

APPS

addressing
teaching
to prevent
cyberbullying
phenomenon
at schools



MANUALE PER DOCENTI

**Moduli didattici
verticali
per la
prevenzione
del
cyberbullismo**

Settembre 2017-Agosto 2020



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

2017-1-IT02-KA201-03-66-53

A
P
P
S



INDICE

Pag.4

Introduzione

Pag.10

MODULO 1: Il Ruolo dell'Empatia

Pag.11

SCUOLA PRIMARIA

Pag.11

L'AMICIZIA È IN – IL BULLISMO È OUT -Liceul Tehnologic Retezat (RO)

Pag.16

ASCOLTA E COMPRENDI CON LA TESTA E CON IL CUORE

ICS Gianfranco Gaudiano (IT)

Pag.25

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Pag.25

STOP AL CYBERBULLISMO - Liceul Tehnologic Retezat (RO)

Pag.32

ASCOLTA E COMPRENDI CON LA TESTA E CON IL CUORE

ICS Gianfranco Gaudiano (IT)

Pag.43

IO NEL TUO SPECCHIO - ICS F.lli Mercantini (IT)

Pag.50

SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

Pag.50

PAROLE CHE FERISCONO, PAROLE CHE GUARISCONO-IIS Ferruccio Mengaroni (IT)

Pag.59

EMPATHY LAB - IIS Polo 3 Tecnico Professionale (IT)

Pag.68

COSTRUISCI L'EMPATIA, FERMA IL CYBERBULLISMO - Zespół Szkół Centrum Edukacji (PL)

Pag.75

VISUALIZZARE LE EMOZIONI - Escuela de Arte P. Almodóvar (ES)



Pag.84 **MODULO 2: Comprendere i Media**

Pag.85 **SCUOLA PRIMARIA**

Pag.85 **COMUNICATORI EFFICACI** - Liceul Tehnologic Retezat (PL)
Pag.91 **CONNETTI IL TUO CUORE CON IL TUO SMARTPHONE** - ICS Gianfranco Gaudiano (IT)

Pag.99 **SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**

Pag.99 **GIOVANI LEADER DIGITALI** - Liceul Tehnologic Retezat (PL)
Pag.112 **CONNETTI IL TUO CUORE CON IL TUO SMARTPHONE** - ICS Gianfranco Gaudiano (IT)
Pag.122 **BE SMART!** - ICS F.lli Mercantini (IT)

Pag.129 **SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO**

Pag.129 **IL MEZZO È IL MESSAGGIO** IIS Ferruccio Mengaroni (IT)
Pag.139 **SOCIAL MEDIA O SOCIAL FOBIA?** - IIS Polo 3 Tecnico Professionale (IT)
Pag.147 **INVIATO** - Zespół Szkół Centrum Edukacji (PL)
Pag.154 **LE APPARENZE INGANNANO** - Escuela de Arte P. Almodóvar (ES)

Pag.163 **MODULO 3: Coinvolgere i bystander**

Pag.164 **SCUOLA PRIMARIA**

Pag.164 **"BY" O "UP"?** - Liceul Tehnologic Retezat (RO)
Pag.170 **PRENDIAMO UNA POSIZIONE!** - ICS Gianfranco Gaudiano (IT)

Pag.177 **SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**



Pag.177
Pag.184
Pag.192

ALZATI IN PIEDI PER ME! - Liceul Tehnologic Retezat (RO)
PRENDIAMO UNA POSIZIONE! -ICS Gianfranco Gaudiano (IT)
IN PIEDI! - ICS F.Ili Mercantini (IT)

Pag.199

SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

Pag.199
Pag.211
Pag.221
Pag.227

SCEGLI DI INTERVENIRE! - IIS Ferruccio Mengaroni (IT)
DA BYSTANDER AD UPSTANDER- IIS Polo 3 Tecnico Professionale (IT)
VERI AMICI O FALSI AMICI? - Zespół Szkół Centrum Edukacji (PL)
BYSTANDER IN GIOCO - Escuela de Arte P. Almodóvar (ES)

Pag.211

APPENDICE: Tests

Pag.244

BIBLIOGRAFIA/SITOGRAFIA



Introduzione

Questo manuale rappresenta il prodotto finale del Progetto APPs (Addressing teaching to Prevent cyberbullying Phenomenon at Schools), partenariato strategico Erasmus KA201 per l'innovazione, realizzato dal 2017 al 2020, con l'obiettivo prioritario di sviluppare strumenti didattici per la prevenzione del cyberbullismo, sotto forma di moduli di apprendimento verticali, indirizzati alle scuole di ogni ordine e grado, dalla primaria alla secondaria superiore.

In particolare, il manuale contiene tre moduli di apprendimento verticali creati e testati dalle scuole coinvolte nel progetto con il supporto di tutti i partner, tra cui agenzie di formazione ed esperti del settore.

Scuole Partner:

SCUOLE PRIMARIE

Liceul Tehnologic Retezat, Uricani (RO)

Istituto Comprensivo Statale Gianfranco Gaudiano, Pesaro (IT)

SCUOLE SECONDARIE DI PRIMO GRADO

Liceul Tehnologic Retezat, Uricani (RO)

Istituto Comprensivo Statale Gianfranco Gaudiano, Pesaro (IT)

Istituto Comprensivo Statale Mercantini, Fossombrone (IT)

SCUOLE SECONDARIE DI SECONDO GRADO

Istituto di Istruzione Superiore F. Mengaroni, Pesaro (IT)

Istituto Istruzione Superiore Polo 3 Tecnico Professionale, Fano (IT)

Zespół Szkół Centrum Edukacji, Plock (PL)

Escuela de Arte P. Almodóvar, Ciudad Real (ES)

Altre istituzioni partner (agenzie di formazione):

Co.Meta s.r.l., Fano (IT)

Universal Learning Systems, Dublin (IRL)

UTENTI FINALI

Il manuale è indirizzato alle scuole, e ai docenti in particolare, che intendano adottare un approccio innovativo alla prevenzione del cyberbullismo, basato su una prospettiva verticale e interdisciplinare, collegando diverse fasi del curriculum, attraverso percorsi e strategie educative comuni e concentrandosi sulle dinamiche che producono comportamenti di bullismo, soprattutto alla luce delle scoperte delle neuroscienze.

COME UTILIZZARE QUESTO MANUALE

Il manuale è costituito da tre moduli strutturati in unità di apprendimento e relativi piani di lezione, ognuno dei



quali affronta un aspetto del fenomeno cyberbullismo partendo dalla riflessione sul ruolo dell'empatia, passando per la consapevolezza dell'importanza dei media, per giungere, infine, all'assunzione di comportamenti prosociali attivi come quello dell'*upstander*. Questi aspetti sono stati identificati al termine di una fase iniziale di ricerca e analisi dei bisogni, svolta attraverso indagini sulla popolazione scolastica e sulle famiglie degli studenti delle scuole partner, in modo tale da costruire un percorso di apprendimento modulare verticale e realizzare azioni il più possibile strutturate al fine di ottenere effetti duraturi e stabili nell'ambito della formazione dei giovani.

Ogni modulo è composto da più unità di apprendimento progettate e realizzate dalle diverse scuole.

Gli insegnanti possono decidere se usufruire dei materiali proposti utilizzando le metodologie consigliate nel manuale o adattarli in base ai diversi target di età o ad altre specifiche esigenze. In ogni caso va tenuto presente che i moduli devono essere considerati come parte di un unico percorso, in quanto ciascuno di essi è strettamente interconnesso agli altri.

È comunque auspicabile che gli insegnanti utilizzino le proposte sviluppate in questo manuale in maniera flessibile creando percorsi diversi e personalizzati, ad esempio selezionando alcuni dei piani di lezione proposti, in base alle esigenze specifiche degli utenti finali.

INDICAZIONI SPECIALI

Quando si affronta il tema del cyberbullismo a scuola, è necessario usare massima attenzione e rispetto nei confronti del vissuto degli alunni e delle sensibilità individuali.

Si raccomanda, pertanto, in ogni momento, di tener conto di questo aspetto e, laddove si creino situazioni di disagio, fare riferimento ai sistemi di supporto eventualmente presenti all'interno delle istituzioni scolastiche o degli enti preposti.

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

OBIETTIVO PRINCIPALE

L'obiettivo principale del nostro progetto è quello di garantire un **approccio interdisciplinare e verticale alla prevenzione del cyberbullismo nelle scuole**.

I percorsi di apprendimento proposti sono stati pianificati tenendo conto dei seguenti criteri:

Verticalità: progettazione di **moduli didattici verticali** aventi obiettivi, strategie, metodologie e competenze chiave **comuni** tra scuole di diverso grado ma contenuti, tecniche e strumenti **diversi**, in base al livello scolastico specifico ma anche al diverso contesto geografico e socioculturale;

Modularità: gli argomenti sono stati sviluppati in moduli e unità di apprendimento che possono essere proposti in ordine sequenziale o in modo indipendente;

Apprendimento incentrato sugli studenti: gli studenti sono stati considerati come parti attive soprattutto nella fase creativa di ogni unità;



Applicabilità: i moduli sono pensati per essere adattabili a qualsiasi situazione di insegnamento/apprendimento, indipendentemente dalla disciplina insegnata o dalle competenze tecniche dei docenti interessati;

Interattività: i moduli sono stati progettati in modo da risultare il più possibile coinvolgenti e interattivi, attraverso l'impiego di strategie quali il lavoro di gruppo, la discussione e la multimedialità.

FONDAMENTI SCIENTIFICI E CULTURALI:

La prevenzione del cyberbullismo non può essere affrontata senza tener conto delle dinamiche emotive e relazionali coinvolte nel fenomeno, quali la mancanza di empatia, il narcisismo digitale, l'odio e la violenza in Internet. È stato pertanto indispensabile trattare questi aspetti partendo dalle conclusioni a cui è giunta la ricerca, in particolare nel campo psicologico e delle neuroscienze.

Grande attenzione è stata rivolta anche all'analisi del linguaggio e ai suoi possibili risvolti dal punto di vista umanistico, per promuovere comportamenti e consapevolezza pro-sociali e per esprimere sentimenti legati al rispetto, all'empatia e alla conoscenza di se stessi e degli altri.

RIFERIMENTI TEORICI:

Gli approfondimenti teorici alla base dei moduli di apprendimento riguardano in particolare i seguenti temi ed argomenti:

- mirroring emotivo e riconoscimento automatico (teoria lacaniana dello specchio)
- gli algoritmi di Facebook e Google: rimuovere il diverso, avvicinarsi al simile
- disturbi riconducibili ad un uso non corretto dei social media: Fear of Missing Out (FOMO); Alone Together, dipendenza dallo smartphone
- la fine dell'empatia: il narcisismo digitale
- il fenomeno cyberbullismo: definizione, tipi, profili
- prevenzione del cyberbullismo: il ruolo della scuola

(i riferimenti bibliografici sono contenuti in ogni unità e nella bibliografia/sitografia finale)

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Conoscenze

Al termine dei percorsi modulari proposti, gli studenti dovranno essere in grado di conoscere e comprendere:

- la terminologia appropriata relativa al cyberbullismo e alla comunicazione virtuale
- vari aspetti del bullismo e del cyberbullismo
- la grammatica dei testi visivi, audiovisivi e multimediali
- la dinamica della comunicazione e i suoi agenti: emittente, ricevente, canale, codice, contesto, rumore, feedback, messaggio (modello di Schramm)
- come cambia la comunicazione con l'uso di supporti diversi
- modelli e comportamenti di comunicazione online
- alcune delle principali normative vigenti in materia di cyberbullismo



Abilità

Al termine dei percorsi modulari proposti gli alunni dovranno essere in grado di:

- utilizzare la terminologia specifica relativa all'argomento affrontato nel contesto appropriato
- comunicare e condividere le proprie idee in modo efficace attraverso diversi mezzi
- utilizzare una serie di strumenti digitali per elaborare, presentare e sviluppare idee e narrazioni
- riconoscere l'abuso informatico nelle sue diverse forme
- fare riferimento alle linee guida e alle migliori pratiche da seguire nell'affrontare eventuali casi di cyberbullismo (dal punto di vista della vittima, del bullo e del bystander)
- fare riferimento alle principali normative vigenti in materia di cyberbullismo

Competenze Digitali

Per competenze digitali si intendono gli atteggiamenti, i valori e i comportamenti attesi alla fine del progetto, relativamente all'utilizzo delle tecnologie informatiche con particolare riferimento allo smartphone ed ai social media.

Al termine dei percorsi modulari proposti gli alunni dovranno essere in grado di:

- svolgere un ruolo pieno ed attivo nella discussione e nel lavoro di squadra con i propri pari (anche di diverse fasce di età)
- mostrare collaborazione, assertività e responsabilità nell'interazione online
- impegnarsi in modo responsabile, proattivo e pro-sociale nella gestione di situazioni di cyberbullismo

In particolare gli alunni dovranno essere messi in condizione di:

- esercitare un ruolo di leadership nell'affrontare eventuali episodi di cyberbullismo
- esercitare un ruolo di leadership nel promuovere un uso positivo della tecnologia
- usare la pressione positiva dei coetanei per scoraggiare il cyberbullismo

N.B. In una prospettiva verticale, gli obiettivi di cui sopra sono comuni a tutti i livelli scolastici anche se sono pensati per essere adattati in base alle diverse esigenze (età, grado di scuola, contesto sociale, ecc.)

TECNICHE DIDATTICHE

- Lezioni
- Apprendimento cooperativo
- Apprendimento peer-to-peer
- Story-telling digitale
- Lavoro di squadra
- Gioco di ruolo
- Classroom debate

RISORSE E MATERIALI

- **materiale esistente** (video, film, foto, testi, ecc.)



- **materiale nuovo (prodotti multimediali e narrazioni digitali/ipertesti**, presentazioni PPT, script, disegni, saggi, poesie, testi, foto, video, canzoni, performance, ecc.), sviluppato dagli studenti anche attraverso software e applicazioni specifiche (Thinglink, Timetoast, Pinterest, ecc.)

In base alle diverse attività, sono stati scelti i seguenti strumenti e attrezzature:

Computer/programmi di progettazione grafica (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Fotocamera, Videocamera, ecc.)

Applicazioni, piattaforme e software (Thinglink, Pinterest, Timetoast, ecc.)

Strumenti di ricerca (libri, cataloghi, internet, questionari, sondaggi, ecc.)

VALUTAZIONE

Gli obiettivi di apprendimento sono stati valutati attraverso test online/cartacei e rubriche di valutazione che sono riportati a titolo esemplificativo in appendice.

SEQUENZA DI ATTIVITÀ

Le unità di apprendimento sono suddivise ciascuna in tre fasi:

FASE 1 - INTRODUZIONE

FASE 2 - FASE CREATIVA

FASE 3 - CONDIVISIONE DEI PRODOTTI E VALUTAZIONE

Ogni fase si sviluppa, indicativamente, attraverso i seguenti step:

FASE 1 – INTRODUZIONE

- Introduzione dell'argomento agli studenti
- Brainstorming
- Analisi e discussione dei contenuti delineati in base alla fascia di età dei propri studenti
- Uso di materiale video per incoraggiare la riflessione e la discussione sui temi in questione
- Scrittura di testi sull'argomento

FASE 2 – FASE CREATIVA

Creazione di **lavori multimediali** attraverso:

- Brainstorming
- Bozze
- Fase operativa in modalità laboratoriale
- Progettazione dello storyboard
- Creazione di prodotti attraverso diversi strumenti di narrazione digitale ed in base ai vari livelli scolastici

FASE 3 - CONDIVISIONE E VALUTAZIONE



I prodotti realizzati possono essere condivisi con altre scuole utilizzando piattaforme educative o social media.

La valutazione si realizza attraverso:

- Rubriche di valutazione del lavoro collaborativo (in itinere)
- Test per la valutazione di conoscenze, competenze e comportamenti (pre e post-test)

Gli strumenti di valutazione sono stati prodotti all'interno del partenariato e sono disponibili, a titolo esemplificativo, nell'appendice di questo manuale.

N.B. La maggior parte dei materiali audio e video utilizzati sono in lingua inglese ma si possono facilmente reperire risorse analoghe o simili in lingua italiana.

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE ELEMENTARI



Il primo modulo, “Il Ruolo dell’Empatia”, sottolinea l’importanza del comportamento empatico come modo per prevenire e combattere il cyberbullismo.

Le lezioni proposte, supportate da materiali audiovisivi, si prefiggono di condurre gli studenti ad interiorizzare i concetti principali relativi agli argomenti affrontati anche mediante il collegamento con l’esperienza personale.

Dopo aver introdotto il concetto di empatia, attraverso diverse attività volte a spiegare i principali aspetti in gioco, gli studenti sono portati a concentrarsi su come il linguaggio possa modellare la nostra visione del mondo e le nostre relazioni.

La lingua rappresenta un tratto distintivo degli esseri umani e ci consente di esprimere idee, emozioni e sentimenti. Gli studenti lavorano su parole specifiche studiando il loro uso denotativo e connotativo.

Il linguaggio conduce anche, necessariamente, al dialogo ed è quindi il mezzo attraverso il quale entriamo in contatto con altri individui. Pertanto, viene prestata particolare attenzione alla funzione sociale del linguaggio ed al modo in cui l'empatia può essere utilizzata per migliorare la comunicazione, in quanto consente di pensare, sentire e agire secondo una diversa prospettiva. Quando sei empatico, devi collegarti alle tue esperienze dolorose per connetterti all'altro. Questo significa che le persone empatiche sono più forti e non deboli o sentimentali come a volte pensano gli studenti, in quanto la forza deriva loro dalla consapevolezza di poter superare anche gli eventi dolorosi della vita.

Agli studenti viene chiesto di pensare a come l'empatia possa trasformare le emozioni negative, espresse dalle "parole che fanno male", come disperazione, paura, rabbia, odio, ecc. in "parole che guariscono" come speranza, tenerezza, amore, compassione, ammirazione, ecc.

Questo è il potere dell'empatia!

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE ELEMENTARI



Liceul Tehnologic Retezat

Modulo	Il Ruolo dell'Empatia	
Grado di scuola	Primaria	
Titolo	L'AMICIZIA È IN – IL BULLISMO È OUT	
Obiettivi di apprendimento CONOSCENZE, COMPETENZE E ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'
	<p>Alla fine dell'unità, gli studenti dovrebbero comprendere:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● la terminologia relativa al bullismo e all'empatia; ● vari aspetti del bullismo e del cyberbullismo; ● come cambia la comunicazione in base ai diversi mezzi. 	<p>Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● utilizzare la terminologia specifica nel contesto appropriato ● comunicare e condividere le idee in modo efficace attraverso diversi mezzi: disegni, immagini, musica, ecc.
	COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE	
	Gli studenti dovranno mostrare collaborazione, assertività e responsabilità nell'interazione online.	
Tempi	<p>Introduzione all' argomento: 2 ore</p> <p>Fase creativa: 6 ore</p> <p>Condivisione e Valutazione: 2 ore</p>	
Risorse e materiali	<ul style="list-style-type: none"> ● Computer con connessione a internet ● Applicazioni o software digitali (ad es. Scratch) ● Fogli di lavoro ● Immagini ● Video 	
Contenuti	<p>Il ruolo dell'empatia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● il concetto di empatia ● terminologia relativa al bullismo e all'empatia ● vari aspetti del bullismo e del cyberbullismo 	
Descrizione dell'unità di apprendimento	<p>L'empatia è un'abilità essenziale per gestire la diversità e i conflitti nella nostra comunità globale e, pertanto, rappresenta una condizione necessaria nella prevenzione dei comportamenti di bullismo. Inoltre, essa assume un ruolo chiave in qualsiasi processo di apprendimento poiché ci costringe a un'interdipendenza intellettuale che potenzia qualsiasi altro strumento di apprendimento.</p> <p>È quindi fondamentale che ai bambini venga insegnata l'empatia, attraverso l'informazione e la creatività, incoraggiandoli a vedere il mondo da altre prospettive e a camminare, anche solo per pochi passi, nelle scarpe di qualcun altro.</p>	

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE ELEMENTARI



	<p>In questa unità gli studenti saranno guidati ad acquisire, e possibilmente ad interiorizzare, il concetto di empatia ed il suo ruolo nelle relazioni interpersonali, attraverso attività creative e ludiche quali disegni e giochi di ruolo.</p>
	<p>FASE 1 INTRODUZIONE</p> <hr/> <p>Lezione 1: Warm-up Tempo: 2 ore</p> <hr/> <p>L'insegnante introduce l'argomento ponendo agli studenti una serie di domande legate al concetto di empatia.</p> <p>Domande:</p> <p><i>Cosa significa "mettersi nei panni di qualcun altro"? Pensa a una volta in cui hai ferito i sentimenti di qualcuno. Descrivi cos'è successo. Come sapevi di aver ferito i sentimenti di quella persona? Cosa hai pensato in quella situazione? Hai fatto qualcosa per migliorare la situazione?</i></p> <p>L'insegnante raccoglie le risposte degli studenti (orali o scritte) e scrive alcune parole chiave o frasi alla lavagna, eventualmente utilizzando un colore diverso per quelle che si riferiscono al concetto di empatia, come <i>gentilezza, condivisione, sintonia</i>, ecc.</p> <p>L'insegnante scrive una definizione di empatia come "mettersi nei panni di qualcun altro" o "vedere il mondo attraverso gli occhi di un altro" e invita i bambini a dire quali delle parole / frasi alla lavagna, secondo loro, sono collegate all'empatia.</p> <p>Per rendere chiaro il concetto di empatia, l'insegnante può raccontare la storia della piccola libellula e mostrare ai bambini il video della canzone: One little dragonfly</p> <p>Si riprende la discussione ponendo agli alunni le seguenti domande:</p> <ul style="list-style-type: none">● <i>Ci sono momenti in cui gli studenti non mostrano empatia l'uno per l'altro?</i>● <i>Come sarebbe la scuola se tutti mostrassero sempre empatia l'uno verso l'altro?</i> <p>I bambini si scambiano le proprie opinioni in piccoli gruppi e poi un allievo per ogni gruppo riferisce al resto della classe. L'insegnante scrive le risposte alla lavagna.</p> <p>Alla fine della lezione, i bambini ascoltano il canto "Una piccola libellula" e cantano insieme.</p> <hr/>

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE ELEMENTARI



FASE 2 FASE CREATIVA

Lezione 2: "Empatia in azione" *Tempo: 6 ore*

- Gli studenti, suddivisi in gruppi, sono invitati a proiettare i propri sentimenti ed emozioni, derivanti dalla fase di brain-storming, nei propri disegni.
- Ad ogni gruppo viene chiesto di inventare una storia in cui l'empatia, inizialmente carente, viene alla fine ripristinata. Gli alunni, guidati dall'insegnante, realizzano uno storyboard con immagini e fumetti. Ogni studente del gruppo esegue il disegno di una scena diversa. Alla fine, dopo aver deciso i ruoli, ogni gruppo rappresenta il proprio storyboard davanti ai compagni di classe.
- Applicazioni digitali o software (come [Scratch](#), [Thinglink](#) o altri) possono essere utilizzati per trasformare le storie degli alunni in storie digitali, animazioni o ipertesti, utilizzando i disegni e le voci degli studenti, eventualmente aggiungendo link alle definizioni di empatia realizzate dagli studenti o ricorrendo a risorse web esterne.

La narrazione digitale permette di lavorare in modo multidisciplinare, assemblando creativamente disegno, lingua madre o inglese, arte, storytelling e tecnologia.

Alcune risorse per la fase creativa:

<https://bullyingnoway.gov.au/NationalDay/ForSchools/ClassActivities>

<https://www.education.vic.gov.au/Documents/about/programs/bullystoppers/teacherguideprimarybully.pdf>

<https://www.pacer.org/bullying/>

FASE 3 CONDIVISIONE E VALUTAZIONE *Tempo: 2 ore*

Condivisione:

- le performance degli studenti possono essere filmate e i video condivisi sulle pagine dei social media scolastici o eseguiti dal vivo alla presenza di genitori, altri studenti e insegnanti.
- Le opere digitali degli studenti (ipertesti, storie digitali, video, presentazioni, ecc.) possono essere caricate su piattaforme multimediali e condivise su sito web/social media della scuola.

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE ELEMENTARI



	<ul style="list-style-type: none">● Le community degli insegnanti (come eTwinning, Teachersconnect, ecc.) o le community di piattaforme interattive (ad esempio Edmodo, Pinterest) possono essere utilizzate per promuovere il dibattito e confrontare risultati e punti di vista.● Mentoring peer-to-peer: agli studenti delle classi superiori, che hanno svolto precedentemente lo stesso lavoro scolastico o un lavoro simile sui temi del Cyberbullismo, può essere chiesto di fare da tutor ai loro coetanei delle classi inferiori, fornendo esperienza, aiuto e supporto. Un buon modo per collegare le diverse parti del programma di studi e migliorare la cooperazione tra studenti di età diverse. <p>Valutazione:</p> <p>Gli studenti sono invitati a fornire un feedback scrivendo una breve nota di autovalutazione per riflettere su ciò che hanno imparato sull'empatia.</p>
Consigli & Suggestimenti	<ul style="list-style-type: none">● Nel trattare le emozioni, è fondamentale non costringere gli studenti a lavorare su un'area specifica, ma lasciarli liberi di scegliere ciò con cui si sentono più a loro agio.● Durante il periodo in cui ci si occupa dell'empatia in classe, si potrebbe distribuire ai genitori un pieghevole con suggerimenti per coltivare l'empatia in famiglia. Ecco una risorsa online: https://mcc.gse.harvard.edu/resources-for-families/5-tips-cultivating-empathy
Sicurezza Online	<p>Le regole di sicurezza online andranno spiegate prima di qualsiasi attività in rete. Si ritiene imprescindibile responsabilità dell'insegnante promuovere il rispetto di eventuali norme decise dalla scuola e/o dal governo, in materia di sicurezza ed assicurarsi che ad esse sia dedicato uno spazio adeguato all'interno del curriculum scolastico.</p> <p>Prima di iniziare questa unità, per sensibilizzare gli studenti riguardo alle regole di Sicurezza Online, si possono impiegare alcune risorse per stimolare una successiva discussione in classe:</p> <p>https://www.mcgruff-safe-kids.com/2014/08/10-internet-Sicurezza Online-tips-for-kids/</p> <p>https://www.safekids.com/kids-rules-for-online-Sicurezza Online/</p> <p>5 Internet Safety Tips for Kids</p>

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE ELEMENTARI



Storie di Empatia

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE ELEMENTARI



Istituto Comprensivo Statale Gianfranco Gaudiano

Modulo	Il Ruolo dell'Empatia	
Grado di scuola	Scuola Primaria	
Titolo	ASCOLTA E COMPRENDI CON LA TESTA E CON IL CUORE	
Obiettivi di apprendimento CONOSCENZE, COMPETENZE E ABILITA'	CONOSCENZE Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di comprendere la terminologia relativa all'empatia	COMPETENZE Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di: <ul style="list-style-type: none">● utilizzare la terminologia nel contesto appropriato● comunicare e condividere idee attraverso il pieno coinvolgimento del corpo● utilizzare strumenti digitali● comunicare sentimenti ed emozioni utilizzando diverse tecniche: immagini, musica, filastrocche, ecc.
	COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE Gli alunni dovranno mostrare collaborazione, assertività e responsabilità nell'interazione online	
Tempi	Introduzione all'argomento: 5 ore Fase creativa: 13 ore Condivisione e Valutazione: 2 ore	
Risorse e materiali	<ul style="list-style-type: none">● Computer con connessione internet● Lavagna multimediale● Colori● Carta e forbici● Materiali audiovisivi● Foto, video, musica e libri● Applicazioni, piattaforme e software: eTwinning, Teachersconnect, Edmodo, Pinterest, Thinglink, Genial.ly, imageShack o applicazioni simili● Programmi grafici (come InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop)	

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE ELEMENTARI



Contenuti	Il Ruolo dell'Empatia <ul style="list-style-type: none">● il concetto di empatia● modi per essere empatici● gli effetti dell'ascolto empatico
Descrizione dell'Unità di Apprendimento	<hr/> FASE 1 INTRODUZIONE <hr/> <ul style="list-style-type: none">● Introduzione al concetto di empatia● Emozioni positive e negative● L'importanza del dialogo e dell'ascolto attivo nelle relazioni umane● Come l'empatia può migliorare la nostra comunicazione e le nostre relazioni <p>Prima di empatizzare è indispensabile che gli studenti comprendano e si fidino di se stessi, devono sapere chi sono, saper leggere le proprie emozioni per poi confrontarsi con gli altri e capire cosa hanno in comune e cosa li distingue. Questo è il primo passo per insegnare loro a prendersi cura di chi ha più bisogno.</p> <p>Questa attività mira a introdurre il concetto di empatia e a mostrare agli studenti che, se siamo tutti più consapevoli dei sentimenti delle altre persone, possiamo creare un ambiente scolastico più rilassato e accogliente, aspetto fondamentale per un reale e proficuo apprendimento.</p> <hr/> Lezione 1: "Presentazione dell'argomento" Tempo: 1 ora <hr/> <p>Scopo di questa attività è introdurre il concetto di empatia.</p> <p>Warm-up: l'insegnante introduce l'argomento scrivendo la parola empatia sulla lavagna accompagnandola da una breve spiegazione a voce. Quindi gli studenti si siedono in cerchio sul pavimento della classe e ognuno di loro, a turno, è invitato a condividere aggettivi, verbi e sostantivi, che descrivono l'empatia. L'insegnante scrive sulla lavagna tutte le parole trovate dagli alunni i quali, successivamente, le trascrivono nei propri quaderni. Alla fine della lezione, ognuno sceglie la parola che, a suo dire, meglio rappresenta il concetto di empatia e la condivide con i compagni di classe spiegando il perché della scelta.</p> <hr/> Lezione 2: "Cosa ti viene in mente quando pensi all'empatia?" Tempo: 1 ora <hr/> <p>L'insegnante scrive alla lavagna: "<i>L'empatia è camminare nelle scarpe di qualcun altro</i>", (o "<i>mettersi nei panni di qualcun altro</i>") e spiega fornendo alcuni esempi pratici.</p>

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE ELEMENTARI



Discussione: l'insegnante incoraggia gli studenti a commentare e discutere il significato di empatia attraverso alcune domande:

Che cosa è l'empatia, secondo te? Cosa ti viene in mente quando ci pensi? Qual è il significato di "camminare nelle scarpe di qualcun altro" o "mettersi nei panni di qualcun altro"? Vuoi condividere la tua esperienza? Riesci a immaginare come ci si sente ad essere nei panni di qualcun altro?

Lavoro di gruppo: gli studenti discutono l'argomento in piccoli gruppi. Poi uno studente di ogni gruppo riferisce alla classe le idee emerse dalla discussione.

La classe potrebbe riferire che l'empatia:

- significa dimostrare rispetto per gli altri ed essere in grado di accettare le differenze
- richiede attenzione, rispetto e ascolto
- significa accettazione senza giudizio
- è la capacità di comprendere le idee e le emozioni degli altri
- riguarda una scelta, una connessione.

Conclusione: l'insegnante spiega che, quando si ascolta un'altra persona con interesse, creando un contatto visivo, non interrompendo chi parla e facendo domande, si dimostra all'altro che si sta compiendo uno sforzo sincero per capire veramente ciò che sta provando. E tutto questo è empatia.

Compiti a casa: alla fine della lezione l'insegnante chiede agli studenti di creare un calligramma selezionando una forma e alcune delle parole che hanno imparato durante la prima lezione. L'insegnante spiega cos'è un calligramma e fornisce un esempio.

Risorsa utile: <https://mycolorclub.wordpress.com/2017/04/19/calligram-for-kids/>

Lezione 3: "Le parole possono far male" *Tempo: 2 ore*

All'inizio della lezione, agli studenti viene chiesto di mostrare il proprio calligramma e di commentarlo spiegando perché hanno scelto quell'immagine e perché quelle parole sono importanti per loro. L'insegnante potrebbe aiutarli chiedendo:

Perché hai scelto questa immagine? Cosa provi di fronte a ad essa? Quali emozioni trasmette? Cosa rappresenta? Quali sentimenti sono coinvolti?

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE ELEMENTARI



In un secondo momento, la classe osserva gli [esperimenti con l'acqua del dott. Masaru Emoto](https://www.youtube.com/watch?v=Moz82i89JAw&t=8s) (<https://www.youtube.com/watch?v=Moz82i89JAw&t=8s>). Nel video, il medico vuole mostrare l'impatto delle parole sull'acqua. Alcune bottiglie contengono acqua che è stata sottoposta a pensieri positivi, preghiere, elogi, ecc., mentre l'acqua di altre bottiglie ha ricevuto sentimenti negativi, parolacce, insulti, ecc. Dopo aver congelato l'acqua di ogni bottiglia, il dottore la fotografa a temperature inferiori allo zero. La forma, il colore e la struttura dei cristalli d'acqua risultanti mostrano notevoli differenze: l'acqua delle bottiglie con messaggi positivi presenta strutture complesse e armoniche, quella delle bottiglie con pensieri negativi ha assunto forme distorte e spezzate.

Condivisione: Dopo aver guardato il video, l'insegnante incoraggia gli studenti a commentare e discuterne il significato:

Perché le parole sono importanti? Possono far male? Quali sentimenti hai provato?

La visione di questo filmato può consentire agli studenti di "sentire" e "vedere" gli effetti positivi e negativi che le parole possono causare alle persone. Aiuta anche a comprendere l'importanza dell'altro, della riflessione emotiva e della necessità di empatia.

Lezione 4: "È difficile aggiustare un cuore stropicciato" Tempo: 1 ora

In questa attività gli studenti sono invitati a disegnare 5/6 cuori e a scrivere una frase negativa in ciascuno di essi. Frasi possibili: *Non mi piaci. Non sei più mio amico. Tu sei inferiore. I tuoi capelli sono orribili. Non sei bravo nel calcio.*

Poi gli studenti, a coppie, devono dirsi l'un l'altro, con la giusta intonazione, le frasi negative che hanno scritto. Alla fine, dopo essersi scambiati i ruoli, riferiscono brevemente sui propri sentimenti ed emozioni. Nella seconda parte della lezione gli studenti disegnano un grande cuore, lo colorano e lo tagliano. A questo punto, l'insegnante chiede loro di accartocciarlo, senza strappararlo, e poi di provare a raddrizzarlo per riportarlo alla sua condizione originale. Gli studenti scopriranno che non è possibile rimuovere ogni piega o ruga.

Riflettiamo. Allo stesso modo, quando scegliamo di fare o dire cose cattive agli altri, non possiamo mai sapere pienamente come questo influenzerà l'altra persona: potrebbe causare una piccola ruga che si stende relativamente bene o potrebbe causare una grande piega non facilmente eliminabile. Per questo motivo, tutti noi possediamo una grande responsabilità nello scegliere le parole e dobbiamo perciò usare saggezza e ponderazione.

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE ELEMENTARI



Lavoro a coppie (o circle time) e discussione finale:

Gli studenti, a coppie (o in cerchio), rispondono ad alcune domande, poi, con l'aiuto dell'insegnante, si confrontano e condividono le proprie opinioni con la classe.

Come ti sei sentito durante l'attività? Che cosa hai imparato da essa? Che cosa hai imparato su di te? Vuoi condividere i tuoi sentimenti? Vuoi dire qualcosa su questa esperienza?

Grazie a questa opportunità di apprendimento visivo, gli alunni possono rendersi conto facilmente del fatto che essere maleducati o scortesi può avere un impatto duraturo sulle persone, proprio come nel cuore strappato. Attraverso questo esempio potranno capire quanto sia importante e giusto essere gentili in ogni circostanza, sia reale che virtuale.

FASE 2 FASE CREATIVA

Gli studenti sono invitati a utilizzare una tecnica a scelta tra illustrazione, collage, fotografia, video o qualsiasi altra tecnica artistica, per rappresentare la propria comprensione del concetto di empatia.

Utilizzando una piattaforma multimediale (come [Thinglink](#), [Genial.ly](#), [imageShack](#) o simili), che consenta loro di raccontare una storia taggando immagini, video e testo tramite hotspot, gli studenti sono invitati a trasformare il proprio lavoro in un ipertesto. La versione digitalizzata dell'immagine diventa lo sfondo di una pagina interattiva sulla quale vengono creati più "hot spot" che permettono di trasformare quell'immagine in un'applicazione multimediale. In questo modo gli studenti riescono ad usare l'immagine da essi stessi creata come base per collegarsi a pagine web, video, audio e a qualsiasi altro supporto che possa spiegare ciò che hanno imparato sull'argomento.

Lezione 5: "Condividere in sicurezza" Tempo: 1 ora

È importante che la sicurezza online sia discussa con gli alunni, i quali potrebbero non essere informati dei pericoli del web, soprattutto considerando che gli adolescenti trascorrono la maggior parte del loro tempo online. Questa lezione presenta l'argomento della sicurezza online in modo motivante, consentendo agli studenti di discutere e condividere le proprie idee e quindi svolgere alcune attività.

L'insegnante scrive alla lavagna le seguenti parole che gli studenti possono copiare: *online, condividere informazioni personali, privacy, password.*

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE ELEMENTARI



Quindi l'insegnante pone alcune domande: *"Pensi che sia una buona idea condividere foto online? Quanto è importante proteggere la tua password? Quali informazioni personali è accettabile condividere? Perché dovremmo stare attenti online?"*. Gli studenti si scambiano le proprie opinioni e infine ricevono alcune semplici regole da seguire per proteggere i propri dati e limitare l'accesso alle informazioni personali. Alla fine della lezione si propone un video sulla sicurezza online: [Cybersmart forever](#).

Lezione 6: Poster "Emozioni dolorose" " Emozioni piacevoli" Tempo: 1 ora

Con l'aiuto dell'insegnante, gli studenti pensano ad alcune emozioni che hanno una connotazione negativa (come *odio, rabbia, esclusione, colpa, fake news, invidia, isolamento, ecc.*) e le scrivono su un poster. Quindi fanno lo stesso con parole che hanno un significato positivo (come *amore, tenerezza, speranza, compassione, ammirazione, pace, solidarietà, ecc.*)

Lezione 7: "Collage" Tempo: 1 ora

Gli studenti scelgono una parola della lezione precedente e, per sottolinearne il messaggio, creano un collage (utilizzando ritagli di riviste, immagini di giornali, ecc.). Al termine, condivideranno e discuteranno i collage realizzati.

Discussione. *Che parola è rappresentata nel tuo collage? Cosa provi di fronte a quell'immagine? Di cosa è simbolica? Quali emozioni sono coinvolte?*

Lezione 8: "Empatia all'opera" Tempo: 2 ore

Scrivere una storia. Lavoro di gruppo. Ora agli studenti, in piccoli gruppi, viene chiesto di scrivere un racconto breve con un semplice dialogo, scegliendo di rappresentare una situazione in cui le parole sono usate sia per ferire che per far piacere. L'insegnante incoraggia gli studenti a pensare a come si sentirebbero e cosa farebbero in quella situazione. Le attività di storytelling, che saranno sviluppate durante le prossime lezioni, si baseranno sui lavori prodotti in questa fase. Se il tempo della lezione non fosse sufficiente, si potrà chiedere agli studenti di completare i compiti a casa.

Lezioni 9-10-11-12: "Un fumetto" Tempo: 4 sessioni di 2 ore

Gli studenti selezionano alcuni passaggi delle proprie storie e li illustrano per creare un fumetto utilizzando alcuni programmi grafici ([Scratch](#), InDesign, [Adobe Illustrator](#), Photoshop).

Questo sito spiega come creare un fumetto con il programma Scratch:

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE ELEMENTARI



[Creating a comic in Scratch year-7](#)

Con l'aiuto degli insegnanti, gli studenti possono selezionare una serie di link a risorse online pertinenti quali immagini, testi, video, ecc. da utilizzare nella narrazione digitale.

Software utile per la creazione di storie digitali: [Thinglink](#), [Genial.ly](#), [imageShack](#), ecc.

FASE 3 CONDIVISIONE E VALUTAZIONE *Tempo: 2 ore*

Condivisione:

- le performance degli studenti possono essere filmate e i video condivisi sulle pagine dei social media scolastici o eseguiti dal vivo alla presenza di genitori, altri studenti e insegnanti.
- Le opere digitali degli studenti (ipertesti, storie digitali, video, presentazioni, ecc.) possono essere caricate su piattaforme multimediali e condivise sul sito web/social media della scuola.
- Le community degli insegnanti (come [eTwinning](#), [Teachersconnect](#)) o quelle delle piattaforme interattive (ad esempio [Edmodo](#), [Pinterest](#)) possono essere utilizzate per promuovere il dibattito e confrontare diversi risultati e punti di vista.
- Le esibizioni degli studenti possono coinvolgere i genitori ed essere mostrate in occasione della Giornata della sicurezza su Internet, della Giornata contro il Cyberbullismo o semplicemente durante lo spettacolo di fine anno scolastico.
- Mentoring peer-to-peer: agli studenti delle classi superiori, che hanno svolto precedentemente lo stesso lavoro scolastico o un lavoro simile sui temi del Cyberbullismo, può essere chiesto di fare da tutor ai loro coetanei delle classi inferiori, fornendo esperienza, aiuto e supporto. Un buon modo per collegare le diverse parti del programma di studi e migliorare la cooperazione tra studenti di età diverse.

Valutazione:

- Utilizzare la rubrica di valutazione in itinere (è possibile usare quella in appendice come modello) per valutare il livello di interesse degli alunni, le competenze relazionali, il lavoro in team, la capacità di affrontare efficacemente i conflitti, la consapevolezza di sé, gli atteggiamenti empatici.
- Post-test:
 - Circle Time: *Ti senti più vicino ai tuoi coetanei dopo aver completato questo lavoro, se sì, perché o perché no?*
 - Test studenti e insegnanti (quiz). *Vedi appendice.*

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE ELEMENTARI



	<ul style="list-style-type: none">● Nell'appendice di questo manuale sono disponibili esempi di strumenti di valutazione.
Suggerimenti e consigli	<ul style="list-style-type: none">● Nel trattare le emozioni, è fondamentale non costringere gli studenti a lavorare su un'area specifica, ma lasciarli liberi di scegliere ciò con cui si sentono più a loro agio.● Durante il periodo in cui ci si occupa dell'empatia in classe, si potrebbe distribuire ai genitori un pieghevole con suggerimenti per coltivare l'empatia in famiglia. Ecco un'utile risorsa online:https://mcc.gse.harvard.edu/resources-for-families/5-tips-cultivating-empathy
Sicurezza Online	<p>Le regole di sicurezza online andranno spiegate prima di qualsiasi attività in rete. Si ritiene imprescindibile responsabilità dell'insegnante promuovere il rispetto di eventuali norme decise dalla scuola e/o dal governo in materia di sicurezza ed assicurarsi che ad esse sia dedicato uno spazio adeguato all'interno del curriculum scolastico.</p> <p>Prima di iniziare questa unità, per sensibilizzare gli studenti alle regole di Sicurezza Online, si possono impiegare alcune risorse per stimolare una successiva discussione in classe:</p> <p>https://www.mcgruff-safe-kids.com/2014/08/10-internet-Sicurezza Online-tips-for-kids/</p> <p>https://www.safekids.com/kids-rules-for-online-Sicurezza Online/</p> <p>5 Internet Safety Tips for Kids</p>

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE ELEMENTARI



Disegni sull'Empatia

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



Liceul Tehnologic Retezat

Modulo	Il ruolo dell'empatia	
Livello scolastico	Scuola secondaria di primo grado	
Titolo	STOP AL CYBERBULLISMO	
Obiettivi di apprendimento CONOSCENZE, COMPETENZE E ABILITA'	CONOSCENZE Alla fine dell'unità, gli studenti dovrebbero acquisire la comprensione di: <ul style="list-style-type: none">● terminologia relativa al cyberbullismo e alla comunicazione virtuale● vari aspetti del bullismo e del cyberbullismo● la dinamica della comunicazione● come cambia la comunicazione con l'uso di diversi media● modelli e comportamenti di comunicazione online	COMPETENZE Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di: <ul style="list-style-type: none">● comunicare e condividere idee in modo efficace attraverso diversi mezzi● utilizzare strumenti digitali per elaborare, presentare e sviluppare idee e narrazioni● fare riferimento alle linee guida e alle migliori pratiche per cercare/fornire supporto quando si è coinvolti in episodi di cyberbullismo
	COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE Gli studenti devono essere in grado di: <ul style="list-style-type: none">● partecipare attivamente e a pieno titolo alla discussione e al lavoro di squadra con i pari (anche di diverse fasce d'età)● mostrare collaborazione, assertività e responsabilità nell'interazione online● impegnarsi in modo responsabile, proattivo e prosociale nella gestione delle situazioni di cyberbullismo	
Tempistica	Introduzione all'argomento: 3 ore Fase creativa: 6 ore Condivisione e valutazione: 3 ore	
Risorse e materiali	<ul style="list-style-type: none">● Computer con connessione internet● Fogli di lavoro● Immagini● Video	

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



	<ul style="list-style-type: none">• Carte didattiche
Contenuti	Il ruolo dell'empatia <ul style="list-style-type: none">• l'empatia e come funziona• modi per essere più empatici• gli effetti dell'essere empatici• emozioni e situazioni negative: odio, rabbia, esclusione, senso di colpa, fake news, invidia, isolamento• emozioni positive: amore, tenerezza, speranza, compassione, ammirazione, pace, solidarietà
Descrizione dell'unità di apprendimento	<p>FASE 1 INTRODUZIONE</p> <hr/> <p>In "<i>Empatia: perché è importante e come ottenerla</i>" (2015), Roman Krznaric teorizza che, nella società sovra-connessa del 21 ° secolo, dobbiamo passare dall'introspezione all'estrospezione per consentire alle persone di comprendere il mondo attraverso altri punti di vista.</p> <p>Questa unità mira ad incoraggiare gli studenti a comprendere l'importanza di adottare prospettive diverse dalla propria.</p> <hr/> <p>Lezione 1: "Introspezione/Estrospezione" Tempo: 1 ora</p> <hr/> <p>Questa lezione introduce l'argomento dell' estrospezione e mostra agli studenti che, se siamo tutti più consapevoli dei sentimenti degli altri, possiamo creare un ambiente scolastico più rilassato e accogliente, aspetto fondamentale per un reale e proficuo apprendimento.</p> <p>L'argomento viene introdotto mostrando agli studenti il seguente video:</p> <p>RSA ANIMATE: The Power of Outrospection</p> <p>Dopo la visione, si invitano gli studenti a esprimere i propri commenti sul video e a mostrare la comprensione dell'argomento. Domande guida: <i>Cos'è l'empatia? Che cos'è l'estrospezione e perché dovremmo passare dall'introspezione all'estrospezione? I video mostrano diverse storie di empatia. Quale ti ha colpito di più? Perché?</i></p> <hr/> <p>Lezione 2: "Sei empatico?" Tempo: 2 ore</p>

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



Prima di proporre agli studenti il video interattivo [Are You Empathetic?](#) si pongono loro alcune domande:

Pensi di essere una persona empatica? Perché? Perché no? Quali cose dovresti fare per esprimere empatia?

Gli studenti avranno un po' di tempo per pensare e condividere i propri pensieri, quindi si inviteranno a rispondere ad ogni affermazione contenuta nel video con "sì", se l'affermazione descrive qualcosa che lo studente è solito fare, con "no" in caso contrario, spiegando che le risposte affermative si riferiscono all'essere "empatici", quelle negative rappresentano aspetti da migliorare per essere più empatici.

A questo punto l'insegnante sollecita gli alunni a una discussione su come si possano seguire i comportamenti suggeriti nel video, in modo da poter esprimere un atteggiamento di empatia verso gli altri. Possibili suggerimenti:

- cerca di porti domande quali *"Come mi sentirei se fossi nei suoi panni?"*
- cerca di essere un "attento" ascoltatore mostrando interesse, mantenendo un contatto visivo, non interrompendo chi parla, ponendo domande per capire ciò che gli altri stanno provando
- quando parli, chiediti quanto tempo hai trascorso parlando di te e quanto tempo hai dedicato all'interlocutore.

Al termine della discussione gli studenti sono chiamati a mettere in pratica ciò che hanno imparato sull'essere empatici.

Si darà ad ogni studente una carta personaggio, precedentemente preparata, con la descrizione di una persona che sta vivendo una situazione problematica o imbarazzante. Si possono usare le carte di [Someone Else's Shoes](#) o inventarne di proprie adattandole all'età, agli interessi e al contesto dei propri studenti.

A coppie, gli studenti assumono il ruolo del personaggio e riportano in prima persona al proprio partner la situazione descritta nella carta, mentre il partner dovrà esercitare la propria empatia mostrando interesse, mantenendo il contatto visivo, facendo domande, ecc. Quindi si scambiano i ruoli e si descrive una nuova situazione.

Alla fine dell'attività, gli alunni di ciascuna coppia si chiedono se siano stati efficaci nel mostrare empatia:

Avrei dovuto manifestarlo in un modo diverso? Come sapevi che stavo ascoltando? Come ti sei sentito?

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



FASE 2 FASE CREATIVA

Si tratta di progettare un modo creativo per insegnare agli studenti come essere più empatici. Noi abbiamo scelto di eseguire delle scenette.

Lezione 3 "Attività teatrale": 2 ore per la scrittura - 4 ore per l'esecuzione

Gli studenti, in gruppi, scrivono delle scenette strutturate in semplici e brevi dialoghi (2-3 minuti) e con diversi ruoli che dimostrino la loro comprensione del concetto di empatia. Ogni scenetta potrà essere eseguita davanti alla classe o registrata e mostrata in un video. È importante assicurarsi che tutti i membri del gruppo siano coinvolti. Nel caso in cui non si disponga di tempo sufficiente, è possibile preparare le scenette in anticipo e gli studenti si limiteranno semplicemente a leggerle o recitarle.

Risorse utili:

https://www.redlandsusd.net/cms/lib/CA01900901/Centricity/Domain/4821/3_com_municating_with_empathy_caring_role_plays.pdf

https://www.equalityhumanrights.com/en/file/6886/download?token=KRILN_hE

Prima di iniziare, è consigliabile fornire agli studenti le seguenti regole e suggerimenti per la drammatizzazione:

- *Pensa a una situazione in cui qualcuno comprende/si immedesima con un'altra persona. Può trattarsi di qualsiasi situazione imbarazzante, di bullismo o cyberbullismo dove le persone possono sentirsi tristi, frustrate, arrabbiate, deluse, ecc. (Se si sceglie di concentrarsi su una situazione di cyberbullismo è necessario introdurre brevemente questo concetto anche confrontandolo con quello di bullismo).*
- *Elenca i personaggi e descrivi l'ambientazione*
- *Scrivi dei brevi dialoghi (2-3 minuti)*
- *Quando si recita, assicurarsi che qualsiasi contatto fisico sia mimato, cioè non colpire o toccare realmente.*
- *Rispetta le esibizioni degli altri!*
- *Ricorda che tutti in questa stanza fanno parte dello spettacolo! Tu fai parte degli attori ma anche del pubblico.*
- *Quando reciti, fai del tuo meglio per esibirti in modo convincente.*
- *Quando sei tra il pubblico, ascolta, guarda e applaudi alla fine.*
- *Tutti daranno un feedback dopo ogni performance.*

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



Esempio di script:

SITUAZIONE: un nuovo studente arriva nella nostra scuola provenendo da un altro paese e non parla molto bene la nostra lingua. Alcuni bambini prendono in giro il suo accento, ma c'è una/un ragazza / ragazzo che si chiede come ci si senta ad essere nei suoi panni (tutti noi siamo stati "nuovi" in un posto almeno una volta, quindi sappiamo come ci si sente ad essere nei suoi panni). Lui/lei usa parole gentili per aiutare il nuovo studente a sentirsi a proprio agio.

Ruoli:

- studente proveniente da un altro paese
- ragazzo/a che vuole parlare con il nuovo studente
- studenti che non parlano con lui/lei e lo/la prendono in giro per il suo accento.

Alla fine dello spettacolo è indispensabile dedicare del tempo a un breve debriefing ponendo agli studenti alcune domande di valutazione:

Come hanno fatto le persone nella scenetta a mostrare empatia? Quali sono dei possibili modi con i quali possiamo mostrare empatia agli altri? C'è un modo per rendere qualcun altro più empatico?

L'insegnante scrive alla lavagna le risposte più pertinenti o chiede agli studenti di scrivere un testo guidati dalle domande sopra.

