con la classe

SINTESI

L'obiettivo di questa UDA è quello di costruire competenze per orientarsi nel web, così da ricavare informazioni e dati attendibili, provenienti da fonti certe e verificabili. Tale lavoro dovrà essere volto a storicizzare una questione antica, che ha motivazione di essere trattata anche nell'era digitale: la questione femminile. Oggi il web permette di ottenere informazioni, dati statistici, articoli di giornale, materiale didattico sul livello raggiunto nel percorso di piena emancipazione femminile, ma ci indica anche la strada che rimane da fare persino nei paesi occidentali. Alla fine di questo percorso i ragazzi saranno chiamati ad elaborare un prodotto digitale su questo argomento corredato da sitografia.

DURATA

16h

DISCIPLINE COINVOLTE

Italiano, educazione civica, tecnologia

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

classi seconda e terza, scuola secondaria di I grado

AUTORI

Dario Ferrigno, Tiziana Schiavo

UDA

TITOLO

@nche io cittadino digitale

FINALITÀ

Saper trovare, valutare, selezionare e gestire le informazioni; saper leggere e interpretare immagini e contenuti visuali; saper scegliere e utilizzare le tecnologie in modo funzionale agli obiettivi; essere in grado di riorganizzare le informazioni, elaborarle, pubblicarle.

STRUTTURA

Fase 1: avvio e presentazione

Fase 2: riflessione, esplorazione e osservazione

Fase 3: restituzione e/o sistematizzazione dell'apprendimento

Fase 4: fase conclusiva con verifica

SINTESI

L'UDA si focalizza sul ruolo importante di saper ricercare e selezionare l'informazione nel web, nella varietà e complessità dell'offerta della rete, di essere consapevole dei rischi della rete e come riuscire a individuarli e prevedere le possibili conseguenze derivanti da comportamenti illegali o inaccettabili in rete. Diventa fondamentale guidare gli studenti a non accettare e condividere le informazioni in modo acritico e cumulativo, ma rielaborare, cercando di riconoscere affinità e differenze tra identità reale e identità digitale, tra realtà vera e realtà virtuale al fine di stimolare gli alunni a diventare autonomi e critici nella ricerca e selezione delle informazioni e a capire l'importanza della documentazione delle proprie ricerche. Lo scopo è far acquisire un metodo utile in tutti gli ambienti e per tutta la vita, definito tra le competenze europee, come utilizzare i diversi device correttamente, rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.

DURATA

15h

DISCIPLINE COINVOLTE

Italiano, storia, inglese, francese, tecnologia, educazione fisica, diritto

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

classe seconda e terza scuola secondaria di I grado, classe prima scuola secondaria di II grado

AUTORI

Domenica Greco, Stefania Caputo, Stefania Cipolla, Fosca Miceli, Nunzia De Luca, Antonino Di Salvo, Antonina Costa, Filippo D'Azzo, Rosa Maria Cusimano, Maria Concetta Ficano, Maria Terranova, Grazia Fazio, Laura Guagliardo, scuola secondaria di I grado
Rosa Castello, Sonia La Monica, Patrizia Perricone, Tiziana Invidiato, Giuseppe Costanzo, scuola secondaria di II grado

UDA

TITOLO

Il mondo che vorrei

FINALITÀ

Comprendere l'importanza di trasformare le conoscenze acquisite in comportamenti ecocompatibili.

Formulare ipotesi di soluzione ai problemi legati all'ambiente e assumere atteggiamenti e comportamenti individuali responsabili.

Sviluppare un approccio sistemico alla lettura del territorio e del paesaggio attraverso la ricerca e il confronto tra più fonti informative e gli strumenti digitali.

Riconoscere ed analizzare in modo critico le relazioni che legano l'uomo all'ambiente naturale, gestendo dati e contenuti digitali.

Acquisire consapevolezza circa l'importanza di azioni di tutela e conservazione della natura, del paesaggio e dell'ambiente, proponendo scelte consapevoli in grado di modificare comportamenti individuali e collettivi, comunicando in modo efficace e attraverso prodotti digitali, con attenzione alla netiquette.

STRUTTURA

Fase 1: presentazione UDA, analisi delle risorse e ricerca informazioni

Fase 2: ricerca, confronto fonti, sintesi, presentazione del compito di realtà da realizzare

Fase 3: produzione prodotto digitale e presentazione, valutazione

SINTESI

L'Uda ha lo scopo di condurre gli alunni ad acquisire piena consapevolezza del loro ruolo nell'ambiente, e delle problematiche connesse ad un suo uso non sostenibile (inquinamento, produzione di rifiuti, alterazione degli ecosistemi,...) con la finalità ultima di creare cittadini consapevoli e responsabili nei confronti della tutela dell'ambiente naturale e delle relative risorse.

La partecipazione degli alunni presuppone un lavoro di ricerca di notizie e immagini dal web e di rielaborazione di esse: il mondo digitale è il luogo da cui attingere informazioni.

Risulta pertanto fondamentale che i ragazzi non si limitino solo a saper cercare ma che sappiano anche scegliere e valutare le informazioni in rete in modo consapevole.

DURATA

10h

DISCIPLINE COINVOLTE

Italiano, inglese, scienze, informatica

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

Classe terza scuola secondaria di primo grado,
classe prima scuola secondaria di II grado

AUTORI

Maria Vincenza Campo, Maria Bosco, Patrizia Di Gaetano,
scuola secondaria di I grado

Elena Bettini, scuola secondaria di II grado

UDA

TITOLO

Un pianeta nelle nostre mani - Una goccia nell'oceano

FINALITÀ

Imparare a ricercare, selezionare, archiviare informazioni e dati; organizzare i dati raccolti al fine di comunicarli e condividerli; imparare a valutare la credibilità e l'affidabilità delle fonti; saper interpretare i dati; utilizzare in modo responsabile servizi e piattaforme digitali distinguendo tra le diverse finalità d'uso.

STRUTTURA

Fase 1: presentazione dei 17 obiettivi dell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile

Fase 2: dibattito sul concetto di sostenibilità attraverso l'impronta ecologica e in particolare idrica e sui 5 pilastri fondamentali (le cinque P): Pianeta, Persone, Prosperità, Pace, Partnership

Fase 3: attività di produzione sull'Obiettivo 6 dell'Agenda 2030

SINTESI

Cosa significa vivere in modo sostenibile? Difendere il Pianeta che ci ospita deve essere la priorità principale di ogni cittadino. Se proviamo ad allargare lo sguardo dalla nostra classe alla nostra città, all'Italia, all'Europa e al mondo, ognuno di noi deve fare la propria parte perché cittadini della nostra città, del nostro Paese e del Pianeta. Questa UDA ha lo scopo di far conoscere agli alunni il significato dell'Agenda 2030 con i suoi 17 obiettivi ed in modo particolare l'importanza dello sviluppo sostenibile attraverso i suoi 5 Pilastri fondamentali (le famose CINQUE P): il Pianeta, le Persone, la Pace, la Prosperità, la Partnership.

L'attenzione verrà focalizzata soprattutto al sesto obiettivo da raggiungere: Acqua pulita e servizi igienico sanitari. Si cercherà, inoltre, di fare utilizzare alle alunne e agli alunni in modo critico e consapevole i nuovi mezzi di comunicazione e gli strumenti digitali, nel rispetto delle norme specifi-

che, con una forte sensibilizzazione rispetto ai possibili rischi della rete.

DURATA

14h

DISCIPLINE COINVOLTE

Scienze, educazione civica

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

Classe prima scuola secondaria di I grado.

L'UDA è attuabile anche nella classe quinta della scuola primaria.

AUTORI

Angela Amato, Luigia Maniglia

UDA

TITOLO

Alla scoperta dell'Unione Europea

FINALITÀ

Alfabetizzazione su informazioni e dati

STRUTTURA

Fase 1: fase iniziale di ricerca dati e informazioni, esplorazione nel web, individuazione e selezione delle informazioni utili

Fase 2: organizzazione delle conoscenze e produzione di materiali digitali

Fase 3: fase di verifica e valutazione

SINTESI

Ricerca informazioni e dati dell'Unione Europea attraverso il web per conoscere la storia, i luoghi, le finalità e i simboli dell'Unione.

DURATA

10h

DISCIPLINE COINVOLTE

Inglese, geografia

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

Classe seconda e classe terza scuola secondaria di I grado

AUTORI

Valeria Psaila, Manuelisa Tuzzetti

UDA

TITOLO

Be cool, not fool

FINALITÀ

Area di competenza: alfabetizzazione su informazioni e dati
Traguardo: l'alunno sa utilizzare la rete ed i suoi contenuti, cercando dati e informazioni che è in grado di filtrare, analizzare e valutare in relazione al loro impatto e alla loro qualità/significatività. Sa gestire dati ed informazioni all'interno degli ambienti digitali, individuando sistemi idonei di archiviazione e presentazione / condivisione.

STRUTTURA

Fase 1: lezione frontale sulle strategie di ricerca informazioni e dati, funzionamento dei motori di ricerca, filtraggio, selezione e modalità di archiviazione dei contenuti

Fase 2: esercitazioni

Fase 3: indicazioni sul lavoro di approfondimento e descrizione del prodotto finale, suddivisione dei compiti

Fase 4: realizzazione del prodotto finale (contenuti per diretta streaming) e organizzazione dell'evento

SINTESI

L'UDA mira a fornire agli studenti nozioni di alfabetizzazione su ricerca, valutazione e gestione dei dati, per aiutarli a vivere in una società in cui il valore della corretta informazione va in tutti i modi preservato, a fronte del dilagare di contenuti sempre più manipolati e inattendibili, che si configurano come fonti di disinformazione, creando squilibri culturali e incitando all'odio.

La formazione teorica sarà accompagnata da esercitazioni pratiche sull'uso degli strumenti per la ricerca, sulla valutazione e sulla gestione dei dati.

