



EDUCAZIONE CIVICA U.D.A. **Identità digitale**

Il materiale didattico presente in questa cartella si propone come un supporto per introdurre il tema dell'identità digitale e del fitto intreccio fra virtuale e reale. L'Unità si articola in due momenti: la visione di un video con connesse attività didattiche, e un laboratorio.

Di seguito, uno schema delle attività proposte.

FASE 1	Introduzione	Durata: 60 min.
FASE 2	Video	
FASE 3	Verifica dei concetti chiave	
FASE 4	Laboratorio	Durata: 60 min.
FASE 5	Gratificazioni, conclusione attività	

COMPETENZE DISCIPLINARI DI RIFERIMENTO PER EDUCAZIONE CIVICA

- Essere in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti della rete e di navigare in modo sicuro
- Saper distinguere identità digitale da identità reale e saper applicare le regole sulla privacy tutelando se stessi e gli altri
- Prendere piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare

COMPETENZE CHIAVE DI RIFERIMENTO DEL QUADRO EUROPEO

- Competenze digitali
- Consapevolezza ed espressione culturale
- Competenza nella madrelingua

ABILITÀ

- Formulare opinioni pertinenti intorno a un tema di studio
- Scrivere testi di vario tipo
- Riconoscere i rischi nell'utilizzo della rete internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi
- Riconoscere potenzialità connesse all'utilizzo della rete

CONOSCENZE

- Conoscere le procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare
- Conoscere il linguaggio specifico della rete: password, social network, nickname, avatar e simili
- Conoscere i rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche e della rete
- Conoscere il concetto di identità digitale



MATERIE COINVOLTE

- **Italiano:** il testo descrittivo; testi antologici per riflettere sul tema dell'identità nel mondo digitale
- **Arte e Immagine:** collage e altre tecniche di composizione
- **Tecnologia:** le tecnologie della comunicazione e dell'informazione, identità digitale e reale
- **Storia:** la rivoluzione informatica
- **Matematica:** coding e tinkering

Elenco dei materiali didattici

- **VIDEO** Un breve video animato tratta in modo sintetico i concetti fondamentali dell'Unità Didattica di Apprendimento. La trattazione non dà per scontata una spiegazione a priori e non contiene termini del linguaggio specifico, se non opportunamente spiegati.

Oltre al video, il docente trova i seguenti materiali.

- 1. Introduzione.** Suggerimento di un'attività e di un argomento per introdurre la visione del filmato: brainstorming, dibattito.
- 2. Testo del video.** La trascrizione del video, che consente di avere a portata di mano i contenuti.
- 3. Verifica dei concetti chiave.** Uno strumento per verificare che siano stati compresi i contenuti del video: in questo caso test a risposta multipla, da affrontare oralmente in classe (magari allargando il dibattito), oppure da somministrare singolarmente o a gruppi.
- 4. Laboratorio/compito di realtà.** Proposta dell'attività con indicazione degli obiettivi di apprendimento, la durata e le materie coinvolte.
- 5. Glossario.** Il lessico specifico dell'UDA spiegato in modo puntuale.
- 6. Mappa concettuale dell'UDA.** Per avere disponibili a colpo d'occhio i contenuti e i nessi logici fra le varie parti dell'Unità.
- 7. Diario di bordo.** Una pagina A4 da piegare in due che costituirà una doppia pagina del Diario di bordo dello studente, dedicata all'argomento dell'UDA, da completare con note/osservazioni personali.
Alla fine tutte queste doppie pagine potranno essere incollate insieme a formare un Quaderno di Educazione Civica.