FASE 3 CONDIVISIONE E VALUTAZIONE *Tempo: 3 ore*

Speed-Chat

<https://www.teachingenglish.org.uk/blogs/neil-t-millington/speed-chat-a-minimal-resource-activity-get-your-learners-talking>

Opzione 1:

- Pensa a una bella esperienza che hai vissuto e descrivi alla persona di fronte a te come ti sei sentito
- Spostati verso un altro compagno
- Descrivi i sentimenti di un'esperienza meno positiva

Opzione 2:

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



	<p>Descrivi come ti sentiresti nel caso in cui:</p> <ul style="list-style-type: none">● scoprissi che andrai a Disneyland● perdessi un orologio che ti ha regalato tua nonna● ti venisse regalato l'ultimo cellulare per il tuo compleanno● perdessi il tuo animale preferito● fossi lodato per il tuo impegno a scuola● fossi escluso dalla lezione anche se non sei stato tu a comportarti male● ti venisse detto che sei in punizione per una settimana <p>Domande conclusive:</p> <ul style="list-style-type: none">● Com'è stato descrivere i tuoi sentimenti?● Ci sono state alcune esperienze di cui ti è piaciuto parlare di più? Perché?● Come ti sei sentito nell'ascoltare le esperienze degli altri?● Ti piacerebbe condividere l'esperienza del tuo partner?● Riesci a immaginare come ti sentiresti o ti saresti sentito al posto suo?
Suggerimenti e consigli	<ul style="list-style-type: none">● Nell'affrontare le emozioni è fondamentale non costringere gli studenti a lavorare su un'area specifica, ma lasciarli liberi di scegliere ciò con cui si sentono più a loro agio.● Invitare i genitori a sostenere gli studenti: l'empatia è un'abilità estremamente importante per insegnare agli studenti e comunicare con i genitori. Durante il periodo in cui vi concentrate sull'empatia, potreste dare ai genitori un pieghevole con consigli per coltivare l'empatia in famiglia. Ecco un'utile risorsa online: https://mcc.gse.harvard.edu/resources-for-families/5-tips-cultivating-empathy
Sicurezza online	<p>Le regole di sicurezza online andranno spiegate prima di qualsiasi attività in rete. Si ritiene imprescindibile responsabilità dell'insegnante promuovere il rispetto di eventuali norme decise dalla scuola e/o dal governo in materia di sicurezza ed assicurarsi che ad esse sia dedicato uno spazio adeguato all'interno del curriculum scolastico.</p> <p>Prima di avviare questa unità, per sensibilizzare gli studenti alle regole di sicurezza, si possono utilizzare alcune risorse online:</p> <p>https://www.mcgruff-safe-kids.com/2014/08/10-internet-safety-tips-for-kids/</p> <p>Agli studenti può essere mostrato il video sulla sicurezza online all'indirizzo:</p> <p>http://learnenglishteens.britishcouncil.org/uk-now/video-uk/online-safety-tips</p>

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



Drammatizzazione sull'Empatia

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



Istituto Comprensivo Statale Gianfranco Gaudiano

Modulo	Il ruolo dell'empatia	
Livello scolastico	Scuola secondaria di primo grado	
Titolo	ASCOLTARE E CAPIRE CON LA TESTA E CON IL CUORE	
Obiettivi di apprendimento CONOSCENZE, COMPETENZE E ABILITA'	CONOSCENZE Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno comprendere: <ul style="list-style-type: none">● alcuni termini relativi all'empatia e alla comunicazione virtuale● la dinamica della comunicazione● come cambia la comunicazione con l'uso di diversi media;● modelli e comportamenti di comunicazione online	COMPETENZE Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di: <ul style="list-style-type: none">● utilizzare alcuni termini nel contesto appropriato● comunicare e condividere idee attraverso diversi mezzi● utilizzare strumenti digitali per elaborare, presentare e sviluppare idee e narrazioni● fare riferimento alle linee guida e alle migliori pratiche per instaurare una relazione di supporto con le vittime di cyberbullismo
	COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE Gli studenti dovranno essere in grado di: <ul style="list-style-type: none">● partecipare attivamente e a pieno titolo alla discussione e al lavoro di squadra con i pari (anche di diverse fasce d'età)● mostrare collaborazione, assertività e responsabilità nell'interazione online● impegnarsi in atteggiamenti responsabili, proattivi e prosociali	
Tempistica	Introduzione all'argomento: 10 ore Fase creativa: 10 ore Condivisione e valutazione: 2 ore	
Risorse e materiali	<ul style="list-style-type: none">● Lavagna bianca, lavagna, carte e colori, supporti visivi, foto, video, musica, libri● Piattaforma Edmodo● Computer con connessione internet	

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



	<ul style="list-style-type: none">● Applicazioni, piattaforme e software: eTwinning, Teachersconnect, Pinterest, Scratch, Genial.ly, imageShack, software per l'editing di video● Programmi grafici: Adobe Spark, Storyboard That e PowerPoint.● Risorse Umane: Esperto di yoga
Contenuti	Il ruolo dell'empatia <ul style="list-style-type: none">● l'empatia e come funziona● modi per essere più empatici● gli effetti dell'essere empatici● emozioni e situazioni negative: odio, rabbia, esclusione, senso di colpa, fake news, invidia, isolamento● emozioni positive: amore, tenerezza, speranza, compassione, ammirazione, pace, solidarietà
Descrizione dell'unità di apprendimento	<hr/> FASE 1 INTRODUZIONE <hr/> <p>Prima di empatizzare è indispensabile che gli studenti comprendano e si fidino di se stessi, devono sapere chi sono, saper leggere le proprie emozioni per poi confrontarsi con gli altri e capire cosa hanno in comune e cosa li distingue. Questo è il primo passo per insegnare loro a prendersi cura di chi ha più bisogno.</p> <p>Questa attività mira a introdurre il concetto di empatia e a mostrare agli studenti che, se siamo tutti più consapevoli dei sentimenti altrui, possiamo creare un ambiente scolastico più rilassato e accogliente, aspetto fondamentale per un apprendimento proficuo.</p> <hr/> Lezione 1: "Presentazione dell'argomento" <i>Tempo: 1 ora</i> <hr/> <p>Warm-up. L'insegnante introduce l'argomento e svolge un brainstorming sul concetto di empatia. Scrive la parola <i>empatia</i> sulla lavagna e dà una breve spiegazione. Poi gli studenti si siedono in cerchio sul pavimento della classe e ognuno, a turno, condivide un aggettivo, verbo o sostantivo con valore positivo che descriva l'empatia. L'insegnante scrive tutte le parole trovate dagli alunni sulla lavagna e gli studenti le copiano sui loro quaderni.</p> <hr/> Lezione 2: "Cosa ti viene in mente quando pensi all'empatia?" <i>Tempo: 1 ora</i>

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



L'insegnante scrive sulla lavagna: "L'empatia è camminare per un miglio nei panni di qualcun altro" e spiega la frase fornendo alcuni esempi pratici.

Discussione: L'insegnante incoraggia gli studenti a commentare e a discutere ponendo alcune domande: *Cos'è l'empatia secondo te? Cosa ti viene in mente quando ci pensi? Che cosa significa "camminare per un miglio nei panni di qualcun altro"? Vuoi condividere la tua esperienza? Riesci a immaginare come ci si sente ad essere nei panni di qualcun altro? Come ti sentiresti in quella situazione?*

Attività di lavoro di gruppo. Gli studenti discutono l'argomento in piccoli gruppi. Poi uno studente per ciascun gruppo riferisce alla classe le idee sull'argomento scaturite dalla riflessione.

La classe potrebbe riferire che l'empatia:

- è dimostrare rispetto per gli altri ed essere in grado di accettare le differenze
- richiede attenzione, rispetto e ascolto
- significa accettazione senza giudizio
- è la capacità di comprendere le idee e le emozioni degli altri
- è una scelta, una connessione

Conclusione: l'insegnante spiega che, quando si ascoltano gli altri, si stabilisce un contatto visivo, non si interrompe l'interlocutore e si fanno domande successive per dimostrare che si sta facendo un vero sforzo per capire ciò che quelle persone stanno provando, tutto questo è empatia.

Compiti a casa - Calligramma: alla fine della lezione l'insegnante chiede agli studenti di creare un calligramma selezionando alcune parole che hanno imparato durante la prima lezione.

Risorsa utile: <https://mycolorclub.wordpress.com/2017/04/19/calligram-for-kids/>

Lezione 3: "Presentazione personale di un calligramma" Tempo: 2 ore

Gli studenti mostrano e spiegano il proprio lavoro. In questa lezione, agli studenti viene chiesto di mostrare il loro calligramma e di commentare il motivo per cui hanno scelto quell'immagine e perché quelle parole sono importanti per loro. L'insegnante potrebbe aiutarli chiedendo: *Perché avete scelto questa immagine? Cosa si sente davanti a quell'immagine? Quali emozioni trasmette? Di cosa è simbolica? Quali sentimenti sono coinvolti?*

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



Video. In un secondo momento, la classe guarda il video degli [esperimenti sull'acqua del dottor Masaru Emoto](https://www.youtube.com/watch?v=Moz82i89JAw&t=8s) (<https://www.youtube.com/watch?v=Moz82i89JAw&t=8s>). Attraverso di esso, il dottore vuole mostrare l'impatto delle parole sull'acqua. Alcune bottiglie sono caratterizzate da pensieri positivi, altre da pensieri negativi. Dopo aver congelato il contenuto di ogni bottiglia, fotografa l'acqua a temperature sotto lo zero. La forma, il colore e la struttura dei cristalli d'acqua che ne risultano mostrano una marcata variazione. L'acqua delle bottiglie che sono state etichettate con messaggi positivi mostra strutture intricate e armoniose. L'acqua nelle bottiglie che sono state etichettate con pensieri negativi, ha strutture deformate e collassate con buchi neri.

Condividere le idee. Dopo aver visto il filmato, l'insegnante incoraggia gli studenti a commentare e a discutere sul suo significato: *Perché le parole sono importanti? Possono far male? Quali sono stati i vostri sentimenti mentre guardavate il video?*

Questo video può permettere agli studenti di "sentire" e "vedere" gli effetti positivi e negativi che le parole possono causare sulle persone. Possono anche capire l'importanza dell'altro, della riflessione emotiva e del bisogno di empatia.

Lezione 4: "È difficile aggiustare un cuore stropicciato" *Tempo: 1 ora*

Gli studenti disegnano, colorano e riflettono. Ci sono emozioni come la paura, il senso di colpa, la rabbia, l'invidia e altre quali la felicità, la speranza, la tenerezza, l'empatia, la compassione, l'ammirazione. In questa attività, gli studenti sono invitati a disegnare 5/6 cuori e a scrivere una frase negativa in ognuno di essi. Frasi possibili: *Non mi piaci. Non sei più mio amico. Sei inferiore. I tuoi capelli sono orribili. Non sei bravo a giocare a calcio.*

Lavoro in coppia. Gli studenti vengono divisi in coppie nelle quali ognuno deve riferire all'altro, con la giusta intonazione, le frasi negative che sono state scritte. L'altro studente ascolta e poi si scambiano i ruoli. Infine gli studenti esprimono e condividono brevemente i propri sentimenti e le proprie emozioni.

Nella **seconda parte** della lezione gli studenti disegnano un grande cuore, lo colorano e lo ritagliano. Poi l'insegnante chiede loro di accartocciarlo senza strappararlo. Infine viene chiesto loro di raddrizzare il cuore e cercare di riportarlo alla sua condizione originale. Gli studenti scopriranno che non è possibile rimuovere ogni piega e ruga.

Riflettiamo. Allo stesso modo, quando scegliamo di fare e dire cose cattive agli altri, non possiamo mai sapere completamente in che modo le nostre parole influiranno sull'altra persona – potrebbero causare una piccola arricciatura che si stende relativamente bene o una grande piega che non si elimina facilmente. Per questo

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



motivo, ognuno di noi ha una grande responsabilità nello scegliere le parole e perciò deve usare saggezza e ponderazione.

Lavoro a coppie e discussione finale: Gli studenti, in coppia, rispondono ad alcune domande, poi si confrontano e condividono le proprie opinioni con la classe.

L'insegnante può stimolarli ponendo le seguenti domande:

Che sensazione hai avuto durante l'attività? Cosa hai appreso? Cosa hai imparato su te stesso? Vuoi condividere i tuoi sentimenti? Vuoi parlare di questa esperienza?

Grazie a questa opportunità di apprendimento visivo gli alunni potranno rendersi conto del fatto che, quando si è scortesi con gli altri, questo potrebbe avere un impatto duraturo, proprio come nel caso del cuore strappato. Così, comprenderanno l'importanza di essere gentili in ogni circostanza, reale o virtuale.

Lezione 5: "Insieme è meglio" Tempo: 2 ore

Video. Gli studenti guardano il video [Together Is Better - Aloe Blacc](#).

Il video sostiene la tesi secondo cui essere empatici cambia l'atteggiamento verso il mondo e può farti sentire meglio.

Alla fine del video, gli studenti sono invitati a scrivere un piccolo testo o a eseguire un disegno per dimostrare la comprensione dell'argomento. Il titolo sarà "Insieme è meglio". Alcuni studenti riferiscono il loro testo o mostrano il disegno alla classe. Seguirà un dibattito, in modo che, attraverso il contributo di tutti, si possa fare un primo riepilogo.

Lezione 6: "Yoga empatico - Respirazione, rilassamento e meditazione" Tempo: 3 ore (ogni scuola può programmare la durata di questa lezione in base alle esigenze)

Questo breve programma di yoga mira a permettere agli studenti di gettare un nuovo sguardo su se stessi, coltivare lo spirito di squadra e l'empatia e imparare a rispettare e accettare se stessi e gli altri.

La pratica yoga può offrire agli studenti l'opportunità di imparare di più su se stessi, osservare le cose che li circondano, aprire la propria mente e coltivare l'empatia. Oltre a migliorare le tecniche e le conoscenze yoga degli alunni, il programma rafforza anche la fiducia e l'empatia verso le persone che ci circondano attraverso la condivisione di sentimenti e idee. Tutto questo aiuta a migliorare le proprie capacità, approfondire la

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



comprensione di se stessi e degli altri, imparare a comunicare, accettare e abbracciare le differenze.

Alla fine della sessione di yoga, gli studenti svolgono un po' di allenamento fisico e di meditazione; questo li aiuterà anche a rilassare la mente e a ridurre lo stress e l'ansia. L'insegnante utilizzerà una varietà di tecniche - comprese le immagini guidate e la scansione del corpo - per aiutare il rilassamento. Durante le sessioni ascolteranno della musica rilassante.

Condividere le idee. Nella lezione finale, gli studenti, seduti in cerchio, rispondono ad alcune domande:

Che sensazioni hai provato durante queste lezioni? Qual è stata la parte più difficile per te? Cosa hai imparato su te stesso? Vuoi raccontare agli altri questa esperienza? Lo yoga ti ha aiutato a sentirti meglio? Lo yoga ti ha aiutato a sentirti meno ansioso riguardo alle valutazioni e alla scuola?

FASE 2 FASE CREATIVA

In questa fase, gli studenti metteranno in pratica ciò che hanno imparato sull'essere empatici.

Viene chiesto loro di utilizzare l'illustrazione, il collage, la fotografia, il video o qualsiasi altra tecnica artistica per rappresentare la propria comprensione del concetto di empatia.

Utilizzando una piattaforma mediatica, come [Thinglink](#), [Genial.ly](#), [imageShack](#) o applicazioni simili, che permetta loro di raccontare una storia etichettando immagini, video e testi attraverso *hotspot*, gli studenti sono invitati a trasformare il proprio lavoro in una grafica interattiva. La versione digitalizzata dell'immagine diventa lo sfondo di una pagina ipertestuale sulla quale vengono creati più "hot spot" che trasformano quell'immagine in un launcher multimediale. In questo modo l'immagine viene utilizzata come base per collegarsi a pagine web, video, audio e qualsiasi altro media che possa spiegare ciò che gli alunni hanno imparato sull'argomento. Anche una produzione scritta degli studenti può essere inserita come link accessibile cliccando su un hotspot.

Lezione 7: "La sicurezza online e l'importanza di condividere l'amicizia" *Tempo: 1 ora*

In questa fase del progetto è importante che la sicurezza online sia discussa con gli studenti i quali trascorrono sempre più tempo in rete ma spesso sono poco consapevoli

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



dei pericoli che essa nasconde. Questa lezione presenta il tema della sicurezza online in modo motivante, permettendo agli studenti di discutere e condividere le proprie opinioni e idee e di svolgere alcune attività.

L'insegnante scrive sulla lavagna le seguenti parole che gli studenti possono copiare: *online, condividere informazioni personali, privacy, password sicura*. Poi l'insegnante pone alcune domande: "*Pensi che sia una buona idea condividere le foto online? Quanto è importante mantenere la password al sicuro? Quali sono le informazioni personali che si possono condividere? Perché dovremmo fare attenzione online?*". Gli studenti discutono in gruppi e danno suggerimenti sul tema della lezione.

Come approfondimento dell'argomento, gli studenti possono guardare un video sulla sicurezza online:

[BrainPOP UK - Sicurezza online \(https://youtu.be/IGINGcaYZaA\)](https://youtu.be/IGINGcaYZaA)

Gli studenti devono comprendere che è fondamentale proteggere i propri dati, limitare l'accesso alle informazioni personali, nonché essere intelligenti e gentili quando inviano o rispondono ai messaggi

Lezione 8: "Emozioni dolorose / Emozioni Piacevoli - Poster" Tempo: 1 ora

Con l'aiuto dell'insegnante, gli studenti pensano ad alcune emozioni o situazioni che abbiano una connotazione negativa (come l'odio, la rabbia, l'esclusione, il senso di colpa, le fake news, l'invidia, l'isolamento) e le scrivono su un poster. Poi fanno lo stesso con parole che hanno un significato positivo (come amore, tenerezza, speranza, compassione, ammirazione, pace, solidarietà)

Lezione 9: "Collage" Tempo: 2 ore

Gli studenti scelgono una parola della lezione precedente e, per sottolinearne il messaggio, creano un collage (usando immagini di giornali, riviste, vecchie foto, ecc.). In seguito gli studenti condivideranno e discuteranno i collage realizzati.

Discussione. *Quale parola rappresenta il tuo collage? Cosa si sente davanti a quell'immagine? Di cosa è simbolica? Quali emozioni sono coinvolte?*

Lezione 10: "Piccoli cambiamenti possono fare una grande differenza" Tempo: 2 ore

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



In questa lezione, gli studenti mettono in scena un role-play di gruppo per rappresentare i problemi che possono trovarsi ad affrontare anche a scuola. Il sociodramma è una tecnica in cui i gruppi utilizzano la drammatizzazione ed i giochi di ruolo per esplorare diverse situazioni. In questo caso, gli studenti potranno sviluppare la capacità di risolvere problemi di natura sociale, identificando diverse soluzioni e assumendo punti di vista diversi, in modo da poter sperimentare come si possono sentire altre persone in condizioni di disagio o difficoltà.

Per questa attività l'insegnante può seguire la seguente procedura.

Procedura sociodrammatica:

- Il gruppo di studenti sceglie un conflitto o un problema che desidera esplorare. La scelta va guidata dall'insegnante nel rispetto dell'età dei partecipanti e delle situazioni particolari che essi stanno vivendo in quel determinato periodo.
- Il gruppo discute il problema, pianifica come inserirlo in una scena drammatica e assegna i ruoli.
- Gli studenti usano l'improvvisazione per interpretare il conflitto.
- Gli studenti discutono delle loro osservazioni e di come si sono sentiti durante la drammatizzazione.

Lezione 11: "L'empatia all'opera" - Una storia *Tempo: 1 ore*

Lavoro di gruppo. Ora agli studenti, in piccoli gruppi, viene chiesto di scrivere una storia, contenente un breve dialogo, per rappresentare una situazione in cui le parole vengono usate per ferire e per compiacere. Incoraggiate gli studenti a pensare a come si sentirebbero e a cosa farebbero in quella situazione. Le attività di narrazione che saranno sviluppate durante le prossime lezioni si baseranno sui lavori prodotti in questa fase. Se il tempo della lezione non fosse sufficiente, chiedete agli studenti di completare le attività come compiti a casa.

Lezione 12: "Un fumetto" *Tempo: 3 ore*

Gli studenti selezionano alcuni passaggi della storia e li illustrano per creare un fumetto da trasformare eventualmente in una storia digitale. Per far questo utilizzano uno o più programmi di grafica come, ad esempio, [Adobe Spark](#), [Storyboard That](#), [Scratch](#) e PowerPoint.

Con l'aiuto degli insegnanti, gli studenti possono selezionare una serie di link a risorse online rilevanti, come immagini, testi, video, per sviluppare una narrazione digitale.

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



Esempi di software utile per creare storie digitali: [Thinglink](#) , [Genial.ly](#), [imageShack](#), ecc.

Ecco un link a [Creare un fumetto in Scratch](#)
(<https://www.slideshare.net/PatrickJohnMcGee/creating-a-comic-in-scratch-year7>)

FASE 3 CONDIVISIONE E VALUTAZIONE *Tempo: 2 ore*

Condivisione:

- I lavori degli studenti (disegni, foto, video, ecc.) possono essere facilmente condivisi con altri studenti e insegnanti (mostre, bacheca della scuola, notizie sul sito web della scuola e sulla pagina FB, ecc.)
- Le opere digitali degli studenti (ipertesti, storie digitali, video, slideshow, ecc.) possono essere caricate su piattaforme multimediali e condivise sul sito web della scuola o sui social media.
- Le community di insegnanti (come [eTwinning](#), [Teachersconnect](#)) o le community di piattaforme interattive (come [Edmodo](#), [Pinterest](#)) possono essere utilizzate per promuovere il dibattito e confrontare diversi risultati e punti di vista.
- Le esibizioni degli studenti possono coinvolgere i genitori ed essere mostrate in occasione della Giornata della sicurezza su Internet, della Giornata contro il Cyberbullismo o semplicemente durante lo spettacolo di fine anno scolastico.
- Mentoring peer-to-peer: agli studenti delle classi superiori, che hanno svolto precedentemente lo stesso lavoro scolastico o un lavoro simile sui temi del Cyberbullismo, può essere chiesto di fare da tutor ai loro coetanei delle classi inferiori, fornendo esperienza, aiuto e supporto. Un buon modo per collegare le diverse parti del programma di studi e migliorare la cooperazione tra studenti di età diverse.

Valutazione:

- Utilizzare la rubrica valutazione in itinere (è possibile usare quella in appendice come modello) per valutare il livello di interesse degli alunni, le capacità relazionali, il lavoro di gruppo, la gestione efficace dei conflitti, la consapevolezza di sé, gli atteggiamenti empatici.
- Post-test:
 - Circle Time - domande: *ti senti più vicino ai tuoi coetanei dopo aver completato questo lavoro? Se sì perché o se no perché?*
 - Test di valutazione degli studenti e degli insegnanti (domande sì-no).

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

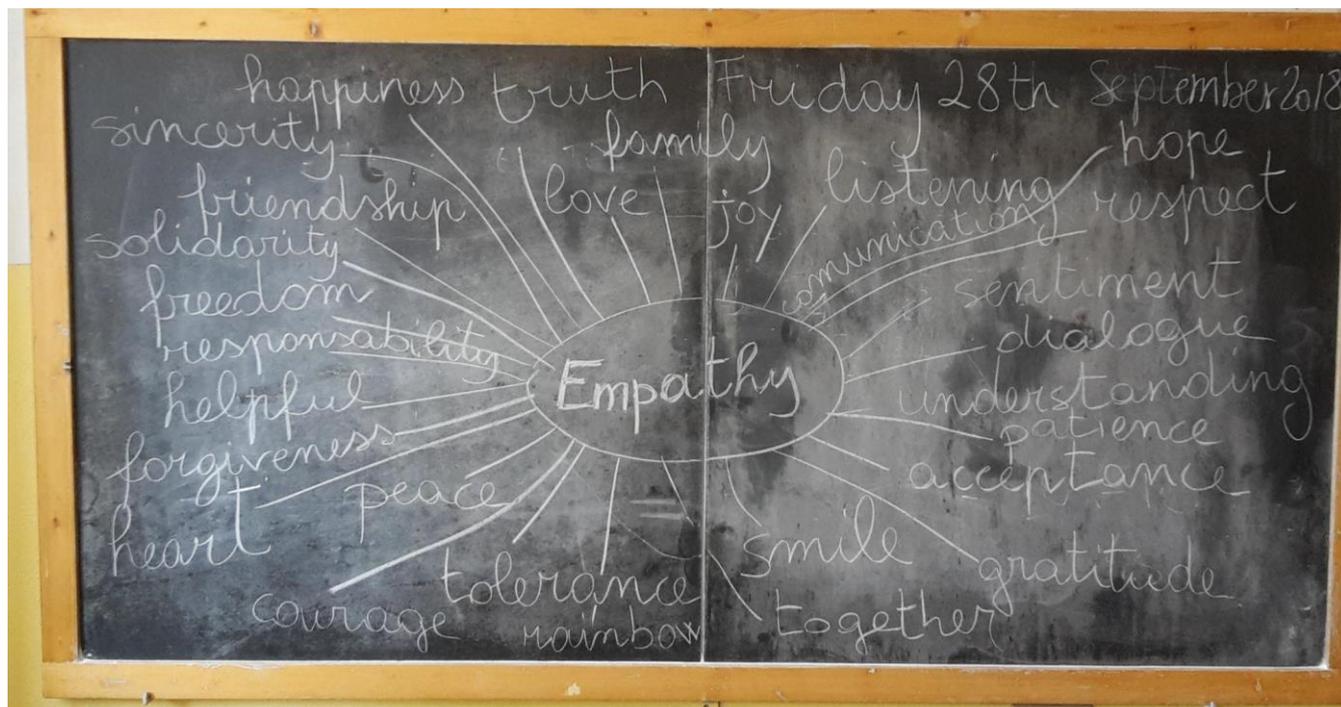
SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



	Esempi di strumenti di valutazione sono forniti in appendice al presente manuale.
Suggerimenti e consigli	<ul style="list-style-type: none">● Nell'affrontare le emozioni, è fondamentale non costringere gli studenti a lavorare su un'area specifica ma lasciarli liberi di scegliere ciò con cui si sentono più a loro agio.● Invitare i genitori a sostenere gli studenti: l'empatia è un'abilità estremamente importante da insegnare agli studenti e comunicare ai genitori. Durante il periodo in cui si affronta in classe il tema dell'empatia, suggeriamo di consegnare ai genitori un pieghevole con consigli per coltivare l'empatia in famiglia. Ecco un'utile risorsa online: https://mcc.gse.harvard.edu/resources-for-families/5-tips-cultivating-empathy
Sicurezza online	<p>Le regole di sicurezza online andranno spiegate prima di qualsiasi attività in rete. Si ritiene imprescindibile responsabilità dell'insegnante promuovere il rispetto di eventuali norme decise dalla scuola e/o dal governo in materia di sicurezza ed assicurarsi che ad esse sia dedicato uno spazio adeguato all'interno del curriculum scolastico.</p> <p>Prima di avviare questa unità, per sensibilizzare gli studenti alle regole di sicurezza, si possono utilizzare alcune risorse online:</p> <p>https://www.mcgruff-safe-kids.com/2014/08/10-internet-safety-tips-for-kids/</p> <p>Agli studenti può essere mostrato il video sulla sicurezza online all'indirizzo: learnenglishteens.britishcouncil.org/uk-now/video-uk/online-safety-tips</p>

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



Istituto Comprensivo Statale Mercantini

Modulo	Il ruolo dell'empatia	
Livello scolastico	Scuola secondaria di primo grado	
Titolo	IO NEL TUO SPECCHIO	
Obiettivi di apprendimento CONOSCENZE, COMPETENZE E ABILITA'	CONOSCENZE Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di comprendere: <ul style="list-style-type: none">● la terminologia appropriata relativa al cyberbullismo e alla comunicazione virtuale● vari aspetti del bullismo e del cyberbullismo● la grammatica dei testi visivi, audiovisivi e multimediali● modelli e comportamenti di comunicazione online	COMPETENZE Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di: <ul style="list-style-type: none">● utilizzare una terminologia specifica nel contesto appropriato● comunicare e condividere idee in modo efficace attraverso diversi mezzi● utilizzare una serie di strumenti digitali per elaborare, presentare e sviluppare idee e narrazioni● riconoscere l'abuso informatico nelle sue diverse forme
	COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE Gli studenti dovranno essere in grado di: <ul style="list-style-type: none">● partecipare attivamente e a pieno titolo alla discussione e al lavoro di squadra con i pari (anche di diverse fasce d'età)● mostrare collaborazione, assertività e responsabilità nell'interazione online● impegnarsi in modo responsabile, proattivo e prosociale nella gestione delle situazioni di cyberbullismo. In particolare, mostrare leadership nell'affrontare il cyberbullismo	
Tempistica	Introduzione all'argomento: 4 ore Fase creativa: 6 ore Condivisione e valutazione: 2 ore	

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



Risorse e materiali	<ul style="list-style-type: none">● Computer con connessione internet● Fotocamera e videocamera● Video, film, foto, testi, musica● Applicazioni, piattaforme e software: Thinglink, eTwinning, Teachersconnect, Edmodo, Pinterest, Scratch, software per il montaggio di video, KRITA, pixton.com, synfig studio, powtoon.com● Programmi di progettazione grafica: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, ecc.● Social network (come Facebook)● Strumenti di ricerca (libri)● Risorse Umane:<ul style="list-style-type: none">○ Insegnante di lingua madre (insegnante di cittadinanza)○ Insegnante d'arte○ Insegnante di TIC○ Insegnante di inglese○ Esperti come Polizia Postale, psicologi, ecc.
Contenuti	Il ruolo dell'empatia <ul style="list-style-type: none">● l'empatia e come funziona● come essere più empatici● gli effetti dell'essere empatici● emozioni e situazioni negative: odio, rabbia, esclusione, senso di colpa, fake news, invidia, isolamento● emozioni positive: amore, tenerezza, speranza, compassione, ammirazione, pace, solidarietà
Descrizione dell'unità di apprendimento	<p>Creazione di prodotti multimediali attraverso l'utilizzo di nuove tecnologie e di software e applicazioni specifiche: realizzazione di fumetti e video di cartoni animati in cui viene mostrata la drammatizzazione delle emozioni / sentimenti degli studenti subito dopo la visione di due video in lingua inglese ("Create no Hate" e "The cyberbullying virus") seguita da discussione / dibattito in classe e in gruppo.</p> <hr/> <p>FASE 1 INTRODUZIONE</p> <hr/> <p>Lezione 1: "Non creare odio" <i>Tempo: 1 ora</i></p> <hr/> <p>Per incoraggiare la riflessione e la discussione sull'argomento si possono mostrare, uno dopo l'altro, i seguenti video in inglese:</p>

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



[Cyber Bullying : Create No Hate \(https://www.youtube.com/watch?v=MV5v0m6pEMs\)](https://www.youtube.com/watch?v=MV5v0m6pEMs)

[THE CYBER BULLYING VIRUS \(https://www.youtube.com/watch?v=-5PZ_Bh-M6o\)](https://www.youtube.com/watch?v=-5PZ_Bh-M6o)

Prima della visione, l'insegnante spiega alcune parole chiave per migliorare la comprensione, ma non commenta nessuno dei due video.

Gli studenti sono incoraggiati a scrivere alcune considerazioni personali (alcune righe per ogni video). Alcune reazioni potrebbero essere: *"Non mi ero mai reso conto che le parole fossero come pugni e possono colpirti"* (primo video), oppure *"la ragazza vittima dei bulli non merita di essere trattata così, mi è dispiaciuto molto per lei"* (secondo video).

Lezione 2: "Riflessioni" *Tempo: 2 ore*

Attività di brainstorming. Dopo aver selezionato le considerazioni più rilevanti, l'insegnante guida una discussione/dibattito in classe.

La classe viene poi divisa in piccoli gruppi. Ogni gruppo produrrà una relazione con qualche riflessione in più.

Lo scopo principale di questa lezione è quello di evidenziare temi ed espressioni che saranno sviluppati nella prossima fase creativa.

Lezione 3: "Chiunque può essere vittima di bullismo" – role-play *Tempo: 1 ora*

L'insegnante seleziona una serie di foto di diversi volti anonimi. Tra queste, ci sono le foto di alcuni studenti (gli studenti non ne sono a conoscenza).

A uno studente vengono mostrate le foto di cui sopra e gli è permesso di insultarle. Dopo alcune foto, allo studente viene mostrata la propria immagine (si vede "allo specchio") e si renderà conto che sta insultando se stesso.

Questo dovrebbe creare una forte reazione da parte dello studente coinvolto nel role-play e anche da parte di tutta la classe. L'insegnante filma la scena e la mostra alla classe. Segue una discussione: gli adolescenti riflettono sul fatto che tutti possono diventare bersaglio di insulti e offese.

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



FASE 2 FASE CREATIVA: CREAZIONE DI PRODOTTI MULTIMEDIALI

Lezione 4: "Cartello stradale Stop al bullismo" *Tempo: 2 ore*

Gli studenti realizzano un cartello stradale "STOP AL BULLISMO" utilizzando parole che riguardano il cyberbullismo.

Usano colori diversi per sottolineare la connotazione positiva e negativa di queste parole:

Verde: amicizia, empatia, fiducia...

Giallo: parole chiave (smartphone, social...)

Blu: cyberbullismo

Rosso: dolore, paura, violenza, vergogna...

Nero: suicidio...

Le parole sono di dimensioni diverse.

Lezione 5: "Fumetti digitali e cartoni animati" *Tempo: 3 ore*

Lavoro in classe (lavoro individuale). Partendo dai temi emersi durante la lezione 2, gli studenti sono incoraggiati a redigere dei bozzetti, scegliendo personaggi, emoticon, location da inserire nel fumetto.

L'insegnante fornisce gli strumenti digitali necessari per creare:

- fumetti digitali:
 - [KRITA](#) (software libero)
 - www.pixton.com (portale)
- cartoni animati digitali:
 - www.scratch.mit.edu
 - [synfig studio](#) (software libero)
 - www.powtoon.com (portale)

Compiti a casa. Completamento degli schizzi. Gli studenti guardano i tutorial per imparare a usare i software e i portali sopra citati per creare fumetti e cartoni animati.

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



Lezione 6: "Fumetti digitali e cartoni animati" *Tempo: 1 ora*

L'insegnante guida la selezione dei fumetti e/o cartoni animati più rilevanti e la classe decide cosa postare/pubblicare.

FASE 3 **CONDIVISIONE E VALUTAZIONE** *Tempo: 2 ore*

Condivisione:

- I lavori degli studenti (disegni, foto, video, ecc.) possono essere facilmente condivisi con altri studenti e insegnanti (per esempio mostre, bacheca della scuola, notizie sul sito web della scuola e pagina FB)
- Le opere digitali degli studenti (ipertesti, storie digitali, video, slideshow, ecc.) possono essere caricate su piattaforme multimediali e condivise sul sito web della scuola o sui social media.
- Le community di insegnanti (come [eTwinning](#), [Teachersconnect](#), ecc.) o le community di piattaforme interattive (come [Edmodo](#), [Pinterest](#)) possono essere utilizzate per promuovere il dibattito e confrontare diversi risultati e punti di vista.
- Le esibizioni degli studenti possono coinvolgere i genitori ed essere mostrate in occasione della Giornata della sicurezza su Internet, della Giornata contro il Cyberbullismo o semplicemente durante lo spettacolo di fine anno scolastico.
- Mentoring peer-to-peer: agli studenti delle classi superiori, che hanno svolto precedentemente lo stesso lavoro scolastico o un lavoro simile sui temi del Cyberbullismo, può essere chiesto di fare da tutor ai loro coetanei delle classi inferiori, fornendo esperienza, aiuto e supporto. Un buon modo per collegare le diverse parti del programma di studi e migliorare la cooperazione tra studenti di età diverse.

Valutazione:

La valutazione dell'esperienza sarà realizzata in due modi.

- Valutazione del video realizzato durante la lezione 3 ("L'insegnante filma la scena e la mostra alla classe"). Come detto in precedenza, il role-play susciterà inevitabilmente alcune forti reazioni da parte degli studenti. Dopo aver visto il video, l'insegnante guida la discussione. Si assicurerà una registrazione scritta

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

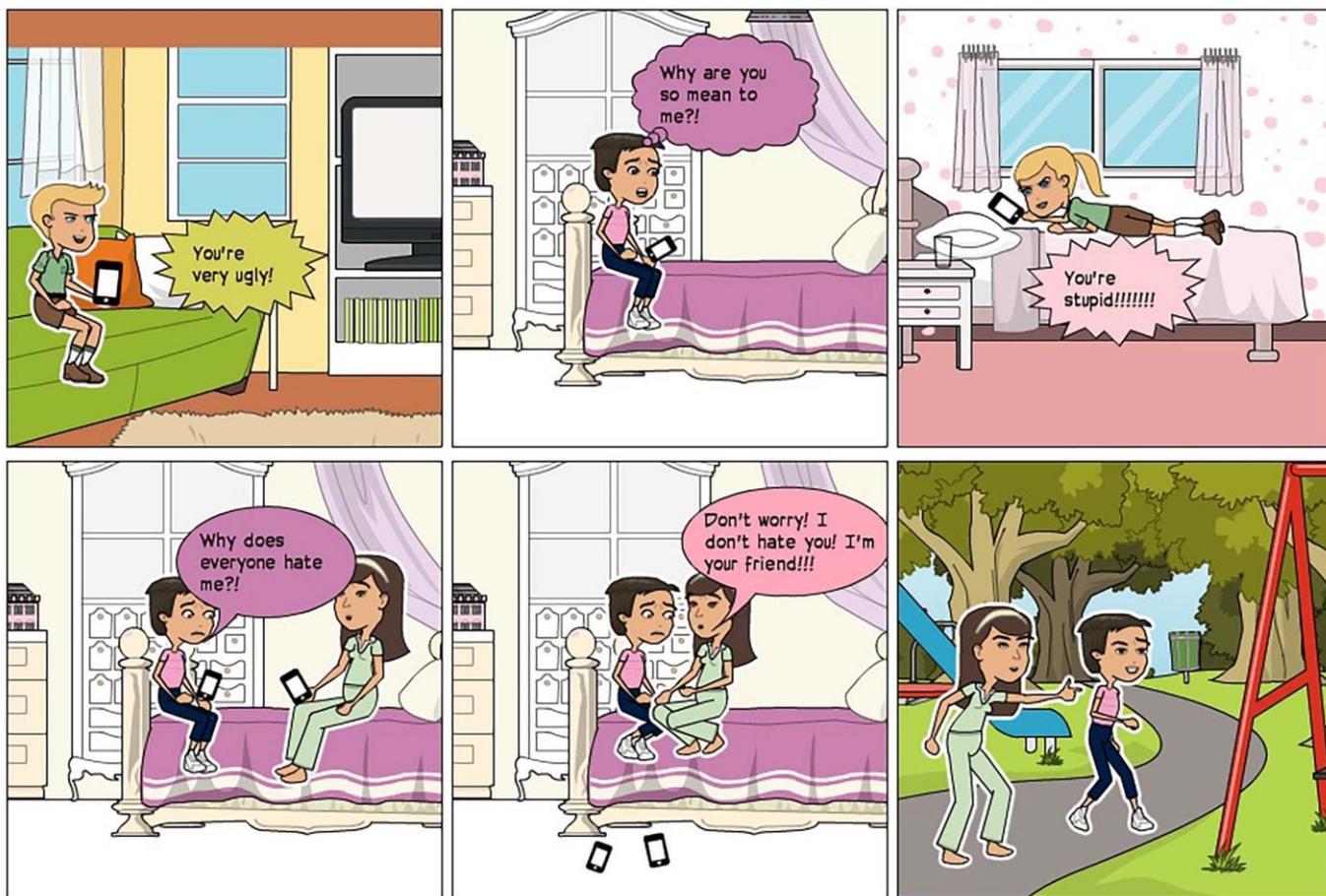
SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



	<p>dei commenti più rilevanti che possono essere utilizzati dall'insegnante per stimolare gli studenti a modificare il proprio comportamento.</p> <ul style="list-style-type: none">• I prodotti finali saranno pubblicati sulla pagina Facebook della scuola in modo che altri utenti possano esprimere la loro opinione.
Suggerimenti e consigli	<p>Prima di guardare i video, l'insegnante spiega solo alcune parole chiave per migliorare la comprensione degli studenti. Non spiega nient'altro e lascia che gli studenti scrivano le proprie impressioni e reazioni subito dopo aver visto i video.</p>
Sicurezza online	<p>Le regole di sicurezza online andranno spiegate prima di qualsiasi attività in rete. Si ritiene imprescindibile responsabilità dell'insegnante promuovere il rispetto di eventuali norme decise dalla scuola e/o dal governo in materia di sicurezza ed assicurarsi che ad esse sia dedicato uno spazio adeguato all'interno del curriculum scolastico.</p> <p>Prima di avviare questa unità, per sensibilizzare gli studenti alle regole di sicurezza, si possono utilizzare alcune risorse online:</p> <p>https://www.mcgruff-safe-kids.com/2014/08/10-internet-safety-tips-for-kids/</p> <p>Agli studenti può essere mostrato il video sulla sicurezza online all'indirizzo:</p> <p>http://learnenglishteens.britishcouncil.org/uk-now/video-uk/online-safety-tips</p>

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Istituto di Istruzione Superiore Ferruccio Mengaroni

Modulo	Il ruolo dell'empatia	
Livello scolastico	Scuola secondaria di secondo grado	
Titolo	Parole che fanno male, parole che guariscono - un percorso di alfabetizzazione emotiva	
Obiettivi di apprendimento CONOSCENZE, COMPETENZE E ABILITA'	CONOSCENZE Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di comprendere: <ul style="list-style-type: none">● le dinamiche dell'empatia e della comunicazione● la grammatica dei testi visivi, audiovisivi e multimediali	COMPETENZE Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di: <ul style="list-style-type: none">● utilizzare una terminologia specifica nel contesto appropriato● comunicare e condividere idee in modo efficace attraverso diversi mezzi● utilizzare una serie di strumenti digitali per elaborare, presentare e sviluppare idee e narrazioni
	COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE Gli studenti dovranno essere in grado di partecipare attivamente e a pieno titolo alla discussione e al lavoro di squadra con i pari (anche di diverse fasce d'età)	
Tempistica	Introduzione all'argomento: 3 ore Fase creativa: 9 ore Condivisione e valutazione: 2 ore	
Risorse e materiali	<ul style="list-style-type: none">● Macchine fotografiche digitali (si possono usare anche gli smartphone)● Qualsiasi forma d'arte● Computer con connessione a Internet● Documenti audiovisivi● Carte e penne● Presentazione PPT sull'empatia ● Applicazioni, piattaforme e software: Thinglink , Scratch, software per il montaggio di video, Pinterest, eTwinning, Teachersconnect, Edmodo, ecc.	

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Contenuti	<ul style="list-style-type: none">● Empatia: cos'è e come funziona, la funzione sociale dell'empatia● Il linguaggio e le sue funzioni: come mezzo di comunicazione e consapevolezza di sé, linguaggio che promuove il rispetto, la conoscenza di sé e dell'altro; il valore terapeutico delle parole; il potere delle parole:<ol style="list-style-type: none">a. parole che feriscono (lessico dell'aggressione: parole che offendono, minacciano, prendono in giro...)b. parole che guariscono (lessico di pro-socialità: parole che consolano, spiegano, mediano...).Attività suggerite: lavorare con l'etimologia di una parola, figure del discorso (denotazione/connotazione), espressioni idiomatiche, proverbi e detti, ecc.● Emozioni: <i>Lessico della paura:</i> senso di colpa, paura, fake news, rabbia, invidia e altri. <i>Lessico della felicità:</i> speranza, tenerezza, empatia, compassione, ammirazione, ecc. Esprimere le emozioni per acquisire consapevolezza di sé e sviluppare l'empatia.
Descrizione dell'unità di apprendimento	<p>Dopo aver introdotto il concetto di empatia attraverso una serie di attività volte a spiegare i principali aspetti teorici, gli studenti saranno portati a concentrarsi su come il linguaggio plasmi la nostra visione del mondo e le nostre relazioni.</p> <p>L'unità è focalizzata sul concetto di empatia in generale, come delineato in psicologia. Anche il linguaggio dell'emozione e dell'empatia viene esplorato e trasformato dagli studenti in un'esperienza grafica.</p> <hr/> <p>FASE 1 INTRODUZIONE</p> <hr/> <p>L'obiettivo della prima parte dell'unità è quello di introdurre il concetto di empatia da una prospettiva psicologica. Le lezioni saranno supportate da documenti audiovisivi e mirano a permettere agli studenti di collegare la teoria con la propria esperienza personale.</p> <hr/> <p>Lezione 1: "Gioco di empatia" Tempo: 2 ore</p> <hr/> <p>L'empatia può essere introdotta attraverso il seguente gioco (10/15 minuti). Gli studenti lavorano in coppia. Ogni coppia ha un foglio di carta e una penna. Entrambi gli studenti tengono in mano la penna e vengono invitati a disegnare insieme una persona senza parlare: sarà un uomo o una donna? Alta o bassa? Come sarà?</p> <p>Discussione: gli studenti sono invitati a riflettere su questa attività: quali sentimenti ne sono scaturiti? Come hanno reagito? Agli studenti viene chiesto di mostrare i loro disegni e di commentare come hanno svolto il compito (riflettere sulla capacità degli studenti di</p>

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



cooperare, se hanno preferito guidare o essere guidati, se è stato difficile o facile percepire ciò che l'altro studente intendeva fare, ecc.)

L'insegnante mostra il seguente video:

[Inside Out Sadness comforts Bing Bong](https://www.youtube.com/watch?v=QT6FdhKriB8)
(<https://www.youtube.com/watch?v=QT6FdhKriB8>)

Dopo aver visto il filmato, l'insegnante conduce una discussione in classe che dovrebbe includere i seguenti aspetti:

- etimologia della parola empatia (dal greco "sentire dentro")
- l'esperienza di esperienze empatiche da parte degli studenti: quando hanno dato o ricevuto risposte empatiche (gli studenti di solito parlano di amicizia), la loro prima esperienza empatica (di solito gli studenti si riferiscono ai membri della famiglia)
- le principali teorie psicologiche relative all'empatia (vedi riferimenti bibliografici)

Mentre conduce la discussione, l'insegnante metterà continuamente in relazione la teoria con l'esperienza diretta degli studenti, ponendo domande, incoraggiando il feedback e stimolando la partecipazione degli studenti alla discussione.

L'insegnante mostra il seguente video: "Il potere dell'empatia di Brenè Brown".

["Il potere dell'empatia di Brenè Brown" \(SUB ITA\)](https://www.youtube.com/watch?v=3oaobKn_MkE)
(https://www.youtube.com/watch?v=3oaobKn_MkE)

Dopo aver visto il filmato, l'insegnante spiega la differenza tra ascolto empatico, compassione e simpatia. L'insegnante può utilizzare una presentazione PowerPoint con le diverse definizioni di questi aspetti.

Gli studenti dovrebbero essere portati a riflettere su come, a volte, possiamo cercare di aiutare qualcuno senza essere in grado di percepire le emozioni dell'altra persona. L'insegnante dovrebbe sottolineare che questo non è un comportamento sbagliato, poiché gli amici spesso mostrano il loro sostegno in questo modo, ma non è la stessa cosa dell'ascolto empatico. Quando si è empatici bisogna relazionarsi con le proprie esperienze dolorose per connettersi con l'altro. In questo modo le persone empatiche sono più forti e non deboli o sentimentali, come a volte pensano gli studenti. La forza viene dalla consapevolezza di essere in grado di superare gli eventi dolorosi della propria vita.

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Lezione 2: "L'uso terapeutico dell'empatia" *Tempo: 1 ora*

L'insegnante riassume le principali caratteristiche dell'ascolto empatico, come delineato nella psicoterapia da Rogers et al., favorendo la partecipazione degli studenti alla lezione. In particolare, vanno evidenziati i seguenti aspetti:

- l'empatia richiede attenzione e sensibilità;
- l'empatia è la capacità di sentire il mondo di un'altra persona e di accettarlo come unico e irripetibile;
- l'empatia è legata alla sospensione del giudizio e di qualsiasi forma di interpretazione critica;
- l'empatia produce cambiamenti e porta a una migliore accettazione di sé, perché si diventa più consapevoli dei propri sentimenti e i sentimenti possiedono molte qualità adattive che guidano le persone verso il riconoscimento dei propri bisogni e desideri;
- l'empatia necessita di autenticità: il concetto di autenticità riguarda la capacità di essere spontanei e trasparenti nelle relazioni, significa esprimere solo ciò che corrisponde realmente ai propri sentimenti, evitando frasi stereotipate e rimanendo in un rapporto empatico con l'interlocutore;
- empatia significa accettazione incondizionata: l'accettazione delle persone così come sono, senza interpretazione e/o giudizio di idee, opinioni o emozioni diverse dalle nostre; riconosce nell'altro la libertà di sperimentarle; è una forma profonda di rispetto dell'"altro-da-sé" e anche di se stessi.

L'insegnante mostra il seguente video: [Mr. Empatia - Fondazione Empatia Milano \(https://www.youtube.com/watch?v=id3w0IA81cA\)](https://www.youtube.com/watch?v=id3w0IA81cA)

Dopo il video, l'insegnante incoraggia gli studenti a commentarne e a discuterne il significato: essere empatici cambia la visione del mondo, si diventa più ricchi vivendo le esperienze altrui.

Alla fine di questa fase, gli studenti sono invitati a scrivere un testo per dimostrare di aver compreso l'argomento. Questa attività può essere utilizzata anche come valutazione degli obiettivi di apprendimento legati alla conoscenza dell'argomento (cioè l'empatia). Se il tempo non è sufficiente, questo compito può essere assegnato come progetto da svolgere a casa.

FASE 2 **FASE CREATIVA**

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Lezione 3: "I punti caldi dell'empatia" *Tempo: 2 ore*

Gli studenti sono invitati ad utilizzare illustrazioni, collage, fotografia, video o qualsiasi altra tecnica artistica per rappresentare la loro comprensione del concetto di empatia.

Utilizzando una piattaforma mediatica, come [Thinglink](#), [Genial.ly](#), [imageShack](#) o applicazioni simili, che permetta di raccontare una storia etichettando immagini, video e testi attraverso *hotspot*, gli studenti sono invitati a trasformare il proprio lavoro in una grafica interattiva. La versione digitalizzata dell'immagine diventa lo sfondo di una pagina ipertestuale sulla quale vengono creati più "hot spot" che trasformano quell'immagine in un launcher multimediale. In questo modo gli studenti usano l'immagine come base per collegarsi a pagine web, video, audio e qualsiasi altro media che possa spiegare ciò che hanno imparato sull'argomento. Anche una produzione scritta degli studenti può essere inserita come link accessibile cliccando su un hotspot.

Lezione 4: "Parole che fanno male" *Tempo: 2 ore*

La lezione inizia con la selezione di parole che hanno una connotazione negativa facendo riferimento all'area semantica dell'aggressione: parole che offendono, minacciano, prendono in giro ... Questo può essere fatto chiedendo agli studenti di scrivere su un grande poster tutte le parole che vengono loro in mente.

Assicurarsi che l'elenco includa le parole: *pregiudizio, isolamento, odio ed esclusione*, in quanto queste possono essere necessarie nel Modulo 2. Se gli studenti non presentano spontaneamente questi termini, l'insegnante può suggerire di utilizzarli.

Agli studenti viene poi chiesto di selezionare una o due parole ciascuno. Dovrebbero esplorare il significato e l'etimologia dei termini selezionati e trovare sinonimi e contrari, espressioni idiomatiche, figure del discorso, ecc.

parola	etimologia	contrari
definizione	sinonimi	idiomi

Ogni parola diventerà una voce di un glossario comune. Il glossario può essere assemblato utilizzando tecniche diverse: può essere un testo stampato, può includere immagini o può diventare uno strumento interattivo creato sulle stesse piattaforme mediatiche suggerite nella lezione 1.

Compiti a casa: "Caccia al tesoro": dare agli studenti almeno una settimana per svolgere

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



il compito.

Gli studenti saranno invitati a esplorare l'ambiente (la loro scuola, la città, la loro casa) e a documentare le parole negative del glossario scattando foto o realizzando brevi video di situazioni, persone, oggetti o qualsiasi altra cosa che ricordi loro la parola o le parole scelte.

Lezione 5: "Parlare di emozioni" Tempo: 1 ore

Durante questa lezione, gli studenti condivideranno e discuteranno le loro fotografie e video-clip. L'insegnante può porre le seguenti domande-guida:

Che parola è stata rappresentata? Cosa si sente davanti a quell'immagine? Cosa pensi che provi il soggetto? Quali emozioni trasmette? Di cosa è simbolica? Quali percezioni sono coinvolte?

La discussione dovrebbe permettere agli studenti di trasformare le emozioni in parole, e convertire i codici visivi in linguaggio.

Compiti a casa: gli studenti scrivono un testo sulla parola rappresentata nella loro foto/immagine/video.

