

Progettazione Unità Di Apprendimento	
Titolo UDA	Paladini del web Guida semplice per navigatori non esperti e soprattutto NON OSTILI
Abstract <i>(Descrizione sintetica)</i>	L'UDA si configura come argomento di educazione civica e più propriamente di educazione digitale. Gli alunni di appena 11 anni sono da poco in possesso di uno smartphone e si affacciano timidamente al mondo dei social e all'uso delle applicazioni di messaggistica istantanea come Whatsapp. Molti di loro sconoscono la "netiquette" e gli eventuali pericoli e insidie a cui vanno incontro usando male e in maniera non consapevole questi strumenti. Inoltre, lavorando molto in classe sull'uso consapevole della lingua e sulla scelta accurata delle parole sia nello scritto che nei momenti collettivi di confronto e sul dibattito su temi di interesse generale (rispetto dell'altro e delle diversità di genere, cultura, religione), l'UDA rappresenterà il momento in cui i ragazzi e le ragazze potranno mettere a sistema un vademecum creato da loro pensato per i loro coetanei, di facile lettura e multimediale. Poiché già esistono moltissimi blog e siti dedicati a questi argomenti, fondamentale sarà per loro imparare a muoversi nei motori di ricerca e saper valutare le fonti più autorevoli e più adatte alla loro età. L'UDA si configura contemporaneamente come un'attività di <i>media education</i> al fine di sviluppare uno sguardo critico rispetto ai contenuti esperiti dai più giovani (social media, videogiochi, pubblicità, meme, ecc ecc). Scopo finale del lavoro sarà far comprendere che ciò che comunichiamo e come lo comunichiamo qualifica la nostra persona e definisce la nostra reputazione, che è necessario difendersi e difendere dalle violenze di genere anche nascoste dietro contenuti apparentemente neutri e divertenti. Nell'ottica della <i>peer education</i> saranno gli stessi studenti e le stesse studentesse a costruire una vera e propria campagna di sensibilizzazione rivolta al target dei loro coetanei. Il titolo prende il nome dall'antica arte tradizionale del Teatro dei Pupi riconosciuto dall'Unesco come Capolavoro del Patrimonio orale e immateriale dell'Umanità. Infatti, mentre una classe realizzerà le grafiche su come fare una buona ricerca online e su come riconoscere contenuti discriminatori e sessisti, un'altra classe realizzerà un video che riflette sui modi espressivi degli spot pubblicitari e dei pregiudizi di genere montandolo con alcune scene del teatro dei pupi in cui i giovani piccoli pupari raccontano le ingiustizie e le lesioni della dignità della Donna e immaginando modelli di rappresentazioni di giuste attribuzioni al valore di ogni singola donna. Una sorta di riscrittura in chiave moderna di questa arte teatrale.
Parole chiave	netiquette, comunicazione, condivisione, rispetto delle diversità, uso consapevole della lingua, stereotipi di genere, reputazione online, storytelling, e - learning.

Docente / Studenti / Istituzione scolastica	
Nome e cognome docente/i e disciplina/e	Sally Rampulla, - Italiano
Classi	I A,
Numero	23 alunni
Età	11 anni
Tipologia di scuola	Secondaria di Primo Grado (Convitto Nazionale "G. Falcone" di Palermo)
Caratteristiche specifiche studenti <i>(BES, altre nazionalità,...)</i>	La fisionomia del gruppo - classe non evidenzia allievi diversamente abili né BES ; il livello omogeneo, nel complesso, è alto o medio-alto.
Docente / Studenti / Istituzione scolastica	
Nome e cognome docente/i e disciplina/e	Marina Sajeva - Italiano
Classi, Numero	I B , 24 alunni
Età	11 anni