Agli alunni, successivamente, verrà affidato il compito di preparare un evento in diretta Facebook dal titolo "Be cool, not fool" rivolto ai genitori e agli studenti delle altre classi allo scopo di:

- sensibilizzare gli adulti e la comunità scolastica sull'importanza di una corretta informazione;
- istruire il pubblico sulle corrette strategie di ricerca e selezione delle informazioni.

I ragazzi si divideranno i compiti e i ruoli, preparando materiali da introdurre a voce e condividere in diretta (brevi tutorial, infografiche, presentazioni, mappe interattive).

DURATA

13h

DISCIPLINE COINVOLTE

Italiano, educazione civica, scienze

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

Classe seconda e classe terza scuola secondaria I grado

AUTORI

Caterina Abbriano, Cinzia Domenica Catanzaro, Cristina Adamo, Valeria Ippolito

UDA

TITOLO

In un mare di micro-plastica

FINALITÀ

1. Ascolta e comprende testi di vario tipo “diretti” e “trasmessi” dai media, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, l'intenzione dell'emittente.
2. Scrive correttamente testi di tipo diverso, anche digitali (narrativo, descrittivo, espositivo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.
3. Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento di linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.
4. Descrive oralmente e per iscritto i contenuti delle ricerche effettuate

STRUTTURA

Fase 1: presentazione UDA, brainstorming

Fase 2: itinerario didattico guidato dai docenti e da un esperto dell'Università alla costruzione dei contenuti teorici e digitali da affrontare

Fase 3: attività laboratoriali in cooperative learning, strutturata in alcune ore di attività in classe e poi anche a casa, durante la quale ciascun gruppo è protagonista nella costruzione del compito di realtà e mette in pratica le competenze civiche e digitali acquisite

Fase 4: strategie di ricerca di informazioni e dati in rete

Fase 5: cooperative learning, progettazione e produzione

Fase 6: verifica orale e valutazione del lavoro svolto, debriefing

SINTESI

Nella nostra società, le plastiche rappresentano una componente onnipresente. Dalla plastica si originano le *microplastiche* e le *nanoplastiche* che, se non eliminate correttamente, formano rifiuti dispersi nell'ambiente e nelle acque, da dove entrano nella catena alimentare. Trovare soluzioni sostenibili per degradare e riciclare questi materiali è sostanziale. Cosa si può fare? Un primo passo è impegnarsi nella raccolta differenziata. La presente UDA si propone dunque di analizza-

re il fenomeno dell'inquinamento marino nella nostra vita quotidiana e di accrescere negli studenti la consapevolezza sui comportamenti, le limitazioni dell'uso e del riciclo adeguato di questi rifiuti attraverso un percorso di educazione all'informazione e di ricerca, selezione, organizzazione e presentazione delle informazioni da condividere sul tema.

DURATA

15h

DISCIPLINE COINVOLTE

Italiano, geografia, scienze, educazione civica

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

Classe seconda e classe terza scuola secondaria I grado

AUTORI

Rossella Anastasi, Isabella La Rosa

UDA

TITOLO

La notizia tra realtà e menzogna

FINALITÀ

In relazione al curriculum di Information literacy l'UDA si propone di:

- sviluppare la capacità di navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali;
- sviluppare la capacità di valutazione e di gestione delle informazioni stesse;
- utilizzare la rete per la co-costruzione della conoscenza;
- realizzare prodotti per comunicare e documentare;
- redigere e presentare delle efficaci e esaustive *literature review* su un tema dato.

STRUTTURA

Fase 1: presentazione UDA. Brainstorming e compilazione scheda metacognitiva KWH Chart ("Cosa so") e ("Cosa voglio sapere")

Fase 2: lavoro di gruppo

Fase 3: monitoraggio in itinere (osservazione e confronto tra i gruppi su verifica delle fonti mediante checklist)

Fase 4: prodotto finale e valutazione (produzione autonoma in gruppo di un articolo di giornale corredato di biblio e sitografia, seguendo la procedura di selezione, analisi e valutazione delle fonti)

SINTESI

L'UDA si propone di educare gli alunni a un uso consapevole del web per selezionare e verificare la veridicità della notizia.

DURATA

22h, sia in presenza che online e a casa

DISCIPLINE COINVOLTE

Italiano, latino, geostoria, inglese, scienze, matematica, storia dell'arte, diritto, scienze umane, informatica, educazione civica

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

classe terza scuolasecondaria di I grado, classi prima e seconda secondaria scuola di II grado, liceo scientifico, liceo scienze umane

AUTORI

Lucrezia Zagami, Maria Rita Barretta, Augusto Silluzio, Maria Clara Aliano, Annalisa Liggeri, Giuliana Taverniti, Myriam Giordano, Carla Fallico, Annalisa Nardo, Milena Pavano, Maria Fortuna Scavo, Angela Zagami, Stella Speciale, Rossana Vasta, Marisa Cataldo, Maria Giuffrida, Lucia Di Rosa, Daniele Licitra, Giuseppina Bazzano, Carmela Cascone, Concetta Firera, Angela Coniglione, Storaci, Marino, Fusco, Giuseppe Immè, Alessandra Vinci, Francesco Tidona, Carmela Fronterrà, Maria Elena Di Giorgio





scuola secondaria
di II grado

UDA

TITOLO

@nche io cittadino digitale

FINALITÀ

Saper trovare, valutare, selezionare e gestire le informazioni; saper leggere e interpretare immagini e contenuti visuali; saper scegliere e utilizzare le tecnologie in modo funzionale agli obiettivi; essere in grado di riorganizzare le informazioni, elaborarle, pubblicarle.

STRUTTURA

Fase 1: avvio e presentazione

Fase 2: riflessione, esplorazione e osservazione

Fase 3: restituzione e/o sistematizzazione dell'apprendimento

Fase 4: fase conclusiva con verifica

SINTESI

L'UDA si focalizza sul ruolo importante di saper ricercare e selezionare l'informazione nel web, nella varietà e complessità dell'offerta della rete, di essere consapevole dei rischi della rete e come riuscire a individuarli e prevedere le possibili conseguenze derivanti da comportamenti illegali o inaccettabili in rete. Diventa fondamentale guidare gli studenti a non accettare e condividere le informazioni in modo acritico e cumulativo, ma rielaborare, cercando di riconoscere affinità e differenze tra identità reale e identità digitale, tra realtà vera e realtà virtuale al fine di stimolare gli alunni a diventare autonomi e critici nella ricerca e selezione delle informazioni e a capire l'importanza della documentazione delle proprie ricerche. Lo scopo è far acquisire un metodo utile in tutti gli ambienti e per tutta la vita, definito tra le competenze europee come utilizzare i diversi device correttamente, rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.

DURATA

15h

DISCIPLINE COINVOLTE

Italiano, storia, inglese, francese, tecnologia, educazione fisica, diritto

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

classe seconda e terza scuola secondaria di I grado, classe prima scuola secondaria di II grado

AUTORI

Domenica Greco, Stefania Caputo, Stefania Cipolla, Fosca Miceli, Nunzia De Luca, Antonino Di Salvo, Antonina Costa, Filippo D'Azzo, Rosa Maria Cusimano, Maria Concetta Ficano, Maria Terranova, Grazia Fazio, Laura Guagliardo, scuola secondaria di I grado
Rosa Castello, Sonia La Monica, Patrizia Perricone, Tiziana Invidiato, Giuseppe Costanzo, scuola secondaria di II grado

UDA

TITOLO

Il mondo che vorrei

FINALITÀ

Comprendere l'importanza di trasformare le conoscenze acquisite in comportamenti ecocompatibili.

Formulare ipotesi di soluzione ai problemi legati all'ambiente e assumere atteggiamenti e comportamenti individuali responsabili.

Sviluppare un approccio sistemico alla lettura del territorio e del paesaggio attraverso la ricerca e il confronto tra più fonti informative e gli strumenti digitali.

Riconoscere ed analizzare in modo critico le relazioni che legano l'uomo all'ambiente naturale, gestendo dati e contenuti digitali.

Acquisire consapevolezza circa l'importanza di azioni di tutela e conservazione della natura, del paesaggio e dell'ambiente, proponendo scelte consapevoli in grado di modificare comportamenti individuali e collettivi, comunicando in modo efficace e attraverso prodotti digitali, con attenzione alla netiquette.

STRUTTURA

Fase 1: presentazione UDA, analisi delle risorse e ricerca informazioni

Fase 2: ricerca, confronto fonti, sintesi, presentazione del compito di realtà da realizzare

Fase 3: produzione prodotto digitale e presentazione, valutazione

SINTESI

L'Uda ha lo scopo di condurre gli alunni ad acquisire piena consapevolezza del loro ruolo nell'ambiente, e delle problematiche connesse ad un suo uso non sostenibile (inquinamento, produzione di rifiuti, alterazione degli ecosistemi,...) con la finalità ultima di creare cittadini consapevoli e responsabili nei confronti della tutela dell'ambiente naturale e delle relative risorse.

La partecipazione degli alunni presuppone un lavoro di ricerca di notizie e immagini, dal web e di rielaborazione di esse: il mondo digitale è il luogo da cui attingere informazioni.

Risulta pertanto fondamentale che i ragazzi non si limitino solo a saper cercare ma che sappiano anche scegliere e valutare le informazioni in rete in modo consapevole.

DURATA

10h

DISCIPLINE COINVOLTE

Italiano, inglese, scienze, informatica

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

Classe terza scuola secondaria di primo grado, classe prima scuola secondaria di II grado

AUTORI

Maria Vincenza Campo, Maria Bosco, Patrizia Di Gaetano, scuola secondaria di I grado

Elena Bettini, scuola secondaria di II grado

UDA

TITOLO

La notizia tra realtà e menzogna

FINALITÀ

In relazione al curriculum di Information literacy l'UDA si propone di:

- sviluppare la capacità di navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali;
- sviluppare la capacità di valutazione e di gestione delle informazioni stesse;
- utilizzare la rete per la co-costruzione della conoscenza;
- realizzare prodotti per comunicare e documentare;
- redigere e presentare delle efficaci e esaustive *literature review* su un tema dato.

