**SCUOLA SICURA**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. | **Titolo U.A.** | IRRELAZIONARSI: CHAT E CONOSCENZE VIRTUALI |
| 2. | **Classe di riferimento** | Terza secondaria di primo grado |
| 3. | **Analisi del contesto e dei bisogni** | E’ in continuo aumento l’uso dei social media tra i giovani, che spesso arrivano a sostituire la relazione diretta e personale. E’ quindi fondamentale farli riflettere approfonditamente sull’impiego corretto di questi strumenti e sui rischi che vi si annidano. |
| 4. | **Competenze trasversali (di cittadinanza e disciplinari) da promuovere** | * Comunicazione nella madrelingua * Imparare ad imparare * Spirito di iniziativa e imprenditorialità * Competenze digitali * Competenze civiche e sociali * Comunicazione nelle lingue straniere * Tecnologia: identificare i principali social network esistenti: facebook, instagram, twitter. Definizione del corretto stile di partecipazione a queste piazze virtuali. Analisi di alcune POA. * Italiano: saper narrare esperienze personali facendo riferimento a situazione di pericolo * Lingue straniere: instaurare una corrispondenza con un coetaneo/una coetanea straniero/a (contatto fornito da insegnante) e chattare con lui/lei su un argomento scelto in classe * Tutte le discipline: visione del film “Ready player one” e discussione in classe sul messaggio * Arte: realizzare il disegno del proprio avatar |
| 5. | **Obiettivi formativi** | Saper distinguere le differenze tra conoscenze dirette e reali e conoscenze virtuali. |
| 6. | **Contenuto** | Le chat e le conoscenze virtuali (analisi degli aspetti positivi e negativi e dei rischi connessi ad una conoscenza “esclusivamente” virtuale). |
| 7. | **Strumenti** | Libri di testo, film, computer, internet. |
| 8. | **Metodo/strategie** | Lavoro di gruppo, ricerca e organizzazione delle informazioni, discussione guidata, brainstorming, cooperative learning. |
| 9. | **Articolazione dell’attività** | Si veda nel dettaglio l’articolazione dell’attività delle singole discipline coinvolte. |
| 10. | **Compiti significativi (unitari - di realtà)** | Debate: processo tra sostenitori e detrattori delle conoscenze virtuali. |
| 11. | **Luoghi e tempi** | Luoghi: scuola.  Tempi: indicati nella “descrizione attività” delle singole discipline coinvolte”. |
| 12. | **Discipline e progetti coinvolti** | Italiano, Lingue straniere, Tecnologia, Arte. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Descrizione delle attività - TECNOLOGIA** | | | |
| ***Cosa fa l’insegnante*** | ***Cosa fanno gli alunni*** | ***Tempi*** | ***Metodologia*** |
| T1 - Invita i ragazzi a elencare i social network che utilizzano maggiormente e a definirne caratteristiche e differenze | T1 - Insieme elencano i principali social utilizzati e, suddivisi in gruppo, provano a definirne caratteristiche e differenze. | 1h | Brainstorming e analisi |
| T2 - Spiega il concetto di netiquette: corretto comportamente e regole di comunicazione nelle “piazze” virtuali.  Spiega l’importanza delle cosiddette POA, che spesso vengono accettate senza nemmeno leggerle. | T2 – Seguono la spiegazione e, divisi in gruppo, confrontano il comportamento corretto con quello che utilizzano loro o che normalmente viene utilizzato e fanno delle riflessioni in merito.  Leggono le POA dei social network analizzati in precedenza e indicano in una tabella ciò che già sapevano e ciò che ignoravano, evidenziando in rosso i punti più oscuri e in verde quelli che ritengono più importanti. | 1h+ lavoro a casa | Lezione frontale.  Analisi e organizzazione delle informazioni e gruppo di discussione |
| T3 - Il docente aiuta i ragazzi nella ricerca delle possibili insidie che si nascondono nelle relazioni virtuali. | T3 - I ragazzi individuano, insieme al docente, i rischi delle relazioni virtuali provando a definire delle buone prassi per evitarli o affrontarli. | 1h | Apprendimento cooperativo |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Descrizione delle attività - ITALIANO** | | | |
| ***Cosa fa l’insegnante*** | ***Cosa fanno gli alunni*** | ***Tempi*** | ***Metodologia*** |
| T1- Propone la lettura di brani sulle conoscenze virtuali e invita i ragazzi a riflettere sulle loro relazioni (reali o virtuali). | T1- Leggono e analizzano i testi proposti; riflettono sulle loro amicizie. | 1h | Lettura collettiva Discussione guidata |
| T2- Sulla base delle informazioni fornite dalle letture propone la realizzazione della produzione scritta: “ I social network permettono lo sviluppo di relazioni virtuali e quindi di nuove amicizie. Grazie alla diffusione di Facebook anche il concetto di amicizia è cambiato. Soffermati su questo nuovo concetto di amicizia ed esprimi le tue riflessioni sulle amicizie virtuali e sulle differenze con le amicizie vissute di persona”. | T2- Svolgono la produzione scritta. | 2h | Attività individuale (in classe o a casa) |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Descrizione delle attività - LINGUE STRANIERE** | | | |
| ***Cosa fa l’insegnante*** | ***Cosa fanno gli alunni*** | ***Tempi*** | ***Metodologia*** |
| T1- Propone agli alunni alcuni contatti di ragazzi stranieri con cui avviare una conoscenza virtuale. | T1- Scrivono una presentazione di se stessi nelle lingue straniere studiate | 2h | Attività individuale |
|  | T2 – Portano avanti la conversazione virtuale affrontando, di volta in volta, temi scelti in classe. |  | Attività individuale (a casa) |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Descrizione delle attività – TUTTE LE DISCIPLINE** | | | |
| ***Cosa fa l’insegnante*** | ***Cosa fanno gli alunni*** | ***Tempi*** | ***Metodologia*** |
| T1 - Propone la visione del film “Ready player one”. | T1- Guardano il film. | 2h |  |
| T2 – Guida la discussione su quanto visto aiutando i ragazzi a riflettere sulle differenze tra relazioni reali e relazioni virtuali. | T2- Partecipano alla discussione | 1h | Discussione guidata |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Descrizione delle attività – ARTE** | | | |
| ***Cosa fa l’insegnante*** | ***Cosa fanno gli alunni*** | ***Tempi*** | ***Metodologia*** |
| T1 – Prendendo spunto dal film “Ready player one”, propone ai ragazzi la realizzazione del proprio avatar. | T1- Realizzano il disegno del proprio avatar e lo presentano alla classe. | 2h | Attività individuale  e presentazione alla classe |