



BullisNO!

RISCHI E OPPORTUNITÀ DELLA RETE



Presentazione a cura della
prof.ssa Elena Pellicano'





SCHEDA INTRODUTTIVA

DENOMINAZIONE: BullisNo! rischi e opportunità della rete.

ANNO SCOLASTICO: 2023/2024

PERIODO: *Marzo-Maggio*

TIPOLOGIA: *Interdisciplinare*

CLASSE: *Seconda - Secondaria di I grado*



The background is a dark blue starry sky. In the top left, there is a magnifying glass with a yellow handle and a blue lens. In the top center, a globe of the Earth is mounted on a wooden stand. On the right, a cartoon boy with brown hair, wearing an orange sweater, is holding a black smartphone in his right hand and pointing at it with his left hand. A white thought bubble is above his head. A yellow banner with a red ribbon is on the left side, containing the text.

LA CLASSE

La classe è composta da 21 alunni, tra questi:

**1 alunno con certificazione L. 104/92
(disabilità' intellettuale lieve)**

**1 alunno con certificazione L. 104/92
(disabilità' intellettuale lieve e disturbo del
linguaggio espressivo)**

17 stranieri

OBIETTIVI TRASVERSALI



Sensibilizzare gli studenti sull'uso consapevole dello smartphone.



Promuovere il rispetto e la responsabilità nelle interazioni digitali.



Favorire l'inclusione e la partecipazione attiva di tutti gli studenti.



Non aver paura di denunciare.



Collaborare per il raggiungimento di un obiettivo comune.



DISCIPLINE COINVOLTE

**EDUCAZIONE
CIVICA**

**SCIENZE
MOTORIE**

**EDUCAZIONE
ARTISTICA**

ITALIANO

**STOP
BULLYING**

**CYBER
BULLYING**





PRODOTTO FINALE

Realizzazione di un cartellone a forma di smartphone: il prodotto finale illustrerà i pro e i contro dello smartphone, nonché i pericoli della rete.

COMPETENZE CHIAVE



Competenza alfabetica
funzionale.



Competenza digitale.



Competenza personale,
sociale e capacità di
imparare a imparare.



Competenza in maniera
di cittadinanza.



Competenza in maniera di
consapevolezza ed
espressione culturali.





OBIETTIVI SPECIFICI DELLE DISCIPLINE COINVOLTE

ITALIANO

Saper utilizzare testi e materiali per migliorare la comprensione del lessico relativo al cyberbullismo.

ARTE E IMMAGINE

Saper ricercare immagini sul web organizzandole in modo funzionale ai propri scopi;

Saper utilizzare colori, strumenti e tecniche in modo appropriato.





SCIENZE MOTORIE

Saper cooperare nel rispetto reciproco;

Saper gestire i conflitti;

Saper rispettare le regole;

Saper applicare tali principi nel contesto digitale per riconoscere e prevenire comportamenti di cyberbullismo.



EDUCAZIONE CIVICA

Promuovere la responsabilità sociale e favorire un corretto uso dei mezzi di comunicazione digitali;

Sensibilizzare all'accettazione, all'ascolto e al rispetto reciproco;

Prevenire comportamenti scorretti e atti di bullismo e cyberbullismo attraverso la consapevolezza e la conoscenza.



DETTAGLIO INTERVENTI

FASE 1. IL BULLISMO E IL CYBERBULLISMO



Nella prima fase verrà riesaminato attraverso la lettura di brani il fenomeno del bullismo e del cyberbullismo, argomento trattato nelle lezioni precedenti.

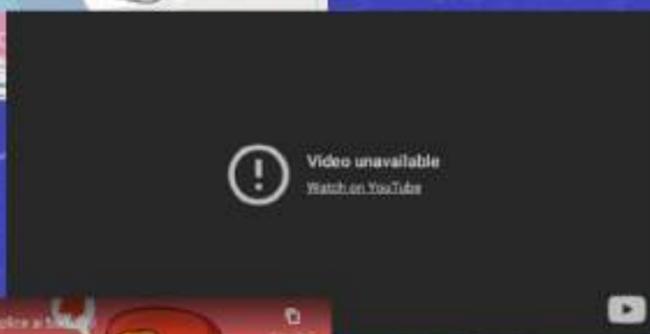
Agli alunni verrà rinforzato il concetto che internet è “bello” ma può essere anche pericoloso: inviare specifiche immagini, postare determinati contenuti e/o messaggi denigratori nei confronti degli altri può comportare gravi conseguenze sia per il bullo che per la vittima.