STRUTTURA

Fase 1: presentazione UDA. Brainstorming e compilazione scheda metacognitiva KWH Chart ("Cosa so") e ("Cosa voglio sapere")

Fase 2: lavoro di gruppo

Fase 3: monitoraggio in itinere (osservazione e confronto tra i gruppi su verifica delle fonti mediante checklist)

Fase 4: prodotto finale e valutazione (produzione autonoma in gruppo di un articolo di giornale corredato di biblio e sitografia, seguendo la procedura di selezione, analisi e valutazione delle fonti)

SINTESI

L'UDA si propone di educare gli alunni a un uso consapevole del web per selezionare e verificare la veridicità della notizia.

DURATA

22h, sia in presenza che online e a casa

DISCIPLINE COINVOLTE

Italiano, latino, geostoria, inglese, scienze, matematica, storia dell'arte, diritto, scienze umane, informatica, educazione civica

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

classe terza scuola secondaria di I grado, classi prima e seconda scuola secondaria di II grado, liceo scientifico, liceo scienze umane

AUTORI

Lucrezia Zagami, Maria Rita Barretta, Augusto Silluzio, Maria Clara Aliano, Annalisa Liggeri, Giuliana Taverniti, Myriam Giordano, Carla Fallico, Annalisa Nardo, Milena Pavano, Maria Fortuna Scavo, Angela Zagami, Stella Speciale, Rossana Vasta, Marisa Cataldo, Maria Giuffrida, Lucia Di Rosa, Daniele Licitra, Giuseppina Bazzano, Carmela Cascone, Concetta Firera, Angela Coniglione, Storaci, Marino, Fusco, Giuseppe Immè, Alessandra Vinci, Francesco Tidona, Carmela Fronterrà, Maria Elena Di Giorgio

UDA

TITOLO

Natura ipsa docet

FINALITÀ

In relazione al curriculum di *Information Literacy* questa UDA intende potenziare l'abilità di riconoscere i bisogni formativi nel cercare informazioni, localizzarle, accedervi, recuperarle, valutarle e gestirle, nell'ottica dell'apprendimento permanente e della necessità di imparare ad imparare.

Appare indispensabile l'approccio costruttivista, fondato sul coinvolgimento degli studenti nel processo di ricerca delle informazioni utili per risolvere un problema. In questo modo, invece di memorizzare i dati illustrati in una lezione, gli studenti costruiscono da soli le proprie conoscenze e tale approccio pedagogico consente loro di apprendere in modo critico e attivo.

STRUTTURA

Fase comune 1: questionario iniziale; presentazione progetto, lettura testi, dibattito guidato

Scienze naturali:

Fase 2: introduzione e approfondimenti argomento (risorsa mineraria; processi geologici; sostenibilità; Agenda 2030 e la transizione ecologica); organizzazione gruppi; ricerca delle informazioni

Fase 3: progettazione e realizzazione elaborato

Fase 4: presentazione del prodotto finale, valutazione

Latino:

Fase 2: ricerca guidata delle fonti letterarie; rilettura metacognitiva; divisione in gruppi; rilettura metacognitiva personale

Fase 3: produzione elaborato digitale

Fase 4: verifica e valutazione

SINTESI

Lo studio della letteratura contribuisce in maniera fondamentale alla formazione della coscienza civica e sociale che in forma più ampia comprende anche quella ecologica. In particolare, la letteratura ci insegna come la storia dell'uomo sia stata connotata da un rapporto con la natura finalizzato

esclusivamente allo sfruttamento delle risorse e come sia importante, invece, per salvarsi dall'estinzione, che l'uomo sviluppi quella che Goleman definisce "intelligenza ecologica", cioè la consapevolezza del proprio ruolo e delle conseguenze che ogni azione ha sugli equilibri naturali. A partire dalla lettura dell'articolo Plinio ecologista, si punta a far acquisire agli studenti competenze di cittadinanza attiva e digitale mediante la riflessione su tematiche ambientali in una prospettiva diacronica che vede il passato in rapporto attivo con il presente.

DURATA

10h

DISCIPLINE COINVOLTE

Scienze, latino

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

classi prima e seconda scuola secondaria II grado, liceo classico

AUTORI

Silvia Sortino, Maria Rinaudo

UDA

TITOLO

L'uomo e l'ambiente

FINALITÀ

Requisito indispensabile dell'*Information Literacy* è la capacità di includere nel proprio prodotto finale il riferimento alle fonti utilizzate e di comunicare ad altri, se necessario, i propri risultati. Le informazioni dunque così raccolte, valutate, organizzate possono costituire le fondamenta per compiere attività e ottenere risultati. La modalità di lavoro privilegiata, secondo l'approccio "costruttivista", sarà quella di gruppo, sia virtuale sia in presenza, che incoraggia gli scambi e l'apprendimento collaborativo.

STRUTTURA

Fase 1: orientamento guidato all'interno di un tema attraverso la lettura del testo

Fase 2: creazione gruppi di lavoro. Individuazione dei fabbisogni formativi, reperimento dati e informazioni mediante semplici strategie di ricerca personali, costruzione di un glossario di parole chiave

Fase 3: sulla base delle informazioni reperite, a partire dalla domanda: *si può definire Plinio ecologista nel senso moderno del termine?* produzione di un primo elaborato di sintesi

Fase 4: ricerche e approfondimenti, produzione elaborato digitale finale, presentazione, valutazione

SINTESI

A partire dalla lettura dell'articolo Plinio ecologista, fornito agli studenti, l'obiettivo è quello di far riflettere su alcune tematiche ambientali, in una prospettiva diacronica e in rapporto col presente. L'attività mira al conseguimento delle competenze digitali illustrate sotto (livello base) e la scelta del tema mira all'acquisizione di una sensibilità ambientale mediante collegamenti e approfondimenti da attivare con l'uso delle risorse digitali.

DURATA

10h

DISCIPLINE COINVOLTE

Matematica, fisica

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

classi prima e seconda scuola secondaria II grado,
liceo scientifico

AUTORI

Giacomo Andreetta, Giulia Buttitta, Delia Trentacosti

UDA

TITOLO

Il progresso - Il rapporto uomo-natura

FINALITÀ

L'unità propone una serie di attività laboratoriali che coniughino l'apprendimento di contenuti disciplinari con lo sviluppo di competenze digitali. In particolare, per Lingua e letteratura greca si riflette sull'idea di progresso nella Grecia antica, analizzando sul piano lessicale lo *Stasimo del progresso* di Sofocle. Nell'ambito della Lingua e letteratura italiana si approfondisce l'idea di progresso in relazione al rapporto uomo/natura in relazione alla figura di Giordano Bruno.

STRUTTURA

Lingua e letteratura greca:

Fase 1: presentazione percorso, questionario iniziale, brainstorming con immagini stimolo, ricerca parole chiave, lettura articolo, discussione sul tema

Fase 2: lettura e analisi del testo e collegamenti con quanto emerso durante la fase 1, lavori di gruppo su traduzioni d'autore del testo

Fase 3: lavori di gruppo: analisi lessicale

Fase 4: condivisione dei lavori di gruppo, scelta della migliore traduzione in relazione all'approfondimento lessicale effettuato

Lingua e letteratura italiana:

Fase 1: questionario iniziale, presentazione percorso con modalità *activating* e immagini stimolo sul rapporto uomo-natura per una ricerca online selezionando siti affidabili

Fase 3: presentazione tema specifico del rapporto fra magia e natura in Giordano Bruno, dal testo alla ricerca online

Fase 3: realizzazione prodotto digitale

SINTESI

Il progresso (Lingua e letteratura greca): stimolare l'interesse e la riflessione degli studenti sul tema del progresso attraverso l'esame dello *Stasimo del progresso* di Sofocle. Il

percorso si concentra sull'analisi lessicale, svolta attraverso la ricerca (individuale e di gruppo) sul web di fonti affidabili, rielaborando le informazioni e restituendole in un unico prodotto digitale.

Il rapporto uomo-natura (Lingua e letteratura italiana): mediante la ricerca online su siti affidabili, partendo dal mito di Prometeo si arriva al tema specifico del rapporto fra magia e natura in Giordano Bruno con produzione di sintesi finali di gruppo mediante elaborati multimediali.

DURATA

8/9h

DISCIPLINE COINVOLTE

Italiano, greco

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

classe quarta scuola secondaria II grado, liceo classico

AUTORI

Michela Venuto, Daniele Coffaro

UDA

TITOLO

È o si dice

FINALITÀ

Promuovere negli studenti la capacità di capire quando è necessario cercare informazioni e localizzare, valutare e usare efficacemente le informazioni necessarie. Imparare ad imparare a fronte del fatto che si è appreso come sono organizzate le conoscenze e come si trovano le informazioni, nonché utilizzarle in modo tale che anche altri possano apprendere da lui (Byerly/Brodie, 1999)

STRUTTURA

Fase 1: presentazione dell'attività in classe: prima riflessione sul tema dell'affidabilità delle fonti

Fase 2: analisi guidata di alcune fake news, al fine di evidenziarne le caratteristiche; riflessioni sulla necessità di un'attitudine attenta e prudente di fronte alle notizie e alle informazioni veicolate dai social media

Fase 3: attività critica: individualmente o divisi in gruppi, gli studenti analizzano alcuni post forniti dall'insegnante e ne valutano l'attendibilità, distinguendo quelli veridici da quelli falsi

Fase 4: correzione e valutazione collettiva dei testi realizzati

SINTESI

Il fenomeno delle fake news è sempre più rilevante e connesso con il ruolo centrale assunto oggi dalla comunicazione. In particolare va considerato il flusso di notizie che corre sul **web**, dove un messaggio nasce "libero" ed è capace di raggiungere in tempi rapidissimi milioni di utenti. In realtà false notizie per influenzare l'opinione pubblica sono sempre state utilizzate nel corso della storia (si veda, per esempio, il ruolo della propaganda nei regimi totalitari), ma la **comunicazione digitale** ha moltiplicato la capacità di penetrazione e diffusione di tali messaggi nella società. Questo rende sempre più urgente, da un punto di vista **didattico**, l'attivazione di competenze specifiche nei nostri allievi, affinché siano messi in grado di individuare questo genere di notizie e di riconoscerne le caratteristiche. L'acquisizione di una **conoscenza**

critica e di un atteggiamento attivo nei confronti delle informazioni diventa, ancora una volta, una delle finalità principali dell'educazione alla cittadinanza.

