

UNITÀ di APPRENDIMENTO TRASVERSALE DI EDUCAZIONE CIVICA

Unità di apprendimento	
Titolo	Stop al bullismo e al cyberbullismo
Sottotitolo	Non sono solo: conoscere per intervenire
Destinatari	Classe I Scuola Secondaria di I Grado
Descrizione sintetica	<p>Le tecnologie digitali permeano la vita dei ragazzi, i quali sempre più spesso sono connessi, sia di giorno che di notte, tramite smartphone e tablet. Questa UdAt si propone di offrire uno sguardo ad ampio respiro su ciò che i ragazzi vivono e affrontano all'interno delle dinamiche tra pari. Propone attività volte a sensibilizzare la consapevolezza che gli adulti possono essere un valido supporto nella gestione e nel superamento di episodi di sopraffazione e violenza in tutte le forme in cui si manifestano, osservano e subiscono.</p> <p>Il Parlamento Italiano ha approvato il 18 Maggio 2017 la Legge 71 /2017 "Disposizioni a tutela dei minori per la prevenzione ed il contrasto del fenomeno del cyberbullismo".</p>
Tempi di svolgimento	16 ore I Quadrimestre
Nuclei	Cittadinanza Digitale
Principi	Legalità, Cittadinanza attiva, Cittadinanza digitale, Diritto alla salute e al benessere
Tematiche	<ul style="list-style-type: none"> • Educazione alla cittadinanza digitale; • Educazione alla legalità; • Educazione alla salute e al benessere.
Sotto-tematiche	<p>CITTADINANZA DIGITALE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza delle norme comportamentali nell'uso delle tecnologie digitali; • Politiche di tutela della riservatezza nei servizi digitali (privacy); • Prevenzione al bullismo e al cyber bullismo; • Rischi per la salute e il benessere psico-fisico derivati dall'uso di tecnologie digitali.
Fonti di riferimento	<ul style="list-style-type: none"> • www.generazioniconnesse.it; • https://www.miur.gov.it/bullismo-e-cyberbullismo; • www.noisiamopari.it; • Legge 71/2017 "Disposizioni a tutela dei minori per la prevenzione ed il contrasto del fenomeno del cyberbullismo".
Prerequisiti	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le più comuni tecnologie; • Interagire in gruppo comprendendo i diversi punti di vista; • Saper ascoltare e rispettare il turno di parola; • Saper comprendere un testo argomentativo;

		<ul style="list-style-type: none"> • Saper interpretare semplici immagini, tabelle e grafici; • Saper effettuare ricerche guidate anche mediante l'uso del Web. 		
Competenze chiave		<ul style="list-style-type: none"> • Competenza digitale; • Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; • Competenza in materia di cittadinanza. 		
Materie coinvolte	Ore per materia (Indicare il numero di ore per ciascuna materia)	OBIETTIVI SPECIFICI		TRAGUARDI DI COMPETENZE
		Contenuti da acquisire (Indicare i contenuti per ciascuna materia)	Abilità da sviluppare (Indicare le abilità per ciascuna materia)	
	↓	↓	↓	
Italiano	4	Il fenomeno del bullismo e del cyber bullismo in ambito scolastico e sociale; Le ripercussioni psicologiche del bullismo sul soggetto; La diffusione del fenomeno in ambito territoriale e nazionale.	Esporre in modo chiaro, logico e coerente testi letti e ascoltati; Realizzare sulla base di quanto letto testi e presentazioni con l'utilizzo di strumenti tradizionali e informatici; Utilizzare un repertorio lessicale appropriato.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Orientarsi sul web sapendo distinguere e mettere in atto i diritti e i doveri del cittadino digitale</i> • <i>Essere in grado di proteggersi dai pericoli del web</i> • <i>Definire e utilizzare in modo appropriato il lessico specifico, con particolare attenzione a "web", "cittadinanza digitale", "digital divide", "fake news", "netiquette", "cyberbullismo" e "privacy".</i>
Storia	2	I recenti dati ISTAT relativi ad episodi verificatisi in ambito scolastico e sociale; Le trasformazioni intervenute nelle strutture della civiltà, nelle società.	Utilizzare strumenti quali dati statistici relativi alla diffusione del bullismo in ambito territoriale; Utilizzare strumenti quali carte, immagini, grafici relativi alla tematica proposta per produrre conoscenze sul tema definito; Selezionare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle e risorse digitali;	

			Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantisti della Costituzione, a tutela della persona, della collettività.	
Geografia	1			
Matematica	2	Fasi di un'indagine statistica, identificazione del campo di indagine, formulazione di un questionario, raccolta dei dati, organizzazione in grafici; Lettura di grafici e tabelle; Conoscenza dei diversi tipi di rappresentazione dei grafici	Leggere e interpretare grafici e tabelle; Saper rappresentare informazioni su grafici e tabelle.	
Arte	1	Strumenti e tecniche per lo sviluppo di un elaborato grafico	Utilizzare consapevolmente e strumenti, tecniche e regole della rappresentazione visiva per una produzione creativa e personale; Ideare soluzioni creative e originali ispirate al tema dato; Utilizzare creativamente materiali visivi di vario genere per produrre nuove immagini.	
Musica	1	I vari generi musicali	Ascoltare brani e commentare su sensazioni ed emozioni	

Tecnologia	3	L'hardware; I motori di ricerca e la ricerca efficace.	Saper utilizzare l'hardware; Saper ricercare in rete; Saper scegliere tra i diversi mezzi di comunicazione e usarli in modo adeguato a seconda delle diverse situazioni.	
Inglese	/			
Francese	/			
Ed.Fisica	2	Il codice deontologico dello sportivo	Relazionarsi con il gruppo considerando le diverse capacità e difficoltà personali rispettando le diversità	
Religione	1	Gli strumenti digitali	Confrontarsi con la complessità dell'esistenza e dare valore ai propri comportamenti	
TOT	16			
Compito autentico	<i>Il fenomeno del bullismo tra i giovanissimi è in continua evoluzione. Le nuove tecnologie a disposizione (internet e smartphone) sono diventati ulteriori mezzi attraverso cui compiere e subire prepotenze e soprusi. Gli alunni sono chiamati a organizzare una campagna di sensibilizzazione contro il bullismo compiuto anche attraverso la rete (cyberbullismo). I ragazzi dovranno realizzare slogan contro il bullismo, indagini statistiche a livello scolastico sui fenomeni citati.</i>			
Prodotto finale (e eventuali prodotti intermedi)	Una campagna di sensibilizzazione che preveda: <ul style="list-style-type: none"> • Produzione creativa personale di uno slogan; • Lettura di grafici e statistiche dai quotidiani; • Elaborazione di un questionario di indagine scolastica tramite piattaforme digitali e rappresentazione dei dati su grafici; • Allestimento di una mostra con elaborati grafici e flashmob 			
Eventuali esperienze extra-scolastiche integrative	Eventuale incontro-dibattito con il dott. Ippolito, dirigente psicologo della Polizia di Stato di Foggia			
ATTIVITA'				

Fase di presentazione	Fase di sviluppo e ricerca	Fase operativa
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Introduzione alla tematica relativa al bullismo e al cyberbullismo attraverso la visione di video/film;</i> • <i>Analisi delle prenosconenze degli alunni attraverso un brainstorming.</i> 	<p><i>Agli alunni viene chiesto di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Riflettere sulla differenza tra scherzo, bullismo e cyber bullismo, anche sulla base delle esperienze personali vissute o apprese;</i> • <i>Effettuare ricerche sulla dimensione del fenomeno, sulle tipologie nelle quali si manifesta (sexting, adescamento, zombombing...) e sulla prevenzione dello stesso, sotto la guida del docente, mediante l'uso della rete;</i> • <i>Ricerca testimonianze, racconti e storie sul bullismo e cyber bullismo;</i> • <i>Documentarsi sulla legislazione (Legge 71 /2017) relativa al bullismo e al cyberbullismo;</i> • <i>Documentarsi sulle dieci regole fondamentali del galateo online;</i> • <i>Produrre creativamente e personalmente uno slogan;</i> • <i>Leggere grafici e statistiche dal quotidiano;</i> • <i>Elaborare un questionario di indagine scolastica tramite piattaforme digitali e rappresentare i dati su grafici.</i> 	<p><i>Agli alunni, in vista della realizzazione del prodotto finale, viene chiesto di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Organizzarsi in gruppi di 4/5 persone;</i> • <i>Assegnare ad ogni membro un compito specifico (ricerca di materiale, ideazione, progettazione, realizzazione di elaborati grafici);</i> • <i>Operare per la realizzazione del prodotto finale.</i>
<p>Metodologie</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lezione frontale e dialogata ✓ Attività laboratoriale ✓ Brainstorming ✓ Ricerca-azione ✓ Debate ✓ Cooperative learning ✓ Learning by doing ✓ Role playing 	

Strumenti	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Testi vari (anche digitali) ✓ Video ✓ Questionari ✓ Device ✓ Lim
------------------	--

VERIFICA

La verifica si baserà su:

- ✓ Osservazioni dei singoli docenti e eventuali test nelle proprie ore;
- ✓ Osservazione delle fasi di lavoro sul compito di realtà;
- ✓ Valutazione del prodotto finale del compito di realtà.