È cruciale rendersi conto che nascondendosi dietro lo schermo di un PC o uno smartphone ci potrebbe essere chiunque e ciò che inizia come un gioco innocente può trasformarsi in qualcosa di molto serio.

Gli alunni quindi vengono guidati dai docenti e viene ribadito che è fondamentale parlare con gli adulti, confrontarsi apertamente e avere il coraggio di riferire ciò che sta accadendo per poter ricevere l'aiuto necessario.

FASE 1. VISIONE DI VIDEO EDUCATIVI

You Tube



OBIETTIVO DELLA LEZIONE:

comprendere l'utilizzo consapevole dello smartphone.

METODOLOGIE: Mastery learning.

TEMPI: 1 lezione da 1 ora, mese di Marzo.

RISORSE: digital board, youtube, notebook, video, immagini.

Proiezione di vari video di breve durata esplicativi sul cyberbullismo e sull'uso responsabile dello smartphone.

I video saranno scelti in modo tale che risultino accessibili a tutti gli alunni, con sottotitoli e con elementi visivi chiari e direttamente comprensibili anche a chi non ha acquisito la completa padronanza della lingua di italiana.



FASE 2 LABORATORIO DI SCIENZE MOTORIE.



OBIETTIVO DELLA LEZIONE:

migliorare le abilità motorie, insegnare il rispetto delle regole, promuovere cooperazione e fiducia reciproca.

METODOLOGIE: cooperative learning, learning by doing, role play.

TEMPI: 2 lezioni da 1 ora, mese di Aprile.

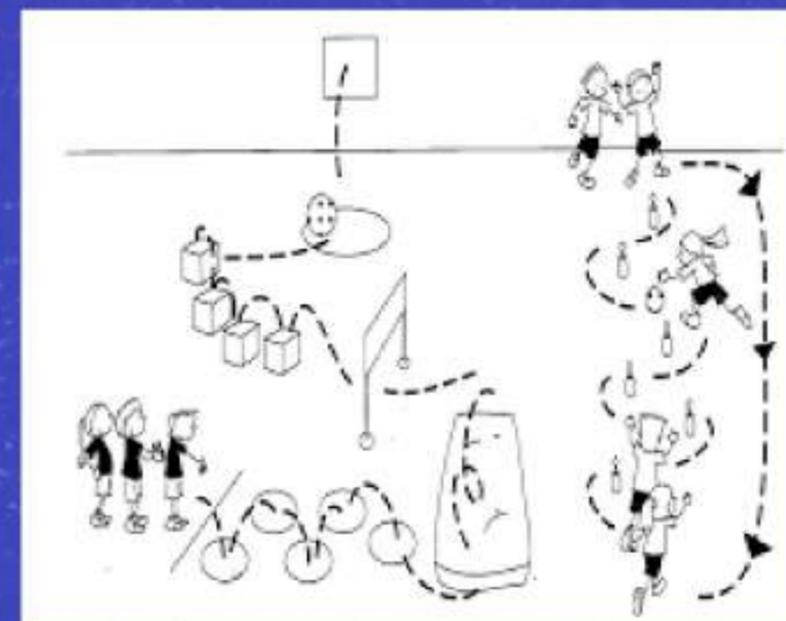
RISORSE: bende, coni, ostacoli, cerchi.

La classe verrà suddivisa in piccoli gruppi di 4-6 alunni. Ogni gruppo avrà un “suggeritore” ovvero un alunno con il compito di guidare un compagno, che bendato, dovrà superare un percorso allestito con coni, ostacoli e altre delimitazioni.

Nel frattempo, gli altri componenti del gruppo osserveranno, faranno il tifo per la propria squadra nel rispetto delle regole e parteciperanno poi nelle rotazioni successive.