DURATA

20h

DISCIPLINE COINVOLTE

Scienze umane, matematica, fisica, storia dell'arte

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

classe prima scuola secondaria II grado, liceo scienze umane, liceo scientifico, liceo musicale

AUTORI

Barbara Argo, Maria Biondo, Davide Matranga, Luigi Menna, Maurizio Bellanti

UDA

TITOLO

Partecipare... informati

FINALITÀ

Costruire un *wiki journal* adeguato alle intenzioni e alle idee degli studenti, pensato come spazio collaborativo e partecipato, continuamente aggiornato dai suoi stessi utilizzatori e i cui contenuti sono sviluppati in collaborazione da tutti coloro che vi hanno accesso. I temi individuati saranno concordati e approfonditi in classe per dare avvio alla realizzazione di articoli e interviste che costituiranno i primi pilastri del *wiki journal*.

STRUTTURA

Fase 1: Che cos'è un *wiki journal* e come si realizza. Presentazione delle caratteristiche di un *wiki journal*. Discussione per individuare le idee da sviluppare nel *wiki* (modalità di fruizione della musica e dell'arte in generale). Lavoro di gruppo per l'elaborazione di materiali previsti dal *wiki journal*

Fase 2: Realizzazione del prodotto digitale. Avvio della consultazione delle risorse. Il processo di produzione per l'elaborazione del *wiki journal* e dei prodotti digitali. Scrittura creativa e collaborativa. Lavoro di gruppo per l'elaborazione del prodotto multimediale. Condivisione e valutazione

SINTESI

L'UDA punta all'educazione alla lettura e scrittura, all'informazione e al giornalismo partecipativo dal basso al fine di costruire un *wiki artistic-journal*. Centro della presente UDA è la competenza digitale come abilità di base per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni, comunicare e partecipare a reti collaborative tramite la rete per cercare, esplorare e presentare informazioni in modo responsabile, creativo e critico. Il progetto si inserisce nel curriculum verticale del triennio rispondendo alle necessità di mettere in atto strategie per costruire il profilo dello studente come cittadino nell'era del digitale e al bisogno di condividere una riflessione sulle strategie da mettere in atto anche per il curriculum dell'Educazione Civica, il pro-

getto focalizza le sue azioni intorno alla realizzazione del Citizen journalism.

DURATA

12h

DISCIPLINE COINVOLTE

Filosofia, inglese

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

classi terze, quarta e quinta scuola secondaria II grado, liceo musicale

AUTORI

Fabio Politi, Gioacchino Mauro Ciulla

UDA

TITOLO

Guida ai fatti curiosi della nostra città

FINALITÀ

Saper trovare, valutare, selezionare e gestire le informazioni; saper leggere e interpretare immagini e contenuti visuali; saper scegliere e utilizzare le tecnologie in modo funzionale agli obiettivi; essere in grado di riorganizzare le informazioni, elaborarle, pubblicarle.

STRUTTURA

Fase 1: *Digita@l story hunters*. Attivazione, motivazione, introduzione dell'argomento. Selezione fonti affidabili online e storie da raccontare

Fase 2: *Here comes the digit@l storyteller*. Attività concreta di ricerca, analisi, produzione e costruzione. Elaborazione materiali, semplificazioni in lingua straniera registrazioni, produzione materiali di promozione di supporto (disegni o foto), studio fattibilità dell'itinerario sulla mappa di Palermo, montaggio su app

Fase 3: *Re@dy to Go!* Post-work, restituzione dei lavori, rielaborazione e presentazione prodotto finale. Autovalutazione

SINTESI

Realizzazione di un'audioguida, con strumenti digitali, destinata ai visitatori della città di Palermo, per far conoscere la cultura locale e le leggende popolari. Lo scopo è quello di incuriosire i visitatori attraverso lo storytelling e guidarli alla scoperta dei luoghi del turismo marginale per una maggiore sostenibilità del turismo sul territorio cittadino. La ricaduta sugli studenti, dell'indirizzo professionale grafico e del triennio turistico, è quella di far loro utilizzare lo spazio di internet selezionando insieme agli insegnanti le risorse più affidabili, farli esercitare sull'aspetto della comunicazione: verbale, in lingua straniera e multimediale e offrire loro una prospettiva di senso finalizzando il prodotto finale per un obiettivo di diversificazione del marketing territoriale. Le classi con diverso indirizzo integrano bene

le loro competenze per fonderle in un'azione di marketing territoriale, l'aspetto della presentazione grafica per la classe dell'indirizzo professionale e la conoscenza delle lingue, della geografia e del settore turistico per le classi dell'indirizzo tecnico AFM e Turismo.

DURATA

15h

DISCIPLINE COINVOLTE

Matematica, inglese, tedesco, geografia turistica

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

classi quarta e quinta scuola secondaria di II grado, Istituto di Istruzione Superiore Statale (Tecnico Amministrazione, Finanza e Marketing; Tecnico AFM Turismo; Professionale per i Servizi Commerciali)

AUTORI

Alberto Chiello, Sonia La Monica, Paola Pepe, Margherita Polizzi

UDA

TITOLO

Rispettare l'ambiente per rispettare noi stessi

FINALITÀ

Lo scopo dell'UDA è quello di proporre agli studenti un percorso sull'alfabetizzazione informatica e digitale (information literacy e digital literacy), che metta al centro il ruolo dell'informazione e dei dati nello sviluppo di una società interconnessa basata sulle conoscenze e l'informazione. In particolare gli studenti dovranno accedere, interpretare, analizzare, gestire, creare, comunicare, archiviare e condividere le informazioni sulla tematica prescelta.

STRUTTURA

Fase 1: Somministrazione test autovalutativo e presentazione dell'UDA

Fase 2: Suddivisione delle classi in gruppi di lavoro e avvio delle attività (confronto di idee, ricerca e selezione dei materiali in rete)

Fase 3: Produzione: inserimento dei contenuti per le tematiche nello strumento digitale prescelto (Google Sites)

Fase 4: Presentazione prodotto finale e somministrazione test autovalutativo ex post

SINTESI

Dopo un'attenta analisi e ricerca delle iniziative a livello nazionale ed internazionale che continuano a sensibilizzare i cittadini ed in particolare i giovani sul rispetto dell'ambiente, come strettamente correlato al benessere della persona, e sulla sostenibilità collegata all'innovazione digitale (vedi le iniziative a livello internazionale di Greta Thunberg, il recente inserimento della tematica ambientale tra i Principi Fondamentali della Costituzione Italiana, l'interesse e l'attenzione verso i corretti stili di vita correlati al Benessere e alla Salute, la trasformazione sostenibile correlata all'innovazione tecnologica), il percorso si propone di rendere attivi gli studenti per organizzare attraverso uno strumento digitale (Google Sites) i contenuti di ricerche sul tema scelto, che possano essere condivise in ambito scolasti-

co, secondo i principi del Service Learning, ossia dell'apprendimento attraverso un servizio rivolto alla collettività, nel nostro caso l'intera comunità scolastica.

DURATA

16h

DISCIPLINE COINVOLTE

TIC, Igiene e Cultura Medico Sanitaria, Diritto e Legislazione Turistica

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

classi seconda e terza scuola secondaria II grado, istituto professionale ottico, servizi per la Sanità e l'assistenza sociale, turismo

AUTORI

Francesca Piacenza, Roberta Savarino, Matteo Giurlanda

UDA

TITOLO

L'amore ostacolato, ieri e oggi

FINALITÀ

Il percorso prevede una fase iniziale di lettura e analisi dei testi letterari trattanti le tematiche in oggetto, una seconda fase di ricerca e una terza fase di rielaborazione e di produzione creativa.

Area di competenza: alfabetizzazione su informazioni e dati
Competenza specifica: navigare, ricercare e filtrare i dati, informazioni e contenuti digitali

STRUTTURA

Fase 1: Lettura in classe e analisi critica delle novelle del *Decameron* (*Lisabetta da Messina, Tancredi e Ghismunda, Madonna Filippa*) e dei capitoli IX e X dei *Promessi sposi*

Fase 2: La violenza sulle donne: la legislazione come si è evoluta nel tempo

Fase 3: Ricerca dei dati: iconografia, percentuali di femminicidi negli ultimi anni

Fase 4: Realizzazione di infografica animata sui vari aspetti della tematica. Presentazione e valutazione e autovalutazione degli elaborati

SINTESI

L'amore ostacolato dalle novelle del *Decameron* e dai *Promessi sposi* ad oggi. Analisi di alcune novelle trattanti il tema degli amori infelici e analisi dei capitoli IX e X dei *Promessi sposi*. Confronto con le realtà attuali mediante la ricerca di dati, informazioni e approfondimenti per un percorso di educazione all'informazione.