Tipologia di scuola	Secondaria di Primo Grado (Convitto Nazionale "G. Falcone" di Palermo)
Caratteristiche specifiche studenti <i>(BES, altre nazionalità,...)</i>	E' presente un'alunna con BES (DSA) e un alunno di nazionalità filippina con grandi difficoltà nella lingua italiana
Finalità	
In relazione al Curricolo di Information Literacy	L'attività proposta consentirà agli studenti di: essere in grado di identificare siti web, blog e database digitali da un elenco nel libro di testo digitale per cercare riferimenti bibliografici su un argomento assegnato; essere inoltre in grado di individuare riferimenti bibliografici sull'argomento della relazione in questi siti web, blog e database digitali, oltre ad accedervi e a navigare al loro interno.
Obiettivi/Risultati di apprendimento	

<p>Competenze (DigComp2.1)</p>	<p>Area di competenza: 1 Alfabetizzazione su informazioni e dati Competenza specifica: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali, 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali Livello di padronanza: Base 2 (per la competenza 1.1): A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: a. individuare i miei fabbisogni informativi, b. trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, c. scoprire come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno, d. identificare semplici strategie di ricerca personali. Compiti semplici. Autonomia e guida in caso di necessità Base 1 (per la competenza 1.2): A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati, informazioni e contenuti digitali. Compiti semplici con guida</p>
<p>Metodologie</p>	
<p>Procedure e metodi didattici previsti</p>	<p>lezione dialogata, <i>brainstorming</i>, <i>cooperative learning</i>, <i>peer to peer</i>, <i>peer evaluation</i>, <i>role playing</i>, scoperta guidata, fase di libera esplorazione.</p>
<p>Organizzazione</p>	
<p>Durata (Periodo di svolgimento e durata complessiva)</p>	<p>18h</p>

Curricoli Digitali - Digi@re - Sperimentazione di un Curricolo di Educazione all'informazione

<ul style="list-style-type: none"> • <i>In presenza</i> 	12h
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Online (anche in setting di gruppo)</i> 	1h online
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Lavoro a casa</i> 	5h
Requisiti e/o strumenti tecnici	computer, tablet e LIM

Sviluppo dei contenuti

<p>Descrizione del percorso</p>	<p>Il docente presenta il Manifesto delle parole non ostili soffermandosi su ogni punto attraverso una discussione aperta in classe. Dopo aver riflettuto insieme si passa a una fase di indagine attraverso un questionario che indaga su come abitualmente reagiscono a situazioni possibili (di scherno, imbarazzo, violazione della privacy, giudizio) che potrebbero verificarsi nella chat del gruppo Whatsapp. Immediatamente viene data la soluzione del quiz. A questa attività segue individualmente a casa un momento di metacognizione in cui ognuno si pone delle domande sul perché delle risposte e le trascrive in un documento drive condiviso con il resto della classe. Nella seconda fase il docente presenta alla classe cosa è il DigComp 2.1 e il perché sia importante avere delle competenze digitali per essere cittadini consapevoli. Si fa riferimento al manifesto delle parole non ostili soprattutto sul concetto di “ Virtuale è reale”. Dopo la visione di un video sui 10 punti fondamentali di quando facciamo le ricerche su internet, si avvia una fase esplorativa che presuppone il lavoro di gruppo. Si chiede a ognuno di autointerrogarsi su quali errori solitamente compie e si chiede loro di riportare le proprie riflessioni sul quaderno. Questo servirà in seguito quando dovranno iniziare le ricerche online per la produzione dell’elaborato di gruppo. Sempre in questa fase, in un’altra sessione, si continua la lezione partecipata sul concetto di stereotipo. Verrà chiesto loro, prima di dare una definizione scientifica di stereotipo, di segnare su linoit la loro definizione. Sulla bacheca troveranno già i gruppi formati divisi per colore. Dopo avere commentato tutti insieme le varie definizioni emerse, il docente procede a dare quella scientifica. Infine in questa fase si pongono le basi per l’avvio della ricerca di gruppo sullo stereotipo di genere nei media: si faranno vedere loro due video e si chiederà di scovare lo stereotipo e di appuntarlo sempre sulla bacheca di linoit. Infine si vedrà un terzo video in cui sono effettivamente svelati gli stereotipi in alcune famose pubblicità italiane.</p> <p>La terza fase sarà quella di lavoro di gruppo e di ricerca. Presentazione della tipologia teatrale dell’opera teatrale dei Pupi Siciliani. Il docente chiederà di cercare sul web riscritture moderne della tradizionale Opera dei Pupi. Dopo avere realizzato approfondimenti sulle origini dell’ Opera dei Pupi e del genere cavalleresco, e sottolineato la bellezza delle virtù quali lealtà e giustizia possedute dai Pupi, i ragazzi vengono accompagnati nella Bottega di Mimmo Cuticchio, nel centro storico di Palermo, ovvero a visionare le interviste dello stesso presenti sui media.</p> <p>La quarta fase sarà quella di realizzazione e presentazione del prodotto finale (infografica con decalogo o video, informativo, padlet, digital media).</p>
<p>Prerequisiti (eventuali)</p>	
<p>Struttura (indicare n. fasi di lavoro)</p>	<p>4 fasi di lavoro</p>