Lezione 6 e 7: "Evidenziare" Tempo: 2 ora + compiti a casa

Gli studenti sono incoraggiati a sottolineare il messaggio che la loro fotografia/video trasmette utilizzando una varietà di tecniche artistiche: (per esempio disegno, pittura, collage, serigrafia, computergrafica). Trasformeranno l'immagine originale per rafforzarne la forza comunicativa. Gli insegnanti dovrebbero guidare gli studenti aiutandoli a capire come enfatizzare il messaggio attraverso la tecnica visiva scelta.

Le attività di storytelling, che saranno sviluppate durante le prossime lezioni, si baseranno sulle opere prodotte in questa fase. Pertanto, devono essere pronte per la prossima sessione. Se il tempo della lezione non fosse sufficiente, chiedete agli studenti di completare le attività come compiti a casa.

Lezione 8: "Il potere dell'empatia" Tempo: 2 ore

Ogni immagine creata nelle lezioni precedenti sarà utilizzata come immagine di sfondo sulla stessa piattaforma multimediale interattiva suggerita per la lezione 1.

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Gli studenti selezioneranno una serie di link per spiegare la propria idea della parola selezionata, incluso un tag alla loro composizione scritta (lezione 3).

Agli studenti verrà poi chiesto di pensare a come l'empatia possa in qualche modo trasformare la situazione negativa rappresentata nell'immagine/foto/video/opera d'arte e far emergere l'emozione opposta. L'attenzione si concentrerà quindi su parole che guariscono, come speranza, tenerezza, amore, compassione, ammirazione.

Saranno aggiunti tag a oggetti multimediali (video, immagini, siti web, testi) che rappresentano una soluzione alla situazione rappresentata. Se gli studenti hanno bisogno di idee, l'insegnante potrebbe fornire suggerimenti come l'uso di video musicali, opere d'arte, immagini di situazioni positive (persone con un linguaggio del corpo positivo, atti di gentilezza, ecc.)

FASE 3 CONDIVISIONE E VALUTAZIONE *Tempo: 2 ore*

Condivisione:

- I lavori degli studenti (disegni, foto, video, ecc.) possono essere facilmente condivisi con altri studenti e insegnanti (mostre, bacheca della scuola, notizie sul sito web della scuola e sulla pagina Facebook, ecc.)
- Le opere digitali degli studenti (ipertesti, storie digitali, video, slideshow, ecc.) possono essere caricate su piattaforme multimediali e condivise sul sito web della scuola o sui social media.
- Le community di insegnanti ([eTwinning](#), [Teachersconnect](#), ecc.) o le community di piattaforme interattive (come [Edmodo](#), [Pinterest](#)) possono essere utilizzate per promuovere il dibattito e confrontare diversi risultati e punti di vista.
- Mentoring peer-to-peer: agli studenti delle classi superiori, che hanno svolto precedentemente lo stesso lavoro scolastico o un lavoro simile sui temi del Cyberbullismo, può essere chiesto di fare da tutor ai loro coetanei delle classi inferiori, fornendo esperienza, aiuto e supporto. Un buon modo per collegare le diverse parti del programma di studi e migliorare la cooperazione tra studenti di età diverse.

Valutazione:

- Valutazione delle conoscenze di base degli studenti (*questionario preliminare*)
- Valutazione dell'esperienza (*questionario per gli insegnanti alla fine dell'unità*)
- Autovalutazione dell'esperienza (*questionario per studenti alla fine dell'unità*)
- Valutazione delle conoscenze e delle competenze acquisite nell'unità specifica (*griglie di osservazione durante le lezioni e test finale*).

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



	Esempi di strumenti di valutazione sono forniti in appendice al presente manuale.
Suggerimenti e consigli	<ol style="list-style-type: none">1. Sugeriamo di selezionare parole chiave semplici ma non troppo ovvie. Nella nostra esperienza, questo permette agli studenti di avere molto spazio per esplorare le connotazioni e le implicazioni del concetto.2. Quando si ha a che fare con le emozioni gli insegnanti devono essere consapevoli di entrare in un campo sensibile. Si consiglia di non costringere gli studenti a lavorare su un'area specifica, ma di lasciarli liberi di scegliere ciò che li fa sentire più a loro agio.3. È davvero importante prestare particolare attenzione alla fragilità. Alcuni studenti potrebbero aver subito molestie e avere difficoltà a parlarne in classe. Se percepite un qualche tipo di imbarazzo, offritevi di parlarne in privato.
Sicurezza online	<p>Le regole di sicurezza online andranno spiegate prima di qualsiasi attività in rete. Si ritiene imprescindibile responsabilità dell'insegnante promuovere il rispetto di eventuali norme decise dalla scuola e/o dal governo in materia di sicurezza ed assicurarsi che ad esse sia dedicato uno spazio adeguato all'interno del curriculum scolastico.</p> <p>Si possono presentare alcune leggi e regolamenti nazionali/europei sulla sicurezza in Internet:</p> <p>https://eur-lex.europa.eu/legal-content/AUTO/?uri=CELEX:32008D1351&qid=1590220496072&rid=2</p> <p>https://eur-lex.europa.eu/legal-content/AUTO/?uri=CELEX:32019R0881&qid=1590220351153&rid=2</p> <p>https://eur-lex.europa.eu/legal-content/AUTO/?uri=CELEX:32018L1972&qid=1590220351153&rid=9</p> <p>Per sensibilizzare gli studenti sul tema della sicurezza in Internet, possono essere utili le seguenti risorse:</p> <p>https://www.mcgruff-safe-kids.com/2014/08/10-internet-safety-tips-for-kids/</p> <p>Agli studenti può essere mostrato il video sulla sicurezza online all'indirizzo:</p> <p>http://learnenglishteens.britishcouncil.org/uk-now/video-uk/online-safety-tips</p>

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI

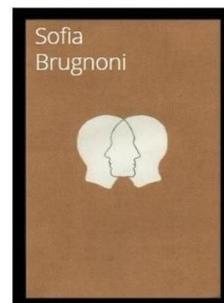
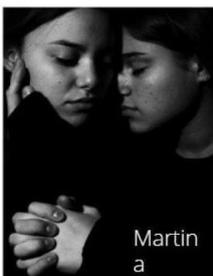
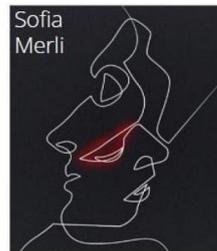


Co-funded by the
European Programme
of the European Union

EMPATHY

ILLUSION

MIRROR



Collage di foto e disegni creati dagli studenti su alcune parole chiave dell'Empatia (illusione/specchio)

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Istituto Istruzione Superiore Polo 3 Tecnico Professionale

Modulo	Il ruolo dell'empatia	
Livello scolastico	Scuola secondaria di secondo grado	
Titolo	"EMPATHY LAB"	
Obiettivi di apprendimento CONOSCENZE, COMPETENZE E ABILITA'	CONOSCENZE Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di comprendere: <ul style="list-style-type: none">● la terminologia appropriata relativa all'empatia● vari aspetti dell'empatia● le dinamiche dell'empatia e della comunicazione● la grammatica dei testi visivi, audiovisivi e multimediali	COMPETENZE Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di: <ul style="list-style-type: none">● utilizzare una terminologia specifica nel contesto appropriato● comunicare e condividere idee in modo efficace attraverso diversi mezzi● utilizzare una serie di strumenti digitali per elaborare, presentare e sviluppare idee e narrazioni
	COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE Gli studenti parteciperanno attivamente e a pieno titolo alla discussione e al lavoro di squadra con i coetanei (anche di diverse fasce d'età)	
Tempistica	Introduzione all'argomento: 4 ore Fase creativa: 13 ore Condivisione e valutazione: 2 ore	
Risorse e materiali	<ul style="list-style-type: none">● Laboratorio grafico, laboratorio fotografico, laboratorio video, laboratorio linguistico● Qualsiasi forma d'arte● Macchine fotografiche digitali (si possono usare anche gli smartphone)● Computer con connessione a Internet● Materiale digitale esistente sull'Empatia (video, film, immagini, foto, ecc.)● Schemi, presentazione PPT sull'empatia● Fogli di lavoro creati dagli insegnanti	

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



	<ul style="list-style-type: none">● Applicazioni, piattaforme e software: Thinglink, Pinterest, eTwinning, Teachersconnect, Edmodo, Scratch, Padlet, Edpuzzle, software per il montaggio di video
Contenuti	<ul style="list-style-type: none">● Empatia: cos'è e come funziona, la funzione sociale dell'empatia.● Il linguaggio e le sue funzioni: come mezzo di comunicazione e di autocoscienza il linguaggio promuove il rispetto, la conoscenza di sé e dell'altro; il valore terapeutico delle parole; il potere delle parole:<ol style="list-style-type: none">a. parole che feriscono (lessico dell'aggressività: parole che offendono, minacciano, prendono in giro...).b. parole che guariscono (lessico di pro-socialità: parole che consolano, spiegano, mediano...).● Riflettere sull'etimologia di una parola, figure del discorso (denotazione/connotazione), espressioni idiomatiche, proverbi e detti, ecc.● Emozioni: <i>Lessico della paura:</i> senso di colpa, paura, fake news, rabbia, invidia, ecc. <i>Lessico della felicità:</i> speranza, tenerezza, empatia, compassione, ammirazione, esprimere emozioni per acquisire consapevolezza di sé e sviluppare l'empatia.
Descrizione dell'unità di apprendimento	<p>Dopo aver introdotto il concetto di empatia attraverso una serie di attività volte a spiegarne i principali aspetti teorici, gli studenti saranno portati a concentrarsi su come il linguaggio plasmi la nostra visione del mondo e le nostre relazioni. Il linguaggio è il tratto distintivo degli esseri umani e ci permette di esprimere idee, emozioni e sentimenti. Gli studenti lavoreranno su parole specifiche indagando sul loro uso denotativo e connotativo. Ma il linguaggio porta anche necessariamente al dialogo ed è, quindi, il mezzo attraverso il quale entriamo in contatto con gli altri individui.</p> <p>Si presterà quindi particolare attenzione alla funzione sociale del linguaggio e a come l'empatia possa essere utilizzata per migliorare la comunicazione, in quanto permette di pensare, sentire e agire dal punto di vista dell'altro.</p> <hr/> <p>FASE 1 INTRODUZIONE</p> <hr/> <p>L'obiettivo della prima parte dell'unità è quello di introdurre il concetto di empatia da una prospettiva psicologica. Le lezioni saranno supportate da documenti audiovisivi e mirano a permettere agli studenti di collegare la teoria con la propria esperienza personale.</p> <hr/> <p>Lezione 1: "Parole chiave dell'empatia" Tempo: 2 ore</p> <hr/>

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



L'insegnante introduce l'argomento, favorendo il brainstorming sul concetto di Empatia attraverso domande aperte o diversi strumenti digitali come Padlet (tempi previsti: 10 minuti a voce e 15-20 minuti con [Padlet](#)).

Possibili domande per il brainstorming potrebbero essere: *Cos'è l'empatia secondo te? Che cosa sai dell'empatia? Pensate alle parole chiave collegate al termine empatia.*

È necessario utilizzare un laboratorio TIC o un altro laboratorio con un computer per ogni studente. Per fare brainstorming con gli studenti, si può scegliere l'opzione "muro bianco" o "tela" di [Padlet](#) e scrivere una delle domande precedenti sulla lavagna bianca dello schermo a cui gli studenti possono accedere attraverso un codice dato dalla pagina di Padlet. A questo punto possono scrivere le parole chiave cliccando due volte sullo schermo. Tutte le loro risposte appariranno sullo schermo di tutti i loro computer.

È possibile salvare la pagina del brainstorming e utilizzarla in un secondo momento o chiedere immediatamente agli studenti di riflettere sulle loro risposte, dare una spiegazione delle parole indicate e collegarle.

Risorse utili: <https://it.padlet.com/dashboard>

L'insegnante mostra il seguente video sull'empatia: [L'importanza dell'empatia \(https://youtu.be/UzPMMSKfKZQ\)](#)

Dopo la visione, l'insegnante stimolerà gli studenti a riflettere sul video ponendo loro le seguenti domande:

Che cosa significa "mettersi nei panni di qualcun altro"? Perché è importante mettersi nei panni di qualcun altro? Che cos'è l'empatia? Cosa sono i neuroni specchio e dove si trovano? Qual è il primo passo per essere una persona empatica? Perché è importante osservare gli altri? Che cos'è l'ascolto attivo? Che cosa significa "aprirsi" agli altri? Quali sono i tre aspetti principali dell'empatia?

Le stesse domande possono essere incluse nel video utilizzando [ed-puzzle](#), in questo caso l'insegnante deve integrare il video con domande seguendo diversi passaggi.

Per poter utilizzare il video, precedentemente creato dall'insegnante con ed-puzzle, gli studenti devono poter utilizzare un laboratorio informatico o linguistico con un computer per ogni studente. L'insegnante può scegliere domande aperte o a scelta multipla per aiutare gli studenti a comprendere meglio il contenuto del video. Il video si ferma ogni volta che appare una domanda sullo schermo e, a questo punto, gli studenti devono immediatamente scrivere le loro risposte o scegliere la risposta giusta tra le opzioni a scelta multipla. Il video prosegue subito dopo che gli studenti hanno

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



scritto la risposta.

Per incoraggiare ulteriori riflessioni e discussioni, l'insegnante potrebbe anche utilizzare altro materiale digitale, film e video sull'empatia, ad esempio *To kill a mockingbird*, *Inside Out*, *Wonder*, *UP*. Sugeriamo anche di utilizzare video sull'empatia raccolti attraverso la piattaforma Blendspace. Vedi il seguente link:

<https://www.tes.com/lessons/ry9X6QydibVtzA/empathy>

Alla fine della lezione, l'insegnante chiede agli studenti di creare un testo scritto sull'Empatia, utilizzando tutte le informazioni ricevute a scuola e rivedendo il video. Questo lavoro scritto può essere assegnato come compito a casa.

Lezione 2: "L'empatia nella letteratura" Tempo: 2 ore

Per continuare il cammino verso la scoperta dell'empatia, gli studenti leggono insieme all' insegnante un racconto/brano letterario sull'empatia. Sugeriamo il racconto "*Il Principe Felice*" di Oscar Wilde, perfetto per far riflettere gli studenti e prepararli a scrivere, a loro volta, una storia sull'empatia.

Gli studenti saranno invitati a sottolineare le frasi e le parole del racconto legate all'Empatia, scrivendole su cartoncini colorati da attaccare al muro intitolato "il muro dell'empatia".

Gli studenti saranno incoraggiati a riflettere sul comportamento dei protagonisti del racconto e sulle conseguenze del loro comportamento rispondendo alle seguenti domande:

Perché il protagonista piange? Cosa chiede di fare alla rondine? Come si sente la rondine dopo aver dato un pezzo d'oro o un rubino ai poveri? Perché? Come si comporta la rondine? Quali sono le conseguenze del suo comportamento? Quali sono le conseguenze per il Principe Felice? Perché questa è una storia di empatia?

Gli studenti sceglieranno le parti più suggestive della storia da illustrare con tecniche grafiche in fase creativa.

FASE 2 FASE CREATIVA - Sperimentare l'empatia e creare una storia di empatia

L'idea di Empathy LAB nasce dall'esperienza scolastica danese Klassen Tid https://static1.squarespace.com/static/57a09868cd0f686151d7dc54/t/5878a0f7e6f2e1f7b583e330/1484300537888/Klassens+tid_by_Iben_Sandahl_2017.pdf.

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



L'insegnante utilizza gli Empathy LAB per permettere agli studenti di sperimentare i diversi aspetti dell'Empatia.

Questi laboratori sono importanti per far sì che gli studenti comprendano gli altri, sentano ciò che gli altri sentono, si rendano conto dell'importanza di una comunicazione efficace, sviluppino la consapevolezza ed esprimano le proprie emozioni e sentimenti durante le attività.

Lezione 3: "Ascolto attivo" Tempo: 1 ora

Gli studenti sono divisi in coppie e ognuno deve raccontare al compagno almeno tre aspetti che ritiene importanti per la sua vita, tre aspetti del suo carattere che gli altri apprezzano, tre ambiti in cui invece ha bisogno di essere sostenuto dall'altro. L'altro studente deve prendere appunti e riferire alla classe le risposte del suo compagno. Al termine agli studenti verranno poste le seguenti domande: *Cosa è stato importante per riuscire a capire l'altro? Come vi siete sentiti durante l'ascolto? Come vi siete sentiti durante la relazione alla classe?*

Lezione 4: "Osservare l'altro con curiosità" Tempo: 1 ora

L'insegnante seleziona una storia suggestiva dalla rete o dalla stampa e la suddivide in piccole parti.

Gli studenti si siedono in cerchio sul pavimento dell'aula e ognuno di loro a turno deve alzarsi e leggere un piccolo brano della storia dal centro del cerchio, per creare un'atmosfera speciale. Agli studenti verrà chiesto di esprimere i loro sentimenti mentre leggono, raccontano la storia e ascoltano gli altri. Verranno poste loro le seguenti domande: *Cosa avete osservato? Chi avete osservato? Quali elementi hai osservato? Quali sono i sensi coinvolti nella vostra osservazione? Come ti sei sentito quando hai osservato il tuo compagno di classe che leggeva il brano?*

Lezione 5: "Aprirsi verso gli altri" Tempo: 1 ora

Gli studenti si siedono sul pavimento in cerchio e ognuno di loro, a turno, è invitato ad andare al centro e a scegliere una delle parole di empatia attaccate alla parete della classe. Lo studente al centro è invitato a raccontare una storia legata alla parola di Empatia scelta (vedi il muro dell'Empatia creato con un'attività precedente). La storia può essere inventata da loro o può essere una storia che è accaduta direttamente a loro o ad altri. Invitiamo gli altri compagni di classe ad esprimere i propri sentimenti ed

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



emozioni chiedendo loro: *Come vi siete sentiti durante l'ascolto? Come vi siete sentiti durante il racconto?*

Lezione: 6-7-8-9-10: "Scrivere una storia e creare una storia digitale sull'empatia" - Tempo: 5 sessioni di 2 ore

Gli studenti sono invitati a utilizzare illustrazioni, collage, fotografie, video o qualsiasi altra tecnica artistica per rappresentare la loro comprensione del concetto di empatia.

Utilizzando una piattaforma mediatica che permetta di raccontare una storia etichettando immagini, video e testi attraverso *hotspot*, come [Thinglink](#), [Genial.ly](#), [imageShack](#) o applicazioni simili, gli studenti sono invitati a trasformare il proprio lavoro in una grafica interattiva. La versione digitalizzata dell'immagine diventa lo sfondo di una pagina ipertestuale sulla quale vengono creati più "hot spot" che trasformano quell'immagine in un launcher multimediale. In questo modo gli studenti usano l'immagine come base per collegarsi a pagine web, video, audio e qualsiasi altro media che possa spiegare ciò che hanno imparato sull'argomento. Anche una produzione scritta degli studenti può essere inserita come link accessibile cliccando su un hotspot.

Gli studenti creeranno e illustreranno una storia attraverso i seguenti passaggi:

Scrivere un racconto di Empatia (2 ore): agli studenti viene chiesto di scrivere un racconto di empatia nella propria lingua o in inglese ispirandosi ad esempi di letteratura esistente, per esempio "Il principe felice". Il racconto sarà scritto in gruppo utilizzando un documento Google condiviso fra tutti i membri.

Ogni gruppo deve scrivere una storia diversa seguendo uno schema (incipit, sviluppo, fine) <https://docs.google.com/document/u/0/?tgif=d>.

Illustrazione della storia (2 sessioni di 2 ore = 4 ore): gli studenti selezionano alcuni passaggi della storia e li illustrano attraverso svariate tecniche di disegno. Per prima cosa, inizieranno con gli schizzi e, dopo aver selezionato quelli più efficaci, li scansioneranno sul loro computer per creare un'immagine digitale da modificare con i programmi di grafica ([InDesign](#), [Adobe Illustrator](#), [Adobe Photoshop](#)).

Creazione del prodotto finale attraverso la modalità di narrazione digitale (2 sessioni di 2 ore = 4 ore) per raccogliere tutti i documenti realizzati sulle esperienze sviluppate dagli studenti (immagini, foto, video, ecc.) e tutti i prodotti da loro creati.

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



	<p>FASE 3 CONDIVISIONE E VALUTAZIONE <i>Tempo: 2 ore</i></p> <hr/> <p>Condivisione:</p> <ul style="list-style-type: none">● I lavori degli studenti (disegni, foto, video, ecc.) possono essere facilmente condivisi con altri studenti e insegnanti (mostre, bacheca della scuola, notizie sul sito web della scuola e sulla pagina Facebook, ecc.)● Le opere digitali degli studenti (ipertesti, storie digitali, video, slideshow, ecc.) possono essere caricate su piattaforme multimediali e condivise sul sito web della scuola o sui social media.● Le community di insegnanti (eTwinning, Teachersconnect, ecc.) o le community di piattaforme interattive (ad esempio Edmodo, Pinterest, ecc.) possono essere utilizzate per promuovere il dibattito e confrontare diversi risultati e punti di vista.● Mentoring peer-to-peer: agli studenti delle classi superiori, che hanno svolto precedentemente lo stesso lavoro scolastico o un lavoro simile sui temi del Cyberbullismo, può essere chiesto di fare da tutor ai loro coetanei delle classi inferiori, fornendo esperienza, aiuto e supporto. Un buon modo per collegare le diverse parti del programma di studi e migliorare la cooperazione tra studenti di età diverse. <p>Valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none">● Valutazione delle conoscenze di base degli studenti (<i>questionario preliminare</i>);● Valutazione dell'esperienza (<i>questionario per gli insegnanti alla fine dell'unità</i>);● Autovalutazione dell'esperienza (<i>questionario per studenti alla fine dell'unità</i>);● Valutazione delle conoscenze e delle competenze acquisite nel modulo specifico (<i>griglie di osservazione durante le lezioni e test finale</i>). <p>Esempi di strumenti di valutazione sono forniti in appendice al presente manuale.</p>
<p>Suggerimenti e consigli</p>	<ul style="list-style-type: none">● È molto importante documentare i laboratori e le attività con foto e video per registrare le diverse esperienze sviluppate dagli studenti. Tutto questo materiale andrà incluso nella narrazione digitale finale.● Quando si ha a che fare con le emozioni, gli insegnanti devono essere consapevoli di entrare in un campo sensibile. Si consiglia di non costringere gli studenti a lavorare su un'area specifica, ma di lasciarli liberi di scegliere ciò che li fa sentire più a proprio agio.● È davvero importante prestare particolare attenzione alle fragilità. Alcuni studenti potrebbero aver subito molestie e potrebbero avere difficoltà a parlarne in classe. Se percepite un qualche tipo di imbarazzo, offritevi di parlarne in privato.

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Sicurezza online	<p>Le regole di sicurezza online andranno spiegate prima di qualsiasi attività connessa con il web. Riteniamo imprescindibile che il rispetto di eventuali norme decise dalla scuola e/o dal governo in materia di sicurezza online rappresenti una parte della responsabilità dell'insegnante e pertanto occupi uno spazio adeguato all'interno del curriculum scolastico.</p> <p>Si possono presentare alcune leggi e regolamenti nazionali/europei sulla sicurezza in Internet:</p> <p>https://eur-lex.europa.eu/legal-content/AUTO/?uri=CELEX:32008D1351&qid=1590220496072&rid=2</p> <p>https://eur-lex.europa.eu/legal-content/AUTO/?uri=CELEX:32019R0881&qid=1590220351153&rid=2</p> <p>https://eur-lex.europa.eu/legal-content/AUTO/?uri=CELEX:32018L1972&qid=1590220351153&rid=9</p> <p>Per sensibilizzare gli studenti sul tema della sicurezza in Internet, possono essere utili le seguenti risorse:</p> <p>https://www.mcgruff-safe-kids.com/2014/08/10-internet-safety-tips-for-kids/</p> <p>Agli studenti può essere mostrato il video sulla sicurezza online all'indirizzo:</p> <p>http://learnenglishteens.britishcouncil.org/uk-now/video-uk/online-safety-tips</p>
-------------------------	--

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Il calendario intitolato "PAROLE DI EMPATIA" rappresenta 12 parole legate all'Empatia. Gli studenti hanno scelto 12 emozioni, una per ogni mese e le hanno rappresentate visivamente con le foto

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Zespół Szkół Centrum Edukacji

Modulo	Il ruolo dell'empatia	
Livello scolastico	Scuola secondaria di secondo grado	
Titolo	COSTRUISCI L'EMPATIA, FERMA IL CYBERBULLISMO	
Obiettivi di apprendimento CONOSCENZE, COMPETENZE e ABILITA'	CONOSCENZE Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di comprendere: <ul style="list-style-type: none">● la terminologia appropriata relativa al cyberbullismo e alla comunicazione virtuale● vari aspetti del bullismo e del cyberbullismo● la grammatica dei testi visivi, audiovisivi e multimediali● la normativa vigente in materia di cyberbullismo● le dinamiche della comunicazione e i suoi agenti: emittente, destinatario, canale, codice, contesto, rumore, feedback, messaggio● come cambia la comunicazione con l'uso di diversi media;● modelli e comportamenti di comunicazione online	COMPETENZE Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di: <ul style="list-style-type: none">● utilizzare una terminologia specifica nel contesto appropriato● comunicare e condividere idee in modo efficace attraverso diversi mezzi● utilizzare una serie di strumenti digitali per elaborare, presentare e sviluppare idee e narrazioni● riconoscere l'abuso informatico nelle sue diverse forme● fare riferimento alle linee guida e alle migliori pratiche per cercare/dare sostegno quando si è coinvolti in episodi di cyberbullismo (dal punto di vista della vittima, del bullo o dello spettatore)● fare riferimento alla normativa vigente in materia di cyberbullismo
	COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE Gli studenti dovranno essere in grado di: <ul style="list-style-type: none">● partecipare attivamente e a pieno titolo alla discussione e al lavoro di squadra con i pari (anche di diverse fasce d'età)● mostrare collaborazione, assertività e responsabilità nell'interazione online;	

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



	<ul style="list-style-type: none">● impegnarsi in modo responsabile, proattivo e prosociale nella gestione delle situazioni di cyberbullismo <p>In particolare dovranno:</p> <ul style="list-style-type: none">○ assumere un ruolo di leadership nell'affrontare il cyberbullismo○ assumere un ruolo di leadership nel promuovere gli usi positivi della tecnologia○ utilizzare la pressione positiva dei pari per scoraggiare il cyberbullismo.
Tempistica	Introduzione all'argomento: 4 ore Fase creativa: 12 ore Condivisione e valutazione: 2 ore
Risorse e materiali	<ul style="list-style-type: none">● Videocamera● Computer con connessione internet● Costumi● Sala trucco● Qualsiasi forma d'arte● Applicazioni, piattaforme e software (come eTwinning, Teachersconnect, Edmodo, Pinterest, ecc.)● Software per il montaggio di video (Plotagon o simili)
Contenuti	Il ruolo dell'empatia <ul style="list-style-type: none">● cos'è l'empatia, i tipi di empatia, i risultati per gli individui e il suo fascino● linguaggio e vocabolario che esprimono simpatia, allegria, calma, linguaggio aggressivo, parole offensive.
Descrizione dell'unità di apprendimento	<p>In questa unità gli studenti sono guidati dagli insegnanti a riconoscere la parola "empatia" trovando una definizione condivisa, fornendo esempi, riportando le proprie esperienze e discutendo l'impatto negativo che il bullismo ha sulle persone.</p> <hr/> <p>FASE 1 INTRODUZIONE</p> <hr/> <p>In questa fase gli studenti vengono introdotti al termine "empatia".</p> <hr/>

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Lezione 1: "Cos'è l'empatia? Tempo: 2 ore

Gli studenti guardano un filmato contenente esempi di empatia:

[Diversi tipi di empatia \(https://www.youtube.com/watch?v=eg2pg4Mjeyo\)](https://www.youtube.com/watch?v=eg2pg4Mjeyo)

[Dr. Dan Siegel - Cinque tipi di empatia \(https://www.youtube.com/watch?v=qdhMY_DNb1M\).](https://www.youtube.com/watch?v=qdhMY_DNb1M)

L'insegnante presenta informazioni sulle implicazioni psicologiche e sociali del fenomeno. Al termine pone le seguenti domande: "Cos'è l'empatia? Sei a conoscenza di episodi di bullismo nell'ambiente che frequenti?" Gli studenti descrivono vari esempi di bullismo e le circostanze in cui si sono verificati. La domanda successiva è: "Cosa ne pensi delle persone vittime di bullismo?" Gli studenti descrivono i loro sentimenti e forniscono esempi di come le persone reagiscono al bullismo. L'insegnante dovrebbe dirigere la discussione in modo da ottenere un feedback sui tipi di empatia: *empatia completa, empatia parziale, empatia di parte e empatia zero*. Si suggerisce di scrivere questi termini o altri su un blocco per appunti mentre si conduce il discorso.

Lezione 2: "Reazioni al bullismo" Tempo: 2 ore

Gli studenti guardano un filmato sulle reazioni al bullismo:

[Progetto di cortometraggio d'animazione anti-bullismo \(https://www.youtube.com/watch?v=YyDJafzuUK4\).](https://www.youtube.com/watch?v=YyDJafzuUK4)

Dopo averlo visto, ne discutono il contenuto. Viene loro posta la domanda "Le reazioni mostrate nel video sono state giuste? Come valuti il loro approccio? Cosa hanno provato le persone? Si sarebbe potuto evitare? Cosa dovrebbero fare ora la famiglia e gli amici?"

L'obiettivo è quello di far in modo che gli studenti condividano le sensazioni, simpatizzino con coloro che vivono in situazioni di sofferenza e trovino il modo di aiutarli ad uscirne e al contempo riescano a valutare le reazioni delle altre persone.

FASE 2 FASE CREATIVA Sperimentare l'empatia e creare una storia di empatia

Lezione 3: "Pianificare la sceneggiatura di uno spettacolo video" Tempo: 1 ora

Gli studenti decidono la trama di una performance teatrale: di cosa deve trattarsi, quali

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



sono i personaggi coinvolti, quali sono le impostazioni necessarie, di quanti ruoli si ha bisogno, ecc. Lo spettacolo deve riguardare le reazioni della gente al bullismo, quindi alla fine gli alunni devono individuare un personaggio che meglio degli altri possa mostrare la situazione di una persona vittima di bullismo e i suoi interlocutori.

Lezione 4: "Scrivere lo scenario di uno spettacolo video secondo uno schema prestabilito" *Tempo: 1 ora*

L'insegnante designa uno o più studenti per scrivere la sceneggiatura della rappresentazione. Avranno il compito di scegliere il vocabolario giusto e farlo sembrare naturale. È importante aggiungere le indicazioni di scena per gli attori, per capire le situazioni da recitare. Gli insegnanti assistono gli studenti, correggono la scrittura e suggeriscono idee. L'insegnante divide i compiti in modo che ogni studente sia responsabile della creazione di un elemento del prodotto finale.

Lezione 5: "L'assegnazione dei personaggi, i loro ruoli, le ambientazioni, le indicazioni di scena, gli oggetti di scena" *Tempo: 1 ora*

L'insegnante incarica uno o più studenti di creare i suddetti elementi del role-play secondo le proprie preferenze, copiare le frasi da memorizzare, decidere quando, dove e come provare, stabilire le responsabilità di ciascuno. Inoltre, si apportano le correzioni finali allo scenario e si stabiliscono le descrizioni dettagliate dei luoghi di azione.

Lezione 6: "Creazione di abiti e ambientazione " *Tempo: 2 ore*

Gli studenti scelti devono svolgere la funzione di truccatori e preparare gli abiti per i vari ruoli, oltre a decorare i luoghi progettati per le messe in scena.

Lezione 7-8: "Prove" *Tempo: 4 ore*

Gli studenti esercitano le proprie battute, sotto la supervisione dell'insegnante che li aiuta a correggere la pronuncia, l'articolazione, il tono di voce, i movimenti, la luce, il ritmo del discorso e la tempistica.

Lezione 9-10: "Creare il prodotto finale - Riprese" *Tempo: 3 ore*

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Gli studenti filmano lo sketch e lo montano. Le riprese sono fatte con i costumi originali già preparati. È probabile che alcune scene richiedano qualche revisione e qualche ripetizione.

FASE 3 CONDIVISIONE E VALUTAZIONE *Tempo: 2 ore*

Condivisione:

- I lavori degli studenti (come disegni, foto, video) possono essere facilmente condivisi con altri studenti e insegnanti (attraverso, ad esempio, mostre, bacheca della scuola, notizie sul sito web della scuola e pagina FB)
- Le opere digitali degli studenti (come ipertesti, storie digitali, video, slideshow) possono essere caricate su piattaforme multimediali e condivise sul sito web della scuola o sui social media.
- Le community di insegnanti ([eTwinning](#), [Teachersconnect](#), ecc.) o le community di piattaforme interattive (come [Edmodo](#), [Pinterest](#)) possono essere utilizzate per promuovere il dibattito e confrontare diversi risultati e punti di vista.
- Mentoring peer-to-peer: agli studenti delle classi superiori, che hanno svolto precedentemente lo stesso lavoro scolastico o un lavoro simile sui temi del Cyberbullismo, può essere chiesto di fare da tutor ai loro coetanei delle classi inferiori, fornendo esperienza, aiuto e supporto. Un buon modo per collegare le diverse parti del programma di studi e migliorare la cooperazione tra studenti di età diverse.
- Presentare le foto della fase di creazione nella bacheca della scuola

Valutazione:

- Valutazione del questionario sulle conoscenze in ingresso e feedback conclusivo

Esempi di strumenti di valutazione sono forniti nell'Appendice al presente manuale.

Suggerimenti e consigli

- Gli insegnanti dovrebbero fornire una costante supervisione durante le riunioni degli studenti, le prove, la gestione del lavoro e aiutare ad organizzare le riprese
- Quando si ha a che fare con le emozioni gli insegnanti devono essere consapevoli di entrare in un campo sensibile. Si consiglia di non costringere gli studenti a lavorare su un'area specifica, ma di lasciarli liberi di scegliere ciò che li fa sentire più a loro agio.
- È davvero importante prestare particolare attenzione alle fragilità. Alcuni studenti potrebbero aver subito molestie e potrebbero avere difficoltà a

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



	<p>parlarne in classe. Se percepite un qualche tipo di imbarazzo, offritevi di parlarne in privato.</p>
Sicurezza online	<p>Le regole di sicurezza online andranno spiegate prima di qualsiasi attività in rete. Si ritiene imprescindibile responsabilità dell'insegnante promuovere il rispetto di eventuali norme decise dalla scuola e/o dal governo in materia di sicurezza ed assicurarsi che ad esse sia dedicato uno spazio adeguato all'interno del curriculum scolastico.</p> <p>Si possono presentare alcune leggi e regolamenti nazionali/europei sulla sicurezza in Internet:</p> <p>https://eur-lex.europa.eu/legal-content/AUTO/?uri=CELEX:32008D1351&qid=1590220496072&rid=2</p> <p>https://eur-lex.europa.eu/legal-content/AUTO/?uri=CELEX:32019R0881&qid=1590220351153&rid=2</p> <p>https://eur-lex.europa.eu/legal-content/AUTO/?uri=CELEX:32018L1972&qid=1590220351153&rid=9</p> <p>Per sensibilizzare gli studenti sul tema della sicurezza in Internet, possono essere utili le seguenti risorse:</p> <p>https://www.mcgruff-safe-kids.com/2014/08/10-internet-safety-tips-for-kids/</p> <p>Agli studenti può essere mostrato il video sulla sicurezza online all'indirizzo:</p> <p>http://learnenglishteens.britishcouncil.org/uk-now/video-uk/online-safety-tips</p>

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Creazione del prodotto finale

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Escuela de Arte Pedro Almodóvar

Modulo	Il ruolo dell'empatia	
Livello scolastico	Scuola secondaria di secondo grado	
Titolo	VISUALIZZARE LE EMOZIONI	
Obiettivi di apprendimento CONOSCENZE, COMPETENZE E ABILITA'	CONOSCENZE Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di comprendere: <ul style="list-style-type: none">● le dinamiche dell'empatia e della comunicazione● la grammatica dei testi visivi, audiovisivi e multimediali	COMPETENZE Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di: <ul style="list-style-type: none">● utilizzare una terminologia specifica nel contesto appropriato● comunicare e condividere idee in modo efficace attraverso diversi mezzi● utilizzare una serie di strumenti digitali per elaborare, presentare e sviluppare idee e narrazioni
	COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE Gli studenti dovranno essere in grado di partecipare attivamente e a pieno titolo alla discussione e al lavoro di squadra con i pari, anche di diverse fasce d'età	
Tempistica	Introduzione all'argomento: 5 ore Fase creativa: 36 ore Condivisione e valutazione: 2 ore	
Risorse e materiali	<ul style="list-style-type: none">● Video● Macchina fotografica digitale● Presentazione PPT sull'empatia, il bullismo e il cyberbullismo● Proiettore● Inchiostri speciali per carta● Applicazioni digitali e piattaforme (come eTwinning, Teachersconnect, Edmodo, Pinterest)● Materiale da disegno, fogli di acetato● Scanner● Software: CorelDRAW, Adobe Photoshop e After Effects.	

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Contenuti	A. Il ruolo dell'empatia <ul style="list-style-type: none">a. L'altro da noi: esempi di ricerca speculare e doppia nella storia dell'arte (dipinti e fotografie)b. Virtuale come reale in opposizione all'effettivo come presenzac. L'empatia come strumento per cambiare il comportamento sociale B. Emozioni <p>lessico dei sentimenti e delle emozioni</p>
Descrizione dell'unità di apprendimento	<hr/> <p>FASE 1 INTRODUZIONE</p> <hr/> <p>Lo scopo della prima parte dell'unità è quello di far conoscere agli studenti la connessione tra cyberbullismo ed empatia e di riflettere sui concetti di empatia, bullismo e cyberbullismo. Dopo aver analizzato la realtà e ricercato informazioni sull'argomento, gli studenti devono essere in grado di discutere situazioni e sentimenti.</p> <hr/> <p>Lezione 1: "Presentazione " <i>Tempo: 2 ore</i></p> <hr/> <p>L'insegnante presenta agli studenti alcuni titoli di giornale o notizie online sul bullismo e chiede loro cosa sanno sull'argomento. Poi viene loro mostrata una presentazione PPT con storie di bullismo, definizione di bullismo, sue caratteristiche, effetti, diversi tipi di bullismo, agenti e cause. Segue una discussione in cui gli studenti esprimono le proprie opinioni ed esperienze personali sull'argomento.</p> <p>Risorse:</p> <p>www.ciberbullying.com (lingua spagnola)</p> <p>www.elmundo.es (giornale digitale in spagnolo)</p> <p>https://www.stopbullying.gov/</p> <hr/> <p>Lezione 2: "Cyberbullismo ed empatia" <i>Tempo: 2 ore</i></p> <hr/> <p>L'insegnante mostra il video cyberbullismo : Create No Hate e con gli studenti discute la connessione tra bullismo, cyberbullismo ed empatia.</p> <p>L'insegnante può guidare la discussione attraverso queste domande:</p> <ul style="list-style-type: none">● <i>Come si sente il protagonista?</i>

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



- Quali attività hanno danneggiato il protagonista?
- Cosa dobbiamo fare se siamo vittime di cyberbullismo?

Lezione 3: "Definizione di empatia" Tempo: 1 ora

L'insegnante mostra il seguente video:

["La gallina o l'uovo" \(https://www.youtube.com/watch?v=nfYPktsd9bs\)](https://www.youtube.com/watch?v=nfYPktsd9bs)

Al termine, gli studenti discutono il comportamento dei personaggi del video e i propri sentimenti. L'insegnante chiede: *Cosa faresti se fossi al posto del maiale/pollo? Il comportamento del maiale ha qualcosa a che fare con l'empatia? Perché? Perché no? Che cos'è l'empatia per te?* L'insegnante fornisce la definizione del vocabolario e la confronta con le risposte degli studenti. Gli studenti discutono il concetto di empatia.

Compiti a casa: Ogni studente scrive un testo che racconta qualcosa di simile a quello che ha visto nel video, possibilmente qualcosa che gli è successo, e descrive come si è sentito in quella circostanza. In classe si può chiedere ad alcuni studenti di leggere il proprio testo ai compagni ma questi dovranno tenere le orecchie tappate in modo da non ascoltare la storia ma cercare di indovinare l'argomento e cosa ha provato il compagno, semplicemente guardando la persona che parla.

FASE 2 FASE CREATIVA

Lezione 4: "Disegnare le emozioni: emoticons empatiche" Tempo: 2 ore

Gli studenti lavorano alla progettazione di emoticon riguardanti le sensazioni che hanno provato nella storia che hanno scritto in precedenza. Disegneranno delle emoticon che mostrino emozioni opposte, come felicità/tristezza. Disegneranno degli schizzi a mano e ne svilupperanno uno con l'inchiostro.

Lezione 5: "Stampare le emozioni: emoticons empatiche" Tempo: 2 sessioni di 2 ore

Gli studenti stampano i propri lavori su carta o tessuto (t-shirt) seguendo tecniche precedentemente apprese (serigrafia, inchiostro).

Link utili per conoscere queste tecniche:

<https://theartofeducation.edu/2017/10/12/la-più-bella-lezione-di-serigrafia-di-sempre/>

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



<https://99designs.it/blog/clothing-merchandise/how-to-print-a-t-shirt/>

Lezione 6: "Disegnare le Maschere" Tempo: 2 sessioni di 2 ore

Gli studenti disegnano delle maschere, individualmente, sulla base dei volti del teatro greco in modo da studiare le espressioni e le sensazioni che possono mostrare. Se si indossa una maschera si può assumere un ruolo e scoprire nuove emozioni.

Lezione 7: " Stampa delle Maschere" Tempo: 2 sessioni di 2 ore

Gli studenti stampano le maschere realizzate seguendo le tecniche precedentemente apprese (serigrafia, un inchiostro).

Lezione 8: " Mettiti nei miei panni ": disegnare i personaggi Tempo: 3 sessioni di 2 ore

Agli studenti, individualmente, viene chiesto di disegnare schizzi di diversi personaggi con caratteristiche diverse (come l'etnia, lo stile di abbigliamento, il genere, il gruppo sociale). I disegni sono divisi in 3 sezioni (testa, corpo e gambe) che saranno ritagliate in modo da poter essere scambiate per creare combinazioni di caratteristiche diverse. Si tratta di una sorta di puzzle da utilizzare per scoprire nuove possibilità per noi stessi; infatti quando indossiamo abiti diversi o ci mettiamo nei panni degli altri, adottiamo un punto di vista nuovo e cerchiamo di provare quello che provano gli altri.

Lezione 9: " Mettiti nei miei panni": stampa dei personaggi Tempo: 4 sessioni di 2 ore

Gli studenti stampano su carta i personaggi creati, seguendo le tecniche precedentemente apprese (serigrafia, un inchiostro).

Lezione 10: " Mettiti nei miei panni": rilegatura dei personaggi Tempo: 2 ore

Tutti i personaggi realizzati vengono riuniti in un libro. Ora gli studenti possono utilizzare i personaggi del libro per creare diverse combinazioni e per scrivere una narrazione da utilizzare per realizzare un video.

Lezione 11: " Mettiti nei miei panni": scansione dei caratteri Tempo: 3 sessioni di 2 ore

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Gli studenti scansionano tutti i personaggi e creano con essi un montaggio digitale per realizzare un video. Registrano un video con tutto il processo e un altro con il montaggio digitale.

FASE 3 CONDIVISIONE E VALUTAZIONE *Tempo: 2 ore*

Condivisione:

- I lavori degli studenti (disegni, foto, video, ecc.) possono essere facilmente condivisi con altri studenti e insegnanti (mostre, bacheca della scuola, notizie sul sito web della scuola e sulla pagina Facebook, ecc.)
- Le opere digitali degli studenti (ipertesti, storie digitali, video, slideshow, ecc.) possono essere caricate su piattaforme multimediali e condivise sul sito web della scuola o sui social media.
- Le community di insegnanti ([eTwinning](#), [Teachersconnect](#), ecc.) o le community di piattaforme interattive (ad esempio [Edmodo](#), [Pinterest](#), ecc.) possono essere utilizzate per promuovere il dibattito e confrontare diversi risultati e punti di vista.
- Mentoring peer-to-peer: agli studenti delle classi superiori, che hanno svolto precedentemente lo stesso lavoro scolastico o un lavoro simile sui temi del Cyberbullismo, può essere chiesto di fare da tutor ai loro coetanei delle classi inferiori, fornendo esperienza, aiuto e supporto. Un buon modo per collegare le diverse parti del programma di studi e migliorare la cooperazione tra studenti di età diverse.
- Condivisione su [Pinterest](#). È possibile condividere i lavori realizzati dagli studenti su Pinterest spiegando il proprio punto di vista sull'argomento.

Valutazione:

- Valutazione dell'esperienza (questionario per gli insegnanti alla fine dell'unità)
- Autovalutazione dell'esperienza (questionario per studenti alla fine dell'unità)
- Valutazione delle conoscenze e delle competenze acquisite nel modulo specifico (griglie di osservazione durante le lezioni e test finale)

Esempi di strumenti di valutazione sono forniti in appendice al presente manuale.

Suggerimenti e consigli

- Invece di stampare le emoticon, si potrebbe chiedere agli studenti di produrre poster o adesivi.
- Quando si ha a che fare con le emozioni gli insegnanti devono essere consapevoli di entrare in un campo sensibile. Si consiglia di non costringere gli studenti a lavorare su un'area specifica, ma di lasciarli liberi di scegliere ciò che li fa sentire più a loro agio.

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



	<ul style="list-style-type: none">• È davvero importante prestare particolare attenzione alle fragilità. Alcuni studenti potrebbero aver subito molestie e potrebbero avere difficoltà a parlarne in classe. Se percepite un qualche tipo di imbarazzo, offritevi di parlarne in privato.
Sicurezza online	<p>Le regole di sicurezza online andranno spiegate prima di qualsiasi attività in rete. Si ritiene imprescindibile responsabilità dell'insegnante promuovere il rispetto di eventuali norme decise dalla scuola e/o dal governo in materia di sicurezza ed assicurarsi che ad esse sia dedicato uno spazio adeguato all'interno del curriculum scolastico.</p> <p>Si possono presentare alcune leggi e regolamenti nazionali/europei sulla sicurezza in Internet:</p> <p>https://eur-lex.europa.eu/legal-content/AUTO/?uri=CELEX:32008D1351&qid=1590220496072&rid=2</p> <p>https://eur-lex.europa.eu/legal-content/AUTO/?uri=CELEX:32019R0881&qid=1590220351153&rid=2</p> <p>https://eur-lex.europa.eu/legal-content/AUTO/?uri=CELEX:32018L1972&qid=1590220351153&rid=9</p> <p>Per sensibilizzare gli studenti sul tema della sicurezza in Internet, possono essere utili le seguenti risorse:</p> <p>https://www.mcgruff-safe-kids.com/2014/08/10-internet-safety-tips-for-kids/</p> <p>Agli studenti può essere mostrato il video sulla sicurezza online all'indirizzo:</p> <ul style="list-style-type: none">• http://learnenglishteens.britishcouncil.org/uk-now/video-uk/online-safety-tips

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Lezione 3 e 4. "Maschere greche".

MODULO 1: Il ruolo dell'Empatia

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Lezione 5-8. "Mettiti nei miei panni"

MODULO 2: Comprensione dei media



IL SECONDO MODULO, "UNDERSTANDING MEDIA", rappresenta il passo successivo nello sviluppo dei moduli didattici verticali finalizzati alla prevenzione del cyberbullismo a scuola. È molto importante comprendere gli effetti positivi e negativi dei social media, per utilizzarli con consapevolezza e non abusarne.

Sulla base delle più recenti teorie sui modelli di comunicazione (in particolare le funzioni dei neuroni specchio nella comunicazione) e sulle dinamiche della comunicazione e dei suoi agenti, gli studenti sono guidati a scoprire come il mezzo di comunicazione possa influenzare il contenuto della comunicazione stessa. Si tratta di esplorare il concetto di realtà virtuale e, nello specifico, la funzione degli algoritmi nei social media, comprendere i disturbi legati ad internet e indagare le teorie scientifiche che spiegano ciò che sta dietro alla dipendenza dagli smartphone. Secondo recenti ricerche, i **neuroni specchio** sono alla base di questo comportamento e di altri fenomeni imitativi. Si ritiene infatti che i neuroni specchio siano cellule cerebrali specializzate che permettono di imparare ed empatizzare osservando le azioni di un'altra persona.

La caratteristica principale di questi neuroni è che si attivano sia quando compiamo un atto (come mangiare una mela) sia quando osserviamo lo stesso atto, o uno simile, compiuto da un'altra persona. Da un punto di vista psicoanalitico, la ricerca sul ruolo dei neuroni specchio è particolarmente rilevante per comprendere il rapporto esistente tra l'identità personale e il suo riflesso nell'altro, come si crea una versione ideale del Sé (siamo ciò che gli altri vedono di noi) e come funziona la comunicazione sui social network.

Gli studenti sono invitati a considerare le conseguenze negative e i possibili disturbi associati all'uso improprio o all'abuso dei social media nella loro esperienza in rete: paura di perdersi qualcosa di importante o Fear of Missing Out (FOMO), Alone Together (sentirsi soli pur stando insieme), dipendenza dallo smartphone, narcisismo digitale, odio online. Ma è anche vero che i **social media hanno effetti positivi, in quanto ci fanno sentire più connessi e rendono più facile la socializzazione**. L'uso del dibattito, previsto nelle unità di questo modulo, svolge un doppio ruolo: da un lato stimolare la riflessione degli studenti sull'argomento e, dall'altro, praticare il principio empatico di mettersi nei panni di qualcun altro. Agli studenti può essere chiesto di utilizzare una piattaforma mediatica interattiva (come Thinglink, Genial.ly, imageShack o applicazioni simili), che permetta di raccontare una storia etichettando immagini, video e testi attraverso hotspot, per trasformare il proprio lavoro in una grafica interattiva da collegare a pagine web, video, audio o a qualsiasi altro tipo di materiale.

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE ELEMENTARI



Liceul Tehnologic Retezat

Modulo	Comprendere i media	
Livello scolastico	Scuola primaria	
Titolo	COMUNICATORI EFFICACI	
Obiettivi di apprendimento CONOSCENZE, COMPETENZE E ABILITA'	CONOSCENZE Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di comprendere: <ul style="list-style-type: none">• vari aspetti del bullismo e del cyberbullismo• le dinamiche della comunicazione e i suoi agenti: emittente, destinatario, canale, codice, contesto, rumore, feedback, messaggio• come cambia la comunicazione con l'uso di diversi media• modelli e comportamenti di comunicazione online	COMPETENZE Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di: <ul style="list-style-type: none">• utilizzare una terminologia specifica nel contesto appropriato• comunicare e condividere idee in modo efficace attraverso diversi mezzi
	COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE Gli studenti dovranno essere in grado di: <ul style="list-style-type: none">• partecipare attivamente e a pieno titolo alla discussione e al lavoro di squadra con i pari (anche di diverse fasce d'età)• mostrare collaborazione, assertività e responsabilità nell'interazione online.	
Tempistica	Introduzione all'argomento: 3-4 ore Fase creativa: 5-6 ore Condivisione e valutazione: 2 ore	
Risorse e materiali	<ul style="list-style-type: none">• Computer con connessione internet• Fogli di lavoro• Immagini• Video• Forbici, colla, penne, matite• Carta formato poster o di grandi dimensioni	

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE ELEMENTARI



	<ul style="list-style-type: none">● Spettacoli televisivi, film su DVD, Laser Disk, Blu-ray● Radio-talk show, musica● CD, podcast, musica● E-mail● Applicazioni e piattaforme digitali (come eTwinning, Teachersconnect, Edmodo, Pinterest)● Riviste - Libri - Giornali - Videogiochi -● Macchina fotografica (digitale, Polaroid, pellicola, video camera)● Telefoni cellulari
Contenuti	Comprensione dei media <ul style="list-style-type: none">● le dinamiche della comunicazione e i suoi agenti: emittente, destinatario, canale, codice, contesto, rumore, feedback, messaggio● come cambia la comunicazione con l'uso di diversi media● modelli e comportamenti di comunicazione online
Descrizione dell'unità di apprendimento	<hr/> <p>FASE 1 INTRODUZIONE <i>Tempo: 3-4 ore</i></p> <hr/> <p>Gli studenti danno una definizione di media e social media e discutono l'uso/abuso degli smartphone tra i coetanei.</p> <p>Sommario: I mass media sono utilizzati per comunicare informazioni a un gran numero di persone. Includono televisione, radio, computer, cartelloni pubblicitari, riviste, libri e giornali. Insegnare ai giovani le caratteristiche e l'uso dei media permette loro di utilizzarli con un senso di consapevolezza che è fondamentale per prevenire qualsiasi approccio sbagliato ai media.</p> <p>Procedura:</p> <ul style="list-style-type: none">● Su un tavolo, di fronte alla classe, mostrate alcuni esempi dei tipi di media più comuni. Mostrate le immagini di quelli di cui non avete un esempio reale.● Chiedete agli studenti di nominare ogni mezzo. Chiedete loro a cosa servono e se possono essere usati in modo diverso da quello tipico, questo per incoraggiarli a pensare fuori dagli schemi. <p>Per esempio:</p> <p style="text-align: center;"><i>"A cosa serve un giornale? "Per dare le notizie! Per pubblicare i fumetti! Per pubblicizzare nuovi prodotti!"</i></p>

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE ELEMENTARI



"A cosa serve un computer portatile?" "Per giocare! Per scrivere i compiti! Per scrivere e-mail! Per cercare su internet! Per ascoltare musica! Per riportare le notizie!"