GRIGLIA DI VALUTAZIONE

Indicatori <i>(Inserire le evidenze che consentano di misurare l'efficacia del percorso svolto)</i>	Livello non raggiunto/iniziale (4-5) <i>(Descrivere i risultati attesi in questo range)</i>	Livello base (6) <i>(Descrivere i risultati attesi in questo range)</i>	Livello intermedio (7-8) <i>(Descrivere i risultati attesi in questo range)</i>	Livello alto (9-10) <i>(Descrivere i risultati attesi in questo range)</i>
↓	↓	↓	↓	↓
Capacità di comprensione delle informazioni date o ricercate autonomamente e successiva rielaborazione personale	L'alunno, solo se guidato e raramente, è in grado di comprendere le informazioni date, ma non di rielaborarle.	L'alunno, solo se guidato, è in grado di comprendere le informazioni date e talvolta di rielaborarle in modo molto semplice.	L'alunno è in grado di comprendere le informazioni date rielaborandole talvolta in modo semplice.	L'alunno è in grado di comprendere le informazioni date o ricercate in maniera autonoma, critica e consapevole, rielaborandole in modo creativo e personale.
Curiosità	L'alunno sembra avere poca o nessuna motivazione all'esplorazione del compito.	L'alunno ha una motivazione minima all'esplorazione del compito. Solo se sollecitato ricerca informazioni/dati ed elementi che caratterizzano il problema.	L'alunno ha una buona motivazione all'esplorazione e all'approfondimento del compito. Ricerca informazioni/dati ed elementi che caratterizzano il problema.	L'alunno ha una forte motivazione all'esplorazione e all'approfondimento del compito. Si lancia alla ricerca di informazioni, alla ricerca di dati ed elementi che caratterizzano il problema. Pone domande.
Rispetto dei tempi	Il periodo necessario per la realizzazione è più ampio	Il periodo necessario per la realizzazione è conforme a	L'alunno ha impiegato in modo efficace il tempo a disposizione	L'alunno ha impiegato in modo efficace il tempo a disposizione

	rispetto a quanto indicato e l'allievo ha disperso il tempo a disposizione.	quanto indicato e l'allievo ha utilizzato in modo efficace il tempo a disposizione, avvalendosi di una pianificazione.	pianificando autonomamente le proprie attività e distribuendole secondo un ordine di priorità.	pianificando autonomamente le proprie attività e distribuendole secondo un ordine di priorità.
Capacità di utilizzare strumenti e tecnologie	L'alunno utilizza gli strumenti e le tecnologie in modo assolutamente inadeguato.	L'alunno usa strumenti e tecnologie al minimo delle loro potenzialità.	L'alunno usa strumenti e tecnologie con precisione ed efficienza. Trova soluzione ai problemi tecnici, unendo manualità, spirito pratico a intuizione.	Usa strumenti e tecnologie con discreta precisione e destrezza. Trova soluzione ad alcuni problemi tecnici con discreta manualità, spirito pratico e discreta intuizione.
Uso di un linguaggio specifico	L'alunno non è in grado di utilizzare in modo corretto e coerente un linguaggio specifico.	L'alunno utilizza un linguaggio specifico mostrandone sufficiente padronanza.	L'alunno utilizza in modo corretto e coerente un linguaggio specifico mostrandone buona padronanza.	L'alunno utilizza in modo corretto e coerente un linguaggio specifico mostrandone completa padronanza.
Creatività e autonomia	L'allievo non esprime nel processo di lavoro alcun elemento di creatività.	L'alunno propone connessioni consuete tra pensieri e oggetti, dà scarsi contributi personali e originali al processo di lavoro e nel prodotto.	L'alunno trova qualche nuova connessione tra pensieri e oggetti e apporta qualche contributo personale al processo di lavoro, realizza produzioni abbastanza originali.	L'alunno elabora nuove connessioni tra pensieri e oggetti, innova in modo personale il processo di lavoro, realizza produzioni originali.

La valutazione globale deriva dalla media delle singole valutazioni.