(sezione FASE ripetibile in base al numero di fasi previste)

Fase n° 1	Introduzione al Manifesto delle parole non ostili
Attività	Lezione partecipata a partire dalla lettura del Manifesto delle parole non ostili, visione dei video presenti nella piattaforma. Somministrazione di un questionario su come usano il gruppo Whatsapp della classe. Discussione sull'uso dei social da parte della classe.
Tempi e modalità	2h Lezione partecipata
Contenuti	Interazione in rete analisi dei comportamenti
Risorse	Lim, tablet, smartphone, piattaforma https://paroleostili.it/manifesto/ , questionario scaricabile da TERZO BIENNIO 5 primaria e 1 sec. di I grado 7.2 Prendiamo le misure al cyberbullismo documenti,
Eventuale supporto tecnico	

Fase n° 2	Spiegazione di cos'è il DigComp 2.0 e di come leggere in modo critico alcuni contenuti online (media education)
Attività	Lezione partecipata a partire dalla presentazione di cosa siano le competenze digitali necessarie per riconoscere e usare criticamente i contenuti online con un'attenzione particolare alle problematiche di genere.
Tempi e modalità	4h. Lezione partecipata e interattiva

Contenuti	
Risorse	<p>Lim, canva.com , ://www.educazionedigitale.it/digitalmente/, mentimeter, linoit, 10 punti fondamentali per fare RICERCHE SU INTERNET</p> <p>Carlsberg -The Crate Escape (90")</p> <p>pubblicità sessista</p>
Eventuale supporto tecnico	

Fase n° 3	Ricerca per gruppi
Attività	<p>La prima ricerca in cui si cimenteranno sarà quello dello stereotipo di genere nei cartoni animati. In un documento di google drive metteranno tutti i siti consultati. In classe si guarderà insieme la sitografia. Ciò aiuterà loro a riconoscere i siti più autorevoli e come citarli. Per capire come è andata questa prima ricerca si chiederà di fare un sondaggio Mentimeter. Ancora si farà vedere, commentandolo, un power point (<i>paneeinternet</i>) che arricchisce la spiegazione sulla Competenza specifica:</p> <p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali, 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>A seguire si mostrerà il video su cosa è la MEDIA LITERACY. Prima che i ragazzi divisi in gruppi inizino a fare ricerche sul web per trovare video, articoli, pubblicità, stories, meme sui social network sulla tematica dello stereotipo di genere, si farà un piccolo approfondimento su cosa è umorismo e sull'uso sbagliato dei meme (citando la ricerca di Matilde Tognaccini, link allegato), in modo che siano orientati nella ricerca del materiale che servirà come contenuto per i loro prodotti finali.</p>
Tempi e modalità	4h: 1h in plenaria e 3h di Lavoro di gruppo

Contenuti	
Risorse	<p>https://www.paneeinternet.it/frontend/materiali-didattici/MATERIALI PER I CITTADINI/Alfabetizzazione/Corso alfabetizzazione secondo L/slide/Valutare dati informazioni e contenuti digitali.pdf</p> <p>https://www.menti.com/hpby7vm5up</p> <p>estratti da https://www.corecom.toscana.it/documents/4060673/0/E%20se%20l'umorismo%20fosse%20una%20cosa%20seria%20-%20Una%20ricerca%20sugli%20Internet%20meme%20e%20il%20sessimo.pdf/4f4d8d22-05ae-c1cb-469d-3bba9905878c</p> <p>EAVI IT - Un viaggio nella Media Literacy</p>
Eventuale supporto tecnico	
Fase n° 4	Realizzazione del prodotto finale

