

## PROGETTO UNICEF: SCUOLA AMICA DEI BAMBINI E DEGLI ADOLESCENTI

DOCENTI COINVOLTI: E. BELLO

SCHEMA GENERICO	IL VOSTRO SCHEMA
<b>Titolo dell'attività/progetto</b> (nel titolo vengono indicati il campo di intervento, le finalità, l'obiettivo)	<u>Titolo:</u> <b>Dark Internet</b> <u>Campo d'intervento:</u> prevenzione bullismo e cyberbullismo <u>Finalità:</u> Prevenire il fenomeno del cyberbullismo mediante percorsi educativi finalizzati al riconoscimento delle caratteristiche del fenomeno, alla consapevolezza dei pericoli della Rete e allo sviluppo di un comportamento responsabile. Sviluppare negli studenti capacità critiche. <u>Obiettivo:</u> Fornire ai ragazzi strumenti per una migliore conoscenza di sé e dell'altro e per proteggersi dai pericoli della Rete.
<b>Durata dell'attività/progetto</b>	Secondo quadri mestre.
<b>Numero degli insegnanti e alunni coinvolti</b>	Docente di lettere e 25 alunni di classe 2L, plesso Bellini, in collaborazione con la docente di tecnologia, il docente di matematica e le docenti di lettere delle classi 2G e 2F che hanno partecipato al Debate.
<b>Come sono stati sostenuti gli eventuali costi?</b>	Fondo d'Istituto.
<b>Gli spazi e i materiali</b>	<u>Spazi:</u> un'aula, aula informatica, aula magna. Piattaforma Fidenia. <u>Materiali:</u> fotocopie, Lim, pc, telecamera.
<b>Il coinvolgimento di altri soggetti</b> (il numero di esperti e altri istituti/organizzazioni coinvolti)	Prof.ssa F. Capra, responsabile Progetto di Istituto Debate (esperto interno); Itinerari Educativi (Città metropolitana di Venezia)
<b>Come è nata l'idea dell'attività/ progetto?</b> (un fatto accaduto a scuola o visto in TV, una richiesta da parte di qualcuno, utilizzo del quadro degli indicatori, ecc)	La legge 71 del 2017 chiede alle scuole di progettare percorsi di prevenzione al fenomeno del bullismo e del cyberbullismo. La partecipazione al concorso "Ciberkid" e al "Dibattito regolamentato" (progetto di Istituto) sono state le occasioni per approfondire il tema dei social e dei pericoli della rete, un tema molto vicino ai ragazzi e di cui la cronaca giornalistica racconta, purtroppo, quotidianamente. L'adesione all'itinerario educativo "Le maschere del male" ha fornito lo spunto per la realizzazione della sceneggiatura del video.
<b>Quale situazione si voleva migliorare?</b>	In generale prevenire atti di prepotenza attraverso la conoscenza dei propri diritti per auto-proteggersi e per contribuire a realizzare una cultura della non violenza. Migliorare le abilità comunicative verbali e non verbali.
<b>Quale era l'obiettivo delle attività/del</b>	Obiettivi specifici:

## progetto?

(il problema viene affrontato per realizzare obiettivi specifici, per raggiungere risultati attesi concreti, valutabili)

- Conoscere cos'è il cybullismo, le caratteristiche, chi è il cyberbullo, chi è la vittima, il gruppo dei pari.
- Conoscere come navigare in modo sicuro in Rete.
- Conoscere le regole per proteggersi su Internet.
- Individuare quali diritti umani vengono violati dal fenomeno del cyberbullismo.
- Elaborare delle strategie positive per contrastare comportamenti di denigrazione tra i pari.
- Conoscere i massacri delle foibe e l'esodo dalmata-giuliano (giorno del Ricordo);
- Conoscere le fasi di realizzazione di una maschera di cartapesta;
- Conoscere le fasi di realizzazione di un video: contenuti, storyboard e realizzazione vera e propria (caricamento di immagini, testo e tracce audio, scelta di un sottofondo musicale.).
- Conoscere e utilizzare un programma per il video editing.
- Argomentare in merito al seguente topico: È indispensabile condividere i momenti della propria vita sui social?
- Svolgere compiti autentici in situazione: “Palestra di Botta e Risposta”
- Aumentare l'autostima e la consapevolezza comunicativa.