- Chiedete agli studenti: *Cosa si intende per media?* Potete aiutarli ponendo ulteriori domande: *Come ricevete le notizie? Cosa si può usare per comunicare un messaggio?* Scrivete una lista delle risposte degli studenti.
- Spiegate che i media sono usati per trasmettere un messaggio, mentre i mass media o mezzi di comunicazione di massa, come i giornali e la televisione, sono usati per raggiungere un numero maggiore di persone. Quando più media vengono usati insieme, li chiamiamo multimedia.
- Chiedete agli studenti se lo smartphone è solo un telefono o può essere usato per altre cose. Raccogliete le loro risposte e chiedete esempi. I bambini potrebbero non usare ancora uno smartphone, ma sicuramente vedono altre persone che li usano e possono conoscere i suoi utilizzi e fornire un commento.

FASE 2 FASE CREATIVA

Lezione 1: "I media, il mio corpo e la mia mente" *Tempo: 5-6 ore*

In che modo i media influenzano la nostra mente e il nostro corpo? Gli studenti discutono sul ruolo dei media nella loro vita; analizzano e decostruiscono le immagini mostrate; creano poster che mostrano le immagini stereotipate rappresentate nei media.

Sintesi: nonostante gli innegabili vantaggi della tecnologia mediatica nella nostra vita, soprattutto per quanto riguarda la comunicazione e l'interconnessione delle persone in tutto il mondo, i media possono avere lati negativi. La maggior parte delle pubblicità ritraggono donne e uomini in ruoli stereotipati: le donne sono viste talora come oggetti sessuali e/o nello svolgimento di tradizionali attività lavorative femminili; gli uomini sono spesso mostrati in ruoli tipicamente maschili; le donne nere sono spesso mostrate in ruoli negativi e/o stereotipati, ecc.

Variazioni delle caratteristiche del corpo, tipo, dimensioni e genere, sono rare nei media.

Questa comunicazione influenza gli adolescenti al punto da creare in loro nozioni alterate di bellezza, amore, successo e carriera. L'esposizione mediatica assorbe le menti degli adolescenti a un livello allarmante. Discutere il ruolo dei media e decostruire le immagini mediatiche aiuta i ragazzi a capire l'influenza che essi possono avere ed evitare i rischi che talvolta nascondono.

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE ELEMENTARI



Procedura: spiegate agli studenti che dovranno creare un poster con immagini, prese dai media, che mostrino donne o uomini in ruoli stereotipati. Ricordate loro che un'immagine stereotipata di una donna/uomo tende a mostrare il suo ruolo tradizionale "femminile/maschile" come, ad esempio, stirare o cucinare per le donne o l'uso della forza muscolare negli uomini. Le immagini possono anche rappresentare ideali standardizzati di bellezza e comportamento.

- Dividete gli studenti in gruppi. Distribuite giornali, riviste, forbici, colla, carta per poster, penne e matite ad ogni gruppo. Chiedete ai gruppi di identificare le immagini che mostrano ruoli stereotipati. Lasciate che spieghino il motivo della loro scelta concentrandosi su come i colori, le posizioni, l'illuminazione e qualsiasi altro elemento vengono utilizzati per trasmettere lo stereotipo.
- Fate in modo che ogni gruppo riferisca le proprie conclusioni.
- Chiedete agli studenti di ritagliare le immagini scelte e di incollarle su un cartellone.
- Dopo di che, gli studenti scrivono dei commenti accanto alle immagini, seguendo uno schema esemplificato dalle seguenti domande
Quale idea suggerisce l'immagine scelta? Come ti senti quando la guardi? Fa male alla tua sensibilità? Ti fa sentire che c'è qualcosa di sbagliato nel tuo aspetto fisico o nel tuo comportamento? A chi potrebbe giovare mostrare questo tipo di immagini? (aziende, pubblicitari, ecc.)
- Chiedete ai gruppi di presentare i poster realizzati, descrivendo le immagini ed esprimendo i loro commenti. Invitate ciascun gruppo a presentare un'immagine alternativa rispetto a quella scelta, più rispettosa delle individualità e delle identità.

FASE 3 CONDIVISIONE E VALUTAZIONE *Tempo: 2 ore*

Condivisione:

- I lavori degli studenti (come disegni, foto, video) possono essere facilmente condivisi con altri studenti e insegnanti (attraverso, ad esempio, mostre, bacheca della scuola, notizie sul sito web della scuola e pagina FB)
- Le opere digitali degli studenti (come ipertesti, storie digitali, video, slideshow) possono essere caricate su piattaforme multimediali e condivise sul sito web della scuola o sui social media.
- Le community di insegnanti ([eTwinning](#), [Teachersconnect](#), ecc.) o le community di piattaforme interattive (come [Edmodo](#), [Pinterest](#)) possono essere utilizzate per promuovere il dibattito e confrontare diversi risultati e punti di vista.

MODULO 2: Comprendere i media

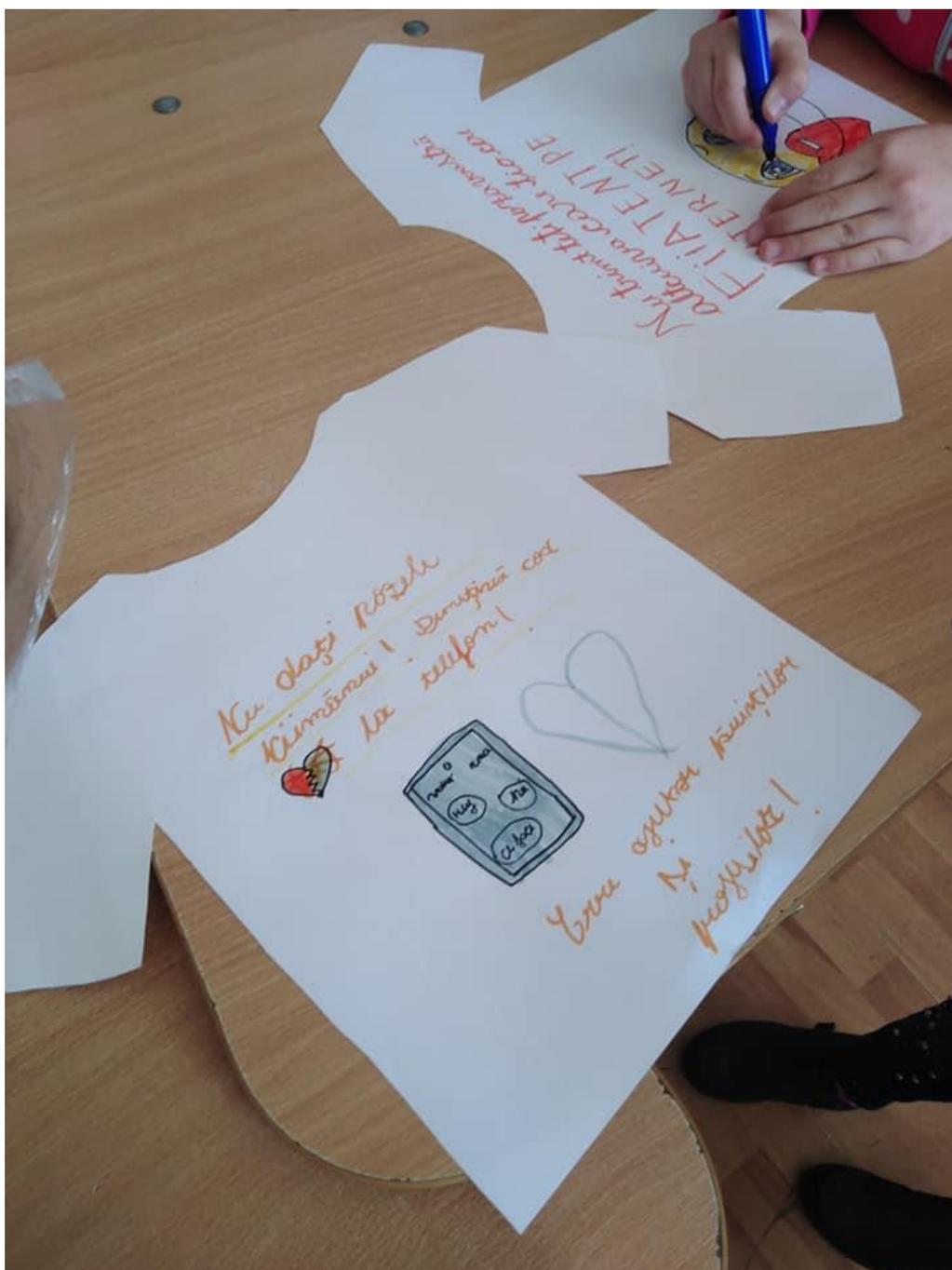
SCUOLE ELEMENTARI



	<ul style="list-style-type: none">● Mentoring peer-to-peer: agli studenti delle classi superiori, che hanno svolto precedentemente lo stesso lavoro scolastico o un lavoro simile sui temi del Cyberbullismo, può essere chiesto di fare da tutor ai loro coetanei delle classi inferiori, fornendo esperienza, aiuto e supporto. Un buon modo per collegare le diverse parti del programma di studi e migliorare la cooperazione tra studenti di età diverse.● Presentare le foto della fase di creazione nella bacheca della scuola <p>Valutazione:</p> <p>Domande di valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none">● Gli studenti hanno saputo dare una definizione di media?● Gli studenti hanno imparato a conoscere le diverse forme di media?
Suggerimenti e consigli	<ul style="list-style-type: none">● Evitate la facile trappola di comunicare ai vostri studenti che lo smartphone o altri media sono dispositivi "diabolici". Piuttosto, sottolineate il fatto che essi possono essere ottimi strumenti di apprendimento quando si impara ad usarli in modo responsabile.● Nell'affrontare le emozioni è fondamentale non costringere gli studenti a lavorare su un'area specifica, ma lasciarli liberi di scegliere ciò con cui si sentono più a proprio agio.
Sicurezza online	<p>Le regole di sicurezza online andranno spiegate prima di qualsiasi attività in rete. Si ritiene imprescindibile responsabilità dell'insegnante promuovere il rispetto di eventuali norme decise dalla scuola e/o dal governo in materia di sicurezza ed assicurarsi che ad esse sia dedicato uno spazio adeguato all'interno del curriculum scolastico.</p> <p>Prima di avviare questa unità, per sensibilizzare gli studenti alle regole di sicurezza, si possono utilizzare alcune risorse online:</p> <p>https://www.mcgruff-safe-kids.com/2014/08/10-internet-safety-tips-for-kids/https://www.safekids.com/kids-rules-for-online-safety/</p> <p>Agli studenti può essere mostrato il video sulla sicurezza online all'indirizzo: 5 Consigli per la sicurezza su Internet per i bambini (https://www.youtube.com/watch?v=X9Htg8V3eik)</p>

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE ELEMENTARI



Gli studenti creano magliette di cartone con i loro slogan per essere consapevoli dei rischi di Internet

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE ELEMENTARI



Istituto Comprensivo Statale Gianfranco Gaudiano

Modulo	Comprendere i media	
Livello scolastico	Scuola primaria	
Titolo	CONNETTI IL TUO CUORE CON IL TUO SMARTPHONE	
Obiettivi di apprendimento CONOSCENZE, COMPETENZE E ABILITA'	CONOSCENZE Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di comprendere: <ul style="list-style-type: none">● alcuni termini relativi al cyberbullismo e alla comunicazione virtuale● le dinamiche della comunicazione e alcuni dei suoi agenti● come cambia la comunicazione con l'uso di diversi media● modelli e comportamenti di comunicazione online	COMPETENZE Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di: <ul style="list-style-type: none">● utilizzare la terminologia nel contesto appropriato● comunicare e condividere idee attraverso diversi mezzi● riconoscere alcuni abusi informatici nelle loro diverse forme● utilizzare strumenti digitali per elaborare, presentare e sviluppare idee e narrazioni● fare riferimento alle linee guida e alle migliori pratiche per instaurare una relazione di supporto con le vittime di cyberbullismo
	COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE Gli studenti dovranno essere in grado di: <ul style="list-style-type: none">● partecipare attivamente e a pieno titolo alla discussione e al lavoro di squadra con i pari (anche di diverse fasce d'età)● mostrare collaborazione, assertività e responsabilità nell'interazione online● impegnarsi in modo responsabile, proattivo e prosociale nella gestione delle situazioni di cyberbullismo	

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE ELEMENTARI



Tempistica	Introduzione all'argomento: 9 ore Fase creativa: 8 ore Condivisione e valutazione: 2 ore
Risorse e materiali	<ul style="list-style-type: none">● Strumenti di ricerca (libri)● Computer con connessione internet● Video, film, foto, testi, musica● Applicazioni digitali, piattaforme o software (come Scratch, eTwinning, Teachersconnect, Edmodo, Pinterest)● Carte, penne e matite, evidenziatori, colla, forbici, colori● Risorse umane: avvocato/psicologo
Contenuti	Comprensione dei media <ul style="list-style-type: none">● dipendenza da smartphone● paura di essere tagliati fuori (Fear of Missing Out - FOMO)● tipi di utenti internet● narcisismo digitale
Descrizione dell'unità di apprendimento	<hr/> FASE 1 INTRODUZIONE <hr/> Lezione 1: "Com'era la vita prima degli smartphone e di Internet? <i>Tempo: 2 ore</i> <hr/> <p>Attività di brainstorming. L'insegnante chiede agli studenti di pensare a com'era la vita prima di Internet e dei cellulari. Come passavano il tempo libero i ragazzi? Una nonna è invitata a parlare della sua infanzia. Durante il suo racconto, gli studenti ascoltano e fanno domande, poi, in coppia, scrivono tutte le possibili differenze riscontrate con la loro routine.</p> <p>Nella seconda parte della lezione l'insegnante domanda:</p> <ul style="list-style-type: none">● <i>A parte le ore dedicate al sonno, chi di voi ha passato più di due ore senza toccare il computer e i videogiochi nell'ultimo giorno?</i>● <i>Nell'ultima settimana?</i>● <i>Nell'ultimo mese?</i>● <i>Sapete quante ore mediamente trascorrete davanti allo schermo ogni giorno?</i>● <i>In conclusione, pensate che noi, come società, siamo dipendenti dallo smartphone e da Internet?</i>

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE ELEMENTARI



Gli studenti hanno un po' di tempo per parlare con i partner o in piccoli gruppi e poi condividono le loro idee con la classe.

Lezione 2: "Che tipo di utente internet sei?" *Tempo: 2 ore*

L'insegnante pone alcune domande: *Nell'ultima settimana hai usato internet per chattare con gli amici, scaricare musica, pubblicare foto, restare in contatto con gli amici, giocare, inviare messaggi, commentare i post dei tuoi amici, fare una ricerca scolastica?* L'insegnante raccoglie le risposte degli studenti e dice loro che adesso potranno scoprire che tipo di utente internet sono.

Prima di tutto, gli studenti, in gruppo, leggono un breve articolo dal titolo "*Che tipo di internauta sei?*" (o uno simile)

<https://istitutocomprensivoguspini.edu.it/attachments/article/1112/Il%20Fuoricl@ss%20-%20Il%20giornalino%20scolastico%20on%20line.pdf>

o guardano la presentazione qui sotto:

<https://prezi.com/p/gf27mjcr3eq7/types-of-internet-users>

Dopo la lettura/osservazione, gli studenti rispondono alla domanda: *Che tipo di utente Internet sei?*

Secondo l'articolo, in base alle risposte, ci sono quattro categorie di utenti di internet: farfalle, delfini, foche e scoiattoli. Gli studenti leggeranno il profilo corrispondente alle proprie risposte e, a turno, diranno se si rispecchiano in esso dandone motivazione.

In alternativa, gli studenti possono svolgere un quiz online. Quello che segue è destinato agli adolescenti, ma può essere facilmente adattato anche ai più piccoli.

<https://www.nsteens.org/Quizzes/WhichInternetUserAreYou>

Compiti a casa. Chiedete alla vostra famiglia: *Cosa facevano i tuoi genitori e i tuoi nonni nel tempo libero quando erano piccoli?* Fate un disegno.

Lezione 3: "Sicurezza online" *Tempo: 2 ore*

In questa lezione, un avvocato e uno psicologo sono invitati ad affrontare il tema della sicurezza online in modo motivante, permettendo agli studenti di discutere le questioni sollevate e condividere le proprie idee ed opinioni.

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE ELEMENTARI



È importante che la sicurezza online sia discussa con gli alunni, i quali potrebbero non essere informati dei pericoli del web, soprattutto considerando che bambini e adolescenti spesso trascorrono la maggior parte del loro tempo online.

La lezione si conclude con un'attività di role-play per mettere in pratica ciò che gli alunni hanno imparato. Distribuite agli studenti, a coppie, delle carte di ruolo con informazioni chiave che riportino delle istruzioni, come nell'esempio qui sotto:

Studente A: hai notato che uno dei tuoi amici a volte corre dei rischi online e sei preoccupato per questo. Decidi di parlarne con lo studente B e gli poni alcune domande sui seguenti aspetti:

- *Condivisione di foto*
- *Mantenere le password al sicuro*
- *Interagire con le altre persone*
- *Mantenere la privacy*
- *Informazioni personali*

Puoi utilizzare alcune delle seguenti domande: *Pensi che sia una buona idea condividere le foto online? Quanto è importante mantenere la password al sicuro? Quali informazioni personali si possono condividere? Perché dovremmo fare attenzione? Si dovrebbe sempre/mai controllare le impostazioni sulla privacy? È/non è una buona idea scrivere la password? Bisogna/Non bisogna usare la data di nascita come password? È importante cancellare la cronologia del browser?*

Lo studente B risponde cercando di mettere in pratica ciò che si è detto nel corso della lezione.

Al termine dell'attività gli alunni possono riassumere in maniera schematica le principali regole per il buon uso della rete, sotto forma di decalogo.

Lezione 4: "Definire il narcisismo" Tempo: 1 ore

L'insegnante fornisce informazioni sul Mito di Narciso con l'aiuto di un video [Narciso ed Eco \(https://www.youtube.com/watch?v=35jVsyWFss4&feature=youtu.be\)](https://www.youtube.com/watch?v=35jVsyWFss4&feature=youtu.be).

Il personaggio di Narciso, risalente alla mitologia greca, era bello, egocentrico, arrogante e amava solo la propria immagine. Passava quasi tutto il suo tempo a guardare il proprio riflesso in una pozza d'acqua. Alla fine, gli dei si indispettarono e lo trasformarono in una statua. Tuttavia, rendendosi conto di essere stati troppo severi, ebbero pietà di lui e lo trasformarono in un fiore, il Narciso.

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE ELEMENTARI



L'insegnante spiega brevemente cosa si intende per narcisismo portando degli esempi. Condivide con la classe questa definizione di narcisismo tratta da un dizionario: "Troppo interesse e ammirazione per il proprio aspetto fisico e/o le proprie capacità".

Lezione 5: "Narcisismo digitale: Cos'è esattamente il narcisismo digitale? Tempo: 2 ore e mezza

L'insegnante chiede agli studenti se pensano che i social media ci rendano narcisisti:

Ricordate un tempo in cui i "selfie" non esistevano? Fate attenzione a ciò che pubblicate online?

L'insegnante spiega che il narcisismo digitale è diventato un'ossessione adolescenziale (ma non solo) che può portare all'insicurezza, a disordini fisici e psichici, alla dipendenza dai social media.

Con l'aiuto dell'insegnante gli studenti scopriranno che è bello avere autostima, prendersi cura di se stessi, essere estroversi e sicuri di sé, ma il narcisismo è un disturbo patologico e distruttivo, in quanto determina una mancanza di empatia e può portare ad un impoverimento delle relazioni interpersonali.

La personalità di un narcisista può avere le seguenti caratteristiche:

- grandioso senso di autostima
 - fantasie di successo illimitato, di potere, di bellezza o di amore ideale
 - il narcisista tende ad approfittare degli altri per raggiungere i propri fini
 - mancanza di empatia (il narcisista non vuole riconoscere o identificarsi con i sentimenti e i bisogni degli altri)
 - il narcisista è spesso invidioso degli altri o crede che gli altri siano invidiosi di lui o di lei
 - il narcisista mostra interesse per gli altri solo quando si adattano alle sue esigenze
 - il narcisista, di solito, mostra arroganza
 - i narcisisti tendono a usare i social media per ubriacarsi d' amore.
 - I narcisisti sono anche molto bravi a manipolare gli altri.
- La maggior parte delle persone cerca di evitarli e di non emularli.

FASE 2 FASE CREATIVA

Lezione 6: "Un mimo e una storia sull'uso del cellulare nella routine quotidiana di un adolescente" Tempo: 4 ore

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE ELEMENTARI



Gli studenti inventano e scrivono una storia di adolescenti (possono pensare a un amico o a un fratello maggiore) che usano lo smartphone in modo narcisistico e scelgono il personaggio principale. Dovranno praticare l'espressione del viso, mimare semplici movimenti e mettersi in posa. Il cellulare viene riprodotto con un bicchiere di carta e spago.

Risorse sull'uso del mimo nell'educazione:

[Mimo nell'educazione \(https://www.youtube.com/watch?v=vX_lgoxZUUs\)](https://www.youtube.com/watch?v=vX_lgoxZUUs)

<https://busyteacher.org/3780-how-to-teach-using-gestures-mime.html>

<https://news.collinselt.com/tips-for-teachers-working-with-gestures-and-mime-5-classroom-activities/>

Gli insegnanti assistono, forniscono suggerimenti e aiuto.

Lezione 7: "Un fumetto e una recita per promuovere il lavoro di gruppo e la cooperazione" *Tempo: 4 ore*

L'insegnante propone agli studenti di creare un fumetto con la storia, precedentemente inventata. Gli studenti in piccoli gruppi definiscono la trama del fumetto, i personaggi, le azioni, ecc.

Ogni gruppo scrive la sceneggiatura e i dialoghi del fumetto. Gli insegnanti assistono, danno suggerimenti e aiuto e correggono la scrittura.

Si può chiedere loro di creare un fumetto digitale usando programmi come Scratch.

Ecco il link a [Creare un fumetto in Scratch](#)

<https://www.slideshare.net/PatrickJohnMcGee/creating-a-comic-in-scratch-year7>

FASE 3 CONDIVISIONE E VALUTAZIONE *Tempo: 2 ore*

Condivisione:

- I lavori degli studenti (come disegni, foto, video) possono essere facilmente condivisi con altri studenti e insegnanti (attraverso, ad esempio, mostre, bacheca della scuola, notizie sul sito web della scuola e pagina FB)

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE ELEMENTARI



	<ul style="list-style-type: none">● Le opere digitali degli studenti (come ipertesti, storie digitali, video, slideshow) possono essere caricate su piattaforme multimediali e condivise sul sito web della scuola o sui social media. eTwinning● Le community di insegnanti (eTwinning, Teachersconnect, ecc.) o le community di piattaforme interattive (come Edmodo, Pinterest) possono essere utilizzate per promuovere il dibattito e confrontare diversi risultati e punti di vista.● Mentoring peer-to-peer: agli studenti delle classi superiori, che hanno svolto precedentemente lo stesso lavoro scolastico o un lavoro simile sui temi del Cyberbullismo, può essere chiesto di fare da tutor ai loro coetanei delle classi inferiori, fornendo esperienza, aiuto e supporto. Un buon modo per collegare le diverse parti del programma di studi e migliorare la cooperazione tra studenti di età diverse.● Presentare le foto della fase di creazione nella bacheca della scuola. <p>Valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none">● Valutazione delle conoscenze di base degli studenti (<i>questionario preliminare</i>)● Valutazione dell'esperienza (<i>questionario per gli insegnanti alla fine dell'unità</i>);● Autovalutazione dell'esperienza (<i>questionario per studenti alla fine dell'unità</i>)● Valutazione delle conoscenze e delle competenze acquisite nel modulo specifico (<i>griglie di osservazione durante le lezioni e test finale</i>)● Presentazione del prodotto finale agli studenti della propria scuola e/o agli studenti di un'altra scuola. <p>Esempi di strumenti di valutazione sono forniti in appendice al presente manuale.</p>
Suggerimenti e consigli	<ul style="list-style-type: none">● Evitate la facile trappola di comunicare ai vostri studenti che lo smartphone o altri media sono dispositivi "diabolici". Piuttosto, sottolineate il fatto che essi possono essere ottimi strumenti di apprendimento quando si impara ad usarli in modo responsabile.● Nell'affrontare le emozioni, è fondamentale non costringere gli studenti a lavorare su un'area specifica, ma lasciarli liberi di scegliere ciò con cui si sentono più a loro agio.
Sicurezza online	<p>Le regole di sicurezza online andranno spiegate prima di qualsiasi attività in rete. Si ritiene imprescindibile responsabilità dell'insegnante promuovere il rispetto di eventuali norme decise dalla scuola e/o dal governo in materia di sicurezza ed assicurarsi che ad esse sia dedicato uno spazio adeguato all'interno del curriculum scolastico.</p>

MODULO 2: Comprendere i media

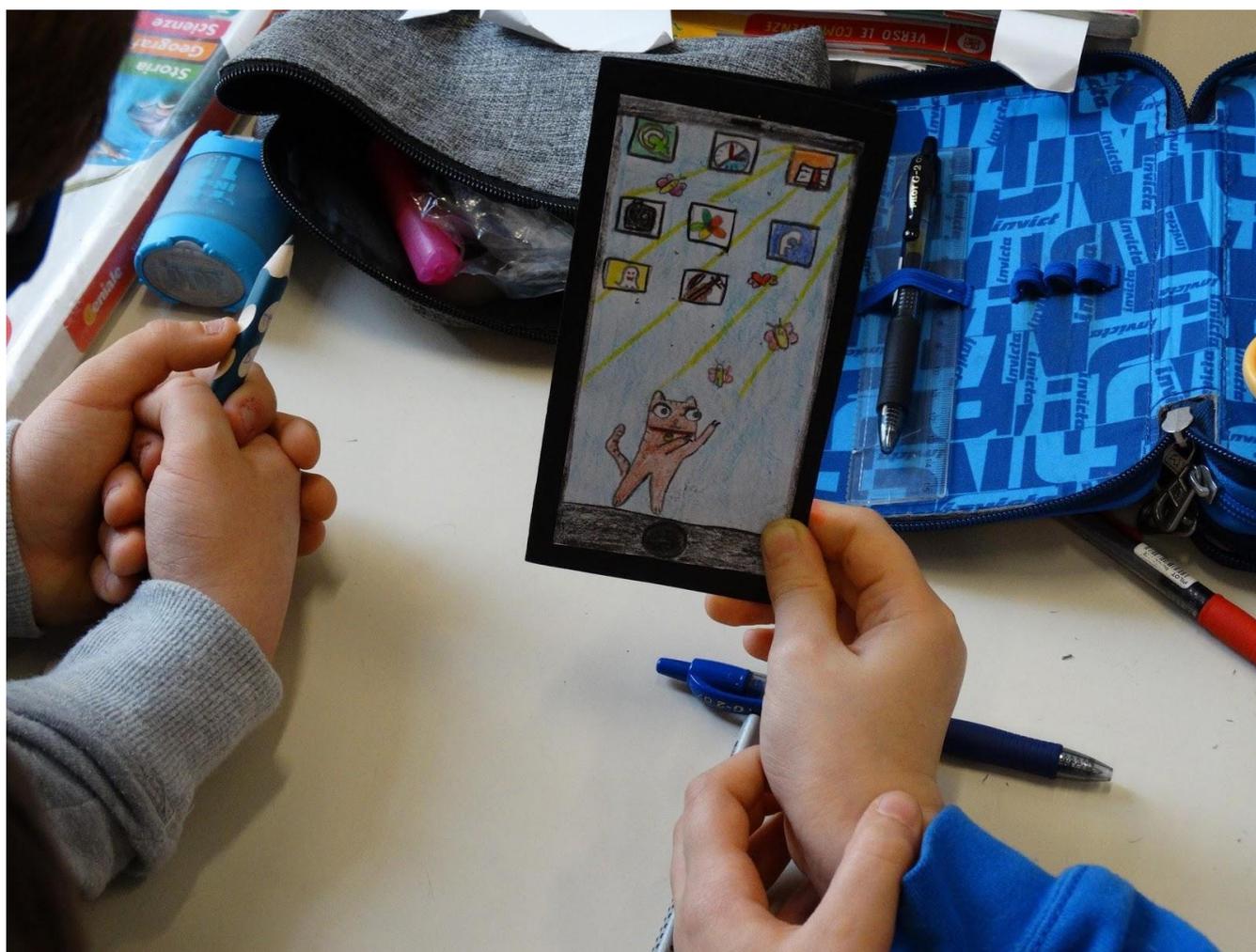
SCUOLE ELEMENTARI



Prima di avviare questa unità, per sensibilizzare gli studenti alle regole di sicurezza, si possono utilizzare alcune risorse online:

<https://www.mcgruff-safe-kids.com/2014/08/10-internet-safety-tips-for-kids/><https://www.safekids.com/kids-rules-for-online-safety/>

Agli studenti può essere mostrato il video sulla sicurezza online all'indirizzo: [5 consigli per la sicurezza su Internet per i bambini](https://www.youtube.com/watch?v=X9Htg8V3eik) (<https://www.youtube.com/watch?v=X9Htg8V3eik>)



MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE ELEMENTARI



Creare un cellulare per mimare la storia

MODULO 2: Comprendere i Media

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



Liceul Tehnologic Retezat

Modulo	Comprendere i media	
Livello scolastico	Scuola secondaria di primo grado	
Titolo	GIOVANI LEADER DIGITALI	
Obiettivi di apprendimento CONOSCENZE, COMPETENZE E ABILITA'	CONOSCENZE Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di comprendere: <ul style="list-style-type: none">● la terminologia appropriata relativa al cyberbullismo e alla comunicazione virtuale● vari aspetti del bullismo e del cyberbullismo● la grammatica dei testi visivi, audiovisivi e multimediali● le dinamiche della comunicazione e i suoi agenti: emittente, destinatario, canale, codice, contesto, rumore, feedback, messaggio● come cambia la comunicazione con l'uso di diversi media● modelli e comportamenti di comunicazione online	COMPETENZE Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di: <ul style="list-style-type: none">● utilizzare una terminologia specifica nel contesto appropriato● comunicare e condividere idee in modo efficace attraverso diversi mezzi● riconoscere l'abuso informatico nelle sue diverse forme● fare riferimento alla normativa vigente in materia di cyberbullismo
	COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE Gli studenti dovranno essere in grado di: <ul style="list-style-type: none">● partecipare attivamente e a pieno titolo alla discussione e al lavoro di squadra con i pari (anche di diverse fasce d'età)● mostrare collaborazione, assertività e responsabilità nell'interazione online● impegnarsi in modo responsabile, proattivo e prosociale nella gestione delle situazioni di cyberbullismo. In particolare dovranno: <ul style="list-style-type: none">● esercitare un ruolo di leadership nell'affrontare eventuali episodi di Cyberbullismo	

MODULO 2: Comprendere i Media

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



	<ul style="list-style-type: none">● esercitare un ruolo di leadership nel promuovere gli usi positivi della tecnologia● usare la pressione positiva dei coetanei per scoraggiare il cyberbullismo
Tempistica	Introduzione all'argomento: 10 ore Fase creativa: 7 ore Condivisione e valutazione: 2 ore
Risorse e materiali	<ul style="list-style-type: none">● Computer con connessione internet● Applicazioni, piattaforme e software: Thinglink, Pinterest, Scratch, Powtoon, software per il montaggio di video● Fogli di lavoro● Lavagna a fogli mobili● Immagini● Video● Carta/cartone, penne e matite, evidenziatori, colla, forbici● Diapositive● Giornali/riviste
Contenuti	Comprensione dei media <ul style="list-style-type: none">● le dinamiche della comunicazione e i suoi agenti: emittente, destinatario, canale, codice, contesto, rumore, feedback, messaggio● come cambia la comunicazione con l'uso di diversi media● modelli e comportamenti di comunicazione online
Descrizione dell'unità di apprendimento	FASE 1 INTRODUZIONE <hr/> Lezione 1: "Consumatori critici" Tempo: 2 ore <hr/> <p>Lo scopo della lezione 1 è quello di mostrare agli studenti le sfide contemporanee associate al consumo di contenuti mediatici e alle discussioni sui social media. Ciò comporta la comprensione dei concetti di fake news, camere d'eco e bolle di filtraggio. Agli studenti verrà richiesto di capire perché esistono notizie false, come riconoscerle e come fare passi positivi per rispondere ad esse. La sessione svilupperà la consapevolezza di cosa sono le camere d'eco e le bolle di filtraggio e di come esse abbiano un impatto sulle loro esperienze online.</p> Passo 1 - Agli studenti viene mostrato il seguente video o simile:

MODULO 2: Comprendere i Media

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



[Social media - notizie false, bolle di filtraggio e condividere saggiamente!](https://www.open.edu/openlearn/education-development/education/social-media-fake-news-filter-bubbles-and-sharing-wisely)
(<https://www.open.edu/openlearn/education-development/education/social-media-fake-news-filter-bubbles-and-sharing-wisely>)

Passo 2 Dopo averlo visto, gli studenti, divisi in 3 gruppi, ne discutono brevemente e poi preparano un poster sul quale incollano foto/ritagli di notizie false riguardanti 3 argomenti a loro scelta (sport, gossip, salute, scuola, ecc.) traendoli da riviste, giornali, internet, ecc. messi a disposizione dall'insegnante.

Passo 3 Fornire agli studenti una lista di domande chiave da porsi ogni volta che si trovano di fronte a un messaggio mediatico. Ecco alcune possibili domande:

1. *Chi ha creato questo messaggio?*

Aiutate i vostri studenti a comprendere che tutti i messaggi e anche le piattaforme dei social media sono stati costruiti da qualcuno con una particolare visione e un determinato background, quindi essi dovrebbero sempre mettere in discussione sia i messaggi che vedono, sia le piattaforme su cui i messaggi sono condivisi.

2. *Quali tecniche vengono utilizzate per attirare la mia attenzione?*

Aiutare gli studenti a riconoscere come vengono utilizzate tecniche sempre nuove per catturare la nostra attenzione - a volte senza che ce ne rendiamo conto.

3. *Quali stili di vita, valori e punti di vista sono rappresentati o mancanti?*

Qui si potrebbe anche discutere di come i media più diffusi possano talvolta rafforzare certi stereotipi, valori e punti di vista.

4. *Perché viene inviato questo messaggio? È stato creato per informare, intrattenere, o persuadere, o per una combinazione di questi scopi?*

Con questa domanda, chiedete agli studenti di esplorare lo scopo del messaggio.

Potreste usare queste domande per riflettere e commentare anche libri di testo e film che già utilizzate.

Gli studenti saranno anche incoraggiati a diversificare le loro fonti mediatiche, al fine di sviluppare punti di vista meglio informati e meglio costruiti.

Una risorsa utile:

<https://d1e2bohyu2u2w9.cloudfront.net/education/sites/default/files/tlr-asset/5-questions-to-ask-about-media-student-teacher.pdf>

MODULO 2: Comprendere i Media

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



Lezione 2: "Cittadini resilienti" *Tempo: 2 ore*

La lezione 2 insegna agli studenti cosa sono gli stereotipi, come vengono alla luce e l'impatto che hanno sugli individui e sulla società in generale. Gli studenti impareranno come gli stereotipi portino le persone a formare atteggiamenti pregiudizievole nei confronti delle diverse comunità, spesso manifestati attraverso una mentalità divisiva, "noi contro loro".

FASE 1 Chiedete agli studenti se sanno cos'è uno stereotipo, fare lo stesso con il concetto di pregiudizio. Scrivete le loro risposte sulla lavagna.

FASE 2 Introdurrete i seguenti concetti con una presentazione e confrontate le vostre definizioni con le risposte fornite degli studenti:

- per stereotipo si intende la presunzione secondo la quale, in un gruppo, le persone che condividono determinate caratteristiche, condividono anche alcuni attributi. In altre parole, si ha uno stereotipo quando qualcuno presume qualcosa di te a causa di una parte della tua identità.
- Il pregiudizio si manifesta quando qualcuno esprime una convinzione (di solito negativa) su una persona o un gruppo basata su uno stereotipo. La credenza si basa di solito sull'appartenenza (reale o presunta) di una persona a un certo gruppo. Il pregiudizio divide anche le persone sulla base di stereotipi. Alcuni esempi sono:
 - Abilismo: atteggiamenti negativi basati sulle capacità fisiche e/o mentali.
 - Omofobia: atteggiamenti negativi nei confronti dei membri della comunità LGBTQ2S+.
 - Razzismo: atteggiamenti negativi basati sulla razza, l'etnia e/o la cultura.
 - Sessismo: atteggiamenti negativi basati sull'identità di genere, sull'espressione del genere e/o sul sesso assegnato alla nascita.
 - Xenofobia: atteggiamenti negativi basati sull'origine nazionale.

FASE 3 Date agli studenti estratti da giornali e notizie online che presentano opinioni pregiudizievole nei confronti di un particolare gruppo. Gli studenti dovrebbero leggere e usare le penne per evidenziare le opinioni pregiudizievole e riferire alla classe le loro idee sulle conseguenze negative di questo atteggiamento.

Fase 4 Chiedete agli studenti di discutere e poi rispondere a queste domande:

- *Come si formano i pregiudizi?*

MODULO 2: Comprendere i Media

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



- *I pregiudizi possono essere rafforzati dai social media?*
- *Cosa possiamo fare per fermare i pregiudizi online?*

Proponete la lettura del seguente articolo:

<https://www.annefrank.org/en/topics/prejudice-and-stereotypes/what-can-you-do-against-prejudice/>

Chiedete agli studenti di discutere i modi in cui si possono respingere i racconti divisivi che si possono incontrare online.

Lezione 3: "Comunicatori efficaci" *Tempo: 2 ore*

Durante questa lezione, gli studenti riconosceranno la differenza tra il pubblico online e quello offline, considereranno l'importanza delle abilità comunicative chiave, come l'uso del tono e del linguaggio, e discuteranno cosa significa essere un buon ascoltatore.

In seguito pianificheranno delle idee su come comunicare in modo efficace e rispettoso i propri sentimenti. Per fare questo, gli studenti attingeranno ad esempi ispiratori di persone che hanno trasmesso con successo messaggi importanti.

Risorse utili:

<https://stanfield.com/8-tips-teach-effective-communication-skills/>

<https://www.edutopia.org/blog/teaching-your-students-conversation-allen-mendler>

FASE 1 Chiedete agli studenti di dare una definizione di comunicazione. Scrivete le loro risposte sulla lavagna.

FASE 2 Introdurrete i seguenti concetti con una presentazione e confrontate le definizioni date con le risposte degli studenti:

la comunicazione è il processo di invio e ricezione di messaggi con l'obiettivo di comprendersi a vicenda. La comunicazione ha successo quando c'è comprensione. La comunicazione può essere verbale, attraverso le parole dette o scritte per trasmettere un messaggio, o non verbale, comprese le espressioni facciali e il linguaggio del corpo.

FASE 3 Gioco "Il telefono senza fili".

Gli studenti si siedono in cerchio. Un giocatore sussurra una frase all'orecchio di un altro giocatore.

MODULO 2: Comprendere i Media

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



Una volta sentita la frase, il secondo giocatore deve ripeterla all'orecchio di un terzo giocatore e così via fino a quando la frase raggiunge l'ultimo giocatore del gruppo. L'ultimo dovrà pronunciare la frase ad alta voce.

Di solito accade che il messaggio che arriva alla fine non sia lo stesso dell'inizio.

Si tratta di un gioco per bambini, ma dietro c'è qualcosa di più interessante: il telefono senza fili si ripete ogni giorno nella vita di tutti. Più volte si ripete un messaggio, più è probabile che esso venga distorto.

Il gioco del telefono senza fili rappresenta un esempio di comunicazione verbale imperfetta dovuta alla mancanza di feedback.

Ora proponete un altro gioco, "**Sciarada**". Chiedete ad alcuni studenti, a turno, di mimare una frase senza parlare o emettere suoni mentre gli altri cercano di indovinare.

Al termine, chiedete ai 'mimi' di spiegare come hanno cercato di comunicare il loro messaggio senza parole (esempio: espressioni del viso, gesti). Chiedete al "pubblico" se il messaggio è risultato chiaro. Spiegate che questo è un esempio di comunicazione non verbale. Spiegate che tutti noi comunichiamo, non solo con le parole, ma anche con il linguaggio del corpo, i gesti, ecc.

Prendete esempio da "telefono" e "sciarada" per dimostrare che a volte ciò che vogliamo comunicare non è ciò che gli altri capiscono. Fate notare agli studenti che è così che si creano le bufale, le leggende metropolitane, le voci e i pettegolezzi e che la comunicazione chiara è un'abilità difficile da conseguire ed importante da praticare.

Lezione 4: "Esperti di diritti" *Tempo: 2 ore*

La lezione 4 insegna agli studenti gli importanti diritti e le responsabilità che hanno nel mondo digitale. In primo luogo, la sessione esamina i diritti di ognuno riguardo la privacy online, il controllo di come le proprie informazioni vengono utilizzate da altri, così come la responsabilità di utilizzare le informazioni altrui in modo attento e rispettoso.

FASE 1 Considerare alcune parole chiave riguardanti la privacy online (privacy, dati personali, dati sensibili, ecc.) e utilizzarle per un momento di brainstorming finalizzato alla condivisione di esempi e definizioni. Scrivere le parole chiave e le idee degli studenti sulla lavagna. Possibili risposte:

- dati personali = informazioni di identificazione che non si desidera che tutti sappiano, ad es. indirizzo di casa o e-mail, numero di telefono, numero di carta di credito, data di nascita, foto del profilo, ecc.;
- dati personali sensibili: informazioni imbarazzanti sulla nostra vita e sulle nostre idee, ovvero opinioni politiche, religione, salute, ecc.;

MODULO 2: Comprendere i Media

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



● privacy: il diritto di tenere segrete le proprie questioni personali.
Compiti a casa: incoraggiare gli studenti a cercare maggiori informazioni sul sito web dell'autorità nazionale per la protezione dei dati e/o su altri siti web pertinenti.

Potete assegnare agli studenti uno *spidergram* (schema a ragno) da completare per ogni parola chiave. Strumento online utile: <https://creately.com/lp/spider-diagram-maker-online/>

È possibile utilizzare gli *spidergram* per creare dei poster.

FASE 2 Chiedete agli studenti di pensare a cosa potrebbe succedere se non si proteggesse la propria privacy online. Utilizzate un video come [Real-Life Stories - Two Kinds of Stupid](#) o [Social Media Data Privacy Awareness](#) per stimolare la discussione sull'argomento. Gli studenti riferiscono le risposte alla classe e si scambiano le proprie opinioni.

FASE 3 Chiedete agli studenti di lavorare in piccoli gruppi per raccogliere informazioni online sulle politiche riguardanti la privacy, ricercandole sui principali siti di social network, per poi rispondere alle seguenti domande:

- Quali consigli fornisce il servizio per aiutare le persone a proteggere la propria privacy?
- Come potete aggiornare le vostre impostazioni sulla privacy?
- Come potete cancellare foto o altre cose pubblicate senza il vostro consenso?
- Come potete scegliere chi può vedere le foto e le altre cose che pubblicate?

Lezione 5: "Leader digitali" Tempo: 2 ore

L'insegnante spiega come i giovani possono svolgere un ruolo civico positivo nella community online. I leader digitali non solo non fanno i prepotenti con gli altri, ma sono anche degli "alfieri", cioè non tacciono, ma scelgono di "alzarsi in piedi" quando gli altri sono oggetto di bullismo.

Risorse utili:

<https://www.thetechadvocate.org/10-activities-that-will-make-students-better-digital-leaders/>

<https://blogs.glowscotland.org.uk/gc/mrfeistsblog/2018/08/12/starting-your-own-digital-leaders-team/>

Gli studenti analizzeranno casi esemplari in cui i giovani hanno utilizzato strumenti digitali per determinare un cambiamento positivo.

MODULO 2: Comprendere i Media

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



Mostrate loro alcuni video (vedi sotto), ma prima di guardarli scrivete le seguenti domande sulla lavagna:

Chi è un leader digitale? Cosa rende di successo un leader digitale? Vuoi essere un leader digitale? Perché?

Raccogliete le risposte e scrivetele sulla lavagna. Condividete una definizione con gli studenti. Risposta possibile: *un leader digitale a scuola non è semplicemente uno studente con buone competenze digitali il cui ruolo è quello di sostenere gli insegnanti e i coetanei nell'uso delle TIC, ma, come membro di una squadra, questo studente dovrebbe anche promuovere il fair-play e un comportamento corretto nell'uso della tecnologia.* Questo ruolo può essere molto importante per i bambini in quanto li aiuta a sviluppare la fiducia in se stessi e la leadership.

Risorse utili online:

<https://digcitutah.com/digital-citizenship-kids/>

Il seguente video è stato creato dai Digital Leaders di una scuola primaria per sostenere i bambini vittime di bullismo nel mondo reale e online.

[Finball Wizard \(https://www.youtube.com/watch?v=bSvPpAqouoE\)](https://www.youtube.com/watch?v=bSvPpAqouoE)

Ecco un esempio di un team di leader digitali chiamato HOTT - Helping Others with Technology Team

[Quinns Beach PS HOT Team \(https://www.youtube.com/watch?v=JnjCy3IKB3Y\)](https://www.youtube.com/watch?v=JnjCy3IKB3Y)

Gli studenti, sulla base delle loro risposte e lavorando a coppie/gruppi, svilupperanno una strategia per creare un team di leader digitali nella loro scuola.

FASE 2 FASE CREATIVA

Lezione 6: "Qual è la differenza? Tempo: 2 ore"

L'attività porta gli studenti a rendersi conto del fatto che il modo in cui comunicano differisce a seconda del mezzo che utilizzano e a riflettere sul perché ciò avvenga.

Dividete la classe in tre gruppi e date a ciascuno un foglio di carta e penne da lavagna a fogli mobili.

MODULO 2: Comprendere i Media

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



Ad ogni gruppo verrà assegnato un mezzo di comunicazione: il primo gruppo si chiamerà 'Social Media', il secondo 'Smartphone' e il terzo 'Faccia a faccia'. Sulla loro lavagna a fogli mobili, ogni gruppo dovrà disegnare una tabella con tre colonne, per esempio:

Social Media:

- Pro
- Contro
- Preferenza per la comunicazione?

Per 15-20 minuti, ogni gruppo dovrebbe compilare la propria tabella. Per prima cosa, dovrebbero scrivere tutti i pro che l'uso di una forma di comunicazione porta, considerando domande guida come:

- *Qualcuno può usarlo per comunicare?*
- *È economico da usare?*
- *Puoi dire qualcosa che ti piace quando lo usi?*
- *Può essere utilizzato per vari scopi?*

Poi dovrebbero concentrarsi sui contro. Se gli studenti fanno fatica a pensare a degli esempi, aiutateli con delle domande come:

- *Le persone sono spesso maleducate quando lo usano?*
- *È difficile far capire il tuo punto di vista quando lo usi?*
- *Crea dipendenza?*

Infine, dovrebbero accordarsi su quale sia la preferenza del loro gruppo per una corretta comunicazione, scegliendo tra i social media, le telefonate e la discussione faccia a faccia. Ogni gruppo dovrebbe trovare due o tre motivi per spiegare la propria scelta.

Una volta completate le tabelle, ogni gruppo dovrebbe nominare un portavoce che si occuperà di riferire quanto scritto nella propria tabella al resto della classe. Una volta fatto ciò, tutti gli studenti dovrebbero essere invitati ad offrire ulteriori idee che a loro avviso mancano rispetto a quanto detto dagli altri gruppi. Ogni gruppo è invitato ad aggiungere queste nuove idee scrivendole sulla lavagna mentre le ascolta dai propri compagni. Quando l'attività è completa, ci dovrebbero essere tre tabelle piene di idee su ogni mezzo di comunicazione.

L'insegnante interviene ponendo le seguenti domande:

- *Quali sono alcune delle principali differenze tra questi tre mezzi di comunicazione?*
- *Secondo te, perché uno è preferibile rispetto agli altri?*
- *Credi che tendiamo a prendere più cattive abitudini usando uno di essi rispetto agli altri?*

MODULO 2: Comprendere i Media

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



- *Perché pensi che questo accada?*

Segue la discussione di gruppo.

Lezione 7: "Il mezzo è il messaggio" *Tempo: 2 ore*

Ogni mezzo, indipendentemente dal contenuto che trasmette, ha una particolare struttura di comunicazione che lo rende non neutrale in quanto influenza, in modo peculiare, i comportamenti e il modo di pensare degli spettatori/utenti.

Risorse utili:

<https://www.marshallmcluhan.com/common-questions/>

<https://mcluhangalaxy.wordpress.com/2019/02/23/the-medium-really-is-the-message-how-mediums-shape-messages/>

L'insegnante chiede agli studenti di dividersi negli stessi gruppi della lezione precedente e fornisce a ciascun gruppo una serie di affermazioni, che potrebbero essere dei messaggi rivolti a qualcuno, numerate da 1 a 4. Due di queste affermazioni sono positive e le altre due negative.

L'insegnante chiede poi ai gruppi di considerare la prima affermazione: quanto è facile o difficile, secondo loro, comunicare questo messaggio a qualcuno rispettivamente attraverso i 'Social Media', lo 'Smartphone' e 'Faccia a faccia'?

Gli studenti dovrebbero essere spinti a considerare come l'affermazione in sé farebbe sentire qualcuno e come ogni particolare mezzo di comunicazione può influire su quanto ci preoccupiamo dei sentimenti dell'altra persona.

L'insegnante dovrebbe ricevere un feedback di ogni gruppo sulla prima affermazione, prima di ripetere questo processo per le tre affermazioni successive.

Attraverso la discussione di ogni affermazione, gli studenti dovrebbero rendersi conto, che il mezzo che usiamo per comunicare i nostri pensieri ha spesso delle implicazioni sugli effetti della comunicazione stessa. I social media, per esempio, permettendoci di comunicare a distanza e attraverso uno schermo, a volte anche in forma anonima, possono portare a prestare meno attenzione ai sentimenti dei nostri interlocutori.

Le seguenti domande possono essere utilizzate per guidare gli studenti ad una corretta comprensione della questione:

MODULO 2: Comprendere i Media

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



- *In che modo il mezzo di comunicazione scelto influenza il vostro modo di comunicare? Quali sono le implicazioni riguardo il vostro tono, il linguaggio, la grammatica e il vostro modo di ascoltare?*
- *È più facile dire certe cose online piuttosto che faccia a faccia? Perché?*
- *È più facile ascoltare i punti di vista degli altri online?*
- *Quali esempi si possono portare di situazioni in cui si dice qualcosa online che non si direbbe in faccia a qualcuno?*
- *Se non si è disposti a dirlo in faccia a qualcuno, lo si dovrebbe dire online?*

Lezione 8 "ONLINE vs FACCIA A FACCIA- storie digitali" *Tempo: 3 ore*

Gli studenti in gruppo sono invitati a creare due presentazioni o storie digitali seguendo il modello dei video proposti di seguito:

- [Comunicazione online vs comunicazione faccia a faccia \(https://www.youtube.com/watch?v=TSMKMNcurto\)](https://www.youtube.com/watch?v=TSMKMNcurto)
- [Comunicazione verbale e non verbale \(https://www.youtube.com/watch?v=Nhg1_6NdDfo\)](https://www.youtube.com/watch?v=Nhg1_6NdDfo)

È possibile utilizzare [Powtoon](#), [Scratch](#), [Thinglink](#) o qualsiasi altro software di presentazione o piattaforma di storytelling digitale per creare storie o animazioni digitali, anche sotto forma di ipertesti, utilizzando i disegni e le voci degli studenti, eventualmente aggiungendo link a testi o a risorse web esterne. Lo storytelling digitale permette di lavorare in modo multidisciplinare, assemblando in modo creativo disegno, lingua, arte, narrazione e tecnologia.

