

Nucleo- Cittadinanza Digitale

PROF. A. NOCITI

CLASSE **PRIMA** e **SECONDA** MAT A.S. 2020/21

11 ORE

ABITARE IL DIGITALE
ACQUISIRE CONOSCENZE E SVILUPPARE ABILITÀ RELATIVE ALLE SEGUENTI
TEMATICHE:

- Pensiero critico in relazione alle informazioni;
- Comunicazione e interazione appropriata;
- Informazione e partecipazione;
- Norme comportamentali nell'ambiente digitale;
- Creazione e gestione della propria identità digitale;
- Privacy e politiche sulla tutela della riservatezza in relazione all'uso dei dati personali;
- Utilizzo consapevole e conoscenza dei pericoli della rete

ABILITÀ

FINALITÀ

COMPETENZA DIGITALE

Utilizza le TIC per ricercare informazioni a supporto della sua attività di studio, ne valuta pertinenza e attendibilità.

Partecipare e contribuire a questioni globali contemporaneamente a livello locale, nazionale e globale, come cittadini globali informati, impegnati, responsabili e reattivi.

Acquisire ed interpretare informazioni, individuare relazioni.

- Sviluppare e applicare le competenze di cittadinanza critica, per esempio l'indagine critica, la tecnologia dell'informazione, l'educazione ai media, il pensiero critico, il processo decisionale, il problem solving, la negoziazione, la costruzione della pace e

della responsabilità
individuale e sociale.

- Sviluppare atteggiamenti di cura e di empatia per gli altri e per l'ambiente e il rispetto delle diversità.
- Sviluppare i valori di equità giustizia sociale e la capacità di analizzare criticamente le disuguaglianze in base al sesso, allo stato socio-economico, alla cultura, alla religione, all'età e altre questioni

UDA 1

PERCORSO DI EDUCAZIONE CIVICA
CITTADINANZA DIGITALE

VIRTUALE È REALE

DURATA 6 ORE

Momenti individuali e di confronto (a piccoli gruppi oppure di aula)

Fase 1

Raccogliamo le idee (30 min)

Si inizia dall'**esplorazione soggettiva** del significato di "virtuale". Ci sono parole che utilizziamo comunemente ma che alle volte ci riesce difficile definire con precisione perché potrebbero significare cose diverse. Forse "virtuale" è una di queste?

L'insegnante invita alunni e alunne a scoprirlo per iniziare questa attività!

Attività (1 ORA)

Tra le parole riportate di seguito studenti e studentesse dovranno sceglierne due che sembrano loro più adatte per esprimere il significato di "virtuale" e usarle per costruire **una propria definizione** di questo termine:

immaginario, finto, ambiente, alternativa, artificiale, autentico, dimensione, distanza, incontro, potenziale, sicurezza, simulato, relazioni.

Fase 2 (2 ORE)

LA "REALTÀ VIRTUALE": LA PAROLA AGLI STUDIOSI

Strumenti - USO DI INTERNET

Nella seconda parte ci si confronta con una **definizione tecnica** del termine "virtuale" per poi rielaborare **cooperativamente una definizione condivisa**, potendo espandere il lavoro attraverso la consultazione di una **fonte diretta** in inglese o in italiano.

L'obiettivo del **primo gruppo** di attività è l'acquisizione dell'idea di un "ambiente" in cui si sviluppano conversazioni e relazioni **reali**.

Trovare una definizione corrente di **"realtà virtuale"**.

Allievi/e dovranno leggerla, osservarne le differenze e le corrispondenze con le proprie definizioni e notare se c'è qualcosa a cui non avevano pensato e che li/le colpisce.

Qui di seguito l'insegnante trova una definizione corrente di "realtà virtuale" di **Marcello Carrozzino**.

«La realtà virtuale può essere definita come una tecnologia complessa, basata su tecnologie di più basso livello (come la grafica 3D, l'audio digitale, la robotica, ecc.), il cui fine è ricreare un ambiente in cui l'utente si senta completamente immerso e con il quale possa interagire. Questa definizione "orientata alla tecnologia" della VR può forse aiutare nel rendere i suoi fondamenti e le sue applicazioni più chiare al grande pubblico, anche se da un certo punto di vista ne può attenuare le suggestioni relative alla sua visione come "realtà alternativa". Lo stesso ossimoro "realtà virtuale", coniato nel 1989 da uno dei suoi pionieri, Jaron Lanier, ha probabilmente contribuito a creare le condizioni per un'ambiguità di fondo nella quale la VR veniva accostata impropriamente a un po' di tutto: la TV, il cinema, la

letteratura, perfino il sogno. Proprio per questo motivo gli specialisti del settore hanno da tempo adottato per questa disciplina la denominazione, forse meno seducente ma più precisa, di "Tecnologie di Ambienti Virtuali"».

Attività (15 minuti individuale, 15 minuti gruppo)

L'insegnante inviterà allievi/e ad annotare di seguito un aspetto del "virtuale" che corrisponde alla loro propria definizione e uno a cui non avevano pensato, e a condividere questi due appunti in un piccolo gruppo di lavoro, creando quindi la loro definizione e cercando di fare in modo che sia più breve possibile.

Fase 3 (1 ORA)

quiz diagnostico online

Fase 4 (1 ORA)

Passare dal REALE al VIRTUALE (le tue impressioni)

Le domande e i commenti – dibattito libero

Il piano del Reale

Il Reale in superficie

Virtuale è Reale?

Prof. Antonio Nociti