## La descrizione delle azioni intraprese e attuate per la realizzazione delle attività/del progetto

(le fasi preparatorie, gli interventi, la verifica degli esiti, la valutazione dell'intervento rispetto alla situazione iniziale)

1. Conoscenza dei diritti umani e spiegazione di come il fenomeno del cybullismo costituisca una loro violazione: partecipazione alla giornata mondiale dei diritti dei bambini (20 novembre 2018), lettura degli articoli della Convenzione; i ragazzi hanno indossato qualcosa di blu, visto il video Go Blue e scelto un diritto, quello che secondo loro è maggiormente disatteso, per poi realizzare un cartellone; laboratorio diamante.
2. LABORATORIO LE MASCHERE DEL MALE: nel giorno del ricordo, lettura di alcuni estratti da “La banalità del male”, H. Arendt, da “Il razzismo spiegato a mio figlio” T.B. Jelloum, da “Foibe: l'ultimo testimone, G. Udivisi; costruzione di maschere di cartapesta; individuare nella società odierna il MALE e rappresentarlo attraverso oggetti e immagini. Indossare le maschere del male (laboratorio teatrale)

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Conoscenza del fenomeno: il cyberbullismo, cos'è, le caratteristiche, come navigare in sicurezza e come proteggersi: lettura del libretto didattico Ciberkid.</li> <li>4. Compito autentico: realizzazione del video “Dark Internet”</li> <li>5. I social network e la condivisione online: punti di forza e pericoli; analisi di fonti diverse (articoli di giornale, riviste, kit Unicef ecc.) per sostenere le proprie argomentazioni a favore o contro la condivisione sui social (la classe viene divisa in squadra pro e squadra contro)</li> <li>6. Compito autentico: dibattito regolamentato tra squadra pro e squadra contro in presenza della classe 5° primaria Goretti e della classe 2F Bellini che partecipano durante la fase della replica con il “Botta e risposta”.</li> </ol>
<p><b>Come si è organizzata la classe/scuola?</b> (quali spazi e quali tempi sono stati dedicati all'attività/progetto?)</p>	<p><u>Spazi</u>: un'aula per il lavoro di gruppo, l'aula magna per il dibattito, aula informatica per la costruzione del video.  <u>Tempi</u>: ore curricolari, durante il secondo quadrimestre.</p>
<p><b>Quali strumenti metodologici sono stati utilizzati?</b> (progettazione partecipata, lavoro di gruppo, cooperative learning, ecc.)</p>	<p>Brainstorming, progettazione partecipata, lezione partecipata, lavoro di gruppo, lavoro individuale, ricerca-azione.</p>
<p><b>Quale è stato il contributo delle singole discipline?</b></p>	<p><u>Italiano</u>: lettura, comprensione e analisi testuale, scrittura (testo argomentativo, storyboard), comunicazione orale.  <u>Arte</u>: creazione delle maschere.  <u>Storia</u>: il giorno del ricordo; il “male” nella storia passata e nella società odierna.  <u>Tecnologia e informatica</u>: progettare e realizzare documenti e prodotti utilizzando linguaggi multimediali.  <u>Cittadinanza e costituzione</u>: i diritti umani inalienabili. La Convenzione dei diritti dei bambini. La rete Internet e i social network.</p>
<p><b>Quale è stato il ruolo degli alunni?</b> (quali compiti hanno svolto e come sono stati definiti; l'elaborazione del progetto è collettiva e prevede la partecipazione degli alunni, i quali devono percepire che si tiene conto delle loro osservazioni e delle loro richieste)</p>	<p>Gli alunni sono stati i protagonisti attivi di ogni attività durante tutte le fasi di lavoro. Hanno svolto i seguenti compiti: ricercatore, oratore, toastmaster, controllore del tempo, valutatore, progettatore di sceneggiatura, videomaker.</p>
<p><b>Quali abilità/conoscenze/competenze degli alunni sono state valorizzate e quali apprese ex novo nell'attuazione del progetto?</b></p>	<p><u>Abilità</u>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-confrontare, su uno stesso argomento, informazioni ricavate da più fonti, selezionando quelle ritenute più significative.</li> <li>-argomentare la propria tesi su un tema con dati pertinenti e motivazioni valide</li> </ul>

- sostenere le proprie convinzioni, confutando le opinioni altrui;
- riformulare in modo sintetico le informazioni selezionate e riorganizzarle in modo personale
- esprimersi attraverso la comunicazione verbale e non verbale;
- scrivere un testo argomentativo
- scrivere uno storyboard
- utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per realizzare prodotti multimediali.

Conoscenze:

- conoscere cos'è il cyberbullismo, le caratteristiche, chi è il cyberbullo, chi è la vittima, il gruppo dei pari
- conoscere i pericoli della Rete
- conoscere come proteggersi dai pericoli della rete
- conoscere la Convenzione dei Diritti dei bambini
- conoscere il motivo per cui è stato istituito il giorno del Ricordo
- conoscere i principi di organizzazione del discorso argomentativo
- conoscere gli elementi fondamentali dei linguaggi visivi, audiovisivi, multimediali ed informatici

Competenze:

**Comunicazione nella madrelingua:**

- Legge, comprende, analizza testi di genere diversi e comincia a costruirne un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti.

