



## Il cyberbullo : se lo conosci lo eviti

Daniela Bonadeo → obiettivi - spazi- tempi e articolazioni - fonti e documenti - prodotti attesi - valutazione

Silvia Lacerra → approccio metodologico - risorse - materiali - descrizione dell'attività, fasi e sottofasi - risultati

mail: [danielabonadeo@virgilio.it](mailto:danielabonadeo@virgilio.it) ; [silvia.lacerra@gmail.com](mailto:silvia.lacerra@gmail.com)

---

### Destinatari

Alunni classe III

Genitori degli alunni (lezione aperta)

---

### Ordine e grado di scuola in cui sarà applicato

Scuola secondaria di I grado

---

### Obiettivi

Descrivere gli obiettivi educativi e formativi:

- Accrescere responsabilità, autostima e motivazione
- Accrescere le capacità decisionali

- c. Analizzare e risolvere problemi
  - d. Imparare a comunicare ed a condividere le informazioni
  - e. Consolidare la capacità di lavorare in gruppo
  - f. Stimolare il pensiero creativo
- 

### **Approccio metodologico**

- A. Lezione frontale per introdurre l'argomento + CLIL
  - B. Conversazioni guidate sulle tematiche analizzate + CLIL
  - C. Lavori di gruppo attraverso la formazione di gruppi misti autoeletti
  - D. Apprendimento per scoperta
  - E. Cooperative learning
  - F. Peer education / tutoring
- 

### **Spazi**

Descrivere gli spazi in cui si intende realizzare l'attività.

- A. Aula
  - B. Biblioteca
  - C. Laboratorio di informatica e laboratorio BYOD (Bring Your Own Device)
  - D. Aula video
  - E. Casa
- 

### **Tempi e articolazione**

Secondo quadrimestre - tra aprile e maggio

Totale 16 ore distribuite in 8 settimane (escluso il lavoro da svolgere a casa)

- Presentazione argomento e del compito da svolgere e brainstorming iniziale: 2 h
- Organizzazione strutturazione gruppi di lavoro : 1h
- Ricerca di informazioni a scuola: 3 h
- Rielaborazione e condivisione di contenuti ed informazioni : 5 h

- Elaborazione del prodotto a scuola: 2 h
  - Restituzione del prodotto e riflessione: 3 h
- 

## Risorse

Descrivere le persone che saranno coinvolte nella realizzazione dell'attività.

prof.ssa Daniela Bonadeo (Italiano- Storia - Ed. civica - Geografia)

prof.ssa Silvia Lacerra (Inglese)

docente di sostegno assegnato alla classe

---

## Materiali

Descrivere i materiali che si intendono utilizzare.

A. Piattaforma "Learning apps"

B. PC

C. LIM

D. Internet per attività di consultazione, ricerca, informazione

E. Software per la gestione dei testi e presentazioni

F. Videocamera per registrare la fase finale di riflessione e di presentazione dei prodotti realizzati

---

## Fonti e documenti a supporto

Descrivere i documenti e le fonti che si intendono utilizzare a supporto e le modalità di utilizzo con i destinatari.

A Video

B Notiziari e giornali (articoli di cronaca)

C Testi divulgativi, narrativi, espositivi

D Mappe concettuali, tabelle e grafici statistici

E Testimonianze dirette o indirette

F Siti web dedicati all'argomento [www.cyberbullismo.com](http://www.cyberbullismo.com) ; [www.ioeirischi.it](http://www.ioeirischi.it) ; [www.generazioniconnesse.it](http://www.generazioniconnesse.it) )

---

G Slogan, manifesti pubblicitari, pubblicità progresso

G scene dal film "Cyberbully- Pettegolezzi online"

H Brani dal libro "Bulli con un click" di R. Bratti

I Brani del testo antologico in adozione "Raccontami", ed. Lattes dedicati all'argomento

L Analisi del libro "La principessa smarrita" di Paul Gallico

## Descrizione dell'attività e delle fasi e sotto-fasi

Fasi	Attività
1	Presentazione agli allievi del percorso didattico, dei contenuti e degli obiettivi. Individuazione del compito/prodotto finale da realizzare. Rilevazioni delle eventuali curiosità o dei dubbi rispetto all'argomento previsto : gli alunni fanno i primi interventi propositivi, chiedono pareri o suggerimenti ai docenti. Brainstorming iniziale.
2	Organizzazione del lavoro e definizione dei gruppi (organigramma del progetto) con assegnazione di ruoli e compiti e definizione di strategie operative.
3	Attività di ricerca, analisi e rielaborazione delle informazioni. Condivisione delle informazioni tra i gruppi : discussione guidata in classe Lettura e consultazione delle fonti sopra elencate
4	Analisi e scelta del materiale a disposizione : i gruppi concordano quali materiali utilizzare e quali tematiche approfondire e sviluppare  Ideazione e progettazione della tipologia e della veste grafica dell'app da realizzare in modo da evitare doppioni
5	Realizzazione delle app
6	Riflessione metacognitiva : presentazione ai compagni di classe del lavoro realizzato.

	Autovalutazione degli studenti mediante relazioni individuali.
7	Lezione aperta con i genitori degli alunni. Ogni gruppo penserà a come presentare il proprio lavoro, scegliendo tra i suoi componenti quelli ritenuti più adatti all'esposizione orale o dividendosi i ruoli.