Il compagno con gli occhi bendati dovrà ascoltare attentamente le istruzioni del suggeritore, che parlerà in modo chiaro e preciso. Dovrà fidarsi delle indicazioni ricevute per completare il percorso.

Una volta che il ragazzo bendato ha completato il percorso, si ruotano i ruoli all'interno del gruppo: ciò assicura che ogni studente abbia l'opportunità di sperimentare sia la posizione di guida che quella di chi si affida.



FASE 3 GIOCHI INTERATTIVI



OBIETTIVO DELLA LEZIONE:

garantire inclusione e partecipazione, creare un ambiente gioioso e divertente.

METODOLOGIE: apprendimento attivo, peer to peer.

TEMPI: 1 lezione da 1 ora mese di Aprile

RISORSE digital board, tic, app interattive.

Verranno utilizzati dei giochi interattivi della piattaforma di apprendimento digitale Wordwall, che trattano le tematiche del bullismo e del cyberbullismo. Durante il classico gioco della "ruota della fortuna", verrà selezionata casualmente una frase a cui i partecipanti dovranno rispondere scegliendo tra le opzioni A, B, C. Questo metodo permetterà anche agli alunni che presentano alcune difficoltà ad esporsi pubblicamente (come coloro con disturbo del linguaggio espressivo e ritardo lieve). Gli studenti potranno così partecipare attivamente senza subire disagio e/o stress connessi all'azione di parlare davanti ad un "pubblico".

FASE 4 ATTIVITÀ LABORATORIALE DI ARTE E IMMAGINE



Gli studenti, divisi in piccoli gruppi, collaboreranno per creare cartelloni originali a forma di smartphone. Questa attività mira a stimolare la creatività e la collaborazione, offrendo agli studenti l'opportunità di esprimere le proprie idee e riflessioni in modo artistico e coinvolgente.

Ogni gruppo discuterà il tema del bullismo, confrontandosi sulle strategie più efficaci per contrastarlo. I ragazzi saranno invitati a realizzare disegni pertinenti e a scrivere semplici frasi contro il bullismo, le quali verranno poi, inserite nei cartelloni. L'ambiente di lavoro sarà sereno e privo di stress, garantendo che tutti si sentano a proprio agio e non giudicati.

OBIETTIVO DELLA LEZIONE

Creare un ambiente di lavoro sereno e non giudicante.

METODOLOGIE: cooperative learning, didattica laboratoriale

TEMPI: 2 lezioni da 1 ora mese di maggio

RISORSE libri, ricerca di immagini sul web, cartoncini, colori, materiale didattico



Per lo studente con difficoltà linguistiche, verrà assegnato un ruolo specifico che non richieda esposizione verbale: sarà preposto infatti alla realizzazione dei disegni per il cartellone. I gruppi saranno supervisionati dall'insegnante di sostegno, che interverrà ovviando agli inconvenienti se necessario.

Al termine dell'attività, i cartelloni saranno esposti nei corridoi della scuola, creando una mostra permanente che servirà come promemoria visivo per tutti gli studenti per rafforzare il messaggio contro il bullismo.

FASE DI VALUTAZIONE

VALUTAZIONE COMPETENZE

LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE
AVVERRÀ' ATTRAVERSO L'OSSERVAZIONE

VALUTAZIONE	
VALUTAZIONE COMPETENZE	
Per ciascuna competenza prevista la valutazione farà riferimento ai seguenti livelli: <i>Assoluta - Intermedia - Base - Iniziale</i>	
Competenza n. 1 Competenza alfabetica funzionale	<input type="checkbox"/> Prodotto finale <input checked="" type="checkbox"/> Osservazione <input type="checkbox"/> Prova (tipo-traccia) Altro: Colloquio
Competenza n. 5 Competenza personale, sociale, e capacità di imparare a imparare	<input type="checkbox"/> Prodotto finale <input checked="" type="checkbox"/> Osservazione <input type="checkbox"/> Prova (tipo-traccia)
Competenza n. 6 Competenza in materia di cittadinanza	<input type="checkbox"/> Prodotto finale <input checked="" type="checkbox"/> Osservazione <input type="checkbox"/> Prova (tipo-traccia)
Competenza n. 7 Competenza digitale	<input type="checkbox"/> Prodotto finale <input checked="" type="checkbox"/> Osservazione <input type="checkbox"/> Prova (tipo-traccia)
Competenza n. 8 Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	<input type="checkbox"/> Prodotto finale <input checked="" type="checkbox"/> Osservazione <input type="checkbox"/> Prova (tipo-traccia)