**Digitale:**

- Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.

**Sociali e civiche:**

- L'allievo interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri; con ciò matura la consapevolezza che il dialogo, oltre a essere uno strumento comunicativo, ha anche un grande valore civile e lo utilizza per apprendere informazioni ed elaborare opinioni su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali.

**Imparare ad imparare**

- Usa manuali delle discipline o testi divulgativi (continui, non continui e misti) nelle attività di studio personali e collaborative, per ricercare, raccogliere e rielaborare dati, informazioni e concetti.

<p><b>Qual è stato il ruolo degli altri soggetti partecipanti all'attività/progetto?</b></p>	<p>La prof.ssa F. Capra ha organizzato il Dibattito regolamentato. La docente di tecnologia B. Lionello ha affiancato la docente E. Bello nelle fasi di costruzione del video, il docente di matematica C. Milan ha affiancato la docente Bello nella preparazione dei ragazzi al dibattito regolamentato. Le docenti F. Capra e F. La Bombarda hanno partecipato al Debate con le loro rispettive classi 2G e 2F. L'esperto di teatro ha gestito le fasi di realizzazione delle maschere e il laboratorio teatrale.</p>
<p><b>Monitoraggio in itinere</b></p>	<p>L'insegnante ha affiancato e sostenuto il lavoro dei ragazzi in ogni fase.</p>
<p><b>Valutazione finale</b> (l'obiettivo prefissato per l'attività/progetto è stato raggiunto? Sono stati individuati i punti di criticità e i punti di eccellenza del processo seguito, dei metodi adottati, dell'organizzazione delle relazioni? Sono state valutate le ricadute dell'attività/progetto sui curricoli degli alunni, sulle competenze degli insegnanti, sull'organizzazione interna della scuola, sui rapporti con altri enti e altre istituzioni? L'autovalutazione degli alunni ha analizzato: a. che cosa di ciò che hanno appreso a casa, a scuola, sui campi sportivi, da insegnanti, parenti, amici è servito loro per realizzare il progetto; b. che cosa hanno imparato di nuovo?)</p>	<p><b>Valutazione dell'obiettivo:</b> gli obiettivi sono stati raggiunti e monitorati attraverso l'osservazione diretta, la discussione e il confronto libero. I prodotti autentici costituiscono una prova di realtà, nella quale gli alunni hanno mobilitato le abilità e conoscenze acquisite.  <b>Valutazione del processo:</b> L'insegnante ha affiancato e sostenuto il lavoro dei ragazzi in ogni fase.  <b>Valutazione dei metodi adottati:</b> I metodi proposti sono stati apprezzati dagli alunni perché coinvolgenti ed inclusivi.  <b>Valutazione delle ricadute sui curricoli e sulle competenze dei docenti:</b> sviluppo di competenze trasversali e interdisciplinari.  <b>Valutazione sull'organizzazione interna della scuola:</b> positiva.  <b>Autovalutazione degli alunni:</b> riflessioni in classe sui punti di forza e punti di debolezza dei prodotti finiti.</p>
<p><b>A conclusione del progetto c'è stata una presentazione del percorso realizzato e dei risultati ottenuti? Gli alunni sono stati coinvolti nell'attività di autovalutazione?</b></p>	<p>I prodotti autentici sono la prova del risultato positivo dell'intero percorso. Il dibattito regolamentato si è svolto nei giorni 20,21,22 maggio 2019.</p>
<p><b>La pubblicizzazione</b> (i risultati ottenuti e il processo seguito per ottenerli vengono pubblicizzati per i destinatari interessati al problema affrontato (genitori, collegio docenti, istituti culturali, associazioni, autorità locali, ecc.? I risultati e il prodotto del progetto vengono utilizzati da parte del territorio (Ente locale, associazioni, ecc.) come contributo per risolvere il problema affrontato?)</p>	<p>Il video verrà pubblicato nel sito della scuola, tra le buone pratiche di Scuola Amica Unicef.</p>
<p><b>La riproducibilità</b> (la documentazione dell'esperienza viene realizzata in modo da poter essere utilizzata per riproporre altrove il progetto?)</p>	<p>Si ritiene che l'esperienza sia riproducibile dal punto di vista metodologico e contenutistico. La <i>ricerca azione</i> condotta dai ragazzi in cui il docente funge da regista e facilitatore della comunicazione e della gestione delle dinamiche operativo-relazionali, può essere replicata come buona pratica in altre attività o progetti.</p>