FASE 3 CONDIVISIONE E VALUTAZIONE *Tempo: 2 ore*

Condivisione:

- I lavori degli studenti (disegni, foto, video, ecc.) possono essere facilmente condivisi con altri studenti e insegnanti (mostre, bacheca della scuola, notizie sul sito web della scuola e sulla pagina FB, ecc.)
- Le opere digitali degli studenti (ipertesti, storie digitali, video, slideshow, ecc.) possono essere caricate su piattaforme multimediali e condivise sul sito web della scuola o sui social media.
- Le community di insegnanti ([eTwinning](#), [Teachersconnect](#), ecc.) o le community di piattaforme interattive (come [Edmodo](#), [Pinterest](#)) possono essere utilizzate per promuovere il dibattito e confrontare diversi risultati e punti di vista.

MODULO 2: Comprendere i Media

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



	<ul style="list-style-type: none">● Le esibizioni degli studenti possono coinvolgere i genitori ed essere mostrate in occasione della Giornata della sicurezza su Internet, della Giornata contro il Cyberbullismo o semplicemente durante lo spettacolo di fine anno scolastico.● Mentoring peer-to-peer: agli studenti delle classi superiori, che hanno svolto precedentemente lo stesso lavoro scolastico o un lavoro simile sui temi del Cyberbullismo, può essere chiesto di fare da tutor ai loro coetanei delle classi inferiori, fornendo esperienza, aiuto e supporto. Un buon modo per collegare le diverse parti del programma di studi e migliorare la cooperazione tra studenti di età diverse. <p>Valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none">● Valutazione delle conoscenze di base degli studenti (<i>questionario preliminare</i>)● Valutazione dell'esperienza (<i>questionario per gli insegnanti alla fine dell'unità</i>)● Autovalutazione dell'esperienza (<i>questionario per studenti alla fine dell'unità</i>)● Valutazione delle conoscenze e delle competenze acquisite nell'unità specifica (<i>griglie di osservazione durante le lezioni e test finale</i>). <p>Esempi di strumenti di valutazione sono forniti in appendice al presente manuale.</p>
Suggerimenti e consigli	<ul style="list-style-type: none">● Questo gioco può essere utilizzato a scuola ed è disponibile nelle seguenti lingue: EN, IT, RO e ES https://web.jrc.ec.europa.eu/happyonlife/webgame_en.html● Evitate la facile trappola di comunicare ai vostri studenti che lo smartphone o altri media sono dispositivi "diabolici". Piuttosto, sottolineate il fatto che essi possono essere ottimi strumenti di apprendimento quando si impara ad usarli in modo responsabile.● Nell'affrontare le emozioni è fondamentale non costringere gli studenti a lavorare su un'area specifica, ma lasciarli liberi di scegliere ciò con cui si sentono più a loro agio.
Sicurezza online	<p>Le regole di sicurezza online andranno spiegate prima di qualsiasi attività in rete. Si ritiene imprescindibile responsabilità dell'insegnante promuovere il rispetto di eventuali norme decise dalla scuola e/o dal governo in materia di sicurezza ed assicurarsi che ad esse sia dedicato uno spazio adeguato all'interno del curriculum scolastico.</p> <p>Prima di iniziare questa unità, per sensibilizzare gli studenti alle regole di sicurezza, si possono utilizzare alcune risorse online:</p>

MODULO 2: Comprendere i Media

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



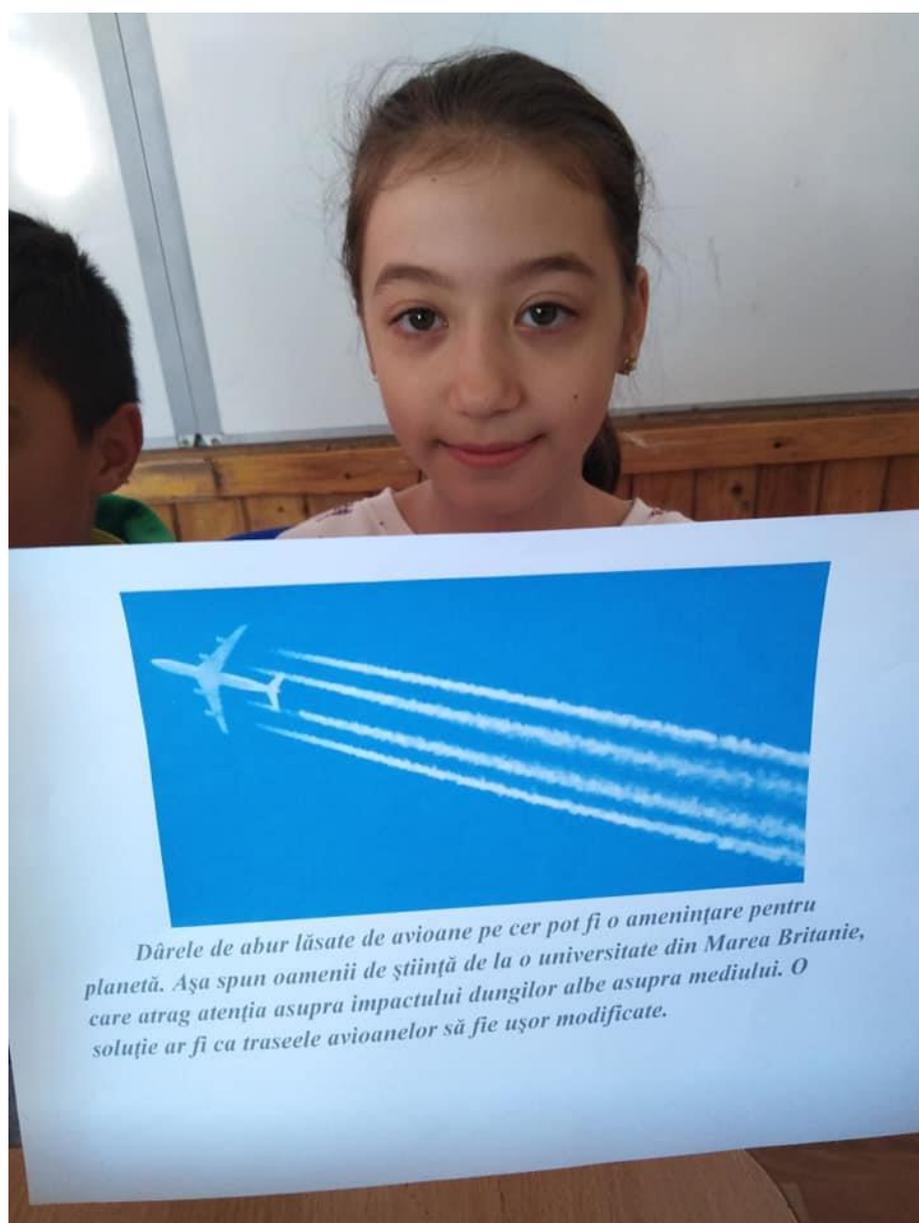
<https://www.mcgruff-safe-kids.com/2014/08/10-internet-safety-tips-for-kids/>

Agli studenti può essere mostrato il video sulla sicurezza online all'indirizzo:

<http://learnlishteens.britishcouncil.org/uk-now/video-uk/online-safety-tips>

MODULO 2: Comprendere i Media

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



Le trappole dei mezzi di comunicazione: FAKE NEWS

MODULO 2: Comprendere i Media

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



Istituto Comprensivo Statale Gianfranco Gaudiano

Modulo	Comprendere i media	
Livello scolastico	Scuola secondaria di primo grado	
Titolo	CONNETTI IL TUO CUORE CON IL TUO SMARTPHONE	
Obiettivi di apprendimento CONOSCENZE, COMPETENZE E ABILITA'	CONOSCENZE Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di comprendere: <ul style="list-style-type: none">● Alcuni termini relativi al cyberbullismo e alla comunicazione virtuale● le dinamiche della comunicazione e alcuni dei suoi agenti● come cambia la comunicazione con l'uso di diversi media● modelli e comportamenti di comunicazione online	COMPETENZE Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di: <ul style="list-style-type: none">● utilizzare la terminologia nel contesto appropriato● comunicare e condividere idee attraverso diversi mezzi● riconoscere alcuni abusi informatici nelle loro diverse forme● utilizzare strumenti digitali per elaborare, presentare e sviluppare idee e narrazioni● fare riferimento alle linee guida e alle migliori pratiche per cercare/dare relazioni di supporto quando si è coinvolti in episodi di cyberbullismo
	COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE Gli studenti dovranno essere in grado di: <ul style="list-style-type: none">● svolgere un ruolo pieno e attivo nella discussione e nel lavoro di squadra con i pari (anche di diverse fasce d'età);● mostrare collaborazione, assertività e responsabilità nell'interazione online;● impegnarsi in modo responsabile, proattivo e prosociale nella gestione delle situazioni di cyberbullismo.	
Tempistica	Introduzione all'argomento: 10 ore Fase creativa: 8 ore Condivisione e valutazione: 2 ore	

MODULO 2: Comprendere i Media

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



Risorse e materiali	<ul style="list-style-type: none">● Computer con connessione internet● Programmi di progettazione grafica: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Fotocamera, Videocamera● Applicazioni, piattaforme e software: Thinglink, Scratch, software per il montaggio di video, Pinterest, eTwinning, Teachersconnect, Edmodo, ecc.● Strumenti di ricerca (libri, Internet)● Presentazione PPT● Risorse umane: avvocato e psicologo
Contenuti	Comprensione dei media <ul style="list-style-type: none">● dipendenza da smartphone● paura di essere tagliati fuori (FOMO)● tipi di utenti internet● narcisismo digitale
Descrizione dell'unità di apprendimento	<hr/> <p>FASE 1 INTRODUZIONE</p> <hr/> <p>Lezione 1: "Siamo dipendenti dai nostri smartphone? La paura di essere tagliati fuori (FOMO)" <i>Tempo: 2 ore</i></p> <hr/> <p>Attività di brainstorming. Chiedete agli studenti di pensare a com'era la vita prima di Internet e dei cellulari. <i>Come passavano il tempo libero gli adolescenti?</i> Una nonna è invitata a parlare della sua infanzia, gli studenti ascoltano e fanno domande, poi, in coppia, scrivono tutte le possibili differenze riscontrate con la loro routine.</p> <p>Nella seconda parte della lezione l'insegnante chiede:</p> <ul style="list-style-type: none">● <i>A parte le ore di sonno, chi ha passato più di due ore senza toccare il cellulare nell'ultimo giorno/settimana/mese?</i>● <i>Sapete quante ore di schermo avete a disposizione ogni giorno?</i>● <i>Sapete cos'è FOMO?</i>● <i>Pensi di soffrire di FOMO?</i> <p>L'insegnante spiega alcune espressioni riguardanti la dipendenza da smartphone:</p> <p>FOMO, acronimo di "Fear of Missing Out": preoccupazione che si possano perdere eventi eccitanti, soprattutto a causa di ciò che si vede sui social media" (Cambridge Dictionary) ; Phubber: qualcuno che ignora la persona con cui si trova e che invece presta attenzione al proprio cellulare (Cambridge Dictionary); Addicted/Dipendenti:</p>

MODULO 2: Comprendere i Media

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



avere un bisogno fisico o mentale di continuare a fare qualcosa.; **Vamping**: stare svegli tutta la notte per inviare SMS, chattare, postare foto o commenti.

L'insegnante chiede: *"In conclusione, pensate che noi, come società, siamo dipendenti dai nostri smartphone e da Internet?"*

Gli studenti hanno un po' di tempo per parlare in coppia o in piccoli gruppi e poi condividono le loro idee con la classe.

Lezione 2: "Che tipo di utente internet sei?" *Tempo: 2 ore*

L'insegnante pone alcune domande: *la settimana scorsa hai usato internet per chattare con gli amici, scaricare musica, pubblicare foto, restare in contatto con gli amici, giocare, inviare messaggi, commentare i post dei tuoi amici, fare una ricerca scolastica?*

L'insegnante raccoglie le risposte degli studenti e dice loro che ora scopriranno che tipo di utenti internet sono.

In primo luogo, gli studenti, in gruppo, leggono un breve articolo *"Che tipo di utente internauta sei?"*

<https://istitutocomprensivoguspini.edu.it/attachments/article/1112/Il%20Fuoricl@ss e%20-%20Il%20giornalino%20scolastico%20on%20line.pdf>

o guardano la presentazione qui sotto:

<https://prezi.com/p/gf27mjcr3eq7/types-of-internet-users>

Dopo aver letto/osservato, gli studenti rispondono alla domanda: *Che tipo di utente Internet sei?*

Secondo l'articolo ci sono quattro categorie di utenti di internet: farfalle, delfini, foche e scoiattoli. Gli studenti leggeranno il profilo corrispondente alle proprie risposte e, a turno, diranno se si rispecchiano in esso dandone motivazione.

In alternativa, gli studenti possono svolgere un quiz online.

<https://www.nsteens.org/Quizzes/WhichInternetUserAreYou>

Compiti a casa. *Scrivi un testo: Cosa fai nel tuo tempo libero online? Cosa facevano i tuoi nonni nel tempo libero?*

MODULO 2: Comprendere i Media

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



Lezione 3: "Sicurezza online" *Tempo: 2 ore*

In questa lezione, un avvocato e uno psicologo sono invitati ad affrontare il tema della sicurezza online in modo motivante, permettendo agli studenti di discutere le questioni, condividere le loro opinioni e idee.

E' importante che la sicurezza online sia discussa con gli studenti i quali trascorrono sempre più tempo in rete ma spesso sono poco consapevoli dei pericoli che essa nasconde.

La lezione si conclude con un'attività di role-play per mettere in pratica ciò che gli alunni hanno imparato. Distribuite agli studenti, a coppie, delle carte di ruolo con informazioni chiave che riportino delle istruzioni, come nell'esempio qui sotto:

Studente A: hai notato che uno dei tuoi amici a volte corre dei rischi online e sei preoccupato per questo. Decidi di parlarne con lo studente B e gli poni alcune domande sui seguenti aspetti:

- Condivisione di foto
- Mantenere le password al sicuro
- Interagire con le altre persone
- Mantenere la privacy
- Informazioni personali

Puoi utilizzare alcune delle seguenti domande: *Pensi che sia una buona idea condividere le foto online? Quanto è importante mantenere la password al sicuro? Quali informazioni personali si possono condividere? Perché dovremmo fare attenzione? Si dovrebbe sempre/mai controllare le impostazioni sulla privacy? È/non è una buona idea scrivere la password? Bisogna/Non bisogna usare la data di nascita come password? È importante cancellare la cronologia del browser?*

Lo studente B risponde cercando di mettere in pratica ciò che si è detto nel corso della lezione.

Al termine dell'attività gli alunni possono riassumere in maniera schematica le principali regole per il buon uso della rete, sotto forma di decalogo.

Lezione 4: "Aspetti positivi e negativi della comunicazione attraverso smartphone e social media" *Tempo: 1 ore*

Chiedete agli studenti di identificare gli impatti positivi e negativi dell'uso dei telefoni cellulari e dei social media.

MODULO 2: Comprendere i Media

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



Possibili domande: *Quali sono i pro e i contro dei social media? Cosa ti piace/non ti piace dei social media? Che influenza hanno i social media sulla vostra vita offline?*

Gli studenti lavorano in piccoli gruppi per rispondere alle domande di cui sopra. Possono riferire che i social media possono avere un impatto sia positivo che negativo sulla loro vita.

Aspetti positivi: comunicare con molte persone allo stesso tempo, migliori relazioni e maggiore fiducia in se stessi.

Gli **esiti negativi** includono possibili malintesi del messaggio, cyberbullismo, destinatari sconosciuti o indesiderati, assenza di privacy, identità nascoste, fine delle amicizie, isolamento, uso eccessivo del cellulare, litigi faccia a faccia, risse, violenza.

Dalla discussione, gli studenti si rendono conto del fatto che i social media possono essere una risorsa utile per le persone, soprattutto gli adolescenti, per avviare dei rapporti senza l'intimidatorio contatto faccia a faccia. Allo stesso tempo, guardarsi negli occhi, una risata o un tocco non possono essere sostituiti da un emoji o da una discussione virtuale, poiché i primi ci danno quella sensazione di comprensione reale che spesso manca nella comunicazione virtuale.

Lezione 5: "Il mito di Narciso" *Tempo: 2 ore*

Il docente (supportato da un insegnante d'arte, se necessario) spiega e analizza alcune opere sul mito di Narciso di Caravaggio e Salvador Dalì:

["Narciso"](https://www.barberinicorsini.org/opera/narciso/) (<https://www.barberinicorsini.org/opera/narciso/>)

["Metamorfosi di Narciso"](http://www.tate.org.uk/art/artworks/dali-metamorphosis-of-narcissus-t02343) (<http://www.tate.org.uk/art/artworks/dali-metamorphosis-of-narcissus-t02343>).

Successivamente, l'insegnante fornisce ulteriori informazioni sul Mito di Narciso con l'aiuto di un video: [Narciso ed Eco](https://youtu.be/WCFVwbiEJEs) (<https://youtu.be/WCFVwbiEJEs>). Nella mitologia greca, Narciso era bello, egocentrico, arrogante e amava solo la propria immagine. Passava quasi tutto il tempo a guardare il proprio riflesso in una pozza d'acqua. Alla fine gli dei si indispettarono e lo trasformarono in una statua. Tuttavia, rendendosi conto che aver ecceduto e avendo pietà di lui, lo trasformarono in un fiore, il Narciso.

Dopo la visione, chiedete agli studenti:

Ti dispiace per Narciso o pensi che si sia meritato il suo destino?

MODULO 2: Comprendere i Media

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



Quali aggettivi useresti per descrivere Narciso? (tragico, presuntuoso, arrogante, vanitoso...)

Come ti sentiresti se sapessi che le persone sono interessate a te solo per il tuo aspetto? Come reagiresti?

Introdurre il concetto di narcisismo. Condividete con la classe questa definizione di narcisismo tratta da un dizionario: "Troppo interesse e ammirazione per il proprio aspetto fisico e/o le proprie capacità". Poi chiedete agli studenti: se qualcuno viene chiamato "narcisista", cosa significa? Gli studenti possono nominare un personaggio che potrebbe essere chiamato narcisista? È un tratto che ammiriamo nelle persone?

Compiti a casa: un disegno sul mito di Narciso.

Lezione 6: "Narcisismo digitale: Cos'è esattamente il narcisismo digitale?" Tempo: 1 ore

L'insegnante chiede agli studenti se pensano che i social media ci rendano narcisisti.

Ricordate un tempo in cui il "selfie" non esisteva? Sapete che ciò che pubblicate potrebbe influenzare il vostro futuro? Fate attenzione a ciò che pubblicate online? Spiegate che il narcisismo digitale è diventato una comune ossessione adolescenziale che può portare all'insicurezza, al disordine del corpo e della mente, alla dipendenza dai social media, alla depressione, all'isolamento.

Con l'aiuto dell'insegnante, gli studenti scopriranno che è bene avere autostima, prendersi cura di se stessi, essere estroversi e sicuri di sé, ma il narcisismo è un disturbo patologico e distruttivo, mostra mancanza di empatia e può impoverire le relazioni interpersonali.

Secondo il Manuale Diagnostico e Statistico dei Disturbi Mentali, la personalità di un narcisista può avere le seguenti caratteristiche:

- grandioso senso di autostima
- fantasie di successo illimitato, di potere, di bellezza o di amore ideale
- il narcisista tende ad approfittare degli altri per raggiungere i propri fini
- mancanza di empatia (il narcisista non vuole riconoscere o identificarsi con i sentimenti e i bisogni degli altri)
- il narcisista è spesso invidioso degli altri o crede che gli altri siano invidiosi di lui o di lei
- il narcisista, di solito, mostra arroganza
- Il narcisista tende a usare i social media per *ubriacarsi d' amore*.

MODULO 2: Comprendere i Media

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



- I narcisisti sono anche molto bravi a manipolare gli altri. La maggior parte delle persone cerca di evitarli e di non emularli.

Compiti a casa: Gli studenti in piccoli gruppi preparano una presentazione PowerPoint scegliendo tra: *cyberbullismo; narcisismo digitale; isolamento degli adolescenti.*

FASE 2 FASE CREATIVA

Lezione 7: "Come si comporta un narcisista digitale sui social media?" *Tempo: 2 ore*

Gli studenti leggono un articolo sul narcisismo digitale e l'isolamento degli adolescenti. Gli esempi che seguono possono essere adattati all'età degli studenti:

<https://www.theguardian.com/world/2016/mar/17/i-narcissist-vanity-social-media-and-the-human-condition>

<https://www.abc.net.au/radionational/programs/allinthemind/young-people-today-are-more-narcissistic-than-ever/5457236>.

A coppie gli studenti scrivono un testo a riguardo. Successivamente, l'insegnante sintetizza quanto emerso dagli scritti degli studenti. Possibile schematizzazione:

Un narcisista digitale...

- pubblica regolarmente, ma raramente commenta post altrui
- mette mi piace o commenta per lo più o esclusivamente in risposta a commenti che lo coinvolgono direttamente
- pubblica un gran numero di selfie, di solito per mostrare le sue migliori caratteristiche
- i suoi post o commenti sono per lo più grandiosi e "autopromozionali" e mostrano interesse per gli altri solo quando si adattano alle sue esigenze
- di solito cerca complimenti per assicurare il proprio fragile ego

Lezione 8-9: "Vita di un narcisista": sketch e video di un mimo sull'uso del cellulare nella routine quotidiana degli adolescenti *Tempo: 6 ore*

- In primo luogo, gli studenti, in piccoli gruppi, discutono i gesti e le pose tipiche di un narcisista digitale e mimano le sue espressioni facciali, i movimenti e le pose e le reazioni degli altri a questi atteggiamenti.
- Al termine, scrivono uno sketch da mimare, prendendo ispirazione dalla loro esperienza dell'uso del cellulare nella routine degli adolescenti.
- Infine, in gruppo, rappresentano lo sketch mimico e ne fanno un video.

MODULO 2: Comprendere i Media

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



- Si possono aggiungere al video commenti scritti o parlati per spiegare le idee e le situazioni rappresentate.

Risorse sull'uso del mimo nell'educazione:

[Mimo nell'educazione \(https://www.youtube.com/watch?v=vX_lgoxZUUs\)](https://www.youtube.com/watch?v=vX_lgoxZUUs)

<https://busyteacher.org/3780-how-to-teach-using-gestures-mime.html>

<https://news.collinselt.com/tips-for-teachers-working-with-gestures-and-mime-5-classroom-activities/>

Al posto del mimo è possibile far scrivere agli studenti una sceneggiatura con i dialoghi per uno sketch parlato da realizzare e trasformare in un video. Gli insegnanti assistono, danno suggerimenti e aiuto e correggono il copione.

FASE 3 **CONDIVISIONE E VALUTAZIONE** *Tempo: 2 ore*

Condivisione:

- Le opere degli studenti (come disegni, foto, video) possono essere facilmente condivise con altri studenti e insegnanti (attraverso mostre, bacheca della scuola, notizie sul sito web della scuola e sulla pagina Facebook)
- Le opere digitali degli studenti (come ipertesti, storie digitali, video, slideshow) possono essere caricate su piattaforme multimediali e condivise sul sito web della scuola o sui social media.
- Le community di insegnanti (come in [eTwinning](#), [Teachersconnect](#)) o le community di piattaforme interattive (come [Edmodo](#), [Pinterest](#)) possono essere utilizzate per promuovere il dibattito e confrontare diversi risultati e punti di vista.
- Le esibizioni degli studenti possono coinvolgere i genitori ed essere mostrate in occasione della Giornata della sicurezza su Internet, della Giornata contro il Cyberbullismo o semplicemente durante lo spettacolo di fine anno scolastico.
- Mentoring peer-to-peer: agli studenti delle classi superiori, che hanno svolto precedentemente lo stesso lavoro scolastico o un lavoro simile sui temi del Cyberbullismo, può essere chiesto di fare da tutor ai loro coetanei delle classi inferiori, fornendo esperienza, aiuto e supporto. Un buon modo per collegare le diverse parti del programma di studi e migliorare la cooperazione tra studenti di età diverse.

Valutazione:

- Valutazione delle conoscenze di base degli studenti (*questionario preliminare*)
- Valutazione dell'esperienza (*questionario per gli insegnanti alla fine dell'unità*)

MODULO 2: Comprendere i Media

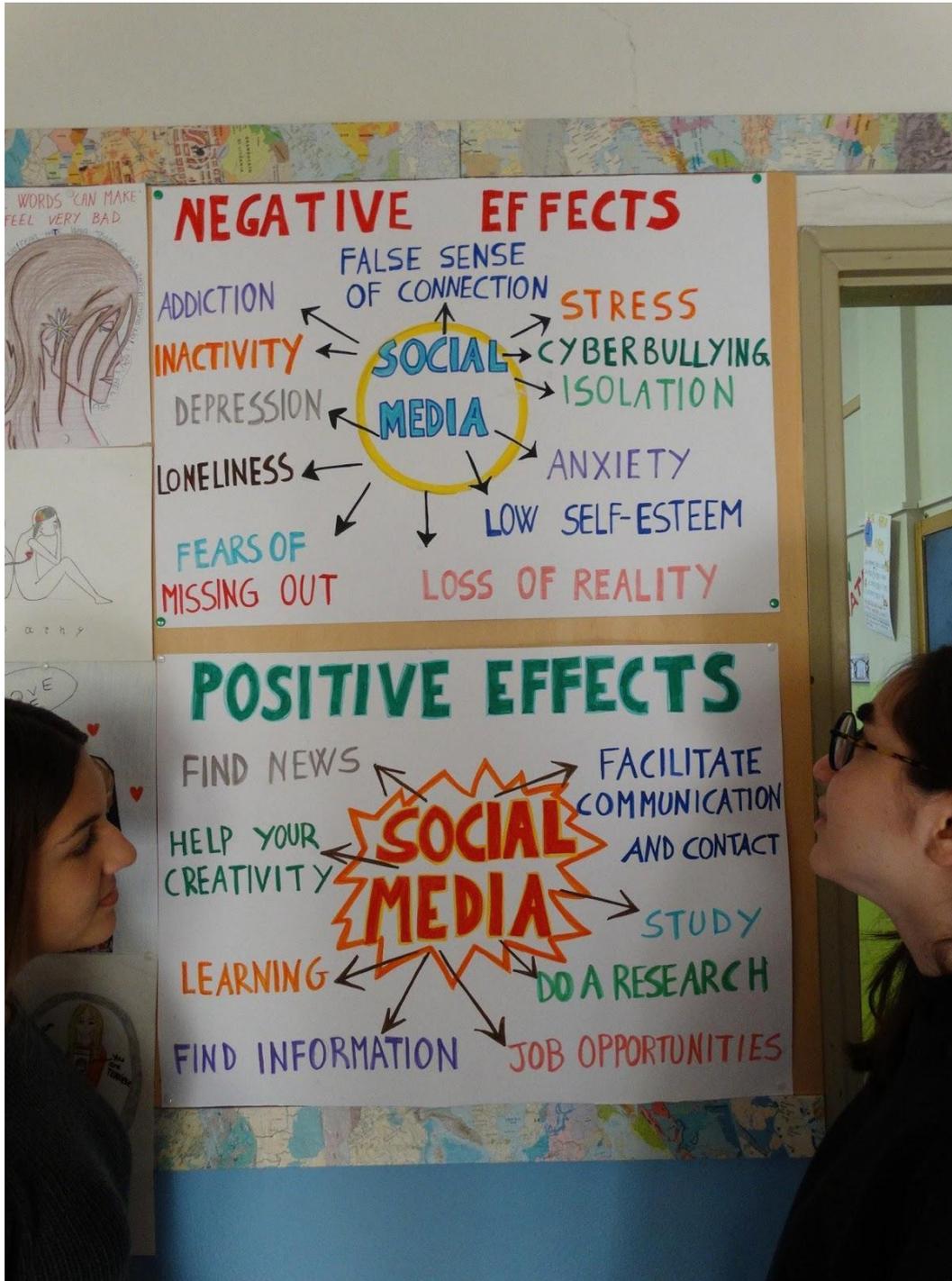
SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



	<ul style="list-style-type: none">• Autovalutazione dell'esperienza (<i>questionario per studenti alla fine dell'unità</i>)• Valutazione delle conoscenze e delle competenze acquisite nel modulo specifico (<i>griglie di osservazione durante le lezioni e test finale</i>)• Presentazione del prodotto finale agli studenti della propria scuola e/o agli studenti di un'altra scuola. <p>Esempi di strumenti di valutazione sono forniti in appendice al presente manuale.</p>
Suggerimenti e consigli	<ul style="list-style-type: none">• Evitate la facile trappola di comunicare ai vostri studenti che lo smartphone o altri media sono dispositivi "diabolici". Piuttosto, sottolineate il fatto che essi possono essere ottimi strumenti di apprendimento quando si impara ad usarli in modo responsabile.• Nell'affrontare le emozioni è fondamentale non costringere gli studenti a lavorare su un'area specifica, ma lasciarli liberi di scegliere ciò con cui si sentono più a loro agio.
Sicurezza online	<p>Le regole di sicurezza online andranno spiegate prima di qualsiasi attività in rete. Si ritiene imprescindibile responsabilità dell'insegnante promuovere il rispetto di eventuali norme decise dalla scuola e/o dal governo in materia di sicurezza ed assicurarsi che ad esse sia dedicato uno spazio adeguato all'interno del curriculum scolastico.</p> <p>Prima di avviare questa unità, per sensibilizzare gli studenti alle regole di sicurezza, si possono utilizzare alcune risorse online:</p> <p>https://www.mcgruff-safe-kids.com/2014/08/10-internet-safety-tips-for-kids/</p> <p>Agli studenti può essere mostrato il video sulla sicurezza online all'indirizzo:</p> <p>http://learnenglishteens.britishcouncil.org/uk-now/video-uk/online-safety-tips</p>

MODULO 2: Comprendere i Media

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



Social media: pro e contro

MODULO 2: Comprendere i Media

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



Istituto Comprensivo Statale Mercantini

Modulo	Comprendere i media	
Livello scolastico	Scuola secondaria di primo grado	
Titolo	BE SMART!!	
Obiettivi di apprendimento CONOSCENZE, COMPETENZE E ABILITA'	CONOSCENZE Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di comprendere: <ul style="list-style-type: none">● le dinamiche della comunicazione e i suoi agenti● modelli e comportamenti di comunicazione online● come cambia la comunicazione con l'uso di diversi media● quali sono le implicazioni dell'utilizzo dei social media● i rischi associati alla dipendenza dai social network e dagli smartphone	COMPETENZE Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di: <ul style="list-style-type: none">● utilizzare una terminologia specifica nel contesto appropriato● comunicare e condividere idee in modo efficace attraverso diversi mezzi● utilizzare una serie di strumenti digitali per elaborare, presentare e sviluppare idee e narrazioni● utilizzare i social media in modo responsabile
	COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE Gli studenti dovranno essere in grado di: <ul style="list-style-type: none">● partecipare attivamente e a pieno titolo alla discussione e al lavoro di squadra con i pari (anche di diverse fasce d'età)● mostrare collaborazione, assertività e responsabilità nell'interazione online	
Tempistica	Introduzione all'argomento: 5 ore Fase creativa: 4 ore Condivisione e valutazione: 2 ore	
Risorse e materiali	<ul style="list-style-type: none">● Computer con connessione internet● Programmi di progettazione grafica: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop● Fotocamera, Videocamera	

MODULO 2: Comprendere i Media

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



	<ul style="list-style-type: none">● Applicazioni, piattaforme e software: Thinglink, Scratch, software per il montaggio di video, Pinterest, eTwinning, Teachersconnect, Edmodo, ecc.● Strumenti di ricerca (libri e internet)● Risorse Umane:<ul style="list-style-type: none">○ Insegnante di cittadinanza○ Insegnante d'arte○ Insegnante di TIC○ Insegnante di inglese○ Insegnante di scienze
Contenuti	Comprensione dei media <ul style="list-style-type: none">● le dinamiche della comunicazione e i suoi agenti: emittente, destinatario, canale, codice, contesto, rumore, feedback, messaggio● come cambia la comunicazione con l'uso di diversi media● modelli e comportamenti di comunicazione online
Descrizione dell'unità di apprendimento	<hr/> <p>FASE 1 INTRODUZIONE</p> <hr/> <p>Lezione 1: "Elementi del processo di comunicazione" <i>Tempo: 1 ora</i></p> <hr/> <p>Vengono presentati gli elementi del processo di comunicazione (emittente, destinatario, codifica, decodifica, canale/media, contesto, voce e feedback).</p> <p>Quando l'insegnante parla del canale, si concentra sull'uso degli smartphone.</p> <hr/> <p>Lezione 2: "Aspetti positivi e negativi" <i>Tempo: 1 ora</i></p> <hr/> <p>Lavorando in coppia, gli studenti compilano una griglia con gli aspetti POSITIVI e NEGATIVI della comunicazione svolta attraverso gli smartphone.</p> <p>Gli aspetti positivi potrebbero essere: <i>"con il tuo smartphone puoi raggiungere immediatamente chiunque, ovunque"</i>, oppure <i>"puoi inviare foto/immagini a persone che sono lontane"</i>, oppure <i>"sei in grado di comunicare con più persone contemporaneamente"</i>.</p> <p>Poi emergerà anche una lunga lista di aspetti negativi (l'insegnante può aggiungerne altri all'elenco degli studenti):</p>

MODULO 2: Comprendere i Media

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



incomprensione del messaggio, cyberbullismo, destinatari sconosciuti o indesiderati, nessuna privacy, identità nascoste (non sempre si sa chi condivide il proprio canale, questa insicurezza può generare una perdita di fiducia verso le altre persone), dipendenza dal "mi piace", ansia, ricerca di approvazione, segregazione, isolamento, 'Hikikomori' (paura del contatto sociale). Alcune dipendenze sono dovute all'uso eccessivo di un telefono cellulare, ad esempio il "vamping" (stare svegli tutta la notte per inviare SMS, o tweet, chattare su WhatsApp o Snapchat, postare commenti su Facebook o foto su Instagram) e la "nomofobia" (la fobia di essere fuori dal contatto con il cellulare, di averlo perso, di aver esaurito la batteria o il credito, o di non avere copertura di rete).

Lezione 3: "Concentrarsi sugli aspetti negativi" Tempo: 1 ora

L'insegnante (supportato da un collega di scienze, se necessario) presenta alcuni recenti articoli di giornale in relazione ai suddetti aspetti negativi. Per esempio, articoli che trattino dei rischi per la salute mentale dovuti alla "nomofobia" e per la salute fisica come i disturbi dell'"orologio biologico" e del ciclo sonno/veglia che si verificano nel "vamping".

Gli studenti sono anche portati a riflettere sul fatto che, invece di creare CONNESSIONI e AMICIZIA, gli smartphone possono creare una perdita di fiducia verso le altre persone, quindi ISOLAMENTO e SEGREGAZIONE.

Lezione 4: "L'amore è un uccello ribelle" Tempo: 2 ore

L'insegnante inizia la lezione ponendo alcune domande sulle abitudini degli studenti riguardo ai social network, per esempio:

"Con quale frequenza usate Twitter / Facebook / Instagram? - "A cosa servono?"

Successivamente introduce la visione di "[Carmen](#)", un filmato animato del cantante belga Stromae. La canzone è in francese con sottotitoli in inglese. È un adattamento dell'aria "*L'amour est un oiseau rebelle*" (*L'amore è un uccello ribelle*), dall'opera "Carmen" di Bizet. La canzone affronta il tema dell'alienazione attraverso i social network, infatti l'uccello blu nella clip rappresenta il social network Twitter.

Gli studenti vengono divisi in gruppi di 3-4 studenti incaricati di scrivere le proprie impressioni sul video: *cosa ha attirato la loro attenzione, in cosa consiste il rischio di diventare ossessionati dai social network, cosa si può fare per prevenire tale rischio.*

MODULO 2: Comprendere i Media

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



Infine gli studenti, attraverso un esercizio di *matching*, conosceranno il significato di importanti parole chiave in inglese ("*staying awake all night*", "*being out of cellular phone contact*", "*running out of battery or credit*", "*having no network coverage*", "*biological clock*", "*sleep/wake cycle disorder*", "*isolation*", "*segregation*" ovvero "stare svegli tutta la notte", "rimanere svegli tutta la notte", "rimanere senza contatto con il cellulare", "esaurire la batteria o il credito", "non avere copertura di rete", "orologio biologico", "disordine del ciclo sonno/veglia", "isolamento", "segregazione"). Dovranno far corrispondere l'espressione in inglese con la sua definizione in lingua inglese o in lingua madre o con un'immagine.

Compiti a casa: Gli studenti creano un lavoro di "wordart" (a forma di cellulare) utilizzando le parole e le espressioni presentate durante la lezione 4. WordArt.com è un programma online per creazioni artistiche con le parole. Link: <https://wordart.com>

FASE 2 FASE CREATIVA - CREAZIONE DI PRODOTTI MULTIMEDIALI

Lezione 5: "Emittente VS Ricevente" *Tempo: 1 ora*

In questa lezione viene realizzato, filmato e poi discusso, un role-play sulle possibili difficoltà di comunicazione: la classe viene divisa in coppie, lo studente A (in qualità di emittente) deve descrivere un'immagine contenente semplici forme geometriche allo studente B (il ricevente), che deve cercare di disegnare l'immagine seguendo le indicazioni del compagno. Non è permesso loro di vedersi e non c'è interazione. Quando, alla fine, si confrontano i risultati, ci si aspetta che le due immagini siano molto diverse.

A questo punto la classe rifletterà su quanto può essere difficile ricevere il messaggio corretto senza alcuno scambio di feedback (mezzo di trasmissione).

Viene chiesto agli alunni di svolgere lo stesso esercizio dando la possibilità ad A e B di vedersi e correggere eventuali malintesi. In questo caso il compito risulta più facile a dimostrazione di quanto emerso dalla precedente riflessione.

Lezione 6: "Fraintendimento" *Tempo: 1 ora*

Questa attività di role-play dovrà essere anche filmata e in seguito discussa. Consiste in tre fasi:

- **Fase 1: Lo studente A (RICEVENTE)** è separato dallo studente B (EMITTENTE) per mezzo di un pannello nero. Alcuni studenti ("gruppo C") agiscono come

MODULO 2: Comprendere i Media

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



bystander (osservatori esterni). Lo studente A è consapevole della loro presenza, al contrario dello studente B.

Lo studente B può dire qualcosa di carino e/o di cattivo allo studente A, la cui identità è nascosta: è rappresentato solo da un numero di telefono.

- **Fase 2:** il pannello viene rimosso e l'Emittente può vedere il Ricevente ma il "gruppo C" è ancora coperto. Sarà interessante notare le reazioni di A e B quando si trovano faccia a faccia e rilevare come l'atteggiamento cambi decisamente quando si comunica di persona.
- **Fase 3:** vengono mostrati anche i *bystander*. Di nuovo, si notano le reazioni dei partecipanti e le differenze tra la comunicazione "virtuale" e quella in presenza.

Lo scopo di questa attività, come il role-play della lezione 5, è quello di dimostrare che la comunicazione attraverso uno smartphone può essere molto difficile e può causare malintesi o addirittura cyberbullismo perché non c'è feedback tra il mittente e il destinatario.

Lezione 7: "ISOLAMENTO E SEGREGAZIONE" Tempo: 2 ore

Agli studenti viene chiesto di produrre disegni, immagini incentrate sui concetti di ISOLAMENTO E la SEGREGAZIONE creati dagli smartphone e analizzati nelle lezioni precedenti.

FASE 3 CONDIVISIONE E VALUTAZIONE Tempo: 2 ore

Condivisione:

- I lavori degli studenti (come disegni, foto, video) possono essere facilmente condivisi con altri studenti e insegnanti (ad esempio nelle mostre, nella bacheca della scuola, nelle notizie sul sito web della scuola e nella pagina FB)
- Le opere digitali degli studenti (ipertesti, storie digitali, video, slideshow, ecc.) possono essere caricate su piattaforme multimediali e condivise sul sito web della scuola o sui social media.
- Le community di insegnanti ([eTwinning](#), [Teachersconnect](#), ecc.) o le community di piattaforme interattive (come [Edmodo](#), [Pinterest](#), ecc.) possono essere utilizzate per promuovere il dibattito e confrontare diversi risultati e punti di vista.

MODULO 2: Comprendere i Media

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



	<ul style="list-style-type: none">● Le esibizioni degli studenti possono coinvolgere i genitori ed essere mostrate in occasione della Giornata della sicurezza su Internet, della Giornata contro il Cyberbullismo o semplicemente durante lo spettacolo di fine anno scolastico.● Mentoring peer-to-peer: agli studenti delle classi superiori, che hanno svolto precedentemente lo stesso lavoro scolastico o un lavoro simile sui temi del Cyberbullismo, può essere chiesto di fare da tutor ai loro coetanei delle classi inferiori, fornendo esperienza, aiuto e supporto. Un buon modo per collegare le diverse parti del programma di studi e migliorare la cooperazione tra studenti di età diverse. <p>Valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none">● Valutazione delle conoscenze di base degli studenti (<i>questionario preliminare</i>)● Valutazione dell'esperienza (<i>questionario per gli insegnanti alla fine dell'unità</i>)● Autovalutazione dell'esperienza (<i>questionario per studenti alla fine dell'unità</i>)● Valutazione delle conoscenze e delle competenze acquisite nell'unità specifica (<i>griglie di osservazione durante le lezioni e test finale</i>). <p>Esempi di strumenti di valutazione sono forniti in appendice al presente manuale.</p>
Suggerimenti e consigli	<ul style="list-style-type: none">● Evitate la facile trappola di comunicare ai vostri studenti che lo smartphone o altri media sono dispositivi "diabolici". Piuttosto, sottolineate il fatto che essi possono essere ottimi strumenti di apprendimento quando si impara ad usarli in modo responsabile.● Nell'affrontare le emozioni è fondamentale non costringere gli studenti a lavorare su un'area specifica, ma lasciarli liberi di scegliere ciò con cui si sentono più a loro agio.
Sicurezza online	<p>Le regole di sicurezza online andranno spiegate prima di qualsiasi attività in rete. Si ritiene imprescindibile responsabilità dell'insegnante promuovere il rispetto di eventuali norme decise dalla scuola e/o dal governo in materia di sicurezza ed assicurarsi che ad esse sia dedicato uno spazio adeguato all'interno del curriculum scolastico.</p> <p>Prima di avviare questa unità, per sensibilizzare gli studenti alle regole di sicurezza, si possono utilizzare alcune risorse online:</p> <p>https://www.mcgruff-safe-kids.com/2014/08/10-internet-safety-tips-for-kids/</p>

MODULO 2: Comprendere i Media

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



Agli studenti può essere mostrato il video sulla sicurezza online all'indirizzo:

<http://learnenglishteens.britishcouncil.org/uk-now/video-uk/online-safety-tips>

MODULO 2: Comprendere i Media

SCUOLE SECONDARIE INFERIORI



“Isolamento” rappresentato con un’immagine tridimensionale

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Istituto di Istruzione Superiore Ferruccio Mengaroni

Modulo	Comprendere i media	
Livello scolastico	Scuola secondaria di secondo grado	
Titolo	IL MEZZO È IL MESSAGGIO: introduzione alla comunicazione sui social media	
Obiettivi di apprendimento CONOSCENZE, COMPETENZE E ABILITA'	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p> <p>Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di comprendere:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● le dinamiche della comunicazione e i suoi agenti: emittente, destinatario, canale, codice, contesto, rumore, feedback, messaggio ● come cambia la comunicazione con l'uso di diversi media ● modelli di comunicazione e comportamento online 	<p style="text-align: center;">COMPETENZE</p> <p>Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● utilizzare una terminologia specifica nel contesto appropriato ● comunicare e condividere idee in modo efficace attraverso diversi mezzi ● utilizzare una serie di strumenti digitali per elaborare, presentare e sviluppare idee e narrazioni
	<p style="text-align: center;">COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE</p> <p>Gli studenti dovranno essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● partecipare attivamente e a pieno titolo alla discussione e al lavoro di squadra con i pari (anche di diverse fasce d'età) ● mostrare collaborazione, assertività e responsabilità nell'interazione online 	
Tempistica	<p>Introduzione all'argomento: 8 ore</p> <p>Fase creativa: 6 ore</p> <p>Condivisione e valutazione: 2 ore</p>	
Risorse e materiali	<ul style="list-style-type: none"> ● Macchine fotografiche digitali (si possono usare anche gli smartphone) ● Qualsiasi forma d'arte ● Computer con connessione a Internet ● Applicazioni, piattaforme e software: software per il montaggio di video, PowerPoint/Prezi 	

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



	<ul style="list-style-type: none"> • Opere d'arte (visita a un museo o a una galleria d'arte) • Carte, penne e matite, evidenziatori, colla, forbici
Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> • Neuroni specchio: cosa sono e come funzionano, Lacan e la teoria dello specchio • Dinamiche di comunicazione in contesti virtuali <ul style="list-style-type: none"> ○ algoritmi dei social media ○ disordini dei social media: paura di essere tagliati fuori (FOMO), Alone Together, dipendenza dallo smartphone, narcisismo digitale, haters.
Descrizione dell'unità di apprendimento	<p>Dopo aver analizzato le più recenti teorie sui modelli di comunicazione, (in particolare le funzioni dei neuroni specchio nella comunicazione), gli studenti saranno invitati a svolgere una ricerca sul tema dello specchio nell'arte. Attraverso l'analisi delle dinamiche della comunicazione e dei suoi agenti, gli studenti impareranno come il mezzo influisca sul contenuto della comunicazione. Il concetto di realtà virtuale offrirà l'opportunità di esplorare la funzione degli algoritmi nei social media, di comprendere i disturbi legati a internet e di indagare la scienza che spiega ciò che sta dietro alla dipendenza dagli smartphone.</p> <hr/> <p>FASE 1 INTRODUZIONE</p> <hr/> <p>Lo scopo della prima parte dell'unità è quello di introdurre la teoria alla base della comunicazione online. Le lezioni saranno supportate da documenti audiovisivi e coinvolgeranno attivamente gli studenti nell'analisi di diversi prodotti di comunicazione. In particolare, il seguente PowerPoint può essere utilizzato in qualsiasi fase dell'unità, insieme a materiale aggiuntivo, come indicato di seguito:</p> <p>https://drive.google.com/file/d/1-584J2svY-Njg3UFKI1JgA3dlfxOs0Jp/view?usp=sharing (nessun copyright)</p> <p>A seconda del tempo a disposizione per la fase introduttiva, dopo la lezione 1 si può saltare la lezione 2 e passare direttamente alla lezione 3.</p> <p>È anche possibile scegliere tra l'Attività 1 e l'Attività 2.</p> <hr/> <p>Lezione 1: "La mia identità e il suo riflesso nell'altro" Tempo: 2 ore</p> <hr/> <p>Questa lezione si concentra sul rapporto tra la nostra identità e il suo riflesso nell'altro. Agli studenti viene mostrato il seguente video:</p> <p>smart monkey (https://www.youtube.com/watch?v=IHUqnw6Yjjk)</p> <p>L'insegnante chiede alla classe: <i>"Come può la scimmia macaco memorizzare le</i></p>

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



sequenze?" L'insegnante spiega che recenti ricerche hanno suggerito che **i neuroni specchio** sono alla base di questo comportamento e di altri fenomeni imitativi. Si pensa che i neuroni specchio siano cellule cerebrali specializzate che permettono di imparare ed empatizzare osservando le azioni di un'altra persona.

La caratteristica principale di questi neuroni è che si attivano sia quando compiamo un atto (come mangiare una mela) sia quando osserviamo lo stesso atto, o un atto simile, compiuto da un'altra persona.

Per presentare la relazione tra i neuroni specchio e il concetto di empatia, si possono utilizzare i seguenti video:

<https://it.gariwo.net/editoriali/giacomo-rizzolatti-i-neuroni-specchio-e-l-empatia-18939.html> (italiano con sottotitoli in inglese generati automaticamente)

[Mirror Neurons.m4v](https://www.youtube.com/watch?v=Sv1qUj3MuEc&list=PLD6BD8673DCCAECF7)

<https://www.youtube.com/watch?v=Sv1qUj3MuEc&list=PLD6BD8673DCCAECF7>

I neuroni specchio sembrano essere i correlati biologici dello stadio dello specchio di Lacan. Da un punto di vista psicoanalitico, la ricerca sul ruolo dei neuroni specchio è particolarmente importante per la comprensione del rapporto tra il Sé e l'Altro. L'insegnante introduce la teoria di Lacan su come formiamo la nostra identità attraverso il seguente video:

[Jacques Lacan – Lo stadio dello specchio](https://www.youtube.com/watch?v=IHUqnw6Yjjk)

<https://www.youtube.com/watch?v=IHUqnw6Yjjk>

Gli studenti sono portati a comprendere come ognuno di noi tenda a creare una versione ideale di se stesso: noi siamo ciò che gli altri vedono di noi.

L'insegnante esemplifica ulteriormente lo stadio dello specchio mostrando opere d'arte in cui la presenza dello spettatore è evocata dall'artista. In dipinti come *Las Meninas* di Velázquez, l'osservatore viene attratto nel quadro attraverso l'uso di uno specchio. Lo specchio nel dipinto di Velázquez è una rappresentazione visiva del rapporto tra l'osservatore e l'osservato, attira l'osservatore nel dipinto, esemplificando così come ogni rappresentazione incorpori la visione dell'osservatore.

Il seguente video può essere utilizzato per analizzare il dipinto:

[Las Meninas \(https://www.youtube.com/watch?v=IHUqnw6Yjjk\) \(di Velasquez\).](https://www.youtube.com/watch?v=IHUqnw6Yjjk)

Gli studenti sono invitati a trovare altri esempi riguardanti il tema dello specchio nelle opere d'arte. Ciò potrebbe comportare la ricerca di informazioni sul web o sui libri. In gruppi di tre, agli studenti viene chiesto di selezionare un dipinto e di rispondere alle

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



seguenti domande:

- Qual è il rapporto tra il quadro e lo spettatore?
- Lo spettatore è in qualche modo riflesso/coinvolto nel dipinto? Come?
- L'effetto specchio è connesso con l'idea di sé o con una distorsione della realtà?
- Il dipinto rivela qualcosa di inaspettato? Cosa?

Attività di espansione 1: agli studenti viene chiesto di fare un disegno/scattare una foto per dare una propria idea dello specchio

Attività di espansione 2: durante la visita ad un museo o galleria d'arte, gli studenti sono invitati a cercare eventuali esempi di opere d'arte che esemplificano il ruolo dell'osservatore nella rappresentazione visiva.

Lezione 2: "Dinamica della comunicazione" *Tempo: 2 ore*

Introduzione

Questa lezione si concentra sulle dinamiche della comunicazione.

L'insegnante introduce l'argomento mostrando i tre esempi inclusi nella seguente presentazione PPT:

<https://drive.google.com/file/d/1-584J2svY-Njg3UFK11JgA3dlfxOs0Jp/view?usp=sharing>

esempio 1 Annunci pubblicitari Coca-Cola **esempio 2** 9/11 **esempio 3** Pearl Harbour

Agli studenti viene mostrato come il messaggio cambi a seconda dei diversi media e come anche la fotografia, generalmente considerata una rappresentazione neutrale della realtà, possa essere un mezzo ingannevole a seconda dell'intenzione del mittente ma anche dell'atteggiamento del destinatario, dell'esperienza, dell'ambiente, ecc.

Viene poi spiegata la teoria della comunicazione circolare di Schramm.

L'insegnante può utilizzare questa presentazione PowerPoint sul [modello di Schramm](https://study.com/academy/lesson/osgood-schramm-model-of-communication-definition-application.html) (<https://study.com/academy/lesson/osgood-schramm-model-of-communication-definition-application.html>) o i seguenti video:

https://www.youtube.com/watch?v=sVdt0-9_PKs
<https://www.youtube.com/watch?v=Btj94IHVc6I>

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



ATTIVITÀ 1

Agli studenti, divisi in gruppi, viene chiesto di cercare sul web o su altri media ulteriori esempi di come un messaggio possa variare in relazione al contesto e al mezzo scelto e di riferire alla classe attraverso una presentazione PPT.

ATTIVITÀ 2

Gli studenti, divisi in gruppi, discutono la differenza tra la comunicazione faccia a faccia e la messaggistica istantanea. Scambiano le proprie scoperte con gli altri gruppi e ne discutono.

L'attività 1 e l'attività 2 possono essere svolte contemporaneamente: dopo le presentazioni dell'insegnante, gli studenti vengono divisi in gruppi con compiti diversi.

In alternativa, si può scegliere solo una delle due attività.

Lezione 3: "Come funziona la comunicazione sui social network" *Tempo: 2 ore*

Questa lezione si concentra sul come funziona la comunicazione sui social network.