VALUTAZIONE ABILITÀ/CONOSCENZE	
Le abilità e le conoscenze precedentemente indicate sono valutate sulla base dei criteri previsti nel PTOF dell'Istituto.	
Disciplina ARTE E IMMAGINE	<input checked="" type="checkbox"/> Prodotto finale <input type="checkbox"/> Prova disciplinare <input type="checkbox"/> Verifica scritta (test, relazione...) <input type="checkbox"/> Verifica orale
Disciplina ITALIANO	<input checked="" type="checkbox"/> Prodotto finale <input type="checkbox"/> Prova disciplinare (grafica, musicale, motoria...) <input type="checkbox"/> Verifica scritta (test, relazione...) <input type="checkbox"/> Verifica orale
Disciplina SCIENZE MOTORIE	<input checked="" type="checkbox"/> Prodotto finale <input type="checkbox"/> Prova disciplinare (grafica, musicale, motoria...) <input type="checkbox"/> Verifica scritta (test, relazione...) <input type="checkbox"/> Verifica orale
Disciplina ED. CIVICA	<input checked="" type="checkbox"/> Prodotto finale <input type="checkbox"/> Prova disciplinare (grafica, musicale, motoria...) <input type="checkbox"/> Verifica scritta (test, relazione...) <input type="checkbox"/> Verifica orale

