

Titolo UdA/Classi Quarte	Europa Community Service...Fare Digitale
Contestualizzazione	L'anno appena iniziato fra un anno passerà e non vogliamo, o possiamo, perdere l'occasione di utilizzare ogni singolo giorno, ogni goccia di entusiasmo per contribuire alla costruzione di una comunità innovativa, sostenibile, capace di creare i presupposti per un futuro gratificante per le nuove generazioni. Parlare non basta, bisogna #FARE Fare Digitale, credere nella valorizzazione della cultura digitale e nella sua consapevole diffusione in tutti i settori della vita pubblica e privata, affinché siano una leva per lo sviluppo economico, culturale e sociale a partire da una piccola comunità. In questo scenario diventa, dunque, fondamentale acquisire una <i>digital & media literacy</i> (una conoscenza dei linguaggi e dei meccanismi digitali) per poter educare e tenere il passo ai repentini cambiamenti della realtà. C'è davvero tanto da fare, ma come diceva Confucio (<i>che però non era confucio per niente</i>) anche il viaggio più lungo comincia con il primo passo, e questo passo potrebbe proprio essere quello di dare vita a una TASKE FORCE, Europa Community Service, che supporti la comunità di appartenenza nella conoscenza e utilizzo delle ICT, durante la navigazione delle procedure telematiche per usufruire dei servizi offerti dalla Pubblica amministrazione, ancora farraginoso e rinchiuso nel terribile limbo offline/online che non fa altro che aumentare tempi e costi, nella conoscenza del corretto uso dei social network e di internet in generale per tutti i nativi digitali, abituati a usare le nuove tecnologie spesso senza alcun controllo da parte di un adulto. . Il world wide web non è più soltanto una piattaforma accessibile a oltre quattro miliardi di persone, ma piuttosto un luogo "famigliare", che accompagna quasi ogni attività del nostro quotidiano. Se da una parte l'evoluzione tecnologica rappresenta un'opportunità estremamente stimolante, dall'altra costituisce un contesto immenso e talvolta incontrollato che nasconde al suo interno una serie di pericoli e rischi. Per offrire e diffondere su larga scala una "corretta cultura digitale" dobbiamo fare di più. Cosa? #FAREDIGITALE

Destinatari	4ASC; 4 ATT; 4DTT
Periodo	
Situazione/problema/tema di riferimento dell' Uda	Gli alunni conoscono i servizi digitali offerti dall'Ente Comunale? Gli alunni conoscono i pericoli dei social e le insidie dei video giochi? Qual è l'iter procedurale per la realizzazione servizi innovativi e sostenibili? Come contribuire alla erogazione di un servizio di utilità pubblica su vasta scala? Come utilizzare le opportunità del digitale per migliorare e promuovere una corretta informazione?
Competenza Focus	Competenza in materia di cittadinanza
Competenza correlata	Team Work Spirito di iniziativa e imprenditorialità Competenze digitali
Insegnamenti coinvolti	Tutti
Attività degli studenti	1.fasi da svolgere: ● Percepire: In questa fase, gli studenti identificano la situazione problematica legata alla ideazione e sviluppo di servizi innovativi volti a supportare la cittadinanza nell'utilizzo delle ICT e alla carenza di informazioni sull'esistenza di pericoli e insidie nell'utilizzo di videogiochi e di social network Rappresentare (problema) Gli studenti vanno alla ricerca di fonti/documenti che consentano la conoscenza approfondita della situazione problema al fine di averne una visione chiara e completa per l'ideazione, progettazione e realizzazione dei servizi innovativi ● Creare In questa fase gli alunni, lavorando per classi e gruppi aperti, utilizzando le competenze specifiche dei singoli indirizzi, progettano, gestiscono e realizzano un servizio di informazione chiaro, immediato e di facile consultazione da parte della comunità ● Condividere In questa fase gli studenti socializzano l'esperienza e le competenze maturate alla comunità scolastica e territoriale: evento off e on line

	2.Contenuti delle attività: Allegato
9. Attività di accompagnamento dei docenti	Uso di metodologie attive e laboratoriale, così da attivare i seguenti processi cognitivi: formulare ipotesi, individuare obiettivi e piste di lavoro confrontandosi con idee e punti di vista diversi; recuperare il sapere pregresso attingendo al proprio patrimonio esperienziale e/o cognitivo; ricercare e analizzare diverse tipologie di fonti, selezionare dati ed elementi, descrivere, operare confronti, collegamenti e classificazioni tra le informazioni. classificare le informazioni raccolte, individuare relazioni tra gli elementi, organizzare le informazioni; collaborare con i compagni per la costruzione delle conoscenze e dei concetti.
10. Prodotti /realizzazioni in esito	Realizzazione di prodotti multimediali, pluridisciplinari Evento
11. Contributo e supporto delle classi terze	Alle classi terze sarà chiesto di collaborare allo sviluppo del servizio innovativo: 3ATG_ Ideazione e realizzazione infografiche per sviluppo dei servizi (per procedure telematiche, sicurezza sul web, regolamento covid); co-progettazione evento on line con 3ASC 3ASC_ Co- progettazione con 3ATG e realizzazione evento on line 3ATT_ Progettazione evento off line nel rispetto regole Covid
12. Criteri per la valutazione e la certificazione dei risultati di apprendimento	Rubrica di Osservazione/Valutazione