DURATA

12h

DISCIPLINE COINVOLTE

Italiano

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

classi prima e seconda scuola secondaria di II grado,
liceo scientifico

AUTORI

Marcella Alessi, Concetta Gallo

UDA

TITOLO

Fake news, perhaps a 21st century invention

FINALITÀ

Acquisire competenze di livello medio alto nella ricerca, selezione e gestione delle informazioni sui media digitali per:

- esaudire bisogni informativi
- effettuare raccolte di dati e informazioni da analizzare
- effettuare comparazioni fra dati in chiave sincronica e diacronica
- saper organizzare strategie personali di ricerca e organizzazione dei dati
- saper interpretare dati e informazioni
- saper organizzare dati e informazioni in modo coerente anche in ambienti strutturati (content curation)
- spiegare le motivazioni delle proprie scelte interpretative
- saper supportare gli altri nella ricerca e selezione delle informazioni
- esercitare spirito critico e cittadinanza attiva

STRUTTURA

Fase 1: attivazione preconoscenze, presentazione materiali sul tema e metodologie di ricerca avanzata online e tecniche per valutare l'affidabilità delle fonti

Fase 2: gruppi di lavoro per la ricerca dei materiali su Internet

Fase 3: selezione dei materiali: quelli ritenuti più significativi sono collezionati in formato digitale secondo la modalità della content curation e viene compilata la sitografia

Fase 4: verifica dei materiali e delle fonti attendibili

Fase 5: produzione di infografiche sulla tematica per gruppi di lavoro

Fase 6: le tre classi si riuniscono per presentare i lavori svolti. I lavori possono essere pubblicati sul sito web e sui canali social della scuola per promuovere le buone pratiche

SINTESI

Il percorso focalizzato sulla cittadinanza digitale permette ai ragazzi di acquisire quello spirito critico e quegli strumenti metodologici necessari a orientarsi in maniera sicura e consapevole nel confusionario, e talvolta ingannevole, mondo dell'informazione. Il fenomeno delle fake news è sempre più rilevante. In realtà false notizie per influenzare l'opinione pubblica sono sempre state utilizzate nel corso della storia (si veda, per esempio, il ruolo della propaganda nei regimi totalitari di qualsiasi epoca), ma la comunicazione digitale ha moltiplicato la capacità di penetrazione e diffusione di tali messaggi nella società. Questo rende sempre più urgente, da un punto di vista didattico, l'attivazione di competenze specifiche nei nostri allievi, affinché siano in grado di individuare questo genere di notizie e di riconoscerne le caratteristiche come obiettivo di educazione alla cittadinanza attiva e consapevole.

DURATA

10h

DISCIPLINE COINVOLTE

Filosofia, storia, matematica, fisica, inglese

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

classi terza, quarta e quinta scuola secondaria di II grado, liceo scientifico

AUTORI

Giuseppina Liotta, Isidoro Leotta, Daniela Carla Gallo

UDA

TITOLO

Il cyberbullismo

FINALITÀ

Utilizzare nuovi metodi di apprendimento grazie all'integrazione delle nuove tecnologie nella didattica.

Capacità di accedere ai mezzi di comunicazione

Avere un atteggiamento responsabile e costruttivo

Saper riconoscere ed evitare i rischi collegati all'uso di internet

Saper individuare le regole di comportamento online più appropriate

STRUTTURA

Fase 1: Differenza tra bullismo e cyberbullismo

Fase 2: Forme di cyberbullismo

Fase 3: Esposizione dei lavori e valutazione

SINTESI

Cyberbullismo: conoscerlo per contrastarlo e prevenirlo

DURATA

6h

DISCIPLINE COINVOLTE

Matematica, tecnologie informatiche

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

classi prima e seconda scuola secondaria di II grado,
istituto tecnico tecnologico

AUTORI

Letizia Lauro, Orazio Musumeci

UDA

TITOLO

Il diluvio informativo

FINALITÀ

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Competenza in materia di cittadinanza

Competenza digitale

Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali

Capacità di accedere ai mezzi di comunicazione

Saper interagire nel dibattito web con consapevolezza

Saper fare una ricerca delle fonti sui motori di ricerca

Capacità di sviluppare un pensiero critico

STRUTTURA

Fase 1: L'informazione in rete

Fase 2: La lotta alla disinformazione

Fase 3: Esposizione dei lavori e valutazione

SINTESI

Questo percorso è un viaggio alla scoperta di Internet, delle sue norme di comportamento e dei suoi pericoli. L'alunno acquisisce consapevolezza nel distinguere una notizia vera da una falsa (le cosiddette fake news) o nell'intercettare contenuti indecenti e incivili, nel distinguere tra le fonti di informazione. Sviluppa le competenze chiave di cittadinanza: imparare a imparare (attraverso varie forme di attività e informazione), progettare, collaborare e partecipare, individuare collegamenti e relazioni mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali).

DURATA

6h

DISCIPLINE COINVOLTE

Matematica

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

Classi terza e quarta secondaria di II grado, Istituto tecnico tecnologico

AUTORI

Giuseppina Amorosia, Rita Saccà

UDA

TITOLO

L'identità digitale

FINALITÀ

Dal DigComp: Area di competenza 2, Competenza 2.6 Gestire l'identità digitale.

Esercitare i principi della cittadinanza digitale, con competenza e coerenza rispetto al sistema integrato di valori che regolano la vita democratica

Capacità di accedere ai mezzi di comunicazione

Saper discernere tra le implicazioni di utilizzo dei vari strumenti di identità digitale

Tutela della web reputation

Capacità di accedere ai mezzi di comunicazione

Saper discernere tra le implicazioni di utilizzo dei vari strumenti di identità digitale

Saper individuare i dati da tutelare e conoscere gli strumenti per farlo.

STRUTTURA

Fase 1: L'Identità digitale; Le piattaforme digitali della PA, SPID; CIE

Fase 2: Firma digitale; PEC; PagoPA

Fase 3: Realizzazione a scuola di un breve video illustrativo sul tema "L'identità digitale", valutazione

SINTESI

Percorso finalizzato alla conoscenza dei principali servizi di gestione dell'identità digitale in Italia e della relativa Authority e alla promozione della consapevolezza necessaria a ricercare, selezionare e gestire le informazioni e i dati sensibili.

DURATA

6h

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

Classe quinta scuola secondaria di II grandi, istituto tecnico tecnologico

AUTORI

Fabio Currò

UDA

TITOLO

L'arte del levare: riflessioni sulla leggerezza

FINALITÀ

Dal DigComp: Area di competenza 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati.

Collaborare al prodotto finale permetterà agli alunni coinvolti nel progetto di sviluppare competenze di accesso e interpretazione delle fonti utilizzate, di rielaborare e sottoporre a critica il materiale in uso, di selezionare e condividere le informazioni tra i gruppi interessati, di collaborare all'interno di gruppi che possano sviluppare competenze diverse e di utilizzare gli applicativi necessari allo sviluppo del prodotto finale.

STRUTTURA

Fase 1: lettura di brani scelti sul tema, sondaggio/brainstorming con la web app Mentimeter, sensibilizzazione verso il tema e la sua problematizzazione, creazione gruppi di lavoro

Fase 2: cooperative learning da casa, online, in modalità sincrona, o in laboratorio. Progettazione e produzione di lavori di gruppo. Realizzazione di un blog / sito internet per la pubblicazione dei lavori di gruppo

Fase 3: verifica delle ricadute attraverso una Escape room realizzata dal docente con Genial.ly e una peer-evaluation sul lavoro di gruppo più originale e creativo

SINTESI

Il tema scelto è quello della leggerezza. Trattare il tema della leggerezza a scuola si presta, però, a più letture. La leggerezza è innanzitutto sottrazione di peso e, in tal senso, andrà affrontata all'interno dell'aula scolastica: in Matematica, essa è assimilabile all'astrazione, al passaggio dalla parola ai simboli o alle scomposizioni; supporto metodologico sarà il volume di Gabriele Lolli, *Discorso sulla Matematica*. Una rilettura delle *Lezioni americane* di Italo Calvino; per quanto concerne la disciplina dell'Italiano, essa è assimilabile a più letture, ma una, in particolar modo, appare corre-

lata ai temi di Cittadinanza digitale: il riciclo dei rifiuti. A partire dalla lettura di una delle *Lezioni americane* di Italo Calvino, *Leggerezza* (1984-85), e a partire da un testo gemello scritto da Calvino sette anni prima, *La poubelle agréée* (1977), verranno proposte alla classe riflessioni sul concetto di leggerezza, inteso nell'accezione del levare, del togliere peso fino a toccare il tema ecologista del riciclo dei rifiuti, nell'ottica di recuperare quanto è stato smaltito.

DURATA

10h

DISCIPLINE COINVOLTE

Italiano, matematica

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

Classi prima e seconda scuola secondaria II grado, liceo scientifico Esabac

AUTORI

Antonio Maccarrone, Nadia Rosso

UDA

TITOLO

Catania tra arte, storia e salvaguardia del territorio

FINALITÀ

Migliorare le competenze digitali degli alunni e favorirne un'applicazione matura e consapevole; sviluppare la consapevolezza di vivere in un "ambiente digitale", in cui la rete non è soltanto uno strumento, ma un luogo di scambi e di relazioni; consolidare e potenziare le abilità e le competenze relazionali attraverso il lavoro di gruppo.

STRUTTURA

Fase 1: Presentazione e ideazione del progetto: presentazione dei beni culturali della città, creazione dei gruppi, selezione dei materiali da presentare, studio e approfondimenti, selezione informazioni, progettazione

Fase 2: Realizzazione del prodotto digitale da parte dei gruppi. Ideazione e creazione di un city magazine che include il lavoro di tutte e tre le classi

Fase 3: Valutazione e restituzione, riflessione metacognitiva sul percorso, condivisione lavori

SINTESI

La conoscenza della storia e del territorio in cui viviamo è di fondamentale importanza per sollecitare negli allievi l'acquisizione di competenze civiche. Ci si prefigge l'obiettivo di creare un curriculum verticale alle classi del secondo biennio e del quinto anno su tematiche di educazione civica ed esercizio di cittadinanza attiva. Partendo dall'analisi di un monumento cittadino - i candelabri di Piazza Università - che racconta pagine significative di storia locale, gli allievi dovranno realizzare un libro elettronico in cui inserire contenuti informativi relativi alle leggende raffigurate sul monumento, al contesto storico ed economico della città tra Otto e Novecento e al problema del dissesto idrogeologico, i cui disastrosi effetti sono particolarmente evidenti nella zona in cui è collocato il monumento.