Attività	<p>I ragazzi e le ragazze producono un vademecum per i propri coetanei per metterli in guardia sia dagli errori tipici che si fanno nelle ricerche online sia quando fruiamo o produciamo contenuti che possono nascondere stereotipi di genere.</p> <p>La prima B produrrà una serie di grafiche-manifesto (con Canvas) che poi confluiranno in una presentazione video con voce narrante su Adobe Sparks</p> <p>La prima A produrrà un digital media della drammatizzazione di un testo scritto, attraverso co - creatività e forme di creatività condivise ed utilizzando un'antica arte tradizionale quale il teatro dell'Opera dei Pupi.</p> <p>Veri e propri "paladini" tornano dal passato per raccontare violenze alla dignità della Donna ; attraverso la scrittura e la drammatizzazione di piccoli pupari, le Donne escono dal silenzio ed "urlano" i loro diritti.</p> <p>Contestualmente, i ragazzi superano e denunciano la visione distorta e stereotipata presente negli spot pubblicitari.</p>
Tempi e modalità	9 h (4h in presenza 5h online)
Contenuti	
Risorse	<p>https://www.raiplay.it/video/2021/03/Mimmo-Cuticchio---Lopera-dei-pupi-Mimmo-Cuticchio-e-lopera-dei-pupi-2015-314d5a31-6d2f-401d-baaa-9ab6e21b05bd.html?wt_mc%3D2.app.wzp.raiplay_vod_Mimmo+Cuticchio+-+L%27opera+dei+pupi_Cuticchio+e+la+sua+opera+dei+pupi.%26wt</p> <p>https://youtu.be/56bQoA0E36E</p>
Eventuale supporto tecnico	

Risorse, risultati, valutazione, documentazione	
Risorse umane e tecnologiche	Applicazioni di grafica (Canva,, Adobe Spark, ecc), youtube, Linoit, Mentimeter, Google Drive
Risultati	
Valutazione <i>Specificare livelli di valutazione considerati (grado di soddisfazione valutazione degli apprendimenti e/o del processo e/o del prodotto) e strumenti utilizzati, che possono essere qui allegati.(griglie, rubriche etc...)</i>	La valutazione del processo delle attività e la valutazione formativa avviene anche nell'ottica della peer evaluation secondo criteri condivisi e secondo le griglie di osservazione adottate..
Documentazione <i>(strumenti metodologici impiegati, ad es. diario, griglia d'osservazione, checklist, e i media, ad es. video, per documentare il processo)</i>	si fa riferimento al template della scheda di documentazione del progetto

Allegati e link	
<i>(se previsti: inserire titolo e una breve descrizione del contenuto. Specificare anche il formato (.doc, .pdf, .jpg, .ppt, .mp3, .flv or wmv)</i>	
Allegato 1	Presentazione usata per le prime fasi dell'UDA UDA CURRICOLI DIGITALI 4 parte.pdf e cartella con strumenti usati e materiali prodotti nelle varie fasi del progetto: https://drive.google.com/drive/folders/IrusVHrQY0hdGHhgYwhL39WCjg0P7xhIJ?usp=sharing
Allegato 2	https://drive.google.com/drive/folders/1dvng-6KgAwUWJGILfShPcfPVlcQO2sbl?usp=sharing https://padlet.com/gristinairene1/viwpwn7swug53k9h https://padlet.com/simonedantonipa/Bookmarks https://drive.google.com/file/d/1H2MxUywZDH32xHSZZBrGB-l0n2txvGo-/view?usp=sharing https://drive.google.com/file/d/1HAXP2UE30ILwbqxigtjz4NwdUsQtgXjk/view?usp=sharing Grafiche I B: Lavori dei gruppi

Copyright <i>(indicare eventuali materiali utilizzati coperti da copyright)</i>	
Materiale 1	
Materiale 2	

Data 31/05/2022