---

## Prodotti attesi

Ognuno dei gruppi di lavoro è chiamato alla progettazione e realizzazione di una app sul tema del bullismo, cyber bullismo e sull'uso consapevole dei dispositivi tecnologici (cellulari, tablet, computer) utilizzando la piattaforma di LearningApps. Il lavoro dovrà basarsi su un uso integrato e creativo delle diverse forme di linguaggio (verbale, iconico, emotivo).

Tutte le App create dagli alunni saranno visionabili sul sito di Learningapps e verranno presentate ai genitori degli alunni al termine del percorso didattico, in una sorta di "lezione aperta" dedicata alla problematica del Bullismo e del Cyberbullismo.

Gli alunni dovranno altresì progettare e organizzare gli spazi scolastici per la presentazione dei lavori ai genitori.

Per rendere possibile la realizzazione dei prodotti, nel corso di due lezioni preliminari i ragazzi verranno avviati dai docenti alla conoscenza ed all'utilizzo di LearningApps, un ambiente di apprendimento attrezzato con numerosi strumenti che consentono di creare moduli ed esercizi interattivi, definiti apps, che costituiscono oggetti didattici a supporto dell'apprendimento :

- cruciverba
- attribuzione di elementi
- ordine cronologico
- ordinamento di coppie
- inserimento di testo
- quiz a scelta multipla
- puzzle da riordinare
- griglia di parole
- l'impiccato
- matrice
- audio / video con inserimento di oggetti e contenuti
- memory

Preliminarmente i docenti creeranno sulla piattaforma messa a disposizione da LearningApps una classe virtuale e attiveranno gli strumenti per la gestione delle attività didattiche e la comunicazione tra i membri del gruppo :

- chat
- sondaggi
- calendario
- taccuino
- post-it

---

## Risultati

- Saper ricavare informazioni da fonti di varia origine e tipologia per documentarsi su un argomento specifico e saperle selezionare e rielaborare
- Saper scegliere le tecniche e i linguaggi adeguati per una finalità comunicativa, anche integrando più codici.
- Rinforzo di specifici obiettivi di apprendimento relativi ad arricchimento lessicale e produzione testuale
  
- Consolidamento delle competenze sociali attraverso il lavoro cooperativo
- Assunzione di comportamenti rispettosi di sé e degli altri, capacità di tener conto delle opinioni e delle esigenze altrui.
- Saper riflettere e discutere sulle principali problematiche sociali del nostro tempo
- Assunzione di comportamenti corretti e sicuri
  
- Rinforzo delle competenze digitali
- Saper utilizzare le tecnologie digitali in funzione di un progetto o di un prodotto.
- Saper preparare ed esporre un intervento in modo chiaro, logico e coerente, anche con l'ausilio del linguaggio informatico.
  
- Implementazione della capacità di :
  - riflessione metacognitiva (autovalutazione)
  - restituzione delle conoscenze acquisite durante l'esperienza
  - commentare i vari lavori di gruppo, rilevandone gli aspetti più interessanti
- Saper gestire adeguatamente spazi e tempi per realizzare un prodotto finale

## Valutazione

### Osservazioni sistematiche

I docenti avranno modo di valutare :

- Dimensione socio- relazionale e motivazionale : partecipazione, rispetto dei ruoli, cooperazione e capacità di lavorare in gruppo, disponibilità ad assumersi incarichi e a portarli a termine, rispetto delle consegne
- Dimensione pratica: abilità e competenze nell' utilizzo degli strumenti e delle tecnologie
- Dimensione cognitiva: presenza dei pre-requisiti, conoscenze, capacità di applicare le conoscenze pregresse ad ambiti nuovi e di integrarle con gli apprendimenti in atto
- Dimensione del problem solving: autonomia, spirito di iniziativa

**Griglie di valutazione** appositamente predisposte che prendono in considerazione le seguenti categorie :

- gestione dei ruoli
- pianificazione delle azioni
- strategie comunicative
- pertinenza del prodotto rispetto allo scopo
- efficacia e originalità completezza, complessità di quanto prodotto

e consentono, sulla base di alcuni descrittori, di individuare per ogni voce tra livello iniziale, base, intermedio, avanzato

**Verifiche in itinere orali e scritte** (questionari, test, relazioni...) sia in lingua italiana, sia in lingua inglese; i docenti verificheranno la conoscenza dei contenuti presentati e degli argomenti via via trattati.

**Autovalutazione degli studenti:** relazione individuale in merito al percorso svolto e alle problematiche trattate. Ogni alunno dovrà :

- Descrivere il percorso generale dell'attività
- Indicare come il suo gruppo ha svolto il compito e cosa ha fatto lui
- Se si è sentito parte integrante del gruppo o se ha incontrato delle difficoltà
- Indicare eventuali problemi che ha dovuto affrontare e come li ha risolti

- Che cosa ha imparato da questa attività e che cosa pensa di dover o voler ancora imparare
- Valutare il lavoro svolto attribuendo un voto da 5 a 9 sia alle singole fasi che all'attività nel suo complesso
  - Progettazione
  - Organizzazione del lavoro
  - Lavoro di gruppo
  - Realizzazione del prodotto finale
  - Voto complessivo
- Indicare il gradimento per l'attività svolta e l'eventuale desiderio di replicarne una analoga