DURATA

10h

DISCIPLINE COINVOLTE

Lingua e letteratura italiana, lingua e cultura latina, storia e filosofia, scienze naturali

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

Classi terza, quarta e quinta scuola secondaria di II grado, liceo scientifico

AUTORI

Alessandro Santo Puglisi, Antonella Pitronaci, Felicia Grasso

UDA

TITOLO

In rete per apprendere e per pensare

FINALITÀ

Migliorare la capacità di utilizzo delle fonti informative disponibili in rete

Sviluppare competenze nel riconoscere l'affidabilità e la credibilità delle fonti

Accrescere le competenze informative e di ricerca

Favorire il potenziamento del pensiero critico e la capacità di valutare le fonti

STRUTTURA

Fase 1: Attivazione e brainstorming - riconoscere le tipologie di informazioni in rete

Fase 2: Ricerca, analisi, riflessione e autovalutazione - ricerca sitografica delle fonti

Fase 3: Rielaborazione e produzione - lavoro di gruppo e produzione scritta

Fase 4: Rielaborazione e produzione - lavoro di gruppo e produzione scritta

Fase 5: Gaming e verifica finale - esercizi e didattica ludica

SINTESI

La sperimentazione del curriculum verticale consiste nell'applicazione di una metodologia innovativa che si avvale di strumenti digitali. Gli studenti, organizzati in gruppi, dovranno costruire il loro sapere sull'argomento proposto dal docente della disciplina, utilizzando, in alternativa al manuale, materiali e informazioni tratte dalla rete e, contestualmente, dovranno valutare la tipologia di informazioni raccolte. L'insegnante ha il ruolo di facilitatore dell'apprendimento. Gli studenti, divisi in gruppi, realizzano un prodotto digitale da presentare oralmente alla classe. La ricerca prenderà le mosse da un testo secondo la metodologia Search the web with the cognitive power of the concepts maps (Ri. web.map), ovvero ricerca sul web col supporto di una mappa predisposta. Per indirizzare consapevolmente la loro attenzione nel processo di selezione e valutazione delle informa-

zioni, gli studenti verranno invitati a riflettere e valutare la tipologia di informazioni raccolte ed elaborate e ad associarle ad una figura, come suggerito nel libro *Sei forme per pensare*, seguendo un template liberamente ispirato alla teoria di De Bono.

DURATA

8/12h

DISCIPLINE COINVOLTE

Filosofia, storia, matematica, inglese, disegno e storia dell'arte, italiano, latino, scienze umane, educazione civica

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

Classi terza e quarta scuola secondaria di II grado, liceo scientifico, liceo scienze umane

AUTORI

Maria Fronte, Rosangela Lorefice, Stefania Montalto, Chiara Morana, Cristina Di Dio, Lucia Di Rosa, Maria Ventura, Maria Grazia Iozzia, Valentina Lombardo, Maria Panebianco, Silvana Pirruccello

UDA

TITOLO

La nostra scuola digitale al centro del territorio

FINALITÀ

Rispondere ai fabbisogni informativi, applicare ricerche per ottenere dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali, adeguare la propria strategia di ricerca per trovare i dati, le informazioni e i contenuti più adatti all'interno di ambienti digitali, spiegare come accedere ai dati, alle informazioni e ai contenuti più adatti e navigare al loro interno, variare le strategie di ricerca personali.

STRUTTURA

Fase 1: Presentazione del progetto e organizzazione dei gruppi di lavoro, realizzazione blog e sito web

Fase 2: Ricerca materiali on e offline da inserire nel sito

Fase 3: Creazione dei contenuti per il blog

SINTESI

Con questa UDA si intende proporre agli studenti un percorso didattico volto ad evidenziare il profondo legame tra la scuola e il territorio nel quale si trova inserita ed opera. L'obiettivo è quello di far scoprire le risorse economiche, artistiche, sociali, ambientali, culturali e quant'altro attraverso il contatto diretto con tutto ciò che il territorio offre. Il lavoro si articola attraverso la ricerca, l'osservazione, l'analisi dei beni architettonici, paesaggistici etc. per la loro valorizzazione e promozione mediante l'utilizzo di strumenti digitali e mezzi di comunicazione di massa (social, web, video, ebook).

DURATA

20h

DISCIPLINE COINVOLTE

Fisica, matematica, lingua e cultura inglese, filosofia, storia, informatica, disegno e storia dell'arte, scienze

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

Classe quinta scuola secondaria di II grado, liceo scientifico, liceo delle scienze applicate, liceo classico

AUTORI

Rosangela Loreface, Chiara Morana, Alberto Guglielmino, Giuseppe Cassisi, Antonino Muccio, Nicolò Culò

UDA

Covid-19: informarsi e confrontarsi in sicurezza

FINALITÀ

Migliorare e sviluppare le conoscenze, le capacità e le competenze inerenti all'informazione e al suo utilizzo critico, valori indispensabili di cui gli studenti, futuri cittadini attivi, avranno bisogno per continuare ad apprendere nel corso di tutta la loro vita.

Le competenze informatico-digitali, infatti, sono oggi indispensabili per "sapersi muovere" all'interno della comunicazione, che rischia continuamente di essere manipolata e volta al servizio di poteri forti, assai spesso non evidenti né facili da individuare.

STRUTTURA

L'articolazione dell'UDA prevede attività diversificate per ogni anno del quinquennio, ciascuna attività è suddivisa in più fasi.

Si rimanda all'UDA pubblicata integralmente per la struttura completa.

SINTESI

Il percorso digitale verticale segue gli studenti dal primo all'ultimo anno sia dal punto di vista culturale sia dal punto di vista delle competenze socio-relazionali e comunicative.

Prendendo spunto dal tema della salute e dell'informazione, sempre più attuale, gli studenti vengono guidati attraverso un processo articolato in cinque attività, una per ogni anno di studio, per far maturare non solo le competenze specifiche per analizzare l'informazione da un punto di vista tecnico, ma anche e soprattutto quelle legate alla ricerca, alla riflessione ed alla condivisione.

In questo scenario risultano fondamentali le tecnologie informatiche e le competenze necessarie per poterle utilizzare in modo consapevole e proficuo, scegliendo gli strumenti più adeguati alle specifiche necessità che di volta in volta si presentano.

DURATA

Le cinque attività hanno una durata che varia da 4h a 16h

DISCIPLINE COINVOLTE

Matematica, italiano, geostoria, latino e greco, filosofia ed educazione civica, fisica

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

Classe dalla prima alla quinta secondaria di II grado, liceo classico tradizionale, Indirizzo Ippocrate, Indirizzo Mit (Meli Information Technology)

AUTORI

Massimo Panzica, Giovanna Galati, Giuliana Clemente, Margherita Di Mariano, Maria Teresa Montalto

UDA

Un modello di città vivibile

FINALITÀ

Educare alla cittadinanza digitale attraverso tematiche inerenti alla realtà quotidiana

STRUTTURA

Fase 1: illustrare le ragioni che ci conducono alla ricerca relativa al tema “la città vivibile”, organizzare la ricerca dei dati

Fase 2: navigare all’interno dei dati ed eseguire l’analisi, il confronto e la valutazione di dati, informazioni e contenuti digitali

Fase 3: creazione di tabelle e grafici

SINTESI

La seguente unità didattica si propone di fornire agli studenti alcuni strumenti per fare proprio il concetto di città vivibile, affinché dalla lettura di certi indicatori e dall’analisi, confronto e valutazione degli stessi, il gruppo di studenti impegnato nelle attività possa rendersi soggetto consapevole di abitare o volere abitare città che rientrino in un possibile modello di “città vivibile”.

DURATA

12h

DISCIPLINE COINVOLTE

Filosofia e storia, italiano e latino, matematica e fisica

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

Classe quinta del liceo classico e del liceo scientifico

AUTORI

Stefania Vento, Vito Chiaramonte, Gianfranco Rubino

UDA

Bacone e il rapporto uomo natura

FINALITÀ

Potenziare la cittadinanza digitale
Potenziare l'autonomia nello studio
Potenziare il senso critico

STRUTTURA

L'UDA è articolata in sei fasi complessive tra attività in plenaria e attività in piccoli gruppi. Si rimanda al sito per la lettura integrale.

SINTESI

Il percorso intende supportare gli alunni nel costruire una maggiore consapevolezza e abilità nell'uso di Internet attraverso una riflessione sul delicato rapporto tra uomo e natura. A tal fine si è deciso di utilizzare una figura mitica come quella di Prometeo e la figura del filosofo della natura Francis Bacon quali momenti emblematici dello sviluppo della conoscenza umana che da furto agli dei o alla natura si trasforma in sapere basato sulla ricerca collettiva.

DURATA

12h

DISCIPLINE COINVOLTE

Filosofia

CLASSE E GRADO SCOLASTICO

Classe quarta del liceo classico

AUTORI

Fabio D'Agati

Scuole e Docenti partecipanti

SCUOLA	GRADO	DOCENTI CORSISTI
POLO FORMATIVO FORMATORE	Palermo 1 - Liceo classico statale Umberto I Francesco Caccioppo	
I.C.S. A. Gramsci	I grado	Anna Maria Ciancitto Maria Letizia Fragali Giovanna Di Marco
Liceo classico statale G. Meli	II grado	Giuliana Clemente Massimo Panzica Giovanna Galati Maria Teresa Montalto Margherita Di Mariano
Liceo classico statale Umberto I	II grado	Maria Rinaudo Silvia Sortino Fabio D'Agati Michela Venuto Stefania Vento Daniele Coffaro
Istituto Gonzaga	II grado	Giacomo Andreetta Giovanni Lo Voi Gianfranco Rubino Stefania Nicolosi Vito Chiamonte
POLO FORMATIVO FORMATORE	Palermo 2 - Convitto Nazionale G. Falcone Daniela Sortino	
Convitto Nazionale G. Falcone	Primaria	Laura Calabrò Carmen Caltagirone

SCUOLA	GRADO	DOCENTI CORSISTI
		Maria Grazia Maggio Maria Donata Quattrocchi
	I grado	Dario Ferrigno Salvatrice Rampulla Marina Sajeve Tiziana Schiavo
Liceo statale C. Finocchiaro Aprile	II grado	Barbara Argo Maria Biondo
Liceo Regina Margherita	II grado	Michele Bellanti Gioacchino Mauro Ciulla Luigi Menna Fabio Politi Giovan Battista Vaglica