Attività di Brainstorming: agli studenti vengono poste le seguenti domande:

- *Avete mai sentito o visto la parola "algoritmo"? In quale contesto?*
- *Qualcuno può spiegare come funziona un algoritmo?*

L'insegnante introduce la funzione degli algoritmi sui social media come Google e Facebook (vedi presentazione ppt) spiegando come gli algoritmi ci permettano di vedere solo ciò che scelgono di mostrarci, creando "bolle di filtraggio" e isolandoci da punti di vista contrari.

Gli studenti sono poi invitati a considerare le conseguenze degli algoritmi dei social media nella loro esperienza di networking. Su due pareti opposte della classe vengono posizionati due poster: uno per le conseguenze positive dell'uso degli algoritmi nei social e uno per quelle negative; agli studenti viene chiesto di scrivere le loro idee sui poster. Quando la classe ha finito, i due poster sono posizionati uno di fianco all'altro. Ci sono più aspetti negativi o positivi? Segue discussione in classe.

Lezione 4: "Disturbi dovuti ai social media" *Tempo: 2 ore*

Questa lezione introduce i disturbi dovuti ai social media: la paura di essere tagliato fuori (FOMO), *Alone Together*, la dipendenza da smartphone, il narcisismo digitale, gli *haters*.

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



L'insegnante mostra le fotografie incluse nella presentazione PPT

<https://drive.google.com/file/d/1-584J2svY-Njg3UFKI1JgA3dIxfOs0Jp/view?usp=sharing>

Per ogni disturbo, gli studenti sono invitati a spiegare di cosa si tratta, quali conseguenze comporta e se lo hanno mai sperimentato. L'insegnante facilita la discussione aggiungendo informazioni pertinenti.

ATTIVITÀ – Classroom Debate: la classe è divisa in due squadre indipendentemente dall'opinione dei partecipanti sull'argomento; l'insegnante propone l'argomento, ad esempio:

Gli smartphone ci fanno sentire più connessi e facilitano la socializzazione

Ogni squadra prende una posizione: Pro/Contro.

A turno tre studenti di ogni squadra parleranno alla classe presentando i propri punti di vista in un minuto; dopo che ogni studente ha presentato le sue ragioni, uno studente dell'altra squadra avrà un minuto per controbattere; alla fine l'insegnante o un gruppo di studenti dovrà giudicare quale squadra è stata più convincente.

Per la valutazione delle squadre si dovrebbe utilizzare una rubrica di osservazione. Ecco un esempio:

https://drive.google.com/file/d/0B_4DYV86QALiLW1GV0w5TThXWGc3WmdIaTdXdk9LRk1_HbUFj/view?usp=sharing

Una volta che l'argomento è stato comunicato, potrebbe essere utile invitare gli studenti ad effettuare una indagine preliminare sulle ricerche esistenti o su studi di casi, al fine di sostenere le proprie opinioni. Gli studenti possono preparare i propri discorsi aiutandosi attraverso una lista scritta di pro/contro.

L'uso del dibattito qui - ed eventualmente in altre fasi dell'unità - svolge un duplice ruolo: da un lato, stimolare la riflessione degli studenti sull'argomento e dall'altro, praticare il principio empatico di mettersi nei panni di qualcun altro.

Per approfondire la metodologia del Debate:

<http://innovazione.indire.it/avanguardieeducative/debate>

<http://news.mit.edu/2001/debate-0411>

<https://busyteacher.org/7245-conducting-class-debate-essential-tips.html>

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



FASE 2 FASE CREATIVA

Lezione 5: "Attività di brainstorming" *Tempo: 2 ore*

L'insegnante posiziona dei poster in bianco in tutta la classe. Su ogni poster scrive una delle seguenti domande:

- *Qual è la differenza tra la comunicazione f2f e l'utilizzo di uno smartphone o di un computer?*
- *Quali sono i problemi legati alla comunicazione sui social media?*
- *È possibile entrare in empatia con l'altro quando una schermata ti separa dal tuo interlocutore?*
- *I social media favoriscono il narcisismo?*
- *Quali sono le conseguenze della dipendenza dai social media?*

Gli studenti passano da un poster all'altro scrivendo le loro idee. Quando tutti hanno finito, l'insegnante legge ogni poster e conduce una discussione in classe confrontando diversi punti di vista e idee. Gli studenti selezionano le parole chiave più significative relative alla comunicazione sui social media.

Lezione 6 e 7: "La comunicazione in pratica" *Tempo: 2 lezioni di 2 ore*

Utilizzando una piattaforma mediatica, che permetta di raccontare una storia etichettando immagini, video e testi attraverso *hotspot*, come [Thinglink](#), [Genial.ly](#), [imageShack](#) o applicazioni simili, gli studenti sono invitati a trasformare il proprio lavoro in una grafica interattiva. La versione digitalizzata dell'immagine diventa lo sfondo di una pagina ipertestuale sulla quale vengono creati più "hot spot" che trasformano quell'immagine in un launcher multimediale. In questo modo gli studenti usano l'immagine come base per collegarsi a pagine web, video, audio e qualsiasi altro media che possa spiegare ciò che hanno imparato sull'argomento. Anche una produzione scritta degli studenti può essere inserita come link accessibile, cliccando su un hotspot.

Ecco i link ai lavori realizzati dal Liceo Artistico Mengaroni, come esempio di storie digitali:

<https://drive.google.com/file/d/1hIWIRNmFckJ3wyCFGTzmXUrP1tZJWrWp/view?usp=sharing>

FASE 3 CONDIVISIONE E VALUTAZIONE *Tempo: 2 ore*

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



	<p>Condivisione:</p> <ul style="list-style-type: none">● I lavori degli studenti (come disegni, foto, video) possono essere facilmente condivisi con altri studenti e insegnanti (per esempio mostre, bacheca della scuola, notizie sul sito web della scuola e sulla pagina Facebook)● Le opere digitali degli studenti (come gli ipertesti, le storie digitali, i video, gli slideshow) possono essere caricate su piattaforme multimediali e condivise sul sito web della scuola o sui social media.● Le community di insegnanti (come eTwinning, Teachersconnect) o le community di piattaforme interattive (come Edmodo, Pinterest) possono essere utilizzate per promuovere il dibattito e confrontare diversi risultati e punti di vista.● Mentoring peer-to-peer: agli studenti delle classi superiori, che hanno svolto precedentemente lo stesso lavoro scolastico o un lavoro simile sui temi del Cyberbullismo, può essere chiesto di fare da tutor ai loro coetanei delle classi inferiori, fornendo esperienza, aiuto e supporto. Un buon modo per collegare le diverse parti del programma di studi e migliorare la cooperazione tra studenti di età diverse. <p>Valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none">● Valutazione delle conoscenze di base degli studenti (<i>questionario preliminare</i>);● Valutazione dell'esperienza (<i>questionario per gli insegnanti alla fine dell'unità</i>);● Autovalutazione dell'esperienza (<i>questionario per studenti alla fine dell'unità</i>);● Valutazione delle conoscenze e delle competenze acquisite nell'unità specifica (<i>griglie di osservazione durante le lezioni e test finale</i>).● Per il dibattito si dovrebbe utilizzare una rubrica di valutazione per valutare le squadre. Ecco un esempio: https://drive.google.com/file/d/0B_4DYV86QALiLW1GV0w5TThXWGc3WmdIaTdXdk9LRk1HbUFj/view?usp=sharing <p>Esempi di strumenti di valutazione sono forniti in appendice al presente manuale.</p>
Suggerimenti e consigli	<ul style="list-style-type: none">● Le parole chiave suggerite per questa unità sono: pregiudizio, odio, specchio, narcisismo, isolamento, esclusione, smartphone, social media.● Evitate la facile trappola di comunicare ai vostri studenti che lo smartphone o altri media sono dispositivi "diabolici". Piuttosto, sottolineate il fatto che essi possono essere ottimi strumenti di apprendimento quando si impara ad usarli in modo responsabile.● Nell'affrontare le emozioni, è fondamentale non costringere gli studenti a lavorare su un'area specifica, ma lasciarli liberi di scegliere ciò con cui si sentono più a loro agio.

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Sicurezza online	<p>Le regole di sicurezza online andranno spiegate prima di qualsiasi attività in rete. Si ritiene imprescindibile responsabilità dell'insegnante promuovere il rispetto di eventuali norme decise dalla scuola e/o dal governo in materia di sicurezza ed assicurarsi che ad esse sia dedicato uno spazio adeguato all'interno del curriculum scolastico.</p> <p>Si possono presentare alcune leggi e regolamenti nazionali/europei sulla sicurezza in Internet:</p> <p>https://eur-lex.europa.eu/legal-content/AUTO/?uri=CELEX:32008D1351&qid=1590220496072&rid=2</p> <p>https://eur-lex.europa.eu/legal-content/AUTO/?uri=CELEX:32019R0881&qid=1590220351153&rid=2</p> <p>https://eur-lex.europa.eu/legal-content/AUTO/?uri=CELEX:32018L1972&qid=1590220351153&rid=9</p> <p>Per sensibilizzare gli studenti sul tema della sicurezza in Internet, possono essere utili le seguenti risorse:</p> <p>https://www.mcgruff-safe-kids.com/2014/08/10-internet-safety-tips-for-kids/</p> <p>Agli studenti può essere mostrato il video sulla sicurezza online all'indirizzo:</p> <p>http://learnenglishteens.britishcouncil.org/uk-now/video-uk/online-safety-tips</p>
-------------------------	---

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Esempio di un ipertesto creato utilizzando l'applicazione Thinglink

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Istituto Istruzione Superiore Polo 3 Tecnico Professionale

Modulo	Comprendere i media	
Livello scolastico	Scuola secondaria di secondo grado	
Titolo	SOCIAL MEDIA o SOCIAL PHOBIA?	
Obiettivi di apprendimento CONOSCENZE, COMPETENZE E ABILITA'	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p> <p>Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di comprendere:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● la grammatica dei testi visivi, audiovisivi e multimediali ● le dinamiche della comunicazione e i suoi agenti: emittente, destinatario, canale, codice, contesto, rumore, feedback, messaggio ● come cambia la comunicazione con l'uso di diversi media ● modelli e comportamenti di comunicazione online 	<p style="text-align: center;">COMPETENZE</p> <p>Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● utilizzare una terminologia specifica nel contesto appropriato ● comunicare e condividere idee in modo efficace attraverso diversi mezzi ● utilizzare una serie di strumenti digitali per elaborare, presentare e sviluppare idee e narrazioni
	<p style="text-align: center;">COMPETENZA DI CITTADINANZA DIGITALE</p> <p>Gli studenti dovranno essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● partecipare attivamente e a pieno titolo alla discussione e al lavoro di squadra con i pari (anche di diverse fasce d'età) ● mostrare collaborazione, assertività e responsabilità nell'interazione online 	
Tempistica	<p>Introduzione all'argomento: 7 ore</p> <p>Fase creativa: 15 ore</p> <p>Condivisione e valutazione: 2 ore</p>	
Risorse e materiali	<ul style="list-style-type: none"> ● Laboratorio grafico, laboratorio fotografico, laboratorio video, laboratorio linguistico, laboratorio informatico ● Qualsiasi forma d'arte ● Macchine fotografiche digitali (si possono usare anche gli smartphone) ● Computer con connessione a Internet ● Materiale digitale esistente sui media (come video, film, immagini, foto) 	

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



	<ul style="list-style-type: none">• Applicazioni, piattaforme e software: Thinglink, Scratch, software per il montaggio di video, Pinterest, eTwinning, Teachersconnect, Edmodo, ecc.• Schemi, presentazione PPT sui media• Fogli di lavoro creati dagli insegnanti• Rappresentazioni teatrali (come opere teatrali, musical)
Contenuti	<p>Il ruolo dei Social Media</p> <p>Cosa sono e come funzionano i diversi tipi di social media, funzioni sociali dei media, funzioni positive ed effetti dei social media come nuovi mezzi di comunicazione e di marketing, Social Media Marketing, funzioni ed effetti negativi dei social media, linguaggio degli Smartphone, dipendenza da smartphone, dipendenza da videogiochi, effetti e le cause del "vamping" e del "FOMO".</p>
Descrizione dell'unità di apprendimento	<p>Gli studenti guarderanno film e video che li stimolino a riflettere e discutere. Saranno invitati, successivamente, ad esprimere le proprie impressioni e idee producendo testi scritti, ipertesti, storie digitali e fumetti utilizzando Thinglink, Edmodo, Pinterest e altre piattaforme. Gli studenti lavoreranno anche alla produzione di uno storyboard per un video sui Social Media.</p> <hr/> <p>FASE 1 INTRODUZIONE</p> <hr/> <p>Lo scopo della prima parte dell'unità è di definire i mezzi di comunicazione di massa. Le lezioni saranno supportate da documenti audiovisivi e mireranno a permettere agli studenti di collegare i fatti con le loro esperienze personali.</p> <hr/> <p>Lezione 1: "BRAINSTORMING" Tempo: 2 ore</p> <hr/> <p>L'insegnante introduce l'argomento attraverso domande aperte e discussioni anche attraverso strumenti digitali come Padlet (tempistica: 10 minuti per il compito svolto oralmente e 15-20 minuti usando Padlet). Padlet è un'applicazione utile per creare una bacheca online che può essere utilizzata per visualizzare informazioni su qualsiasi argomento.</p> <p>La discussione potrebbe essere introdotta da 4 PAROLE CHIAVE: CHI/QUANDO/DOVE/PERCHE'.</p> <p>Possibili domande per la discussione potrebbero essere:</p> <p><i>Cosa sono i social media secondo voi? Cosa sapete dei social media? Come usate i social media? Quali sono gli aspetti e gli effetti positivi dei social media? Quali sono gli aspetti e gli effetti negativi dei social media? Con quale frequenza utilizzate i social media? Per</i></p>

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



quale scopo? Quali sono i social media più popolari? Con quale frequenza usate il vostro Smartphone? Siete dipendenti dal cellulare? Qual è il significato dell'acronimo FOMO?

È necessario utilizzare un IT LAB o un altro laboratorio con un computer per ogni studente. Per stimolare lo scambio di opinioni e informazioni con gli studenti si può scegliere l'opzione "muro bianco" o "tela" del programma Padlet e scrivere una delle domande precedenti in cima alla lavagna bianca dello schermo alla quale gli studenti potranno accedere attraverso un codice di Padlet o utilizzando un link. Si possono scrivere le frasi cliccando due volte sullo schermo. Tutte le frasi appariranno sullo schermo di tutti i computer.

Possiamo creare diverse "bacheche" di Padlet per dividere le domande; si può creare una parete con EFFETTI POSITIVI DEI MEDIA da un lato e EFFETTI NEGATIVI dei media dall'altro lato della parete.

È possibile salvare le bacheche di Padlet e utilizzarle successivamente per chiedere agli studenti di confrontare le loro opinioni.

Dopo questa attività di brainstorming, l'insegnante mostrerà i dati statistici utilizzando grafici (ad esempio nella piattaforma [Pinterest](#)) o articoli su studi scientifici per confrontare le opinioni degli studenti con i fatti scientifici.

[Sintesi della ricerca globale sui social media 2020](#)

[\(https://www.smartinsights.com/social-media-marketing/social-media-strategy/new-global-social-media-research/\)](https://www.smartinsights.com/social-media-marketing/social-media-strategy/new-global-social-media-research/)

Queste informazioni sono molto importanti, non solo per confrontare fatti e dati reali con le previsioni e opinioni degli studenti, ma anche per far capire loro quanto sia importante essere consapevoli di tutti gli aspetti legati ai social media: cosa sono, come si usano e come si può essere manipolati, molestati e perfino truffati attraverso i social media.

Lezione 2: "SOCIAL MEDIA IN VIDEO" Tempo: 2 ore

L'insegnante mostra il seguente video sui consigli utili per tenere al sicuro i ragazzi sui social media:

[Child Mind Institute](#)

[\(https://www.facebook.com/ChildMindInstitute/videos/1542181709181835/?t=76\)](https://www.facebook.com/ChildMindInstitute/videos/1542181709181835/?t=76)

Dopo la visione, l'insegnante solleciterà gli studenti a riflettere sugli effetti positivi e negativi dei media ponendo loro le seguenti domande:

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



- *Con chi puoi parlare sui social media?*
- *Quando puoi parlare e per quanto tempo?*
- *Dove si possono utilizzare i social media?*
- *A quale scopo è possibile utilizzare i social media?*

In seguito, l'insegnante mostra il seguente video per stimolare ulteriormente la riflessione degli studenti sul tema:

[La rivoluzione dei social media 2017](https://www.youtube.com/watch?v=2uvx7c1E61Y)
(<https://www.youtube.com/watch?v=2uvx7c1E61Y>)

Possibili domande per stimolare la riflessione:

Quali social media conoscete? Perché l'introduzione dei social media è considerata una rivoluzione? Quali sono i bisogni soddisfatti dai social network? Cos'è il ROI (Return on Investment)? Spiegate perché i social media rappresentano un grande cambiamento nel nostro modo di comunicare. Spiegate perché in futuro per effetto dei social media non dovremo cercare i prodotti e perché la creatività e l'intelligenza acquisiranno valore.

Le stesse domande possono essere incluse nel video utilizzando *Edpuzzle*
<https://edpuzzle.com/>

. In questo caso l'insegnante dovrà predisporre il video inserendo le domande.

Per poter utilizzare questo video precedentemente creato dall'insegnante con edpuzzle, gli studenti devono poter utilizzare un laboratorio informatico con un computer per ogni studente.

L'insegnante può scegliere domande aperte o a scelta multipla per aiutare gli studenti ad esprimere le proprie opinioni e a comprendere il contenuto del video. In laboratorio, ogni volta che il video si ferma ed appare una domanda sullo schermo, gli studenti dovranno immediatamente scrivere le proprie risposte o scegliere la risposta giusta tra le opzioni a scelta multipla. Il video continua subito dopo che gli studenti hanno scritto la risposta.

Altri video per stimolare la conversazione e per ampliare le conoscenze degli studenti sull'argomento:

[Heads Up: Stop. Think. Connect](https://www.consumer.ftc.gov/articles/pdf-0002-heads-up.pdf) (<https://www.consumer.ftc.gov/articles/pdf-0002-heads-up.pdf>)

[Pensate prima di cliccare \(La sicurezza prima di tutto\)](https://youtu.be/xlJ7_7_wJm) https://youtu.be/xlJ7_7_wJm

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



[Dodicenne si suicida \(https://youtu.be/uXNI55yv5f4\)](https://youtu.be/uXNI55yv5f4)

<https://whatis.techtarget.com/definition/social-media>

Lezione 3: "I SOCIAL MEDIA NEI FILM" *Tempo: 2 ore*

Per approfondire la riflessione, l'insegnante può utilizzare ulteriore materiale digitale, film e video sui social media, ad esempio [The social network di David Fincher](#) e [The Circle di James Ponsoldt](#).

Al termine della visione, l'insegnante chiede agli studenti di creare un testo scritto sui Social Media, utilizzando tutte le informazioni ricevute. Questo lavoro può essere assegnato come compito a casa o essere sviluppato come lavoro di gruppo o individuale alla fine delle sessioni. È anche un modo per valutare le conoscenze degli studenti sull'argomento.

Un altro filmato per ampliare le conoscenze degli studenti sull'argomento può essere il seguente:

[Cyberbully \(https://www.youtube.com/watch?v=be6gjjWdUw4&t=70s\)](https://www.youtube.com/watch?v=be6gjjWdUw4&t=70s) (filmato completo)

Lezione 4: "SOCIAL MEDIA A TEATRO" *Tempo: 1 ora*

Si suggerisce di far partecipare gli studenti a qualche spettacolo teatrale sui social media, se disponibile. Alla fine dello spettacolo teatrale, l'insegnante porrà agli studenti delle domande aperte e potrà utilizzare un questionario per aiutarli ad esprimere le proprie opinioni e a capire il contenuto dello spettacolo.

Le domande potrebbero essere:

Qual è la storia raccontata nello spettacolo? Qual è l'argomento più importante? Chi sono i personaggi principali? Come vengono considerati i social media dai personaggi? Cosa pensate dei loro comportamenti? Qual è il messaggio trasmesso? Come viene espresso il messaggio? Siete d'accordo con il messaggio? Come cambiereste la storia per dare un messaggio diverso?

FASE 2 **FASE CREATIVA - Creare fumetti sui social media**

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Lezione 5: "Scrivere un breve racconto sui social media" *Tempo: 3 ore*

Gli studenti saranno invitati a scrivere un breve racconto ispirandosi ai video, ai film o allo spettacolo teatrale. Il racconto sarà scritto in gruppo.

Ogni gruppo deve scrivere una storia diversa seguendo uno schema definito (incipit, sviluppo, fine)

Lezioni 6-7-8-9-10-11: "Illustrare una storia digitale che racconta i Social Media" *Tempo: 2 ore per ogni lezione*

Agli studenti verrà chiesto di selezionare alcuni passaggi della storia e di illustrarli attraverso diverse le tecniche di disegno. Per prima cosa, inizieranno il lavoro con gli schizzi, selezioneranno quelli più efficaci, li scansioneranno sul loro computer per creare un'immagine digitale da modificare con diversi programmi di grafica ([InDesign](#), [Adobe Illustrator](#), [Adobe Photoshop](#), ecc.).

FASE 3 CONDIVISIONE E VALUTAZIONE *Tempo: 2 ore*

Condivisione:

- I lavori degli studenti (come disegni, foto, video) possono essere facilmente condivisi con altri studenti e insegnanti (in mostre, bacheca della scuola, notizie sul sito web della scuola e sulla pagina Facebook)
- Le opere digitali degli studenti (come ipertesti, storie digitali, video, slideshow) possono essere caricate su piattaforme multimediali e condivise sul sito web della scuola o sui social media.
- Le community di insegnanti (come [eTwinning](#), [Teachersconnect](#)) o le community di piattaforme interattive (come [Edmodo](#), [Pinterest](#)) possono essere utilizzate per promuovere il dibattito e confrontare diversi risultati e punti di vista.
- Mentoring peer-to-peer: agli studenti delle classi superiori, che hanno svolto precedentemente lo stesso lavoro scolastico o un lavoro simile sui temi del Cyberbullismo, può essere chiesto di fare da tutor ai loro coetanei delle classi inferiori, fornendo esperienza, aiuto e supporto. Un buon modo per collegare le diverse parti del programma di studi e migliorare la cooperazione tra studenti di età diverse.

Valutazione:

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



	<ul style="list-style-type: none"> ● Valutazione delle conoscenze di base degli studenti (<i>questionario preliminare</i>); ● Valutazione dell'esperienza (<i>questionario per gli insegnanti alla fine dell'unità</i>); ● Autovalutazione dell'esperienza (<i>questionario per studenti alla fine dell'unità</i>); ● Valutazione delle conoscenze e delle competenze acquisite nell'unità specifica (<i>griglie di osservazione durante le lezioni e test finale</i>). <p>Esempi di strumenti di valutazione sono forniti in appendice al presente manuale.</p>
<p>Suggerimenti e consigli</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Evitate la facile trappola di comunicare ai vostri studenti che lo smartphone o altri media sono dispositivi "diabolici". Piuttosto, sottolineate il fatto che essi possono essere ottimi strumenti di apprendimento quando si impara ad usarli in modo responsabile. ● Nell'affrontare le emozioni è fondamentale non costringere gli studenti a lavorare su un'area specifica, ma lasciarli liberi di scegliere ciò con cui si sentono più a loro agio.
<p>Sicurezza</p>	<p>Le regole di sicurezza online andranno spiegate prima di qualsiasi attività in rete. Si ritiene imprescindibile responsabilità dell'insegnante promuovere il rispetto di eventuali norme decise dalla scuola e/o dal governo in materia di sicurezza ed assicurarsi che ad esse sia dedicato uno spazio adeguato all'interno del curriculum scolastico.</p> <p>Si possono presentare alcune leggi e regolamenti nazionali/europei sulla sicurezza in Internet:</p> <p>https://eur-lex.europa.eu/legal-content/AUTO/?uri=CELEX:32008D1351&qid=1590220496072&rid=2</p> <p>https://eur-lex.europa.eu/legal-content/AUTO/?uri=CELEX:32019R0881&qid=1590220351153&rid=2</p> <p>https://eur-lex.europa.eu/legal-content/AUTO/?uri=CELEX:32018L1972&qid=1590220351153&rid=9</p> <p>Per sensibilizzare gli studenti sul tema della sicurezza in Internet, possono essere utili le seguenti risorse:</p> <p>https://www.mcgruff-safe-kids.com/2014/08/10-internet-safety-tips-for-kids/</p> <p>Agli studenti può essere mostrato il video sulla sicurezza online all'indirizzo:</p> <p>http://learnenglishteens.britishcouncil.org/uk-now/video-uk/online-safety-tips</p>

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



EVERY BLOW
LEAVES A MARK

Questo video illustra le conseguenze degli abusi perpetrati con messaggi inviati tramite smartphone. A volte le parole possono essere peggiori della violenza fisica

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Zespół Szkół Centrum Edukacji

Modulo	Comprendere i media	
Livello scolastico	Scuola secondaria di secondo grado	
Titolo	INVIATO!	
Obiettivi di apprendimento CONOSCENZE, COMPETENZE E ABILITA'	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p> <p>Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di comprendere:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● la terminologia appropriata relativa ai media nella comunicazione del cyberbullismo ● vari aspetti del bullismo e del cyberbullismo ● la grammatica dei testi visivi, audiovisivi e multimediali ● la normativa vigente in materia di cyberbullismo ● le dinamiche della comunicazione e i suoi agenti: emittente, destinatario, canale, codice, contesto, feedback, messaggio ● come cambia la comunicazione con l'uso di diversi media ● modelli e comportamenti di comunicazione online 	<p style="text-align: center;">COMPETENZE</p> <p>Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● utilizzare una terminologia specifica nel contesto appropriato ● comunicare e condividere idee in modo efficace attraverso diversi mezzi ● utilizzare una serie di strumenti digitali per elaborare, presentare e sviluppare idee e narrazioni ● riconoscere l'abuso informatico nelle sue diverse forme ● fare riferimento alle linee guida e alle migliori pratiche per cercare/dare sostegno quando si è coinvolti in episodi di cyberbullismo (dal punto di vista della vittima e del bullo) ● fare riferimento alla normativa vigente in materia di cyberbullismo
	<p style="text-align: center;">COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE</p> <p>Gli studenti dovranno essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● partecipare attivamente e a pieno titolo alla discussione e al lavoro di squadra con i pari (anche di diverse fasce d'età) ● mostrare collaborazione, assertività e responsabilità nell'uso online dei media; 	

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



	<ul style="list-style-type: none"> ● impegnarsi in modo responsabile, proattivo e prosociale nella gestione dell'elaborazione delle informazioni sui media in varie situazioni. <p>In particolare dovranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● riconoscere il cyberbullismo nei media ● esercitare un ruolo di leadership nell'affrontare eventuali episodi di Cyberbullismo ● esercitare un ruolo di leadership nel promuovere gli usi positivi della tecnologia ● usare la pressione positiva dei coetanei per scoraggiare il cyberbullismo.
Tempistica	<p>Introduzione all'argomento: 4 ore</p> <p>Fase creativa: 21 ore</p> <p>Condivisione e valutazione: 2 ore</p>
Risorse e materiali	<ul style="list-style-type: none"> ● Carte, penne e matite, evidenziatori, colla, forbici e/o qualsiasi altra attrezzatura artistica (scenario) ● Applicazioni, piattaforme e software: Thinglink, Pinterest, Scratch, software per il montaggio di video (Plotagon o simili) ● Smartphone ● Computer con connessione internet
Contenuti	<p>Il ruolo dei media nel cyberbullismo</p> <ul style="list-style-type: none"> ● che cos'è il cyberbullismo, tipi di media, effetti dell'eccessivo o scorretto uso dei media e loro capacità attrattiva soprattutto sugli adolescenti ● tecniche di utilizzo dei media, linguaggio e vocabolario del cyberbullismo, utilizzo di vari tipi di media nella diffusione di informazioni offensive, linguaggio aggressivo, parole offensive.
Descrizione dell'unità di apprendimento	<p>Gli studenti riconoscono la parola "media", trovano la definizione, ne danno esempi, riportano i risultati, discutono l'uso negativo che il bullismo mediatico ha sulle persone.</p> <hr/> <p>FASE 1 INTRODUZIONE</p> <hr/> <p>In questa fase gli studenti vengono introdotti al termine "media" attraverso un filmato contenente esempi dei diversi tipi di media, del loro uso e della loro destinazione.</p>

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



[Diversi tipi di media a cui siamo tutti abituati](https://www.youtube.com/watch?v=jWhyKc8BxWk)

[\(https://www.youtube.com/watch?v=jWhyKc8BxWk\)](https://www.youtube.com/watch?v=jWhyKc8BxWk)

Gli insegnanti forniscono informazioni sulle implicazioni psicologiche e sociali dei media nel mondo contemporaneo.

Lezione 1: "Gli effetti dell'uso dei media" *Tempo: 2 ore*

Gli insegnanti pongono alcune domande:

"Come si può usare lo smartphone o Internet per fare del male a qualcuno?"

"Conoscete qualche esempio di uso improprio dei media nel vostro ambiente? Parlatene".

Gli studenti descrivono vari esempi, a loro noti, di cyberbullismo e circostanze analoghe a quelle viste, che si sono verificate in vari media.

Gli insegnanti avranno il compito di dirigere la discussione e di ricevere il feedback degli studenti registrando su un blocco per appunti i termini e le frasi più significative usati dagli studenti sugli "inganni" tipici usati dai media, quali modificare le foto, aggiungere foto e dialoghi, condividere informazioni, ecc.

Lezione 2: "La potenza di Internet" *Tempo: 2 ore*

Gli studenti guardano un filmato sul potere di Internet e sui diversi tipi di cyberbullismo

[Fatti di Cyberbullismo - Top 10 delle forme di Cyberbullismo](https://www.youtube.com/watch?v=0Xo8N9qJtk)

[\(https://www.youtube.com/watch?v=0Xo8N9qJtk\)](https://www.youtube.com/watch?v=0Xo8N9qJtk)

[Fare ciò che è giusto online - Migliore campagna Internet 2017](https://www.youtube.com/watch?v=SbB4Mo3MnVo)

[\(https://www.youtube.com/watch?v=SbB4Mo3MnVo\)](https://www.youtube.com/watch?v=SbB4Mo3MnVo)

Dopo la visione, si apre una discussione favorita dal docente attraverso le seguenti domande:

"Cosa hanno fatto i personaggi nel film per abusare degli altri? Come hanno fatto? Perché hanno pensato di poterlo fare? Come hanno usato Facebook o altre applicazioni per fare del male al loro amico?"

FASE 2 FASE CREATIVA - Film di animazione

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Lezione 3: "Scegliere il tipo di performance" *Tempo: 1 ora*

Agli studenti viene proposto di realizzare un filmato o un altro genere di performance per esprimere ciò che hanno imparato sul tema dei rischi legati ai social media.

Gli studenti decidono che tipo di performance che vogliono presentare (film, discorso, dialogo, dramma, ecc.). Dovrebbero considerare la disponibilità di attrezzature a scuola e a casa, nonché il tempo necessario per realizzare il progetto. Qui riportiamo un esempio di film d'animazione.

Lezione 4: "Pianificare una sceneggiatura cinematografica" *Tempo: 1 ora*

Gli studenti decidono la trama dello spettacolo: di cosa deve trattarsi, quali personaggi saranno coinvolti, quali impostazioni saranno necessarie, quante parti si dovranno prevedere, ecc. Il prodotto finale dovrebbe riguardare l'uso e l'abuso dei media, quindi gli studenti devono scegliere i media che possono mostrare al meglio tali situazioni, ad esempio il cyberbullismo.

Lezione 5: "Scrivere lo scenario di un film d'animazione" *Tempo: 4 ore*

Gli studenti, in gruppo, scrivono il copione dello spettacolo. Devono pianificare tutti gli aspetti, tra cui la scelta dei mezzi di comunicazione e il vocabolario giusto da utilizzare per rendere la situazione il più possibile naturale. È importante aggiungere indicazioni che facciano ben comprendere l'uso dei media. Gli insegnanti assistono gli studenti, correggono la scrittura e suggeriscono idee. Gli studenti possono dividere la trama in sezioni ed ogni gruppo sarà responsabile della realizzazione di una di esse.

Assegnazione dei compiti/studenti responsabili ecc.: **1 ora**

Gli insegnanti scelgono gli studenti responsabili e distribuiscono i ruoli, gli studenti decidono i media da utilizzare e stabiliscono le responsabilità di ciascuno. Inoltre, vengono apportate le correzioni finali allo scenario e vengono fornite descrizioni dettagliate dei luoghi di azione.

Lezione 6: "Regolazioni" *Tempo: 2 ore*

Gli studenti mettono in pratica le loro idee, sotto la supervisione degli insegnanti, che correggono gli errori di ortografia (se il copione è in inglese), il comportamento dei

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



personaggi, sincronizzano voce e visione, il ritmo dei movimenti, i tempi, ecc.

Lezione 7: "Creazione del prodotto finale" *Tempo: 12 ore*

Gli studenti creano la versione finale del film d'animazione. È probabile che alcune scene richiedano qualche revisione o correzione. Gli studenti filmano gli schizzi e li modificano. Gli insegnanti devono monitorare i progressi, trovare soluzioni e così via.

FASE 3 CONDIVISIONE E VALUTAZIONE *Tempo: 2 ore*

Condivisione:

- I lavori degli studenti (disegni, foto, video, ecc.) possono essere facilmente condivisi con altri studenti e insegnanti (mostre, bacheca della scuola, notizie sul sito web della scuola e sulla pagina Facebook, ecc.)
- Le opere digitali degli studenti (ipertesti, storie digitali, video, slideshow, ecc.) possono essere caricate su piattaforme multimediali e condivise sul sito web della scuola o sui social media.
- Le community di insegnanti ([eTwinning](#), [Teachersconnect](#), ecc.) o le community di piattaforme interattive (come [Edmodo](#), [Pinterest](#), ecc.) possono essere utilizzate per promuovere il dibattito e confrontare diversi risultati e punti di vista.
- Mentoring peer-to-peer: agli studenti delle classi superiori, che hanno svolto precedentemente lo stesso lavoro scolastico o un lavoro simile sui temi del Cyberbullismo, può essere chiesto di fare da tutor ai loro coetanei delle classi inferiori, fornendo esperienza, aiuto e supporto. Un buon modo per collegare le diverse parti del programma di studi e migliorare la cooperazione tra studenti di età diverse.

Valutazione:

- Valutazione delle conoscenze degli studenti - *questionario iniziale e feedback*
- Valutazione delle conoscenze degli studenti - *questionario finale e feedback*

Esempi di strumenti di valutazione sono forniti in appendice al presente manuale.

Suggerimenti e consigli

- Gli insegnanti aiutano durante le riunioni degli studenti, supervisionano la fase di creazione, gestiscono lo sviluppo del prodotto, aiutano ad organizzare le parti, ecc.

MODULO 2: Comprendere i media

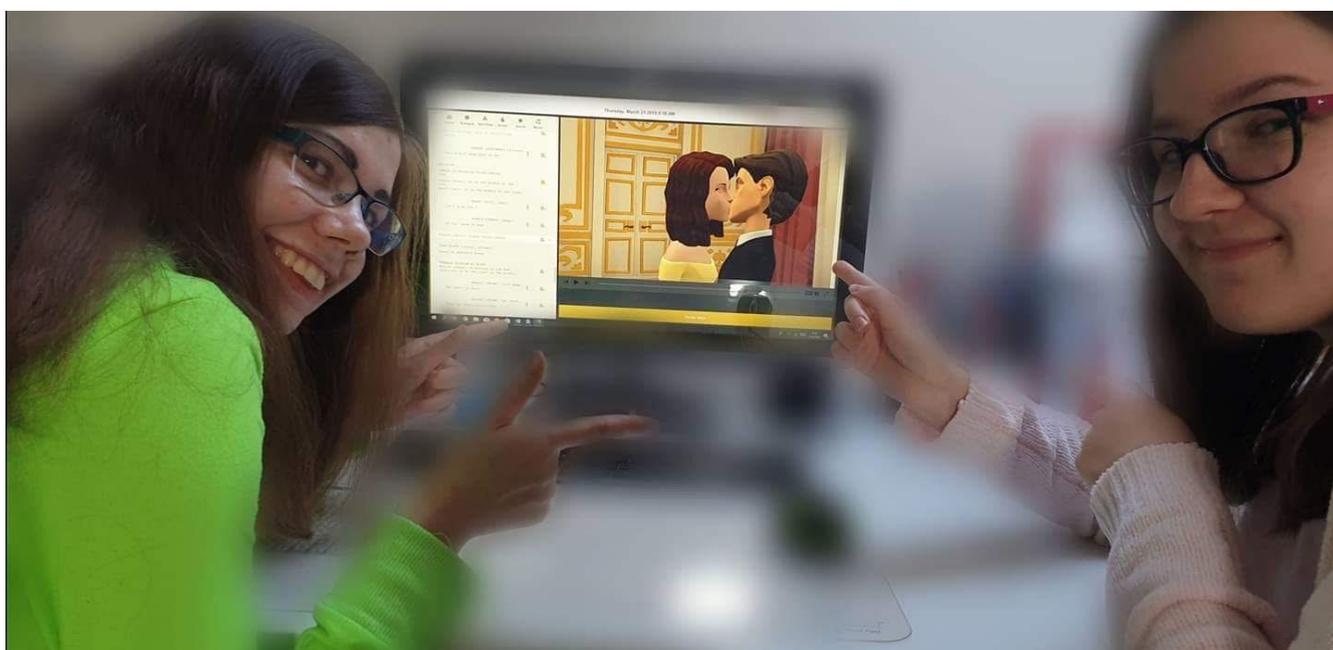
SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



	<ul style="list-style-type: none">● Evitate la facile trappola di comunicare ai vostri studenti che lo smartphone o altri media sono dispositivi "diabolici". Piuttosto, sottolineate il fatto che essi possono essere ottimi strumenti di apprendimento quando si impara ad usarli in modo responsabile.● Nell'affrontare le emozioni è fondamentale non costringere gli studenti a lavorare su un'area specifica, ma lasciarli liberi di scegliere ciò con cui si sentono più a loro agio.
Sicurezza online	<p>Le regole di sicurezza online andranno spiegate prima di qualsiasi attività in rete. Si ritiene imprescindibile responsabilità dell'insegnante promuovere il rispetto di eventuali norme decise dalla scuola e/o dal governo in materia di sicurezza ed assicurarsi che ad esse sia dedicato uno spazio adeguato all'interno del curriculum scolastico.</p> <p>Si possono presentare alcune leggi e regolamenti nazionali/europei sulla sicurezza in Internet:</p> <p>https://eur-lex.europa.eu/legal-content/AUTO/?uri=CELEX:32008D1351&qid=1590220496072&rid=2</p> <p>https://eur-lex.europa.eu/legal-content/AUTO/?uri=CELEX:32019R0881&qid=1590220351153&rid=2</p> <p>https://eur-lex.europa.eu/legal-content/AUTO/?uri=CELEX:32018L1972&qid=1590220351153&rid=9</p> <p>Per sensibilizzare gli studenti sul tema della sicurezza in Internet, possono essere utili le seguenti risorse:</p> <p>https://www.mcgruff-safe-kids.com/2014/08/10-internet-safety-tips-for-kids/</p> <p>Agli studenti può essere mostrato il video sulla sicurezza online all'indirizzo:</p> <p>http://learnenglishteens.britishcouncil.org/uk-now/video-uk/online-safety-tips</p>

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Gli studenti stanno creando un video animato dal titolo SENT. Ruolo dei media

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Escuela de Arte Pedro Almodóvar

Modulo	Comprendere i media	
Livello scolastico	Scuola secondaria di secondo grado	
Titolo	LE APPARENZE INGANNANO	
Obiettivi di apprendimento CONOSCENZE, COMPETENZE E ABILITA'	<p align="center">CONOSCENZE</p> <p>Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di comprendere:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● le dinamiche della comunicazione e i suoi agenti: emittente, destinatario, canale, codice, contesto, rumore, feedback, messaggio ● come cambia la comunicazione con l'uso di diversi media ● modelli e comportamenti di comunicazione online 	<p align="center">COMPETENZE</p> <p>Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● utilizzare una terminologia specifica nel contesto appropriato ● comunicare e condividere idee in modo efficace attraverso diversi mezzi ● utilizzare una serie di strumenti digitali per elaborare, presentare e sviluppare idee e narrazioni
	<p align="center">COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE</p> <p>Gli studenti dovranno essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● partecipare attivamente e a pieno titolo alla discussione e al lavoro di squadra con i pari (anche di diverse fasce d'età) ● mostrare collaborazione, assertività e responsabilità nell'interazione online. 	
Tempistica	Introduzione all'argomento: 11 ore Fase creativa: 14 ore Condivisione e valutazione: 2 ore	
Risorse e materiali	<ul style="list-style-type: none"> ● Computer con connessione internet ● Fotocamera e videocamera ● Programmi di progettazione grafica ● Strumenti digitali come Adobe Premiere, Pinterest, Thinglink, eTwinning, Teachersconnect, Edmodo, ecc. ● Risorse Umane: <ul style="list-style-type: none"> ○ Insegnante di filosofia ○ Insegnante di inglese ○ Insegnante di disegno artistico 	

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



	<ul style="list-style-type: none">○ Insegnante di TIC○ Insegnante di fotografia○ Ufficiale di polizia responsabile della sicurezza online
Contenuti	Comprensione dei media <ul style="list-style-type: none">● le dinamiche della comunicazione e i suoi agenti: emittente, destinatario, canale, codice, contesto, rumore, feedback, messaggio● come cambia la comunicazione con l'uso di diversi media● modelli e comportamenti di comunicazione online● sicurezza online
Descrizione dell'unità di apprendimento	<hr/> <p>FASE 1 INTRODUZIONE</p> <hr/> <p>Lezione 1: "A cosa serve Internet?" <i>Tempo: 1 ora</i></p> <hr/> <p>L'insegnante introduce l'argomento chiedendo agli studenti di rispondere al seguente questionario:</p> <p>Questionario sull'utilizzo di Internet</p> <p>https://docs.google.com/forms/d/1bF26h0kwjRT42IGLt8aWaTXE8WKzGQ8mWpcx4gbrl7w/edit</p> <p>L'insegnante presenta i risultati del questionario alla classe e, in piccoli gruppi, gli studenti riflettono insieme su quanto emerso.</p> <hr/> <p>Lezione 2: "Gli elementi della comunicazione" <i>Tempo: 2 ore</i></p> <hr/> <p>L'insegnante illustra agli studenti gli elementi fondamentali del processo di comunicazione: (1) emittente (2) messaggio (3) codifica (4) canale di comunicazione (5) ricevente (6) decodifica (7) feedback. La comunicazione è definita come "il processo attraverso il quale messaggi o informazioni vengono inviati da un luogo o persona ad un altro, o il messaggio stesso, specialmente quando questo aumenta la comprensione tra persone o gruppi" (Cambridge Dictionary). Si fa notare che il processo di comunicazione è di natura dinamica e non un fenomeno statico.</p> <hr/>

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Lezione 3: "Sicurezza online" *Tempo: 3 ore*

Un membro della polizia o altra figura responsabile della sicurezza online, tiene una lezione agli studenti sui rischi di un cattivo uso di Internet e sulle conseguenze legali di tale comportamento, fornendo alcuni esempi concreti di ciò che può accadere.

Dopo la lezione, l'insegnante parla delle possibili conseguenze negative sulle altre persone, ma anche su noi stessi, di azioni che a volte compiamo sul web senza riflettere ("tracce digitali" o *digital footprints*). Si pensi, ad esempio, alla condivisione di notizie false e come queste possano influenzare il nostro modo di pensare ed i nostri rapporti con gli altri.

Lezione 4: "Lo smartphone" *Tempo: 3 ore*

Dopo aver introdotto l'argomento e aver fornito alcuni dati statistici sui telefoni cellulari (come la percentuale di persone che possiedono almeno uno smartphone nel vostro Paese), dividete la classe in gruppi e chiedete agli studenti per cosa usano il cellulare. Dopo aver compilato una lista, devono stilare una classifica delle attività.

A coppie, gli studenti rispondono a queste domande e poi riferiscono le risposte alla classe:

- *Pensi che i telefoni cellulari siano una buona invenzione? Perché?*
- *Quali sono le funzioni che usate di più sul vostro cellulare?*
- *Ci sono posti in cui pensi che i telefoni cellulari dovrebbero essere vietati?*

Attività di dibattito: formare due squadre che devono sostenere il loro punto di vista di fronte agli altri. Uno degli studenti è il moderatore del dibattito.

Per approfondire la metodologia del dibattito ecco una risorsa utile:

https://www.edu.gov.mb.ca/k12/cur/socstud/frame_found_sr2/tns/tn-13.pdf

Lezione 5: "Non è Cyberbullismo, ma..." *Tempo: 2 ore*

A volte possiamo agire in un modo tale che può ferire gli altri senza esserne consapevoli. In questa lezione, cerchiamo di riflettere su alcune situazioni che non possono essere considerate cyberbullismo ma che sono comunque dannose per gli altri. Gli studenti cercano in internet il significato di alcuni termini che potrebbero non conoscere:

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Ghosting, subtweeting, fake accounts, rumors, exclusion, grieving and hate speech. Dopo averne compreso il significato, forniscono esempi e discutono su come potrebbero gestire la situazione se fossero coinvolti in uno di essi.

FASE 2 FASE CREATIVA

Lezione 6: "Autoritratto" *Tempo: 8 ore*

Gli studenti eseguono due autoritratti. Il primo in stile realistico, rappresentando se stessi così come appaiono. Il secondo è un autoritratto che vorrebbero mostrare sui social network.

Lezione 7: "Reale o virtuale? Sei un *poser*?" *Tempo: 4 ore*

Gli studenti scattano fotografie, sia realistiche che photoshoppate, che riflettono il modo in cui le immagini che la gente pubblica sui social media spesso non sono reali e mostrano una visione diversa, distorta o ingigantita, della realtà.

Lezione 8: "Video" *Tempo: 2 ore*

I ritratti saranno scannerizzati, verranno aggiunte alcune frasi ed infine si procederà al montaggio del video con [Adobe Premiere](#) o simili.

FASE 3 CONDIVISIONE E VALUTAZIONE *Tempo: 2 ore*

Condivisione:

- I lavori degli studenti (disegni, foto, video, ecc.) possono essere facilmente condivisi con altri studenti e insegnanti (mostre, bacheca della scuola, notizie sul sito web della scuola e sulla pagina Facebook, ecc.)
- Le opere digitali degli studenti (ipertesti, storie digitali, video, slideshow, ecc.) possono essere caricate su piattaforme multimediali e condivise sul sito web della scuola o sui social media.
- Le community di insegnanti ([eTwinning](#), [Teachersconnect](#), ecc.) o le community di piattaforme interattive (come [Edmodo](#), [Pinterest](#), ecc.) possono essere utilizzate per promuovere il dibattito e confrontare diversi risultati e punti di vista.

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



	<ul style="list-style-type: none">• Mentoring peer-to-peer: agli studenti delle classi superiori, che hanno svolto precedentemente lo stesso lavoro scolastico o un lavoro simile sui temi del Cyberbullismo, può essere chiesto di fare da tutor ai loro coetanei delle classi inferiori, fornendo esperienza, aiuto e supporto. Un buon modo per collegare le diverse parti del programma di studi e migliorare la cooperazione tra studenti di età diverse. <p>Valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none">• Valutazione delle conoscenze di base degli studenti (<i>questionario preliminare</i>)• Valutazione dell'esperienza (<i>questionario per gli insegnanti alla fine dell'unità</i>)• Autovalutazione dell'esperienza (<i>questionario per studenti alla fine dell'unità</i>)• Valutazione delle conoscenze e delle competenze acquisite nell'unità specifica (<i>griglie di osservazione durante le lezioni e test finale</i>). <p>Esempi di strumenti di valutazione sono forniti nell'Appendice sottostante.</p>
Suggerimenti e consigli	<ul style="list-style-type: none">• Chiedete agli esperti di fornire informazioni sull'argomento• Leggete tutto quello che potete sull'argomento• Evitate la facile trappola di comunicare ai vostri studenti che lo smartphone o altri media sono dispositivi "diabolici". Piuttosto, sottolineate il fatto che essi possono essere ottimi strumenti di apprendimento quando si impara ad usarli in modo responsabile.• Nell'affrontare le emozioni è fondamentale non costringere gli studenti a lavorare su un'area specifica, ma lasciarli liberi di scegliere ciò con cui si sentono più a loro agio.
Sicurezza online	<p>Le regole di sicurezza online andranno spiegate prima di qualsiasi attività in rete. Si ritiene imprescindibile responsabilità dell'insegnante promuovere il rispetto di eventuali norme decise dalla scuola e/o dal governo in materia di sicurezza ed assicurarsi che ad esse sia dedicato uno spazio adeguato all'interno del curriculum scolastico.</p> <p>Si possono presentare alcune leggi e regolamenti nazionali/europei sulla sicurezza in Internet:</p> <p>https://eur-lex.europa.eu/legal-content/AUTO/?uri=CELEX:32008D1351&qid=1590220496072&rid=2</p>

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/AUTO/?uri=CELEX:32019R0881&qid=1590220351153&rid=2>

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/AUTO/?uri=CELEX:32018L1972&qid=1590220351153&rid=9>

Per sensibilizzare gli studenti sul tema della sicurezza in Internet, possono essere utili le seguenti risorse:

<https://www.mcgruff-safe-kids.com/2014/08/10-internet-safety-tips-for-kids/>

Agli studenti può essere mostrato il video sulla sicurezza online all'indirizzo:

<http://learnenglishteens.britishcouncil.org/uk-now/video-uk/online-safety-tips>

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



identity

identity

identity



identity

identity

identity



Sessione 1. Auto-ritratti

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Sessione 2. Reale o virtuale?

MODULO 2: Comprendere i media

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



The social media allow me to myself freely, as free as a fish swimming in the water.

Sessione 3. Video



MODULO 3: Coinvolgere i bystander

IL TERZO MODULO, "COINVOLGERE I BYSTANDER", È IL PASSO FINALE del nostro percorso modulare. Esso si concentra sui diversi ruoli svolti dalle persone che osservano e assistono agli episodi di cyberbullismo: è noto che gli atteggiamenti più frequenti possono essere: rimanere in silenzio e quindi agire come complici (*bystander*), oppure denunciare e stare accanto al bullo (*upstander*) mostrando comportamenti proattivi. Tra le due posizioni c'è una grande differenza! È quindi essenziale, nell'ultima unità del modulo di apprendimento, che gli studenti comprendano l'importanza di reagire contro il cyberbullismo, attuando comportamenti positivi così da poter effettivamente contribuire al benessere della vittima e alla soluzione dei conflitti online.

A seconda dell'età degli studenti e dell'uso che essi fanno dei social media, è opportuno presentare le diverse forme di cyberbullismo (molestie, cyberstalking, denigrazione, imitazione, trickery, outing, sexting, esclusione, cyberbashing, ecc.). Gli studenti, in gruppo, sono invitati a simulare, attraverso giochi di ruolo, situazioni di cyberbullismo, variando i contesti, anche a seconda delle diverse fasce d'età, con l'obiettivo, da un lato, di comprendere meglio le caratteristiche legate ai vari profili in azione (bullo, vittima, spettatore) e, dall'altro, di focalizzare l'attenzione su come gli spettatori influenzino le dinamiche dell'atto di bullismo in base al loro ruolo e al loro atteggiamento. L'obiettivo finale è quello di stimolare un cambiamento nei comportamenti degli studenti, una trasformazione da spettatori passivi a soggetti attivi, da osservatori indifferenti a attori interessati e propositivi. Tutte le attività proposte nelle seguenti unità didattiche sono destinate ad essere svolte in gruppo, poiché ciò migliora le capacità empatiche dei partecipanti.