VALUTAZIONE ABILITÀ

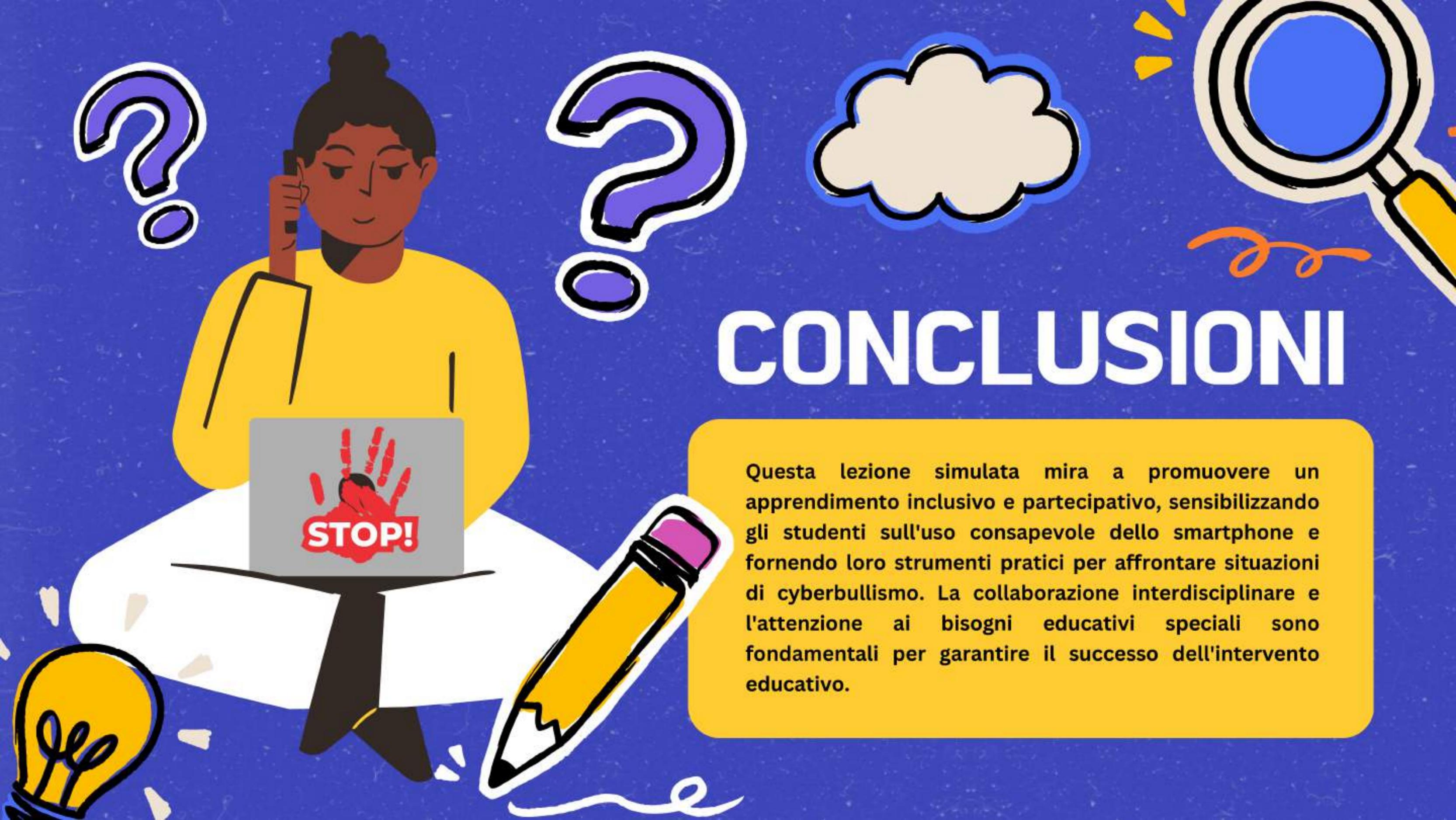
CONOSCENZE

LE ABILITÀ E LE CONOSCENZE
PRECEDENTEMENTE INDICATE
SONO VALUTATE SULLA BASE
DEL PRODOTTO FINALE



L'AUTOVALUTAZIONE AVVERrà' ATTRAVERSO LA SOMMINISTRAZIONE DI UNA GRIGLIA DI AUTOVALUTAZIONE/RIFLESSIONE.		
L'autovalutazione avverrà attraverso la somministrazione di una griglia di autovalutazione/riflessione.		
GRIGLIA DI AUTOVALUTAZIONE/RIFLESSIONE		
INIZIATIVE REALIZZATE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
INIZIATIVE REALIZZATE IN COLLABORAZIONE CON I GENITORI	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
INIZIATIVE REALIZZATE IN COLLABORAZIONE CON IL TERRITORIO	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
INIZIATIVE REALIZZATE IN COLLABORAZIONE CON LE ASSOCIAZIONI DEL TERRITORIO	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
INIZIATIVE REALIZZATE IN COLLABORAZIONE CON LE ASSOCIAZIONI DEL TERRITORIO	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

AUTOVALUTAZIONE
L'AUTOVALUTAZIONE AVVERRÀ' ATTRAVERSO
LA SOMMINISTRAZIONE DI UNA GRIGLIA DI
AUTOVALUTAZIONE/RIFLESSIONE.



CONCLUSIONI

Questa lezione simulata mira a promuovere un apprendimento inclusivo e partecipativo, sensibilizzando gli studenti sull'uso consapevole dello smartphone e fornendo loro strumenti pratici per affrontare situazioni di cyberbullismo. La collaborazione interdisciplinare e l'attenzione ai bisogni educativi speciali sono fondamentali per garantire il successo dell'intervento educativo.

An illustration on a dark blue background with white stars. In the center, the text 'GRAZIE PER L'ATTENZIONE' is written in large, white, bold, sans-serif capital letters. Above the text is a large, stylized arrow pointing downwards, outlined in purple. To the right of the text is a glowing yellow lightbulb with a black filament, surrounded by white confetti. Below the text is a blue laptop with a green checkmark on its screen, surrounded by pink and yellow sparkles. On the left, a woman in a red dress holds a pink tablet. In the bottom left, a woman in a yellow and red dress holds a black tablet. In the bottom right, a man in an orange sweater holds a black smartphone. On the far right, a man in a teal shirt holds a black smartphone. The overall style is flat and colorful.

**GRAZIE PER
L'ATTENZIONE**