POLO FORMATIVO FORMATORE	Palermo 3 - III Circolo didattico L. Pirandello, Bagheria (PA) Loredana Messineo	
III Circolo didattico L. Pirandello, Bagheria (PA)	Infanzia	Rosa Randazzo
II Circolo didattico V. Landolina, Misilmeri (PA)	Infanzia	Domenica Mondino Francesca Amodeo Maria Concetta Sanfilippo
3° Circolo Pirandello, Bagheria (PA)	Primaria	Elisabetta Renda Rita Restivo Fina Silaco Pietra Di Rosa Maria Scimeca
I.C.S. I. Buttitta, Bagheria (PA)	I grado	Filippo D'Azzo Domenica Greco Carmela Tantillo
I.I.S.S. Pio La Torre	II grado	Alberto Chiello Margherita Polizzi Sonia La Monica Rosa Castello Paola Pepe

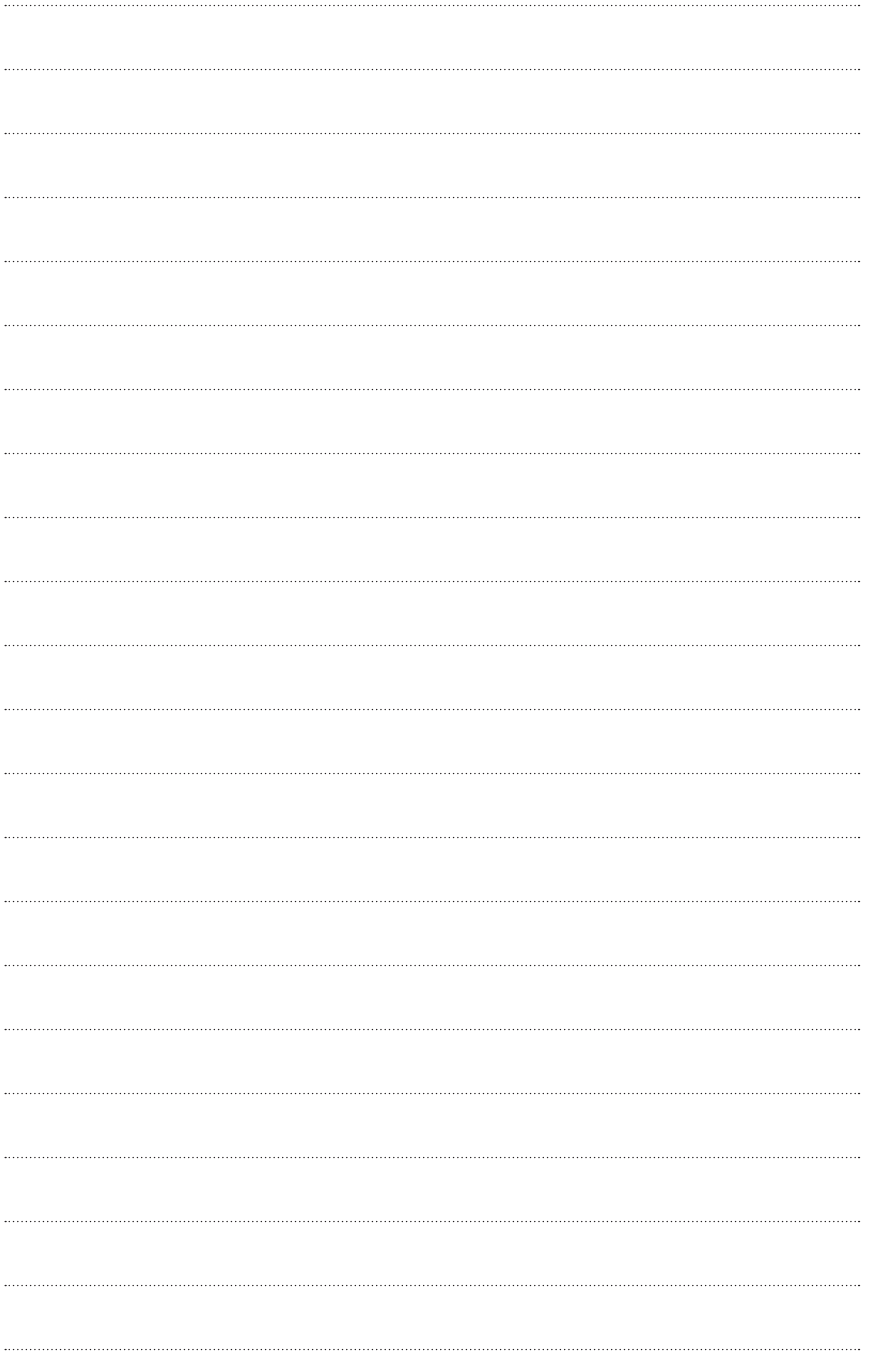
SCUOLA	GRADO	DOCENTI CORSISTI
POLO FORMATIVO FORMATORE	Trapani - I.I.S.S. Sciascia e Bufalino, Erice (TP) Roberta Egidi	
I.C.S. N. Nasi, Trapani	Infanzia	Rosa Anna Scuderi
	Primaria	Gimmi Bertolino Anna Greco Antonia Grazia Mazzara Domenica Orlando Giovanna Reina Caterina Stassi
I.I.S.S. Sciascia e Bufalino, Erice (TP)	I grado	Giuseppe Adamo Maria Bosco Maria Vincenza Campo Patrizia Di Gaetano Katia Frazzitta Angela Galia
	II grado	Elena Bettini Matteo Giurlanda Francesca Piacenza Roberta Savarino
POLO FORMATIVO FORMATORE	Gela (CL) - I.C.S. E. Romagnoli, Gela (CL) Paola Macaluso	
I.C.S. E. Romagnoli, Gela (CL)	Primaria	Concetta Pizzardi Daniela Incorvaia Anna Maria Spadaro Concetta Giurato Maria Rita Ferlenda
	I grado	Luigia Maniglia Angela Amato Valeria Psaila Manuelisa Tuzzetti
Liceo E. Vittorini, Gela (CL)	II grado	Marcella Alessi

SCUOLA	GRADO	DOCENTI CORSISTI
		Concetta Gallo Giuseppina Liotta Isidoro Leotta Daniela Gallo

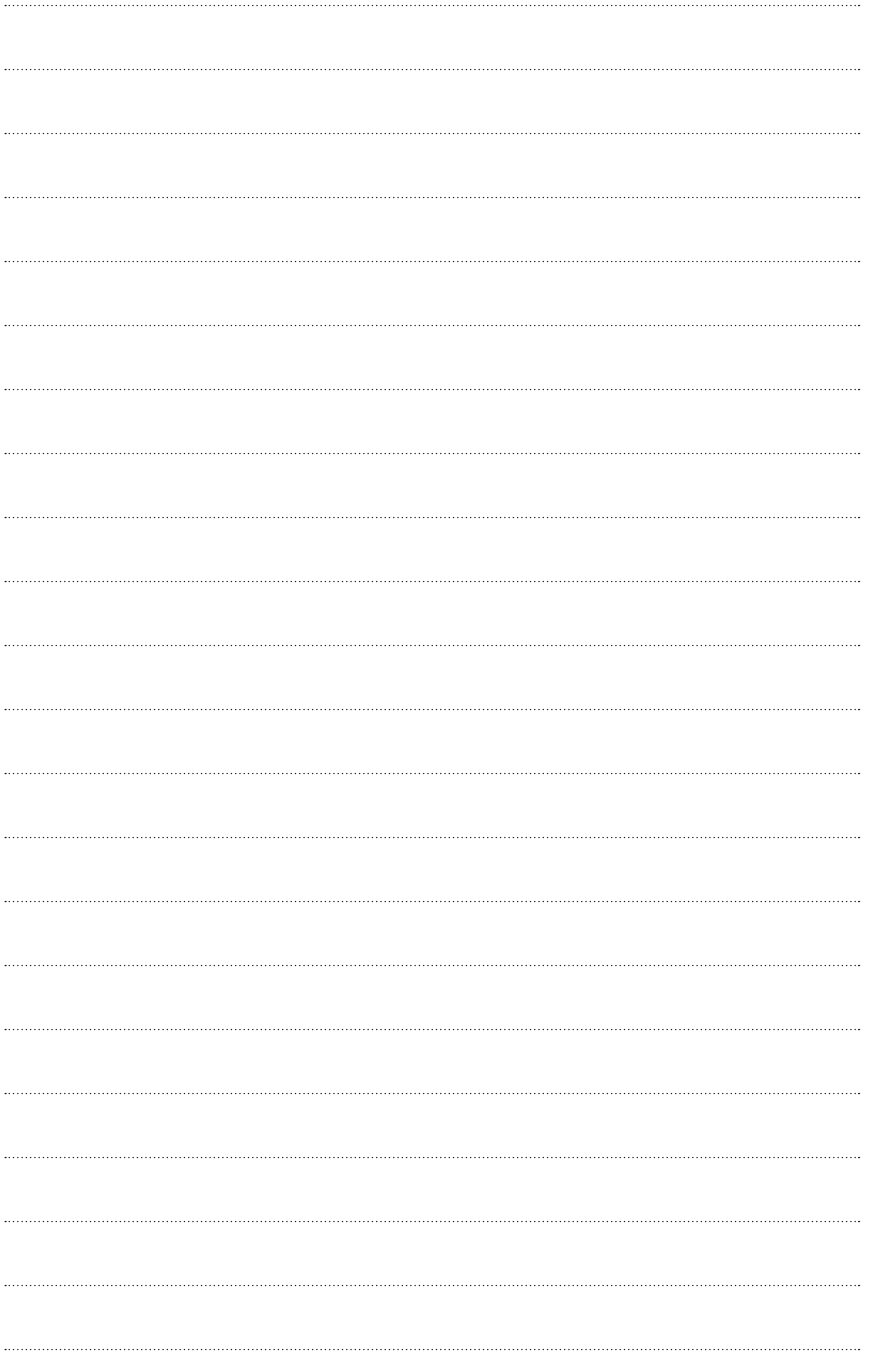
POLO FORMATIVO FORMATORE	Messina - I.C.S. Terzo Milazzo (ME) Alessandro Greco		
I.C.S. Terzo Milazzo (ME)	Infanzia	Grazia D'Amico Daniela Basile Carmelina Accetta	
I.C. 3 Lombardo Radice, Patti (ME)	Infanzia	Giusi Rosalba Buccheri Grazia Pagana	
I.C.S. Terzo Milazzo (ME)	Primaria	Giada Magliarditi Angela Luisa Quattrone Antonella Scolaro Fiorenza La Cava	
I.C. 3 Lombardo Radice, Patti (ME)	Primaria	Venera Graziella Sidoti Monica Morana Antonella Sacco	
I.C.S. Terzo Milazzo (ME)	I grado	Maria Teresa Maio Caterina Abbriano Cinzia Catanzaro	
I.C. 3 Lombardo Radice, Patti (ME)	I grado	Cristina Adamo Maria Antonietta Colloca Valeria Ippolito	
I.T.T. E. Majorana, Milazzo (ME)	II grado	Orazio Musumeci Letizia Lauro Rita Saccà Giuseppina Amorosia Fabio Currò	