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE ELEMENTARI



Liceul Tehnologic Retezat

Modulo	Coinvolgere i bystander	
Livello scolastico	Scuola primaria	
Titolo	"BY" o "UP".	
Obiettivi di apprendimento CONOSCENZE, COMPETENZE E ABILITA'	CONOSCENZE Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di comprendere: <ul style="list-style-type: none">• vari aspetti del bullismo e del cyberbullismo;• le dinamiche della comunicazione e i suoi agenti: emittente, destinatario, canale, codice, contesto, rumore, feedback, messaggio• come cambia la comunicazione con l'uso di diversi media• modelli e comportamenti di comunicazione online	COMPETENZE Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di: <ul style="list-style-type: none">• utilizzare una terminologia specifica nel contesto appropriato• comunicare e condividere idee in modo efficace attraverso diversi mezzi
	COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE Gli studenti dovranno essere in grado di: <ul style="list-style-type: none">• partecipare attivamente e a pieno titolo alle discussioni e al lavoro di squadra con i pari (anche di diverse fasce d'età)• mostrare collaborazione, assertività e responsabilità nell'interazione online	
Tempistica	Introduzione all'argomento: 4 ore Fase creativa: 6 ore Condivisione e valutazione: 2 ore	
Risorse e materiali	<ul style="list-style-type: none">• Computer con connessione internet• Fogli A3• Carte, penne e matite, evidenziatori, colla, forbici• Immagini• Video	

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE ELEMENTARI



Contenuti	Il ruolo dei bystander <ul style="list-style-type: none">• vari tipi di comportamenti di fronte ad atti di cyberbullismo• i diversi ruoli negli atti di cyberbullismo (bullo/prepotente, vittima, spettatore, <i>bystander</i>, <i>upstander</i>)• l'importanza degli <i>upstander</i> per fermare il cyberbullismo
------------------	--

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE ELEMENTARI



Descrizione dell'unità di apprendimento

FASE 1 INTRODUZIONE

Lezione 1: "Presentazione dell'argomento" *Tempo: 4 ore*

Presentazione dell'argomento. Per introdurre la definizione di cyberbullismo e di *bystander*, leggete ai bambini una storia o mostrate loro alcuni video con esempi di persone che condividono le proprie esperienze di cyberbullismo.

Risorse utili:

<https://nutastaura.bitdefender.ro/stiatica/infografic> (sito rumeno)

[Bystander Revolution https://www.youtube.com/watch?v=eeqQCyQOCPg](https://www.youtube.com/watch?v=eeqQCyQOCPg)

[Il cyberbullismo, i bystander e il ruolo dei bystander \(https://onlinesense.org/cyber-bullying-bystanders-teens/\)](https://onlinesense.org/cyber-bullying-bystanders-teens/)

<https://www.togetheragainstbullying.org/tab/changing-behavior/becoming-an-upstander/upstander-story-elementary-school/>

Dopo aver formulato le definizioni necessarie a comprendere l'argomento, chiedete agli studenti:

1- *"Quali aggettivi o frasi descrivono meglio una persona che reagisce se assiste ad un atto di bullismo?"*

Gli studenti possono usare parole come: *gentile, coraggioso, attento, saggio, si prende cura degli altri, è attento, non segue il leader.*

2- *Chi reagisce e si schiera con la vittima di bullismo si dimostra forte all'interno o all'esterno? Che aspetto fisico ha?*

Gli studenti potrebbero rispondere che non necessariamente coloro che reagiscono si mostrano forti esteriormente, nell'aspetto fisico, ma spesso appaiono come persone "normali".

Attraverso le descrizioni fornite dalla classe, gli studenti dovrebbero giungere a comprendere che quella persona può assomigliare a chiunque: rosso, scuro, biondo, grande, piccolo, alto, basso ecc.

Da ciò l'insegnante prende spunto per spiegare ai bambini che chiunque può essere un *bystander*.

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE ELEMENTARI



Distribuite un profilo dello spettatore attivo, o *upstander*, che avrete preparato in precedenza con le parole tratte da un dizionario e da altre fonti.

Considerate se è possibile aggiungere altre parole al profilo utilizzando le parole suggerite dalla classe.

Chiedete agli studenti di fare il disegno di un *upstander* così come se lo immaginano (dopo quanto si è detto, ci si aspetta che le immagini rappresentino qualcuno che si dimostri forte all'interno ma non necessariamente all'esterno, una sorta di supereroe con una doppia vita o una specie di "transformer").

Chiedete agli studenti di copiare o scrivere, intorno al disegno, la definizione o singole parole riferite all'*Upstander*.

FASE 2 FASE CREATIVA

Lezione 2: "Disegni, poster e collage" *Tempo: 6 ore*

Attività 1 Si chiede agli studenti di creare dei poster da affiggere all'interno della scuola con la dicitura CHIUNQUE PUO' ESSERE UN UPSTANDER! e una lista di "cose giuste da fare/ da dire" per promuovere l'intervento dei *bystander*.

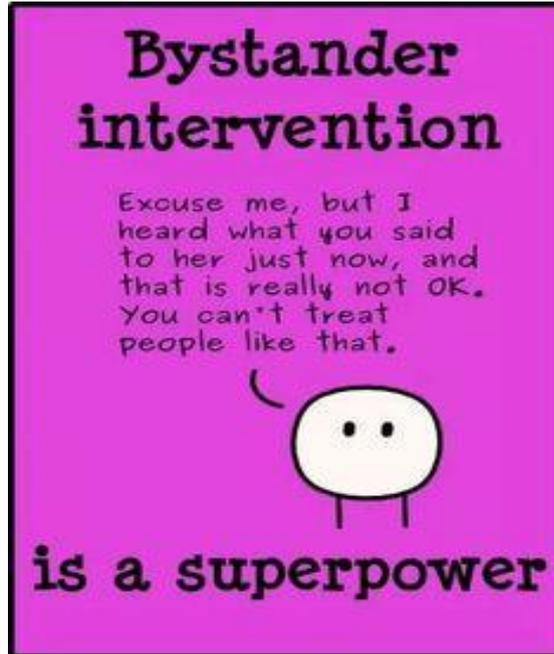
Attività 2 Gli studenti sono invitati a scrivere e illustrare l'UPSTANDER PLEDGE che poi verrà firmato dai bambini come impegno a prendere una posizione contro il cyberbullismo.

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE ELEMENTARI



Per le illustrazioni si possono utilizzare le immagini create nella fase precedente o altre come quelle degli esempi sotto riportati.



(da [Pinterest](#))

Risorse online:

<https://oradenet.salvaticopiii.ro/resurse/sala-de-clasa> (sito rumeno)

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE ELEMENTARI



[Risorse e piani di lezione per gli alunni:](http://www.ascd.org/publications/newsletters/education-update/apr17/vol59/num04/Upstander-Resources-and-Lesson-Plans.aspx)

<http://www.ascd.org/publications/newsletters/education-update/apr17/vol59/num04/Upstander-Resources-and-Lesson-Plans.aspx>

FASE 3 CONDIVISIONE E VALUTAZIONE *Tempo: 2 ore*

Condivisione:

- I lavori degli studenti (come disegni, foto, video) possono essere facilmente condivisi con altri studenti e insegnanti (come mostre, bacheca della scuola, notizie nel sito web della scuola e pagina FB)
- Le opere digitali degli studenti (come ipertesti, storie digitali, video, slideshow) possono essere caricate su piattaforme multimediali e condivise sul sito web della scuola o sui social media.
- Le community di insegnanti (come in [eTwinning](#), [Teachersconnect](#)) o le community di piattaforme interattive (come [Edmodo](#), [Pinterest](#)) possono essere utilizzate per promuovere il dibattito e confrontare diversi risultati e punti di vista.
- Le esibizioni degli studenti possono coinvolgere i genitori ed essere in occasione della Giornata della sicurezza su Internet, della Giornata contro il Cyberbullismo o semplicemente durante lo spettacolo di fine anno scolastico.
- Mentoring peer-to-peer: agli studenti delle classi superiori, che hanno svolto precedentemente lo stesso lavoro scolastico o un lavoro simile sui temi del Cyberbullismo, può essere chiesto di fare da tutor ai loro coetanei delle classi inferiori, fornendo esperienza, aiuto e supporto. Un buon modo per collegare le diverse parti del programma di studi e migliorare la cooperazione tra studenti di età diverse.

Valutazione:

- Valutazione delle conoscenze di base degli studenti (*questionario preliminare*)
- Valutazione dell'esperienza (*questionario per gli insegnanti alla fine dell'unità*)
- Autovalutazione dell'esperienza (*questionario per studenti alla fine dell'unità*)
- Valutazione delle conoscenze e delle competenze acquisite nell'unità specifica (*griglie di osservazione durante le lezioni e test finale*).

Esempi di strumenti di valutazione sono forniti in appendice al presente manuale.

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE ELEMENTARI



Suggerimenti e consigli	<ul style="list-style-type: none">● Nella prima lezione evitare lunghe discussioni sul bullismo. Se gli studenti iniziano con aneddoti personali o domande, suggerite di dirlo o chiederlo in un secondo momento, per ora l'attenzione si dovrà concentrare sulle attività.● Fate notare agli studenti che quando esploriamo temi come questi possiamo essere in disaccordo ma a volte è normale non essere d'accordo ed è importante cercare di comprendere anche idee diverse dalle proprie.● Potreste voler dichiarare nel riepilogo alla fine della lezione che nella nostra scuola "vogliamo" solo <i>Upstander</i> che si sentano forti e che possano aiutare in situazioni in cui qualcuno fa il prepotente con un'altra persona.● Ricordate agli studenti che devono sempre sentirsi al sicuro prima di aiutare in una situazione di bullismo.● Si faccia attenzione a non porre l'accento sulle vittime del bullismo, perché potrebbero esserci vittime nella propria classe ed è importante essere sensibili a questo aspetto.● Ricordate che l'obiettivo del nostro agire educativo non consiste nel puntare il dito contro qualcuno, ma piuttosto nel discutere le nostre convinzioni su cosa sia il bullismo e su come possa essere affrontato.
Sicurezza online	<p>Le regole di sicurezza online andranno spiegate prima di qualsiasi attività in rete. Si ritiene imprescindibile responsabilità dell'insegnante promuovere il rispetto di eventuali norme decise dalla scuola e/o dal governo in materia di sicurezza ed assicurarsi che ad esse sia dedicato uno spazio adeguato all'interno del curriculum scolastico.</p> <p>Prima di avviare questa unità, per sensibilizzare gli studenti alle regole di sicurezza, si possono utilizzare alcune risorse online:</p> <p>https://www.mcgruff-safe-kids.com/2014/08/10-internet-safety-tips-for-kids/https://www.safekids.com/kids-rules-for-online-safety/</p> <p>Agli studenti può essere mostrato il video sulla sicurezza online all'indirizzo:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=X9Htg8V3eik</p>

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE ELEMENTARI



Istituto Comprensivo Statale Gianfranco Gaudiano

Modulo	Coinvolgere i bystander	
Livello scolastico	Scuola primaria	
Titolo	PRENDIAMO POSIZIONE!	
Obiettivi di apprendimento CONOSCENZE, COMPETENZE E ABILITA'	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p> <p>Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di comprendere:</p> <ul style="list-style-type: none"> • alcuni termini relativi al cyberbullismo • come cambia la comunicazione con l'uso di diversi media 	<p style="text-align: center;">COMPETENZE</p> <p>Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • usare la terminologia in un certo contesto • riconoscere alcuni abusi informatici nelle loro diverse forme • fare riferimento alle linee guida e alle migliori pratiche per instaurare una relazione di supporto con le vittime di cyberbullismo
	<p style="text-align: center;">COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE</p> <p>Gli studenti dovranno essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • partecipare attivamente e a pieno titolo alla discussione e al lavoro di squadra con i pari (anche di diverse fasce d'età) • mostrare collaborazione, assertività e responsabilità nell'interazione online • impegnarsi in modo responsabile, proattivo e prosociale nella gestione delle situazioni di cyberbullismo. 	
Tempistica	Introduzione all'argomento: 4 ore Fase creativa: 6 ore Condivisione e valutazione: 2 ore	

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE ELEMENTARI



Risorse e materiali	<ul style="list-style-type: none">● Computer con connessione internet● Lavagna nera e lavagna a fogli bianchi● Cartoncino pesante, colla, forbici, glitter o adesivi, pennarelli o penne● Video● Applicazioni digitali, piattaforme o software (come eTwinning, Teachersconnect, Edmodo, Pinterest, ecc.)● Videocamera● Strumenti di ricerca (libri e internet)● Coinvolgimento degli studenti della scuola secondaria di primo grado
Contenuti	<ul style="list-style-type: none">● Il ruolo dei <i>bystander</i>● Vari tipi di cyberbullismo● Ruoli in atti di cyberbullismo (bullo, vittima, spettatore, <i>bystander</i>, <i>upstander</i>)● L'importanza dei <i>bystander</i> per fermare il cyberbullismo
Descrizione dell'unità di apprendimento	<hr/> <p>FASE 1 INTRODUZIONE</p> <hr/> <p>Lezione 1: "Cos'è un bystander?" Tempo: 1 ora</p> <hr/> <p>Attività di brainstorming. L'insegnante inizia la lezione domandando agli studenti cosa significhi per loro la parola "spettatore" o in inglese "bystander" (non è necessario che sia inserita in un contesto di bullismo).</p> <p>Gli studenti hanno un po' di tempo per parlare in coppia o in piccoli gruppi. Al termine condividono le proprie idee con il resto della classe.</p> <p>L'insegnante raccoglie le risposte degli studenti e fornisce loro una definizione generale: <i>un bystander o spettatore è qualcuno che si trova vicino al luogo in cui si svolge un evento, assiste all'evento ma non è direttamente coinvolto.</i> Gli studenti probabilmente associano la presenza del <i>bystander</i> a diversi contesti, comprese alcune azioni di bullismo. Se lo fanno, spiegate loro che in qualsiasi situazione di bullismo non ci sono solo il bullo e la vittima, ma anche, appunto, coloro che osservano dall'esterno o si trovano nelle vicinanze nel momento in cui avviene il fatto e che possono avere un ruolo chiave nella risoluzione del conflitto.</p> <p>Gli studenti guardano un video: "Che cos'è il cyberbullismo da spettatore?" (https://www.youtube.com/watch?v=RWODv3d6owc)</p> <p>Gli studenti vedranno come i bulli si sentono al sicuro quando i bystander non fanno nulla. Contano sul fatto che gli osservatori rimangano in silenzio, in modo da poter</p>

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE ELEMENTARI



continuare a fare i prepotenti.

Lezione 2: "Cosa c'è di sbagliato nell'essere uno spettatore/bystander?" *Tempo: 1 ora*

Discussione di classe.

L'insegnante chiede: *Perché, secondo voi, spesso i bystander non intervengono quando vedono episodi di bullismo?* Le ragioni sono molte e i bambini probabilmente le esprimeranno nelle loro risposte.

Gli studenti possono rispondere che in alcuni casi, anche se si preoccupano sinceramente per la vittima, i bystander hanno paura, schierandosi, di essere visti come ficcanaso o, se lo riferiscono agli adulti, di essere chiamati "spioni", altri invece non reagiscono perché ritengono che non siano affari loro o che sia pericoloso perché potrebbero diventare essi stessi vittime del bullo, infine alcuni tendono a credere che intervenire può solo peggiorare le cose e rendere il bullo ancora più crudele.

Lezione 3: "Diventare uno spettatore attivo" *Tempo: 2 ore*

I bystander possono essere parte del problema o parte della soluzione. Qual è la tua scelta?

Video. Gli studenti guardano un video: [Upstander \(https://youtu.be/6cJRhF8oHrQ?t=2\)](https://youtu.be/6cJRhF8oHrQ?t=2)

Lavoro di gruppo. Dopo la visione, gli studenti vengono coinvolti in una discussione su quali azioni un bystander può intraprendere per dimostrarsi attivo di fronte ad un episodio di cyberbullismo. L'insegnante scrive le risposte più rilevanti sulla lavagna. Risposte possibili: *i bystander possono postare parole di sostegno per la vittima.* Altre possibili azioni: *Rifiutarsi di partecipare. - Segnalare agli adulti. - Alzare la voce e dire: "Non mi piace quello che stai facendo". - Proporre un gioco per distrarre l'attenzione del bullo, ecc.*

L'insegnante dovrebbe suggerire, se necessario, la possibilità di aiutare qualcuno che è vittima di bullismo, facendosi assistere da un adulto di fiducia.

Compiti a casa.

Chiedere agli alunni di descrivere in quale modo aiuterebbero, in maniera attiva, un compagno vittima di bullismo.

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE ELEMENTARI



La maggior parte delle attività sarà svolta nella lingua madre degli alunni e l'insegnante tradurrà i video se necessario.

FASE 2 FASE CREATIVA

Lezione 4: "Segnalibri anti-bullismo" *Tempo: 3 ore*

Proponete agli studenti di creare dei segnalibri anti-bullismo per se stessi o come gadget da regalare. Dite loro che, ogni volta che leggeranno i consigli sui segnalibri, si ricorderanno di fare sempre la cosa giusta, nel caso in cui assistano a qualche atto di bullismo o cyberbullismo. Gli studenti, scelgono un'immagine o un motivo significativo, lo ritagliano e lo incollano su un cartoncino pesante, oppure fanno un collage selezionando più immagini o disegnano loro stessi qualcosa. Poi ritagliano il segnalibro e aggiungono, se preferiscono, glitter o adesivi. La dimensione del segnalibro dipende da loro. Infine completano la decorazione del segnalibro con pennarelli o penne e aggiungendo parole, frasi o citazioni sugli *upstander* o contro il bullismo in generale.

Lezione 5: "Come possiamo aiutare?" *Tempo: 3 ore*

Un'attività di role-play.

Gli studenti lavoreranno per creare un role-play che rappresenti una situazione di bullismo interrotta da un intervento positivo. Sarà necessario spiegare che nel role-play si comporteranno come se stessero realmente prendendo parte alla scena. Preparate una lista di possibili scenari realistici ispirati anche alle storie e alle esperienze degli alunni. Di seguito è riportato un link ad una serie di scenari esemplificativi. Gli studenti, in piccoli gruppi, scelgono lo scenario da interpretare oppure sarà l'insegnante a decidere quale scenario assegnare a ciascun gruppo. Lo stesso scenario può essere assegnato a più gruppi. Gli studenti dovranno identificare il problema e chi è coinvolto (la vittima, il bullo, il *bystander* o l'*upstander*). Gli alunni decidono i ruoli in base alle loro preferenze, scrivono gli sketch e cercano di memorizzarli. Gli insegnanti assistono, danno suggerimenti, aiutano e correggono la scrittura, la pronuncia, il tono di voce e l'intonazione. Invitano ogni gruppo a presentare il proprio scenario. Infine, ogni gruppo viene invitato a presentare il proprio scenario. È importante assicurarsi che tutti i gruppi abbiano la possibilità di presentare il proprio lavoro e che tutti vengano applauditi per l'impegno dimostrato.

L'attività si conclude con alcune domande:

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE ELEMENTARI



- a. Quali forme di intervento hai ritenuto particolarmente efficaci?
- b. Ti sono venute in mente altre azioni che avrebbero potuto essere utili per fermare il bullo?
- c. Pensi che dopo questo role-play sarai in grado di affrontare una situazione simile in modo migliore? Perché/Perché no?

Risorse utili per il role-play:

<https://teachingcommons.stanford.edu/resources/learning/learning-activities/role-playing>

per gli scenari:

http://mhpwq.org/wp-content/uploads/2014/06/Cyberbullying_handout-1.pdf

FASE 3 CONDIVISIONE E VALUTAZIONE *Tempo: 2 ore*

Condivisione:

- I lavori degli studenti (come disegni, foto, video) possono essere facilmente condivisi con altri studenti e insegnanti (per esempio mostre, bacheca della scuola, notizie sul sito web della scuola e sulla pagina Facebook)
- Le opere digitali degli studenti (come ipertesti, storie digitali, video, slideshow) possono essere caricate su piattaforme multimediali e condivise sul sito web della scuola o sui social media.
- Le community di insegnanti (come [eTwinning](#), [Teachersconnect](#)) o le community di piattaforme interattive (come [Edmodo](#), [Pinterest](#)) possono essere utilizzate per promuovere il dibattito e confrontare diversi risultati e punti di vista.
- Le esibizioni degli studenti possono coinvolgere i genitori ed essere mostrate in occasione della Giornata della sicurezza su Internet, della Giornata contro il Cyberbullismo o semplicemente durante lo spettacolo di fine anno scolastico.
- Mentoring peer-to-peer: agli studenti delle classi superiori, che hanno svolto precedentemente lo stesso lavoro scolastico o un lavoro simile sui temi del Cyberbullismo, può essere chiesto di fare da tutor ai loro coetanei delle classi inferiori, fornendo esperienza, aiuto e supporto. Un buon modo per collegare le diverse parti del programma di studi e migliorare la cooperazione tra studenti di età diverse.

Valutazione:

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

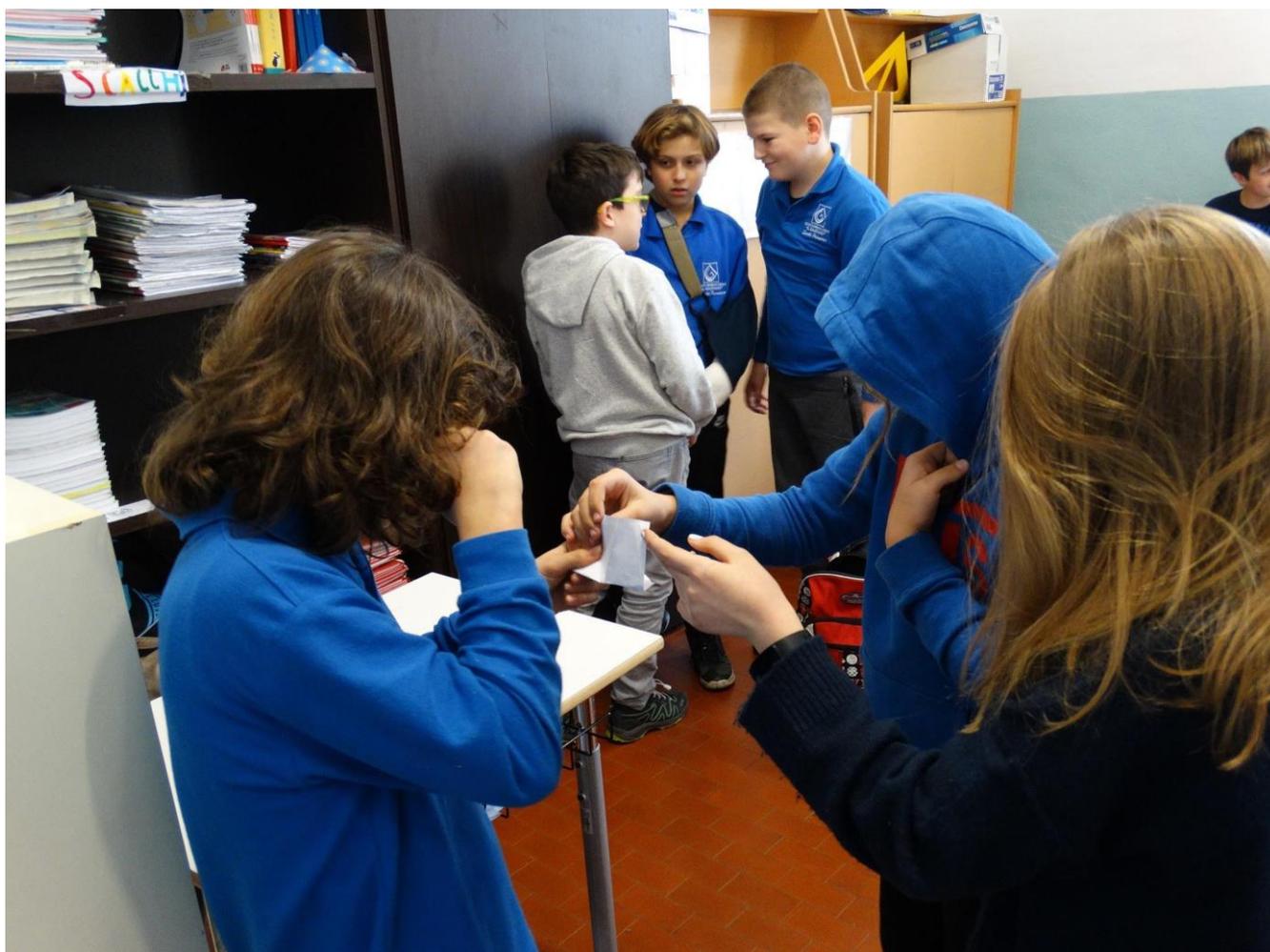
SCUOLE ELEMENTARI



	<ul style="list-style-type: none">● Valutazione delle conoscenze di base degli studenti (<i>questionario preliminare</i>)● Valutazione dell'esperienza (<i>questionario per gli insegnanti alla fine dell'unità</i>)● Autovalutazione dell'esperienza (<i>questionario per studenti alla fine dell'unità</i>)● Valutazione delle conoscenze e delle competenze acquisite nel modulo specifico (<i>griglie di osservazione durante le lezioni e test finale</i>)● Presentazione del prodotto finale agli studenti della propria scuola e/o di un'altra scuola <p>Esempi di strumenti di valutazione sono forniti in appendice al presente manuale.</p>
Suggerimenti e consigli	<ul style="list-style-type: none">● Fate notare agli studenti che quando esploriamo temi come questi possiamo essere in disaccordo ma a volte è normale non essere d'accordo ed è importante cercare di comprendere anche idee diverse dalle proprie.● Ricordate agli studenti che devono sempre sentirsi al sicuro prima di aiutare in una situazione di bullismo.● Si faccia attenzione a non porre l'accento sulle vittime del bullismo, perché potrebbero esserci vittime nella propria classe ed è importante essere sensibili a questo aspetto.● che l'obiettivo del nostro agire educativo non consiste nel puntare il dito contro qualcuno, ma piuttosto nel discutere le nostre convinzioni su cosa sia il bullismo e su come possa essere affrontato.● Per questa attività gli studenti della scuola primaria e secondaria inferiore possono essere invitati a lavorare insieme in piccoli gruppi di età mista. Gli studenti possono filmare il role-play con l'aiuto degli studenti più grandi.
Sicurezza online	<p>Le regole di sicurezza online andranno spiegate prima di qualsiasi attività in rete. Si ritiene imprescindibile responsabilità dell'insegnante promuovere il rispetto di eventuali norme decise dalla scuola e/o dal governo in materia di sicurezza ed assicurarsi che ad esse sia dedicato uno spazio adeguato all'interno del curriculum scolastico.</p> <p>Prima di avviare questa unità, per sensibilizzare gli studenti alle regole di sicurezza, si possono utilizzare alcune risorse online:</p> <p>https://www.mcgruff-safe-kids.com/2014/08/10-internet-safety-tips-for-kids/https://www.safekids.com/kids-rules-for-online-safety/</p> <p>Agli studenti può essere mostrato il video sulla sicurezza online all'indirizzo:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=X9Htg8V3eik</p>

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE ELEMENTARI



Gioco di ruolo: i bystander

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE DI PRIMO GRADO



Liceul Tehnologic Retezat

Modulo	Coinvolgere i bystander	
Livello scolastico	Scuola secondaria di primo grado	
Titolo	ALZATI IN PIEDI PER ME!	
Obiettivi di apprendimento CONOSCENZE, COMPETENZE E ABILITA'	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p> <p>Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di comprendere:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● la terminologia appropriata relativa al cyberbullismo e alla comunicazione virtuale ● vari aspetti del bullismo e del cyberbullismo ● la grammatica dei testi visivi, audiovisivi e multimediali ● le dinamiche della comunicazione e i suoi agenti: emittente, destinatario, canale, codice, contesto, rumore, feedback, messaggio ● come cambia la comunicazione con l'uso di diversi media ● modelli e comportamenti di comunicazione online 	<p style="text-align: center;">COMPETENZE</p> <p>Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● utilizzare una terminologia specifica nel contesto appropriato ● comunicare e condividere idee in modo efficace attraverso diversi mezzi ● riconoscere l'abuso informatico nelle sue diverse forme ● fare riferimento alla normativa vigente in materia di cyberbullismo
	<p style="text-align: center;">COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE</p> <p>Gli studenti dovranno essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● partecipare attivamente e a pieno titolo alla discussione e al lavoro di squadra con i pari (anche di diverse fasce d'età) ● mostrare collaborazione, assertività e responsabilità nell'interazione online ● impegnarsi in modo responsabile, proattivo e prosociale nella gestione delle situazioni di cyberbullismo. <p>In particolare dovranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● esercitare un ruolo di leadership nell'affrontare eventuali episodi di Cyberbullismo 	

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE DI PRIMO GRADO



	<ul style="list-style-type: none">● esercitare un ruolo di leadership nel promuovere gli usi positivi della tecnologia● usare la pressione positiva dei coetanei per scoraggiare il cyberbullismo
Tempistica	Introduzione all'argomento: 5 ore Fase creativa: 5 ore Condivisione e valutazione: 2 ore
Risorse e materiali	<ul style="list-style-type: none">● Computer con connessione internet● Fogli di lavoro● Immagini● Video● Applicazioni, piattaforme e software: Freeze Frame, eTwinning, Teachersconnect, Edmodo, Pinterest, ecc.● Videocamera o smartphone
Contenuti	Il ruolo dei bystander <ul style="list-style-type: none">● vari tipi di cyberbullismo● ruoli in atti di cyberbullismo (prepotente, vittima, <i>bystander</i>, <i>upstander</i>)● il role-play come strumento educativo per migliorare i comportamenti prosociali
Descrizione dell'unità di apprendimento	<hr/> <p>FASE 1 INTRODUZIONE</p> <hr/> <p>Lezione 1: "Introduzione all'argomento" Tempo: 5 ore</p> <hr/> <p>L'insegnante introduce l'argomento utilizzando uno dei seguenti video:</p> <p>Cyberbullismo - Messaggi che paralizzano (https://www.youtube.com/watch?v=GSE6spm-gyl)</p> <p>Bullismo - Eravamo amici (https://www.youtube.com/watch?v=OVbE79Xlf00)</p> <p>Video della campagna Be The Change NZ 'Be The Hero - help STOP bullying' #upstand video (https://www.youtube.com/watch?v=JMeLEKvjVF0)</p> <p>Ulteriori risorse sono disponibili ai seguenti link:</p> <p>https://onlinesense.org/cyber-bullying-bystanders-teens</p>

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE DI PRIMO GRADO



<https://cyberpsychology.eu/article/view/4324/3374>

Dopo aver presentato l'argomento agli studenti, si possono formulare le seguenti domande riferite ai contenuti dei filmati:

- *Che effetto ha avuto la risposta del bystander attivo sulla persona vittima di bullismo?*
- *Che effetto ha avuto la risposta del bystander attivo sulla la persona che ha commesso l'atto di bullismo?*
- *Il bystander attivo ha agito in modo sicuro?*
- *I bystander erano al sicuro?*

Gli studenti condividono le proprie idee e alla fine sono invitati dal docente a dare una definizione dei diversi ruoli che si manifestano in un episodio di cyberbullismo: vittima, bullo, *bystander*, *upstander*, ecc.

Dopo il tempo di condivisione, l'insegnante scrive le proprie definizioni di *bystander* e *upstander* e le mostra alla classe. L'insegnante invita gli studenti a verificare se le definizioni date includono parole o espressioni che essi stessi hanno usato durante la discussione.

FASE 2 FASE CREATIVA

Lezione 2: "Freeze-frame/Fermo immagine" *Tempo: 5 ore*

Agli studenti viene chiesto di formare dei gruppi e di inventare delle storie di cyberbullismo da rappresentare in un role-play con la tecnica del Freeze Frame.

I "Freeze Frame" sono un modo rapido ed efficace per realizzare un role-play. Possono essere utilizzati facilmente a qualsiasi età, dai bambini agli adulti. I partecipanti creano un'immagine utilizzando il proprio corpo - senza alcun movimento. I freeze frame possono essere realizzati da singoli individui, da piccoli gruppi o anche dall'intero gruppo. Possono essere usati per rappresentare persone o oggetti e anche concetti astratti come emozioni o atmosfere. È come premere il pulsante di pausa su un telecomando, scattare una foto o fare la statua. Poiché non ci sono frasi da imparare, i fermo immagine possono aiutare gli alunni più timidi ad acquisire fiducia.

<https://dramaresource.com/freeze-frames/>

Fase 1 Ogni gruppo crea uno scenario che riproduca una tipica situazione di cyberbullismo, utilizzando i ruoli che sono stati identificati nella lezione precedente. La storia va suddivisa in un numero da 5 a 8 scene, con un inizio, una metà e una fine, ogni

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE DI PRIMO GRADO



scena sarà introdotta da un titolo e conterrà una breve descrizione. Gli studenti possono anche aggiungere immagini e disegni per creare un vero e proprio storyboard.

Per esempio:

Scena 4- *I bystander tacciono di fronte alla vittima* - il gruppo di bystander discute di ciò che è stato postato, poi la vittima entra in scena e tutti smettono di parlare. Alcuni la fissano, altri guardano dall'altra parte.

Gli insegnanti possono fornire un modello di scenario come questo:

<http://bullyingnoway.gov.au/resources/national-day/stand-together-lesson-plans-complete-set.pdf>
[fognimplete-set.pdf](http://bullyingnoway.gov.au/resources/national-day/stand-together-lesson-plans-fognimplete-set.pdf))

Fase 2 Ogni scena della trama sarà poi trasformata in un fermo immagine o in un tableau per riprodurre fisicamente ciascuna fase della storia. Gli studenti, nei loro gruppi, si eserciteranno a riprodurre le posizioni e la mimica facciale necessari a comunicare il senso del racconto ma non potranno parlare. Dovranno decidere i ruoli e possono anche scegliere una sola battuta da dire ad alta voce per migliorare l'effetto drammatico. Per esempio, l'unica frase parlata nella presentazione potrebbe essere la dichiarazione dell'*Upstander*.

Fase 3 Gli studenti presentano alla classe le storie in fermo immagine e realizzano un video dell'attività. Prima di ogni fermo immagine, l'insegnante ne annuncia il numero in modo da dare agli esecutori uno spunto per passare al fotogramma successivo. Dopo ogni rappresentazione, gli insegnanti possono chiedere agli spettatori se hanno compreso il significato della performance cui hanno assistito.

Debriefing Al termine dell'attività, l'insegnante chiede agli studenti di scegliere le presentazioni più efficaci. Inoltre, possono guidarli ad individuare un *turning point* in ogni performance (che dovrebbe coincidere con la decisione del *bystander* di agire).

FASE 3 CONDIVISIONE E VALUTAZIONE *Tempo: 2 ore*

Condivisione:

- I lavori degli studenti (come disegni, foto, video) possono essere facilmente condivisi con altri studenti e insegnanti (come le mostre, la bacheca della scuola, le notizie sul sito web della scuola e la pagina Facebook)
- Le opere digitali degli studenti (ad esempio ipertesti, storie digitali, video, slideshow) possono essere caricate su piattaforme multimediali e condivise sul sito web della scuola o sui social media.

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE DI PRIMO GRADO



	<ul style="list-style-type: none">● Le community di insegnanti (come in eTwinning, Teachersconnect) o le community di piattaforme interattive (come Edmodo, Pinterest) possono essere utilizzate per promuovere il dibattito e confrontare diversi risultati e punti di vista.● Le esibizioni degli studenti possono coinvolgere i genitori ed essere mostrate in occasione della Giornata della sicurezza su Internet, della Giornata contro il Cyberbullismo o semplicemente durante lo spettacolo di fine anno scolastico.● Mentoring peer-to-peer: agli studenti delle classi superiori, che hanno svolto precedentemente lo stesso lavoro scolastico o un lavoro simile sui temi del Cyberbullismo, può essere chiesto di fare da tutor ai loro coetanei delle classi inferiori, fornendo esperienza, aiuto e supporto. Un buon modo per collegare le diverse parti del programma di studi e migliorare la cooperazione tra studenti di età diverse.● I risultati saranno discussi con l'intera classe, in gruppi di discussione o attraverso incontri con altri studenti e genitori. <p>Valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none">● Valutazione delle conoscenze di base degli studenti (<i>questionario preliminare</i>)● Valutazione dell'esperienza (<i>questionario per gli insegnanti alla fine dell'unità</i>)● Autovalutazione dell'esperienza (<i>questionario per studenti alla fine dell'unità</i>)● Valutazione delle conoscenze e delle competenze acquisite nel modulo specifico (<i>griglie di osservazione durante le lezioni e test finale</i>)● Presentazione del prodotto finale agli studenti della propria scuola e/o di un'altra scuola. <p>Esempi di strumenti di valutazione sono forniti in appendice al presente manuale.</p>
Suggerimenti e consigli	<ul style="list-style-type: none">● Invitare diversi esperti a sostenere gli studenti nelle diverse attività proposte (insegnanti di teatro, insegnanti d'arte, insegnanti di TIC).● Nella fase di introduzione, evitare lunghe discussioni sul bullismo. Se gli studenti iniziano a parlare di aneddoti personali, suggerite di parlarne in un secondo momento. Ora l'attenzione si deve concentrare sulla loro attività.● Fate notare agli studenti che quando esploriamo temi come questi possiamo essere in disaccordo ma a volte è normale non essere d'accordo ed è importante cercare di comprendere anche idee diverse dalle proprie.● Ricordate agli studenti che devono sempre sentirsi al sicuro prima di aiutare in qualcuno vittima di bullismo.● Si faccia attenzione a non porre l'accento sulle vittime del bullismo, perché ci potrebbero essere vittime nella propria classe ed è importante essere sensibili a questo aspetto.

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE DI PRIMO GRADO



	<ul style="list-style-type: none">• Ricordate che l'obiettivo del nostro agire educativo non consiste nel puntare il dito contro qualcuno, ma piuttosto nel discutere le nostre convinzioni su cosa sia il bullismo e su come possa essere affrontato.
Sicurezza online	<p>Le regole di sicurezza online andranno spiegate prima di qualsiasi attività in rete. Si ritiene imprescindibile responsabilità dell'insegnante promuovere il rispetto di eventuali norme decise dalla scuola e/o dal governo in materia di sicurezza ed assicurarsi che ad esse sia dedicato uno spazio adeguato all'interno del curriculum scolastico.</p> <p>Prima di avviare questa unità, per sensibilizzare gli studenti alle regole di sicurezza, si possono utilizzare alcune risorse online:</p> <p>https://www.mcgruff-safe-kids.com/2014/08/10-internet-safety-tips-for-kids/</p> <p>Agli studenti può essere mostrato il video sulla sicurezza online all'indirizzo:</p> <p>http://learnenglishteens.britishcouncil.org/uk-now/video-uk/online-safety-tips</p>

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE DI PRIMO GRADO



Presentazione del ruolo dei bystander

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE DI PRIMO GRADO



Istituto Comprensivo Statale Gianfranco Gaudiano

Modulo	Coinvolgere i bystander	
Livello scolastico	Scuola media inferiore	
Titolo	PRENDIAMO UNA POSIZIONE!	
Obiettivi di apprendimento CONOSCENZE, COMPETENZE E ABILITA'	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p> <p>Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di comprendere:</p> <ul style="list-style-type: none"> • alcuni termini relativi al cyberbullismo e alla comunicazione virtuale • le dinamiche della comunicazione e alcuni dei suoi agenti • come cambia la comunicazione con l'uso di diversi media • modelli e comportamenti di comunicazione online 	<p style="text-align: center;">COMPETENZE</p> <p>Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare la terminologia nel contesto appropriato • comunicare e condividere idee attraverso diversi mezzi • riconoscere alcuni abusi informatici nelle loro diverse forme • utilizzare strumenti digitali per elaborare, presentare e sviluppare idee e narrazioni • fare riferimento alle linee guida e alle migliori pratiche per instaurare una relazione di supporto con le vittime di cyberbullismo
	<p style="text-align: center;">COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE</p> <p>Gli studenti dovranno essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • partecipare attivamente e a pieno titolo alla discussione e al lavoro di squadra con i pari (anche di diverse fasce d'età) • mostrare collaborazione, assertività e responsabilità nell'interazione online • impegnarsi in modo responsabile, proattivo e prosociale nella gestione delle situazioni di cyberbullismo. 	
Tempistica	<p>Introduzione all'argomento: 7 ore</p> <p>Fase creativa: 12 ore</p> <p>Condivisione e valutazione: 2 ore</p>	

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE DI PRIMO GRADO



Risorse e materiali	<ul style="list-style-type: none">● Computer con connessione internet● Fotocamera, Videocamera● Video● Lavagna e/o lavagna a fogli bianchi● Cartoncino pesante, colla, forbici, glitter o adesivi, pennarelli o penne● Applicazioni digitali e piattaforme (come eTwinning, Teachersconnect, Edmodo, Pinterest, ecc.)● Strumenti di ricerca (libri e internet)● Coinvolgimento degli studenti della scuola media
Contenuti	Bystander <ul style="list-style-type: none">● Il ruolo dei <i>bystander</i>● Vari tipi di cyberbullismo● Ruoli in atti di cyberbullismo (bullo, vittima, <i>bystander</i>, <i>upstander</i>)● L'importanza degli <i>upstander</i> per fermare il cyberbullismo
Descrizione dell'unità di apprendimento	<hr/> <p>FASE 1 INTRODUZIONE</p> <hr/> <p>Lezione 1: "Cos'è un <i>bystander</i>?" Tempo: 1 ora</p> <hr/> <p>Attività di brainstorming. L'insegnante inizia la lezione chiedendo agli studenti cosa intendono con il termine <i>bystander</i>. tradotto in italiano con passante o spettatore (non è necessario che sia riferito ad un contesto di bullismo).</p> <p>Gli studenti discutono brevemente, in coppia o in piccoli gruppi e, al termine, condividono le proprie idee con la classe.</p> <p>L'insegnante raccoglie le risposte degli studenti e fornisce loro una definizione generale: <i>un bystander o spettatore è qualcuno che si trova vicino al luogo in cui si svolge un evento, assiste ad esso ma non è direttamente coinvolto.</i></p> <p>Gli studenti probabilmente associano la presenza del <i>bystander</i> a diversi contesti, comprese alcune azioni di bullismo. Se lo fanno, spiegate loro che in qualsiasi situazione di bullismo non ci sono solo il bullo e la vittima, ma anche, appunto, coloro che osservano dall'esterno o si trovano nelle vicinanze nel momento in cui avviene il fatto e che possono avere un ruolo chiave nella risoluzione del conflitto.</p>

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE DI PRIMO GRADO



Lezione 2: "Cosa c'è di sbagliato nell'essere un bystander?" Tempo: 2 ore

Chiedete agli studenti, divisi in gruppi, di discutere e rispondere alla seguente domanda:

Perché pensi che i bystander non intervengano quando vedono atti di bullismo?

Gli studenti possono rispondere che in alcuni casi, anche se si preoccupano sinceramente per la vittima, i bystander hanno paura, schierandosi, di essere visti come ficcanaso o, se lo riferiscono agli adulti, di essere chiamati "spioni", altri invece non reagiscono perché ritengono che non siano affari loro o che sia pericoloso perché potrebbero diventare essi stessi vittime del bullo, infine alcuni tendono a credere che intervenire può solo peggiorare le cose e rendere il bullo ancora più crudele.

Un portavoce per ogni gruppo riferisce alla classe e si apre una breve discussione. L'insegnante può intervenire, se necessario, al fine di far comprendere agli studenti che il vero problema sta nel fatto che i bulli sono tali in quanto il loro comportamento è spesso accettato da chi sta intorno. È necessario rompere il ciclo bullo-bullizzato e questo compito spetta soprattutto ai *bystander* che, così facendo assumono il ruolo attivo e risolutivo di *upstander*.

L'insegnante chiede agli alunni di dare una definizione di *Upstander*.

Un gioco. Gli studenti sono divisi in 4 gruppi: bulli, vittime, *bystander* e *upstander*; a ciascun gruppo viene assegnato un angolo della classe. Ogni gruppo dovrà difendere o sostenere la propria opinione o il proprio ruolo come il migliore e, a turno, deve convincere i membri degli altri gruppi a lasciare il proprio gruppo per unirsi al loro.

Riflessione finale: alla fine del gioco, l'insegnante verifica i "movimenti" degli studenti per verificare se le loro opinioni sul ruolo degli *upstander* si sono modificate. Ne segue una discussione con tutta la classe con lo scopo di chiarire e sottolineare come una persona che si comporti da semplice osservatore e spettatore e non agisca in maniera risoluta contro il bullismo, non è una persona rispettosa, responsabile e positiva.

Lezione 3: "Non essere un bystander!" Tempo: 2 ore

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE DI PRIMO GRADO



L' insegnante legge alla classe parte di un articolo sul bullismo:

[Il fenomeno del bullismo](https://www.avis.it/userfiles/file/News/marzo%202013/Simona%20Caravita%20-%20Il%20fenomeno%20del%20bullismo.pdf)

<https://www.avis.it/userfiles/file/News/marzo%202013/Simona%20Caravita%20-%20Il%20fenomeno%20del%20bullismo.pdf>

<http://www.e-abc.eu/en/about-bullying/>

Dopodiché chiede agli studenti se hanno mai sentito la parola "cyberbullismo" e qual è la differenza tra bullismo e cyberbullismo.

Gli studenti forniscono le loro risposte e l'insegnante le raccoglie sulla lavagna utilizzando una tabella intitolata *Bullying vs Cyberbullying*, come questa: <https://www.tes.com/lessons/zt-dRsOqq-F2OQ/cyberbullying>

Sarebbe opportuno sottolineare il fatto che, come il bullismo faccia a faccia, anche il cyberbullismo spesso avviene in presenza di *bystander*, cioè di quelle persone che leggono o guardano i commenti online o le foto postate dal bullo.

Gli studenti guardano il seguente video:

["Non essere un bystander del cyberbullismo"](https://www.youtube.com/watch?v=NsihsZPtZo&feature=youtu.be)

[https://www.youtube.com/watch?v= NsihsZPtZo&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=NsihsZPtZo&feature=youtu.be)

Discussione di gruppo. Dopo il video, l'insegnante chiede alla classe:

Hai mai visto qualcuno subire un atto di cyberbullismo? Come ti sei sentito? Come hai reagito? Faresti lo stesso adesso?

Gli studenti condividono le proprie risposte e l'insegnante le scrive sulla lavagna o usa un grafico digitale o uno *spidergram*.

Strumento utile: <https://app.creately.com/diagram/create>

Lezione 4: "Diventare un Upstander" Tempo: 2 ore

Video. Gli studenti guardano il video "[The Upstander](#)".

Lavoro di gruppo: per sviluppare l'argomento del video, l'insegnante coinvolge gli studenti, in gruppo, in una discussione sulle azioni che uno spettatore attivo (o *upstander*) potrebbe intraprendere. Uno studente per ogni gruppo riferisce alla classe. L'insegnante raccoglie le idee più rilevanti, le scrive sulla lavagna o usa un grafico digitale o uno *spidergram*. Strumento utile: <https://app.creately.com/diagram/create>

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE DI PRIMO GRADO



Risposte possibili: *i bystander possono postare parole di sostegno per la vittima*. Altre possibili azioni: *Rifiutarsi di partecipare*. - *Segnalare agli adulti*. - *Alzare la voce e dire: "Non mi piace quello che stai facendo"*. - *Proporre un gioco per distrarre l'attenzione del bullo, ecc.*

L'insegnante dovrebbe suggerire, se necessario, la possibilità di aiutare qualcuno che è vittima di bullismo, facendosi assistere da un adulto di fiducia.

Compiti a casa.

Rispondi ad alcune di queste domande:

- Qual è il significato di upstander?*
- Come si può aiutare qualcuno in maniera attiva?*
- Descrivete il modo in cui potete aiutare qualcuno che subisce atti di bullismo online facendovi assistere da un adulto di fiducia.*
- Perché è importante essere gentili con chi viene maltrattato o preso in giro?*

La maggior parte delle attività sarà svolta nella lingua madre degli alunni e l'insegnante tradurrà i video quando necessario.

FASE 2 FASE CREATIVA

Lezione 5: "Un ballo: Alziamoci insieme!" *Tempo: 4 ore*

Gli studenti scelgono una parola legata all'alzarsi in piedi e compiono alcune azioni, uno alla volta o in piccoli gruppi. Vogliono mostrare gli aspetti positivi dell'alzarsi in piedi e dell'alzarsi in piedi insieme per lottare contro qualcosa.

Lezione 6: "Come possiamo aiutare" *Tempo: 8 ore*

Un'attività di role-play.

Gli studenti lavoreranno per creare un role-play che rappresenti una situazione di bullismo interrotta da un intervento positivo. È necessario spiegare che nel role-play si comporteranno come se stessero realmente prendendo parte alla scena. L'insegnante prepara una lista di possibili scenari realistici ispirati anche alle storie e alle esperienze degli alunni. Di seguito è riportato un elenco di scenari esemplificativi. Gli studenti, in piccoli gruppi, scelgono lo scenario da interpretare. L'insegnante assegna a ciascun

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE DI PRIMO GRADO



gruppo uno scenario da discutere. Lo stesso scenario può essere assegnato a più gruppi. Gli studenti dovranno identificare il problema, i ruoli di chi è coinvolto (la vittima, il bullo, il *bystander* o l'*upstander*). dovranno decidere chi interpreterà quei ruoli, scrivere le frasi degli sketch e cercare di memorizzarle. Gli insegnanti assistono, danno suggerimenti, aiutano e correggono la scrittura, la pronuncia, il tono di voce e l'intonazione. Infine, ogni gruppo viene invitato a presentare il proprio scenario. È importante assicurarsi che tutti i gruppi abbiano la possibilità di presentare il proprio lavoro e che tutti vengano applauditi per l'impegno dimostrato.

Concludere l'attività con una discussione sollecitata e guidata da alcune domande:

a. Quali forme di intervento hai ritenuto particolarmente efficaci?

b. Ti sono venute in mente altre azioni che avrebbero potuto essere utili per fermare il bullo?

c. Pensi che dopo questo role-play sarai in grado di affrontare una situazione simile in modo migliore? Perché o perché no?

Risorse utili per il role-play:

<https://teachingcommons.stanford.edu/resources/learning/learning-activities/role-playing>

per gli scenari:

http://mhpwq.org/wp-content/uploads/2014/06/Cyberbullying_handout-1.pdf

FASE 3 CONDIVISIONE E VALUTAZIONE *Tempo: 2 ore*

Condivisione:

- I lavori degli studenti (come disegni, foto, video) possono essere facilmente condivisi con altri studenti e insegnanti (ad esempio nelle mostre, nella bacheca della scuola, nelle notizie sul sito web della scuola e sulla pagina Facebook)
- Le opere digitali degli studenti (come ipertesti, storie digitali, video, slideshow) possono essere caricate su piattaforme multimediali e condivise sul sito web della scuola o sui social media.
- Le community di insegnanti (come in [eTwinning](#), [Teachersconnect](#)) o le community di piattaforme interattive (come [Edmodo](#), [Pinterest](#)) possono essere utilizzate per promuovere il dibattito e confrontare diversi risultati e punti di vista.