SCUOLA	GRADO	DOCENTI CORSISTI
POLO FORMATIVO FORMATORE	Catania - I.C.S. F. Petrarca, Catania Tiziana Finocchiaro	
I.C.S. F. Petrarca, Catania	Infanzia	Stefania Paone
	Primaria	Maria Grazia Costanzo Domenica Piana Mariantonietta Castiglia Giuseppe Castiglione Grazia Maria Rita Bruno
	I grado	Silvia Miceli Isabella La Rosa Rossella Anastasi
	II grado	Antonio Maccarrone Nadia Rosso Antonella Pitronaci Alessandro Santo Puglisi Felicia Grasso
POLO FORMATIVO FORMATORE	Siracusa - Liceo O. M. Corbino, Siracusa Sara Brunno	
I.C. Aurispa, Noto (SR)	Infanzia	Agata Sorano
	Primaria	Maria Capocasale Florence Cugno Maria Rita Genovesi Corrado Italiano Maria Toro
	I grado	Virginia Bongiorno Giuseppe Immè Alessandra Vinci
	II grado	Angela Coniglione Cristina Di Dio Maria Giuffrida Stefania Montalto

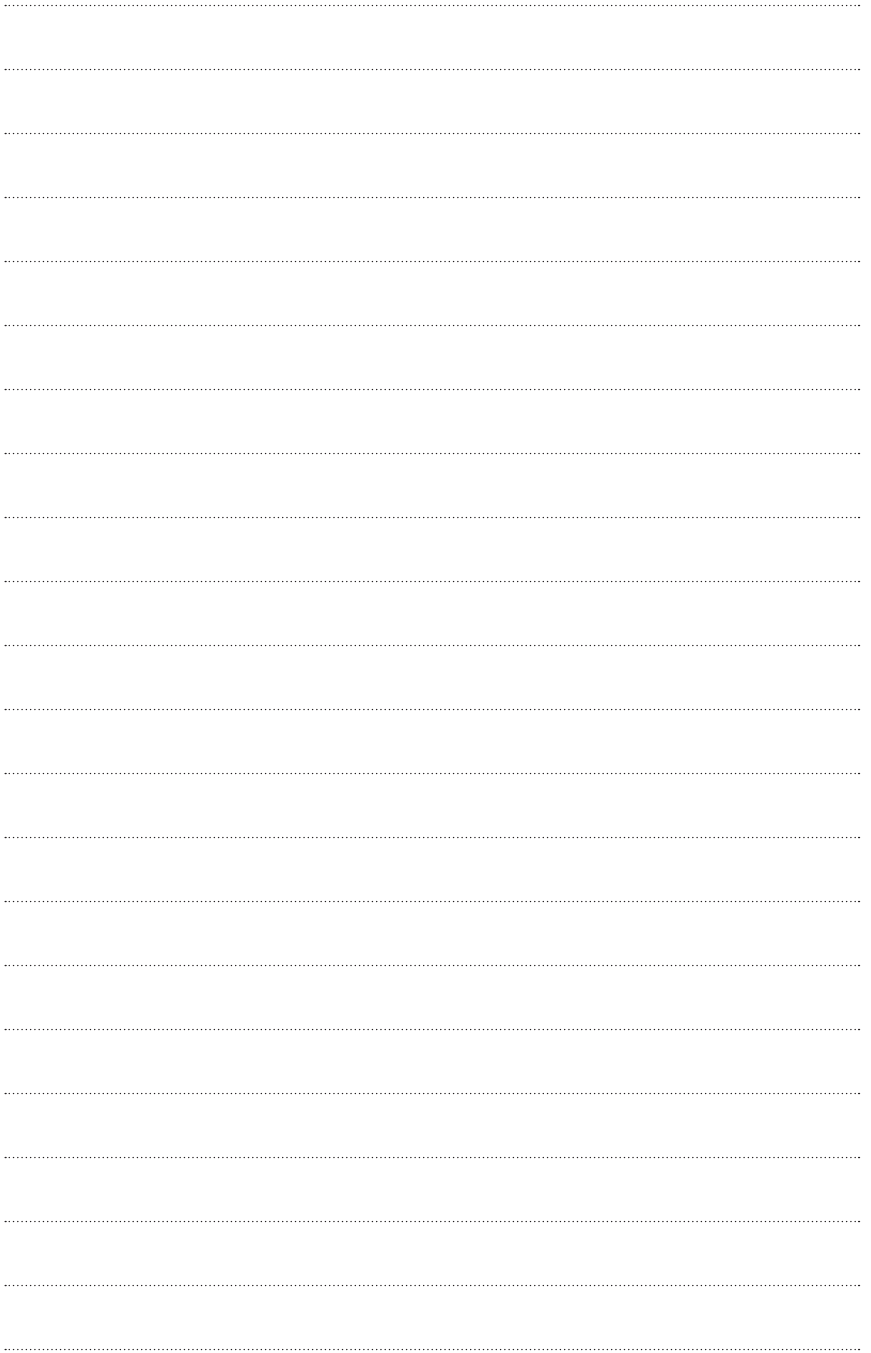
SCUOLA	GRADO	DOCENTI CORSISTI
Liceo O. M. Corbino, Siracusa	II grado	Chiara Morana Giuliana Taverniti Maria Ventura
Liceo E. Vittorini, Lentini (SR)	II grado	Nicolò Culò Maria Panebianco
I.S. Gorgia Vittorini, Lentini (SR)	II grado	Nuccia Silvana Pirruccello Maria Fortuna Scavo Lucrezia Zagami
IISS G. Curcio, Ispica (RG)	II grado	Carmela Cascone Maria Fronte Maria Grazia Iozzia Rosangela Lorefice Francesco Tidona











Il presente volume nasce nell'ambito del progetto *Digic@re DIGItal Curriculum And REsearch*, finanziato dal Ministero dell'Istruzione attraverso un bando relativo alla realizzazione di Curricoli Digitali come previsto dall'Azione #15 del Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD). Rappresenta il punto di arrivo di un'articolata serie di attività di formazione e di ricerca-azione condotte nel biennio 2020-2022 con la finalità generale di progettare, sviluppare e testare il prototipo di un Curricolo Digitale verticale per la formazione di competenze nel campo dell'Educazione all'informazione. La realizzazione del progetto ha visto coinvolta una rete di 24 scuole siciliane (dalla Scuola dell'infanzia alla Secondaria di II grado). I docenti individuati da ciascuna scuola (145 in totale) hanno partecipato a un percorso formativo *blended*, articolato in attività seminariali, webinar, incontri di co-progettazione tenuti da esperti formatori e dai componenti del CTS, che hanno supportato attivamente la definizione e l'implementazione delle attività didattiche e di ricerca, adattandole alle caratteristiche ed esigenze delle diverse scuole, cui è seguita la fase della sperimentazione didattica in classe e quindi la revisione finale del Curricolo. Le schede sintetiche qui raccolte rimandano alle UDA complete disponibili nel sito del *Curricolo Digitale verticale di Educazione all'informazione* <https://digicare.palumboeditore.it/>

Gianna Cappello Docente di Sociologia dell'educazione e dei media digitali presso il Dipartimento di Scienze Psicologiche, Pedagogiche, dell'Esercizio Fisico e della Formazione dell'Università di Palermo. Ha coordinato numerosi progetti di ricerca nazionali e internazionali. Fondatrice e componente del Board di IAME (International Association Media Education), co-fondatrice e Presidente del MED (Associazione Italiana Media Education). Componente del Consiglio Scientifico di AIS-EDU (Sezione Sociologia dell'Educazione dell'Associazione Italiana Sociologia). Co-Direttrice (insieme a Maria Ranieri) della rivista open access *Media Education. Studi, ricerche, buone pratiche* (<https://oaj.fupress.net/index.php/med/index>).

Paola Macaluso Dottoranda, collabora con la cattedra di Sociologia dell'Educazione e dei media digitali, Dipartimento di Scienze Psicologiche, Pedagogiche, dell'Esercizio Fisico e della Formazione, Università di Palermo. Docente di Lettere al Convitto Nazionale G. Falcone di Palermo. Svolge attività di ricerca, progettazione e formazione in progetti nazionali e internazionali su didattica innovativa, media education, cittadinanza attiva e digitale. Componente CTS dei progetti *Un Animatore Digitale in ogni scuola siciliana* e *Curricoli Digitali Digic@re*. Consigliere nazionale e Referente Sicilia del MED.

Angela Daniela Sortino Docente di Latino e Greco al Liceo classico G. Meli di Palermo. Svolge un'intensa attività progettuale e di formatrice in progetti regionali, nazionali e internazionali sulla ricerca didattica e sulla media education. Esperta di questioni didattiche e di didattica digitale, formatrice INDIRE, già componente dell'EFT (Equipe Formativa Territoriale) Sicilia. Componente del CTS dei progetti *Un Animatore Digitale in ogni scuola siciliana* e *Curricoli Digitali Digic@re*. Presidente del CIDI (Centro Iniziativa Democratica Insegnanti) di Palermo.

COD B3595

ISBN 978-88-6889-944-8



9 788868 189944 81 >