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE DI PRIMO GRADO



	<ul style="list-style-type: none">● Le esibizioni degli studenti possono coinvolgere i genitori ed essere mostrate in occasione della Giornata della sicurezza su Internet, della Giornata contro il Cyberbullismo o semplicemente durante lo spettacolo di fine anno scolastico.● Mentoring peer-to-peer: agli studenti delle classi superiori, che hanno svolto precedentemente lo stesso lavoro scolastico o un lavoro simile sui temi del Cyberbullismo, può essere chiesto di fare da tutor ai loro coetanei delle classi inferiori, fornendo esperienza, aiuto e supporto. Un buon modo per collegare le diverse parti del programma di studi e migliorare la cooperazione tra studenti di età diverse. <p>Valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none">● Valutazione delle conoscenze di base degli studenti (<i>questionario preliminare</i>)● Valutazione dell'esperienza (<i>questionario per gli insegnanti alla fine dell'unità</i>)● Autovalutazione dell'esperienza (<i>questionario per studenti alla fine dell'unità</i>)● Valutazione delle conoscenze e delle competenze acquisite nel modulo specifico (<i>griglie di osservazione durante le lezioni e test finale</i>)● Presentazione del prodotto finale agli studenti della propria scuola e/o a quelli di un'altra scuola. <p>Esempi di strumenti di valutazione sono forniti in appendice al presente manuale.</p>
Suggerimenti e consigli	<ul style="list-style-type: none">● Fate notare agli studenti che quando esploriamo temi come questi possiamo essere in disaccordo ma a volte è normale non essere d'accordo ed è importante cercare di comprendere anche idee diverse dalle proprie.● Ricordate agli studenti che devono sempre sentirsi al sicuro prima di aiutare in una situazione di bullismo.● Si faccia attenzione a non porre l'accento sulle vittime del bullismo, perché potrebbero esserci vittime nella propria classe ed è importante essere sensibili a questo aspetto.● Ricordate che l'obiettivo del nostro agire educativo non consiste nel puntare il dito contro qualcuno, ma piuttosto nel discutere le nostre convinzioni su cosa sia il bullismo e su come possa essere affrontato.● Per questa attività gli studenti della scuola primaria e secondaria inferiore possono essere invitati a lavorare insieme in piccoli gruppi di età mista. Gli studenti possono filmare il role-play con l'aiuto degli studenti più grandi.
Sicurezza online	<p>Le regole di sicurezza online andranno spiegate prima di qualsiasi attività in rete. Si ritiene imprescindibile responsabilità dell'insegnante promuovere il rispetto di eventuali norme decise dalla scuola e/o dal governo in materia di sicurezza ed assicurarsi che ad esse sia dedicato uno spazio adeguato all'interno del curriculum scolastico.</p>

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE DI PRIMO GRADO



Prima di avviare questa unità, per sensibilizzare gli studenti alle regole di sicurezza, si possono utilizzare alcune risorse online:

<https://www.mcgruff-safe-kids.com/2014/08/10-internet-safety-tips-for-kids/>

Agli studenti può essere mostrato il video sulla sicurezza online all'indirizzo:

<http://learnenglishteens.britishcouncil.org/uk-now/video-uk/online-safety-tips>



Gioco di ruolo: i bystander

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE DI PRIMO GRADO



Istituto Comprensivo Statale Mercantini

MODULO	Coinvolgere i bystander	
LIVELLO SCUOLA	Scuola secondaria di primo grado	
TITOLO	IN PIEDI!	
Obiettivi di apprendimento CONOSCENZE, COMPETENZE E ABILITA'	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p> <p>Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di comprendere:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● la normativa vigente in materia di cyberbullismo ● modelli e comportamenti di comunicazione online 	<p style="text-align: center;">COMPETENZE</p> <p>Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● utilizzare una terminologia specifica nel contesto appropriato ● comunicare e condividere idee in modo efficace attraverso diversi mezzi ● utilizzare una serie di strumenti digitali per elaborare, presentare e sviluppare idee e narrazioni ● riconoscere l'abuso informatico in diverse forme ● fare riferimento alle linee guida e alle migliori pratiche per dare supporto quando si è coinvolti in episodi di cyberbullismo (considerando diversi punti di vista: la vittima, il bullo e i bystander) ● fare riferimento alla normativa vigente in materia di cyberbullismo
	<p style="text-align: center;">COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE</p> <p>Gli studenti dovranno essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● partecipare attivamente e a pieno titolo alla discussione e al lavoro di squadra con i pari (anche di diverse fasce d'età) ● mostrare collaborazione, assertività e responsabilità nell'interazione online 	

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE DI PRIMO GRADO



	<ul style="list-style-type: none"> ● impegnarsi in modo responsabile, proattivo e prosociale nella gestione delle situazioni di cyberbullismo. In particolare, mostreranno la loro leadership nel promuovere gli usi positivi della tecnologia e utilizzeranno una pressione positiva tra pari per scoraggiare il cyberbullismo.
Tempistica	<p>Introduzione all'argomento: 3 ore</p> <p>Fase creativa: 10 ore</p> <p>Condivisione e valutazione: 2 ore</p>
Risorse e materiali	<ul style="list-style-type: none"> ● Computer con connessione internet ● Carte, penne e matite, evidenziatori, colla, forbici ● Fotocamera e videocamera ● Strumenti musicali ● Applicazioni, piattaforme e software: Thinglink, Scratch, software per il montaggio di video, Pinterest, eTwinning, Teachersconnect, Edmodo, ecc. ● Strumenti di ricerca (libri e internet) ● Risorse Umane: <ul style="list-style-type: none"> ○ Insegnante di lingua madre (insegnante di cittadinanza) ○ Insegnante d'arte ○ Insegnante di TIC ○ Insegnante di inglese ○ Insegnante di musica ○ La Polizia Postale e delle Comunicazioni, o qualsiasi altra autorità locale specializzata nella prevenzione e nella lotta alla criminalità informatica in generale.
Contenuti	<p>Bystander</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Il ruolo dei bystander ● Vari tipi di cyberbullismo ● L'importanza dei bystander per fermare il cyberbullismo ● Ruoli in atti di cyberbullismo (bullo, vittima, <i>bystander</i>, <i>upstander</i>)
Descrizione dell'unità di apprendimento	<hr/> <p>FASE 1 INTRODUZIONE</p> <hr/> <p>Lezione 1: "Polizia Postale" Tempo: 2 ore</p> <hr/>

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE DI PRIMO GRADO



I rappresentanti della Polizia Postale (sicurezza informatica), o altre figure analoghe, sono invitati a presentare le questioni legali e i rischi più comuni della rete (identità nascoste, sexting...)

Dopo la lezione della Polizia Postale, gli studenti realizzano un poster chiamato "Dizionario dei rischi della rete" e "Cosa possiamo fare per aiutare la vittima".

Lezione 2: "Armonia e dissonanza" *Tempo: 1 ora*

Agli studenti viene mostrato un video intitolato "Cos' è l'atonalità? Il video li aiuta a capire e ad apprezzare le differenze tra la musica contemporanea (dissonante) e la musica classica (armoniosa).

Lo sviluppo della musica atonale rappresenta un'era in cui le molteplici realtà del mondo si incontrano senza sosta, è l'era della complessità e della confusione, espressa al meglio dalla musica dissonante, non più consonante.

La riflessione sul concetto espresso dal video ci aiuta a capire come possiamo orientarci nell'atonalità, ci sono nuove regole per una nuova "armonia". Questo accade anche sul web. Nel corso della lezione, gli studenti riflettono su quanto sia importante sapersi orientare nella navigazione, saper filtrare notizie, recensioni, commenti e non abusare dei social media. Combattere il cyberbullismo significa anche conoscere il sistema "dissonante" in cui opera.

Collegamento al video:

https://www.youtube.com/watch?v=Dy_daj0Lg5k

Segue una riflessione guidata.

FASE 2 FASE CREATIVA - CREAZIONE DI PRODOTTI MULTIMEDIALI

La seconda e la terza Unità Didattica sono strettamente collegate tra loro, ciò significa che alcune attività devono essere svolte una dopo l'altra (vedi le due lezioni seguenti).

Lezione 3: "Interazione - parte 1" *Tempo: 1 ora*

La classe riflette su quanto possa essere difficile per uno studente ricevere il messaggio corretto senza alcuno scambio di feedback.

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE DI PRIMO GRADO



Questo role-play (vedi modulo 2) prosegue con un gruppo di studenti (che fanno da spettatori) che si aggiungono allo studente A e allo studente B. Il gruppo conosce ogni dettaglio del disegno che lo studente B deve completare e può vedere il lavoro in corso. Essendo autorizzati ad intervenire, i *bystander* possono dare il giusto feedback, correggendo così i potenziali errori commessi dallo studente B.

Questa attività sarà filmata per una successiva discussione in classe.

Lezione 4: "Interazione - parte 2" Tempo: 1 ora

Nel modulo precedente, allo studente B era stato permesso di dire qualcosa di carino e/o di cattivo allo studente A, la cui identità era nascosta. Un gruppo di studenti (*bystander*) era presente, ma non poteva prendere parte all'interazione. Questa volta, tuttavia, viene dato loro il permesso di sollecitare lo studente B in modo positivo o negativo.

Anche questa attività sarà filmata.

Lezione 5: "Storia musicale" Tempo: 6 ore

Gli studenti drammatizzano una storia musicale in quattro atti attraverso l'uso di strumenti associati ai diversi ruoli/personaggi di una situazione di cyberbullismo: ad esempio, il violino (vittima), la chitarra (madre della vittima), varie percussioni, sassofono, flauto dolce, chitarra (bullo e *bystander*, che alla fine diventano *upstander*).

La drammatizzazione è creata dagli alunni/attori che interagiscono tra loro ed esprimono i loro sentimenti/emozioni attraverso i loro strumenti musicali.

Sarà realizzato un video della storia musicale.

Lezione 6 "Regole della scuola" Tempo: 2 ore

Gli studenti, ormai più consapevoli del fenomeno del cyberbullismo, potrebbero essere coinvolti nell'aggiornamento del Regolamento Scolastico contro il cyberbullismo, anche in base alle più recenti leggi nazionali o locali, e nella loro divulgazione tra i compagni di scuola.

In primo luogo, mostrate agli studenti un video o un articolo con le principali normative vigenti nel vostro paese per la lotta e la prevenzione del Cyberbullismo.

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE DI PRIMO GRADO



Ecco un esempio dell'autorità italiana per la protezione dei dati:

[Social network: quando ti connetti, connetti anche la testa!\(https://www.youtube.com/watch?v=BqtnYcfgLbM\)](https://www.youtube.com/watch?v=BqtnYcfgLbM)

<http://www.rapsodiaonline.it/2017/10/04/notizie/cyberbullismo-e-privacy-a-scuola-ecco-le-regole-del-garante/>

Chiedete agli studenti di preparare alcuni poster plastificati con le principali regole che vogliono diffondere tra i loro compagni di scuola per combattere il Cyberbullismo. Questi poster saranno attaccati in giro per la scuola, soprattutto nei laboratori di informatica.

FASE 3 CONDIVISIONE E VALUTAZIONE *Tempo: 2 ore*

Condivisione:

- I lavori degli studenti (come disegni, foto, video) possono essere facilmente condivisi con altri studenti e insegnanti (come le mostre, la bacheca della scuola, le notizie sul sito web della scuola e la pagina Facebook)
- Le opere digitali degli studenti (come ipertesti, storie digitali, video, slideshow) possono essere caricate su piattaforme multimediali e condivise sul sito web della scuola o sui social media.
- Le community di insegnanti (come in [eTwinning](#), [Teachersconnect](#)) o le community di piattaforme interattive (come [Edmodo](#), [Pinterest](#)) possono essere utilizzate per promuovere il dibattito e confrontare diversi risultati e punti di vista.
- Le esibizioni degli studenti possono coinvolgere i genitori ed essere mostrate in occasione della Giornata della sicurezza su Internet, della Giornata contro il Cyberbullismo o semplicemente durante lo spettacolo di fine anno scolastico.
- Mentoring peer-to-peer: agli studenti delle classi superiori, che hanno svolto precedentemente lo stesso lavoro scolastico o un lavoro simile sui temi del Cyberbullismo, può essere chiesto di fare da tutor ai loro coetanei delle classi inferiori, fornendo esperienza, aiuto e supporto. Un buon modo per collegare le diverse parti del programma di studi e migliorare la cooperazione tra studenti di età diverse.

Valutazione:

- Valutazione delle conoscenze di base degli studenti (*questionario preliminare*)
- Valutazione dell'esperienza (*questionario per gli insegnanti alla fine dell'unità*)
- Autovalutazione dell'esperienza (*questionario per studenti alla fine dell'unità*)

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

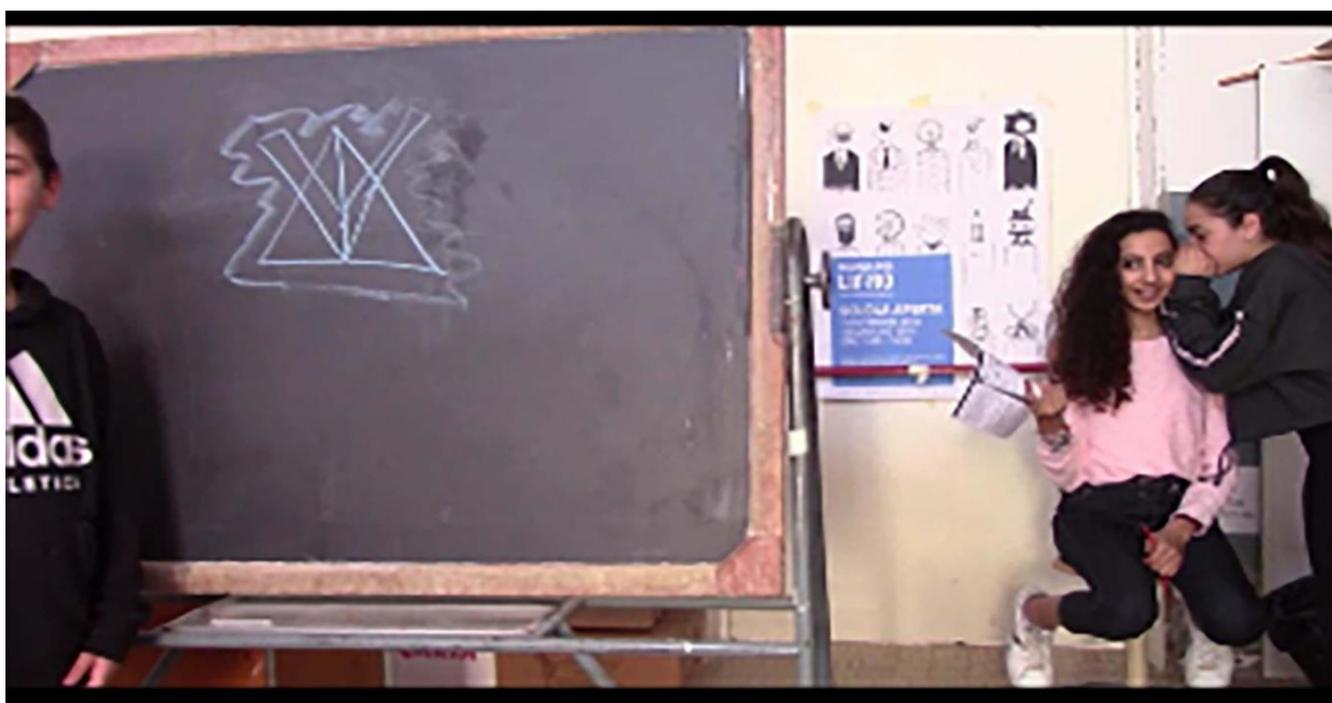
SCUOLE SECONDARIE DI PRIMO GRADO



	<ul style="list-style-type: none">● Valutazione delle conoscenze e delle competenze acquisite nel modulo specifico (<i>griglie di osservazione durante le lezioni e test finale</i>)● Presentazione del prodotto finale agli studenti della propria scuola e/o agli studenti di un'altra scuola. <p>Esempi di strumenti di valutazione sono forniti in appendice al presente manuale.</p>
Suggerimenti e consigli	<ul style="list-style-type: none">● Fate notare agli studenti che quando esploriamo temi come questi possiamo essere in disaccordo ma a volte è normale non essere d'accordo ed è importante cercare di comprendere anche idee diverse dalle proprie.● Ricordate agli studenti che devono sempre sentirsi al sicuro prima di aiutare in una situazione di bullismo.● Si faccia attenzione a non porre l'accento sulle vittime del bullismo, perché potrebbero esserci vittime nella propria classe ed è importante essere sensibili a questo aspetto.● Ricordate che l'obiettivo del nostro agire educativo non consiste nel puntare il dito contro qualcuno, ma piuttosto nel discutere le nostre convinzioni su cosa sia il bullismo e su come possa essere affrontato.
Sicurezza online	<p>Le regole di sicurezza online andranno spiegate prima di qualsiasi attività in rete. Si ritiene imprescindibile responsabilità dell'insegnante promuovere il rispetto di eventuali norme decise dalla scuola e/o dal governo in materia di sicurezza ed assicurarsi che ad esse sia dedicato uno spazio adeguato all'interno del curriculum scolastico.</p> <p>Prima di avviare questa unità, per sensibilizzare gli studenti alle regole di sicurezza, si possono utilizzare alcune risorse online:</p> <p>https://www.mcgruff-safe-kids.com/2014/08/10-internet-safety-tips-for-kids/</p> <p>Agli studenti può essere mostrato il video sulla sicurezza online all'indirizzo:</p> <p>http://learnenglishteens.britishcouncil.org/uk-now/video-uk/online-safety-tips</p>

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE DI PRIMO GRADO



Durante il role-play sulle "possibili difficoltà di comunicazione".

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Istituto di Istruzione Superiore Ferruccio Mengaroni

Modulo	Coinvolgere i bystander	
Livello scolastico	Scuola secondaria di secondo grado	
Titolo	SCEGLI DI INTERVENIRE! - come incoraggiare risposte empatiche al cyberbullismo	
Obiettivi di apprendimento CONOSCENZE, COMPETENZE E ABILITA'	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p> <p>Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di comprendere:</p> <ul style="list-style-type: none"> • vari tipi di bullismo e cyberbullismo • la normativa vigente in materia di cyberbullismo • modelli e comportamenti di comunicazione online 	<p style="text-align: center;">COMPETENZE</p> <p>Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare una terminologia specifica nel contesto appropriato • comunicare e condividere idee in modo efficace attraverso diversi mezzi • utilizzare una serie di strumenti digitali per elaborare, presentare e sviluppare idee e narrazioni • riconoscere l'abuso informatico nelle sue diverse forme • fare riferimento alle linee guida e alle migliori pratiche per cercare/dare sostegno quando si è coinvolti in episodi di cyberbullismo (dal punto di vista della vittima, del bullo o dello spettatore) • fare riferimento alla normativa vigente in materia di cyberbullismo
	<p style="text-align: center;">COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE</p> <p>Gli studenti dovranno essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • partecipare attivamente e a pieno titolo alla discussione e al lavoro di squadra con i pari (anche di diverse fasce d'età) • mostrare collaborazione, assertività e responsabilità nell'interazione online 	

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



	<ul style="list-style-type: none"> ● impegnarsi in modo responsabile, proattivo e prosociale nella gestione delle situazioni di cyberbullismo. <p>In particolare dovranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● esercitare un ruolo di leadership nell'affrontare eventuali episodi di Cyberbullismo ● esercitare un ruolo di leadership nel promuovere gli usi positivi della tecnologia ● usare la pressione positiva dei coetanei per scoraggiare il cyberbullismo ● modificare il comportamento tipico del bystander, quello cioè di osservatore passivo, indirizzandosi verso una partecipazione empatica ed un'azione responsabile.
Tempistica	<p>Introduzione all'argomento: 4 ore</p> <p>Fase creativa: 8 ore</p> <p>Condivisione e valutazione: 2 ore</p>
Risorse e materiali	<ul style="list-style-type: none"> ● Computer con connessione a Internet ● Worksheet 1: <i>forme di cyberbullismo</i> ● Worksheet 2: <i>lista di controllo per gli osservatori.</i> ● Guida ai <i>role-play</i> ● Link video ● Videocamera ● Applicazioni, piattaforme o software digitali: eTwinning, Teachersconnect, Edmodo, Pinterest, software di video editing ● Carta, matite, colori ● PowerPoint
Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> ● Diverse forme di Cyberbullismo ● Normativa vigente in materia di cyberbullismo ● Da <i>bystander</i> ad <i>upstander</i>: esplorare il comportamento responsabile, proattivo e prosociale nella gestione di situazioni di Cyberbullismo
Descrizione dell'unità di apprendimento	<p>Dopo aver analizzato diverse forme di cyberbullismo, gli studenti esploreranno le leggi e i regolamenti anti-bullismo esistenti nel loro paese. Sarà chiesto loro di mettersi nella posizione dei <i>bystander</i> e di assumere il ruolo di osservatori esterni di episodi di cyberbullismo. Attraverso l'uso del <i>role-play</i>, gli studenti sperimenteranno relazioni positive di aiuto reciproco. Alla fine dell'unità, gli studenti produrranno una lista di consigli su cosa fare se assistono a molestie online.</p> <hr/>

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



FASE 1 INTRODUZIONE

Lezione 1: "Introduzione all'argomento" *Tempo: 2 ore*

L'obiettivo della prima lezione è quello di introdurre gli studenti alle diverse forme di cyberbullismo e alla conoscenza delle attuali disposizioni sul cyberbullismo.

Attività 1 - Gli studenti guardano alcuni brevi filmati in inglese che mostrano diversi tipi di cyberbullismo.

Sexting: [Sexting](#)

Cyberstalking: [CyberStalker - Cortometraggio 2016](#)

Denigrazione: [Cyberbullismo - Solo un po' di divertimento](#)

Impersonation: [Forme di Cyberbullismo #4: Impersonation](#)

Outing: [Forme di Cyberbullismo #5: Outing](#)

Trickery: [Forme di Cyberbullismo #6: Tricking](#)

Esclusione: [Forme di Cyberbullismo #7: Esclusione](#)

Molestie: [Molestie per il Cyberbullismo, Carla Franklin - Hai](#)

Grazie ai filmati, gli studenti dovrebbero identificare il tipo di bullismo scegliendolo da una lista fornita dall'insegnante.

Si può utilizzare il Worksheet 1, fornito in coda a questa unità, con le definizioni di *Molestie, Cyberstalking, Denigrazione; Impersonation, Trickery, Outing, Sexting, Esclusione, Cyberbashing*.

Al termine dell'attività, l'insegnante chiede agli studenti di spiegare le varie forme di cyberbullismo, fornire esempi e discutere su eventuali esperienze personali.

Attività 2 - Gli studenti sono guidati ad indagare quali leggi, norme e regolamenti contro il cyberbullismo siano in vigore nel loro paese. Possono trovare informazioni sul web o intervistare diverse figure (preside, poliziotti, docenti, ecc.). Le principali misure anti-bullismo possono essere elencate su un poster o su una pagina web e utilizzate come informazioni per altri adolescenti. Tutte le attività dovrebbero essere svolte in gruppo, poiché ciò migliora le capacità empatiche alla base di questa unità.

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Lezione 2: "Osservare i bystander e le loro reazioni" *Tempo: 2 ore*

Proponiamo due possibili attività

Attività 1

Fase 1. All'intera classe vengono mostrati alcuni video che trattano del cyberbullismo. Gli studenti sono invitati ad osservare le azioni o reazioni dei *bystander*.

[Cyberbullismo - Solo un po' di divertimento](https://www.youtube.com/watch?v=jKA1KzwyhtU)
(<https://www.youtube.com/watch?v=jKA1KzwyhtU>)

[Bullismo - Eravamo amici](https://www.youtube.com/watch?v=OVbE79XIf00) (<https://www.youtube.com/watch?v=OVbE79XIf00>)

[L'effetto spettatore | La scienza dell'empatia](https://www.youtube.com/watch?v=Wy6eUTLzcU4)
(<https://www.youtube.com/watch?v=Wy6eUTLzcU4>)

[Cyberbullismo - Messaggi che paralizzano](https://www.youtube.com/watch?v=GSE6spm-gyl)
(<https://www.youtube.com/watch?v=GSE6spm-gyl>)

[BYSTANDER - Cortometraggio sul bullismo](https://www.youtube.com/watch?v=Fjk7eAYNW28)
(<https://www.youtube.com/watch?v=Fjk7eAYNW28>)

[La rivoluzione dei bystander: Demi Lovato | Cyberbullismo](https://www.youtube.com/watch?v=KNwM9tgvuiY)
(<https://www.youtube.com/watch?v=KNwM9tgvuiY>)

Fase 2. Circle time: gli studenti esprimono i propri commenti sulla fase 1 e classificano i comportamenti dei *bystander* osservati distinguendoli tra passivi e attivi. La discussione si svilupperà includendo il resoconto di esperienze personali (sia dirette che indirette, compresi gli episodi riguardanti i profili pubblici sui social media). Anche in questo caso, gli studenti sono invitati a riflettere sui comportamenti passivi o attivi mostrati dai *bystander*.

L'insegnante faciliterà gli interventi ponendo domande quali:

Quali persone hanno mostrato comportamenti attivi/passivi? Perché? Che tipo di rapporto c'era tra lo spettatore e la vittima/il bullo prima dell'episodio di bullismo?

Come hai reagito a quella situazione? Credi di aver avuto un atteggiamento passivo o attivo? Ritieni che la tua reazione sia stata appropriata o reagiresti in modo diverso ora?

Fase 3. Gli studenti, in gruppo, ipotizzano situazioni di cyberbullismo in vari contesti, prendendo ispirazione dai video sopra citati e/o dai racconti del *circle time*.

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Essi delineano le caratteristiche relative ai profili di bullo, vittima e *bystander* (atteggiamenti diversi del bystander) e le scrivono su un poster o in una presentazione PPT.

Attività 2 Cyberbullismo e chat

Ponete agli studenti le seguenti domande:

1. *Perché usate la chat (relazione, scambio di informazioni, solitudine, noia, altro)? Per quali tipi di post? Per evitare e/o sostenere determinate forme di comunicazione (come le più intime)? Evitano e/o supportano la comunicazione di informazioni che avete difficoltà a comunicare di persona? (Evitano lo "stress" dell'interazione, la difficoltà nei rapporti di reciprocità)*
2. *Le chat sostengono o minano il rapporto di fiducia?*
3. *Il linguaggio (e il "tono" della chat) è lo stesso o diverso dal linguaggio usato in un'interazione faccia a faccia?*

Riflettete e discutete partendo da un esempio:

Anna viene a sapere che il suo ragazzo è uscito con un'altra ragazza, che lei conosce da molto tempo. Anna reagisce pubblicando insulti e minacce sulla giovane. Scrive ad altri amici riguardo quanto è successo, chiedendo loro di evitare il ragazzo e usando termini dispregiativi nei confronti dell'altra ragazza.

Pensate alle possibili reazioni di chi sta chattando, immaginate quale sarebbe la vostra reazione.

Anna manda dei messaggi al ragazzo dicendo che gli vuole bene e non sa chi sia l'altra ragazza. Il giovane, che legge i messaggi che Anna ha inviato all'altra ragazza, non risponde.

Ponete agli studenti le seguenti domande:

- a. *La vittima "merita" quello che è successo? Perché?*
- b. *Qual è il ruolo dei bystander? Quale potrebbe essere il loro ruolo?*
- c. *Quali erano le intenzioni di Anna nel fare ciò che ha fatto?*

Espandere con altri punti:

1. chiedete agli studenti di pensare ai propri coetanei e di rispondere alle seguenti domande:

L'idea del Cyberbullismo è chiara tra i tuoi coetanei? Pensi che sia importante per loro non offendere, non essere offesi e non essere spettatori passivi di tali atti?

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



2. Gli studenti sono invitati a scrivere un breve saggio su "Cyberbullismo nelle chat: spiega l'importanza del ruolo dello spettatore".

FASE 2 FASE CREATIVA

Lezione 3: "Introduzione allo psicodramma" - Tempo: 2 ore

Attività 1. Breve introduzione ai concetti, ruoli e funzioni del role-play e dello psicodramma (lezione).

https://it.wikipedia.org/wiki/Role_playing_formativo

[Esempio di role-play...](#)

Di seguito viene fornita una guida al role-play con le diverse fasi e i diversi ruoli.

Attività 2. Gli studenti riflettono sull'importanza del role-play nella soluzione dei conflitti.

Si può chiedere loro di rispondere ad alcune domande (l'insegnante può preparare un questionario scritto o online).

Le seguenti domande sono fornite a titolo di esempio:

Pensate a una situazione conflittuale che avete vissuto in un gruppo.

- *Qual era il contesto? Qual è stato il motivo del conflitto? Come è stato risolto?*
- *Il conflitto è stato gestito nel modo giusto? Perché/perché no?*
- *Pensi che il role-play avrebbe potuto essere usato per risolvere quel conflitto? Perché/perché no?*
- *Pensi che il role-play sia un buon metodo per risolvere un conflitto? Perché? Perché no?*
- *Quali metodi conosci per risolvere un conflitto?*

Attività 3. Guidati dall'insegnante, gli studenti sperimentano in prima persona cos'è un role-play:

Fase 1. Ad ogni partecipante viene consegnato un biglietto con un ruolo, come medico, studente, genitore. Gli altri studenti devono indovinare di che ruolo si tratta facendo delle domande.

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Fase 2. Circle time: ogni partecipante utilizza il *role-play* per condividere episodi vissuti, osservati direttamente o come spettatore. È un modo per entrare in contatto con le proprie emozioni e quelle degli altri.

Il *worksheet 2* fornisce una lista di controllo per gli osservatori.

Lezione 4: "Video in azione" Tempo: 3 ore

Fase 1. Gli studenti scelgono una situazione che vogliono raccontare tra quelle individuate nella [Fase 1 lezione 2 fase 3](#)

Fase 2. Gli studenti filmano la situazione scelta in cui viene mostrata una storia inventata ma interpretata attraverso un autentico *role-play*.

Il video si compone di due fasi:

nella prima, gli studenti rappresentano e filmano un episodio di cyberbullismo che hanno inventato loro stessi (uno storyboard e una sceneggiatura potrebbero essere utili prima di registrare);

nella seconda parte, gli stessi studenti svolgono un *role-play* in cui assumono ruoli preassegnati ma con reazioni autentiche e spontanee. L'ipotesi in questione richiede che gli studenti coinvolti nel *role-play* siano tutti bystander ma con atteggiamenti diversi e specifici nei confronti della situazione (attivi, passivi, aggressivi, *lurkers*).

Il *role-play* dovrebbe essere condotto nella lingua madre degli studenti, permettendo loro di esprimersi liberamente senza barriere linguistiche.

Lezione 5: "Consigli" Tempo: 3 ore

Alla fine dell'unità, gli studenti produrranno un elenco di consigli su cosa fare se si è spettatori esterni di molestie online. Si possono utilizzare, come modello, le seguenti linee guida:

http://girlsguidetoendbullying.org/Cyber_SeeBullying.html

FASE 3 CONDIVISIONE E VALUTAZIONE Tempo: 2 ore

Valutazione del processo:

- Valutazione delle conoscenze di base degli studenti (*questionario preliminare*)

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



	<ul style="list-style-type: none">● Valutazione dell'esperienza (<i>questionario per gli insegnanti alla fine dell'unità</i>)● Autovalutazione dell'esperienza (<i>questionario per studenti alla fine dell'unità</i>)● Valutazione delle conoscenze e delle competenze acquisite nell'unità specifica (<i>griglie di osservazione durante le lezioni e test finale</i>). <p>Esempi di strumenti di valutazione sono forniti in appendice al presente manuale.</p>
Suggerimenti e consigli	<ul style="list-style-type: none">● Quando si ha a che fare con il cyberbullismo gli insegnanti devono essere consapevoli di entrare in un campo sensibile. Raccomandiamo di non costringere gli studenti a lavorare su un'area specifica, ma di lasciarli liberi di scegliere ciò che li fa sentire più a loro agio.● È davvero importante prestare particolare attenzione alle fragilità. Alcuni studenti potrebbero aver subito molestie e potrebbero avere difficoltà a parlarne in classe. Se percepite un qualsiasi tipo di imbarazzo, offritevi di parlarne in privato.● Si faccia attenzione a non porre l'accento sulle vittime del bullismo, perché potrebbero esserci vittime nella propria classe ed è importante essere sensibili a questo aspetto.● Ricordate che l'obiettivo del nostro agire educativo non consiste nel puntare il dito contro qualcuno, ma piuttosto nel discutere le nostre convinzioni su cosa sia il bullismo e su come possa essere affrontato.
Sicurezza online	<p>Le regole di sicurezza online andranno spiegate prima di qualsiasi attività in rete. Si ritiene imprescindibile responsabilità dell'insegnante promuovere il rispetto di eventuali norme decise dalla scuola e/o dal governo in materia di sicurezza ed assicurarsi che ad esse sia dedicato uno spazio adeguato all'interno del curriculum scolastico.</p> <p>Si possono presentare alcune leggi e regolamenti nazionali/europei sulla sicurezza in Internet:</p> <p>https://eur-lex.europa.eu/legal-content/AUTO/?uri=CELEX:32008D1351&qid=1590220496072&rid=2</p> <p>https://eur-lex.europa.eu/legal-content/AUTO/?uri=CELEX:32019R0881&qid=1590220351153&rid=2</p> <p>https://eur-lex.europa.eu/legal-content/AUTO/?uri=CELEX:32018L1972&qid=1590220351153&rid=9</p> <p>Per sensibilizzare gli studenti sul tema della sicurezza in Internet, possono essere utili le seguenti risorse:</p> <p>https://www.mcgruff-safe-kids.com/2014/08/10-internet-safety-tips-for-kids/</p> <p>Agli studenti può essere mostrato il video sulla sicurezza online all'indirizzo:</p>

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



<http://learnenglishteens.britishcouncil.org/uk-now/video-uk/online-safety-tips>



Scena del video Gioco di Ruolo – Upstanders

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Worksheet 1

FORME DI CYBERBULLISMO

Abbinare le parole della colonna di destra alle definizioni corrispondenti

1	Molestie	A	il rifiuto di una persona da parte di un gruppo online che provoca la sua emarginazione sociale
2	Cyberstalking	B	l'atto di inviare informazioni dispregiative su qualcuno online, per distruggere o rovinare la sua reputazione o le sue amicizie. Può anche includere l'invio di materiale online come foto, screenshot o video
3	Trickery (Inganno)	C	una forma costante e intenzionale di bullismo, compresi i messaggi ingiuriosi o minacciosi inviati a una persona o a un gruppo. Si tratta di una forma molto pericolosa di cyberbullismo. I messaggi sono generalmente malevoli o ostili e possono avere un effetto negativo sull'autostima e sulla fiducia in se stessi.
4	Imitazione	D	l'atto di registrarsi con l'account di qualcun altro e di inviare messaggi inappropriati per far apparire sciocca quella persona e rovinarne la reputazione. Furto d'identità.
5	Denigrazione	E	continue minacce online che possono diventare minacce reali al benessere fisico e/o alla sicurezza altrui.
6	Outing	F	sollecitare un "amico" a condividere segreti online o informazioni imbarazzanti su se stesso o su un'altra persona per poi diffonderli ad altri utenti della rete, o minacciare di farlo se non si rende disponibile a soddisfare le sue richieste
7	Esclusione	G	la distribuzione di immagini o video a sfondo sessuale senza il consenso dell'interessato
8	Sexting	H	un tipo di cyberbullismo che si verifica quando una vittima viene aggredita fisicamente o messa in imbarazzo da persona e poi un complice scatta delle foto o registra un video della scena.
9	Cyberbashing	I	un atto deliberato per umiliare una persona attraverso la pubblicazione online di informazioni sensibili, private o imbarazzanti senza il suo consenso

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



1	_____							
2	_____ 3 _____ 4 _____ 5 _____ 6 _____ 7 _____ 8 _____ 9 _____							
1C	2E	3F	4D	5B	6I	7A	8G	9H

Guida ai giochi di ruolo

(adattato da <http://www.homeofbob.com/cman/intrvntns/rolePlay.html>)

Perché il role-play?

Nei giochi di ruolo, gli studenti esplorano le relazioni umane mettendo in scena situazioni problematiche e discutendo le performance.

I giochi di ruolo hanno generalmente tre tipi di partecipanti: giocatori, osservatori e facilitatori.

È stato suggerito che l'attività di role-play contenga *nove fasi*.

Dopo il role-play è sempre consigliato un breve debriefing.

Passi

- **Passo 1:** Riscaldamento - Questo passo consiste nel presentare al gruppo un problema, fornire esempi e far prevedere ai membri del gruppo cosa potrebbe accadere.
- **Passo 2:** Selezionare i giocatori di ruolo - In questa fase vengono identificati i personaggi e le loro caratteristiche e il facilitatore assegna i ruoli.
- **Passo 3:** Impostare la scena - Si stabiliscono una linea d'azione e l'ambientazione e si stabiliscono i ruoli.
- **Passo 4:** Preparare gli osservatori - Per assicurarsi che l'intero gruppo rimanga coinvolto, il facilitatore assegna loro dei compiti. Per esempio, gli osservatori potrebbero valutare il realismo del role-play, rispondere all'efficacia e alle sequenze del comportamento degli attori e definire il sentimento e il modo di pensare delle persone ritratte.
- **Passo 5:** Messa in scena - I giocatori assumono i ruoli e spontaneamente "vivono" la situazione dall'inizio alla fine.
- **Passo 6:** Discutere e valutare - In questa fase si riesamina l'azione del role-play, si discute il focus e si sviluppa la successiva messa in scena.
- **Passo 7:** Nuova Messa in Scena - In questa fase vengono condivise nuove interpretazioni dei ruoli e vengono esplorate nuove possibilità di cause ed effetti.

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



- *Passo 8:* Discutere e valutare come è stato fatto al punto 6.
- *Passo 9:* Condividere le esperienze e generalizzare - La situazione problematica è messa in rapporto ai problemi reali del gruppo e alla loro esperienza reale, in modo non minaccioso.

Worksheet 2

Role-Play

Checklist per osservatori

In qualità di osservatori, valuterete i giocatori di ruolo utilizzando la lista di controllo della valutazione tra pari:

Role Play checklist	Punti
È possibile identificare un problema principale	
Sono convincenti nei loro ruoli	
Stanno dimostrando una varietà di questioni rilevanti	
Stanno lavorando per una soluzione	
Il discorso è chiaro con volume e tono appropriati	
Il gioco di ruolo ha catturato e mantenuto l'interesse del pubblico	
Hai imparato molto da questo gioco di ruolo	

Eccellente, non può essere migliore	5
Molto buono, sopra la media	4
Soddisfacente, medio	3

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Non del tutto soddisfacente	2
Scarso	1

Istituto Istruzione Superiore Polo 3 Tecnico Professionale

Modulo	Coinvolgere i bystander	
Livello scolastico	Scuola secondaria di secondo grado	
Titolo	DA BYSTANDER AD UPSTANDER	
Obiettivi di apprendimento CONOSCENZE, COMPETENZE E ABILITA'	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p> <p>Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di comprendere:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● vari tipi di bullismo e cyberbullismo ● la normativa vigente in materia di cyberbullismo ● modelli e comportamenti di comunicazione online 	<p style="text-align: center;">COMPETENZE</p> <p>Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● utilizzare una terminologia specifica nel contesto appropriato ● comunicare e condividere idee in modo efficace attraverso diversi mezzi ● utilizzare una serie di strumenti digitali per elaborare, presentare e sviluppare idee e narrazioni ● riconoscere l'abuso informatico nelle sue diverse forme ● fare riferimento alle linee guida e alle migliori pratiche per cercare/dare sostegno quando si è coinvolti in episodi di cyberbullismo (dal punto di vista della vittima, del bullo o dello spettatore) ● fare riferimento alla normativa vigente in materia di cyberbullismo

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



	<p>COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE</p> <p>Gli studenti dovranno essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● partecipare attivamente e a pieno titolo alla discussione e al lavoro di squadra con i pari (anche di diverse fasce d'età)● mostrare collaborazione, assertività e responsabilità nell'interazione online● impegnarsi in modo responsabile, proattivo e prosociale nella gestione delle situazioni di cyberbullismo <p>In particolare dovranno:</p> <ul style="list-style-type: none">● esercitare un ruolo di leadership nell'affrontare eventuali episodi di Cyberbullismo● esercitare un ruolo di leadership nel promuovere gli usi positivi della tecnologia● usare la pressione positiva dei coetanei per scoraggiare il cyberbullismo
Tempistica	<p>Introduzione all'argomento: 5 ore</p> <p>Fase creativa: 24 ore ogni attività</p> <p>Condivisione e valutazione: 2 ore</p>
Risorse e materiali	<ul style="list-style-type: none">● Laboratorio grafico, laboratorio fotografico, laboratorio video, laboratorio linguistico● Qualsiasi forma d'arte● Fotocamere digitali (si possono usare anche gli smartphone)● Applicazioni, piattaforme e software: Padlet, ed-puzzle, Thinglink, Pinterest, Scratch, software per il montaggio di video, Edmodo, You Tube, eTwinning, Teachersconnect, ecc.● Computer con connessione a Internet● Materiale digitale esistente (video, film, immagini, foto, ecc.)● Schemi, presentazione PPT● Fogli di lavoro creati dagli insegnanti
Contenuti	<p>Il ruolo dei bystander- come coinvolgerli</p> <ol style="list-style-type: none">1. Il Virtuale come nuovo ordine simbolico della realtà e la sua rappresentazione, la Realtà aumentata, il Virtuale dentro la Realtà, da Virtuale a Reale, i diversi aspetti del Cyberbullismo (<i>Flaming, Molestie, Cyberstalking, Denigrazione, Impersonation, Trickery, Outing, Sexting, Esclusione, Cyberbashing</i>).

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



	<p>2. Chi sono gli attori del cyberbullismo: funzioni, ruoli ed effetti negativi di bulli, vittime, <i>bystander</i> e <i>upstander</i>.</p> <p>I suddetti aspetti verranno sviluppati allo scopo di:</p> <ul style="list-style-type: none">● comprendere i diversi attori/ruoli nel cyberbullismo e come il cyberbullismo viene condotto dai giovani: bulli, vittime, <i>bystander</i> e <i>upstander</i>.● comprendere il legame tra il bullismo in persona e il cyberbullismo● comprendere l'importanza dell'altro, della riflessione emotiva e della necessità dell'empatia per reagire contro il cyberbullismo: dall'Empatia alla Consapevolezza nell'uso dei Social media fino al comportamento attivo contro il fenomeno del cyberbullismo● conoscere il profilo e il ruolo del Bullo: gli obiettivi dei perpetratori nel condurre il cyberbullismo● sapere come e se i colpevoli operano in gruppo● sapere come i colpevoli si conquistano un pubblico● conoscere il profilo dei tipici <i>target</i>: le diverse tipologie di vittime● comprendere i fattori che creano un clima di Cyberbullismo● comprendere gli effetti del cyberbullismo● creare "<i>anticorpi</i>" come mezzo di difesa degli studenti contro l'uso passivo e prolungato di smartphone e tablet● trasformare il comportamento passivo dei <i>bystander</i> in un comportamento attivo: da testimonianza silenziosa a denuncia
Descrizione dell'unità di apprendimento	<p>Questa unità ha lo scopo di coinvolgere i <i>bystander</i> di episodi di cyberbullismo e di trasformarli in <i>upstander</i> ed è anche l'obiettivo finale del percorso di contrasto al cyberbullismo a scuola.</p> <p>Gli studenti guarderanno alcuni video che li faranno riflettere e discutere e saranno stimolati ad esprimere le proprie impressioni ed idee producendo testi scritti, ipertesti, storie digitali, storyboard per video e fumetti, utilizzando Thinglink, Pinterest e altre piattaforme.</p> <p>Gli studenti lavoreranno alla produzione di uno storyboard finalizzato alla realizzazione di un video nel quale vengono mostrati i diversi atteggiamenti e comportamenti dei <i>bystander</i> e degli <i>upstander</i>.</p> <hr/> <p>FASE 1 INTRODUZIONE</p> <hr/> <p>L'obiettivo della prima parte dell'unità è quello di definire e discutere con gli studenti i diversi comportamenti che si instaurano di fronte ad una situazione di Cyberbullismo. Queste sessioni, supportate da documenti audiovisivi, mirano a far riflettere gli</p>

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



studenti sui diversi comportamenti, per poi analizzare le proprie esperienze personali.

Lezione 1: "Brainstorming" *Tempo: 1 ora*

L'insegnante introduce l'argomento attraverso un brainstorming sui diversi ruoli che si manifestano negli atti di cyberbullismo: bullo, vittima, *bystander* e *upstander*.

Gli studenti analizzano i diversi atteggiamenti attraverso domande aperte poste dall'insegnante o mediante strumenti digitali come [Padlet](#) (tempistica: 10 minuti a voce e 15-20 minuti con Padlet).

La riflessione e la discussione potrebbero essere introdotte da domande che inizino con le seguenti parole introduttive: CHI/COSA/DOVE/QUANDO/PERCHE'/COME/

Esempio di domande sui BYSTANDER:

Chi sono i bystander? Cosa sapete di loro? Quali sono le caratteristiche principali del loro profilo/personalità? Come si comportano/reagiscono? Quando e dove si comportano in modo passivo? Perché? Qual è l'effetto del loro comportamento?

Domande riguardanti gli UPSTANDER:

Chi sono gli upstander? Cosa sapete di loro? Quali sono le caratteristiche principali del loro profilo/personalità? Come si comportano/reagiscono? Quando e dove si comportano in modo attivo? Perché? Qual è l'effetto del loro comportamento?

Il padlet può essere diviso in due colonne, una per le caratteristiche principali dei *bystander* e una per quelle degli *upstander*.

<https://it.padlet.com/dashboard>

È necessario utilizzare un IT LAB o un altro laboratorio con un computer per ogni studente. Per stimolare lo scambio di opinioni e informazioni tra gli studenti, si può scegliere l'opzione " muro bianco " o " tela " di Padlet sulla quale si scriverà una delle domande precedenti. Gli studenti possono accedere attraverso un codice o utilizzando un link. Si possono scrivere delle frasi cliccando due volte sullo schermo e le frasi appariranno su tutti i computer. Possiamo creare diverse bacheche di padlet per dividere le domande o si può creare una parete con due colonne: BYSTANDERS E EFFETTI NEGATIVI da un lato e UPSTANDERS E EFFETTI POSITIVI dall'altro lato. È possibile salvare le bacheche di Padlet e utilizzarle successivamente per chiedere agli studenti di confrontare le loro opinioni.

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Lezione 2: "Attività di ricerca su diversi tipi di cyberbullismo - virtuale e reale" *Tempo: 2 ore*

Gli studenti saranno invitati a svolgere un'attività di ricerca, navigando in rete per definire i diversi aspetti del cyberbullismo e avere una conoscenza più approfondita di cosa si intende per *Flaming*, *Molestie*, *Cyberstalking*, *Denigrazione*, *Impersonation*, *Trickery*, *Outing*, *Sexting*, *Esclusione*, *CyberBashing*. Ogni studente dovrà scegliere uno di questi aspetti per definirlo e spiegarlo agli altri compagni di classe con esempi e materiale audiovisivo.

Ciascuno studente sarà invitato anche a ricercare la differenza tra vita virtuale e vita reale, dando una definizione scritta e fornendo esempi.

Al termine di questa sessione, gli studenti raccoglieranno i risultati delle loro ricerche in un documento finale. Questo documento potrebbe essere una presentazione PowerPoint o un ipertesto. Se si decide per l'ipertesto, possono essere utilizzate applicazioni digitali o software (come [Thinglink](#) o altri) per creare storie o animazioni ipertestuali, utilizzando i disegni e i testi creati dagli studenti e aggiungendo link a risorse web esterne. Lo storytelling digitale permette di lavorare in modo multidisciplinare, assemblando creativamente disegno, lingua inglese, arte, narrazione e tecnologia.

Lezione 3: "I diversi ruoli di bystander e upstander (video)" *Tempo: 2 ore*

Dopo l'attività di brainstorming, l'insegnante mostrerà agli studenti uno o due video per stimolare gli studenti, con domande, a riflettere sui diversi atteggiamenti dei *bystander*.

I video che si suggerisce di scegliere per questa attività sono i seguenti:

[Bullying - Don't Be Such A Nerd \(https://www.youtube.com/watch?v=dKOM1Vu5sUY\)](https://www.youtube.com/watch?v=dKOM1Vu5sUY)

[Cyberbullying - Just A Little Fun \(https://www.youtube.com/watch?v=jKA1KzwyhtU\)](https://www.youtube.com/watch?v=jKA1KzwyhtU)

[Combattiamolo insieme \(https://docs.google.com/document/d/1zdHSxHrfpQXlpzQpg4jqOACZwJAVmvr4HWnDYI0WCSA/edit\)](https://docs.google.com/document/d/1zdHSxHrfpQXlpzQpg4jqOACZwJAVmvr4HWnDYI0WCSA/edit)

[Sexting - The price of a text \(https://www.dailymotion.com/video/x6dfrn\)](https://www.dailymotion.com/video/x6dfrn)

[Cyber bullying kills \(https://www.youtube.com/watch?v=JvWrCagU3Ow\)](https://www.youtube.com/watch?v=JvWrCagU3Ow)

[Bullismo - Si può fermare \(https://www.youtube.com/watch?v=nWqDtZ1LIR0\)](https://www.youtube.com/watch?v=nWqDtZ1LIR0)

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Gli studenti saranno invitati a riflettere sui filmati utilizzando le stesse domande della fase di brainstorming.

Analizzeranno anche i ruoli specifici dei personaggi attraverso le seguenti domande:

- *Chi sono i protagonisti del video?*
- *Come si sono comportati?*
- *Qual è il loro ruolo? prepotente, vittima, bystander, upstander?*
- *Qual è l'effetto dei loro comportamenti?*
- *Che tipo di cyberbullismo riconoscete nel video? (Flaming, Molestie, Cyberstalking, Denigrazione, Impersonation, Trickery, Outing, Sexting, Esclusione, Cyberbashing, ecc.)*
- *Come ti comporteresti in quella situazione?*
- *Qual è la differenza tra bystander e upstander?*

Altre possibili domande:

- *Avete mai assistito a un atto di cyberbullismo?*
- *Che tipo di situazione era? (Flaming, Molestie, Cyberstalking, Denigrazione, Impersonation, Trickery, Outing, Sexting, Esclusione, Cyberbashing)*
- *Come avete reagito?*
- *Avreste potuto reagire in modo diverso?*
- *Quali sono stati gli effetti del vostro comportamento?*

Le stesse domande possono essere incluse nel video utilizzando Edpuzzle. [Vedi https://edpuzzle.com](https://edpuzzle.com).

Per poter utilizzare il video precedentemente creato dall'insegnante con edpuzzle, gli studenti devono poter usufruire di un laboratorio informatico con un computer per ogni studente.

L'insegnante può scegliere domande aperte o a scelta multipla per aiutare gli studenti ad esprimere le proprie opinioni e capire il contenuto del video. Il video si ferma ogni volta che appare una domanda sullo schermo e, in quel momento, gli studenti devono scrivere le loro risposte o scegliere la risposta giusta tra le opzioni a scelta multipla. Il video prosegue subito dopo che gli studenti hanno scritto la risposta.

FASE 2 FASE CREATIVA - PRODUZIONE DI VIDEO / TESTO DI UNA CANZONE SU COME COINVOLGERE I BYSTANDER

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Gli studenti dovranno scegliere una delle due attività proposte per sviluppare uno storyboard per un video o il testo di una canzone.

ATTIVITÀ 1 SCRIVERE UNA STORIA PER UNA PRODUZIONE VIDEO

Lezione 4: "Scrivere un racconto sul coinvolgimento dei bystander" *Tempo: 3 ore*

Agli studenti viene chiesto di scrivere un breve racconto per lo storyboard di un video sul coinvolgimento dei *bystander*.

Ogni gruppo dovrà scrivere una storia diversa seguendo uno schema (inizio, sviluppo, fine). Alla fine si selezionerà quella più efficace da trasformare in uno storyboard per IL video. La storia dovrebbe sottolineare i diversi atteggiamenti dei *bystander* e degli *upstander* per far riflettere il pubblico su come i *bystander* possono essere coinvolti e trasformati in *upstander*.

Lezioni 5-6: "Storyboard" *Tempo: 2 lezioni di 3 ore*

Agli studenti verrà chiesto di selezionare alcuni passaggi della storia e di illustrarli per creare lo storyboard. Inizieranno il loro lavoro con gli schizzi, poi selezioneranno quelli più efficaci, utilizzando diversi programmi di grafica, se necessario. Utilizzeranno lo storyboard per filmare le diverse scene del video.

Lezioni 7-8-9-10-11: "Fase di produzione video" *Tempo: 5 lezioni di 3 ore*

Gli studenti dovranno pianificare l'attrezzatura e le riprese in modo da creare il video secondo lo storyboard; dovranno scegliere l'ambientazione, i compagni di classe come protagonisti/attori, gli effetti sonori, gli angoli di ripresa, i posizionamenti della telecamera e tutti gli altri dettagli tecnici. Dopo le riprese, dovranno modificare le diverse scene per ottenere la versione finale del video.

Il backstage servirà a mostrare come il video è stato realizzato e girato nelle diverse fasi della produzione.

ATTIVITÀ 2 SCRIVERE IL TESTO DI UNA CANZONE

Lezione 12: "Scrivere il testo di una canzone su come coinvolgere i bystander" *Tempo: 3 ore*

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Agli studenti verrà chiesto di scrivere, in gruppo, il testo di una canzone su come coinvolgere i *bystander*.

Ogni gruppo deve scrivere le parole per il testo di una canzone. Sarà selezionata una canzone esistente da modificare con le parole del testo creato dagli studenti. La storia del testo deve sottolineare i diversi atteggiamenti dei *bystander* e degli *upstander* per far riflettere il pubblico su come questi possono contribuire a combattere e a fermare il fenomeno del cyberbullismo. Gli studenti saranno chiamati a votare il testo più efficace per poi proseguire con l'attività successiva, ovvero lo storyboard per il videoclip.

Lezioni 13-14: "Storyboard per il videoclip di una canzone" *Tempo: 2 lezioni di 3 ore*

Gli studenti selezioneranno alcuni passaggi della storia contenuti nel testo della canzone e li illustreranno per creare lo storyboard del videoclip. Per prima cosa inizieranno con degli schizzi, poi sceglieranno quelli più efficaci e li elaboreranno, se necessario, con diversi programmi di grafica. Se possibile, utilizzeranno lo storyboard così ottenuto, per filmare le diverse scene del videoclip della canzone.

Lezioni 15-16-17-17-18-19: "Video clip della canzone - fase di produzione" *Tempo: 5 lezioni di 3 ore*

Gli studenti dovranno pianificare l'attrezzatura e le riprese delle scene in modo da creare il videoclip secondo lo storyboard; dovranno scegliere l'ambientazione, i compagni di classe come protagonisti/attori, gli angoli di ripresa, le inquadrature e tutti gli altri dettagli tecnici. Dopo le riprese, dovranno modificare le diverse scene per ottenere la versione finale del videoclip con il suono (la canzone), il testo (testo) e i titoli di coda.

FASE 3 CONDIVISIONE E VALUTAZIONE *Tempo: 2 ore*

Condivisione:

- I lavori degli studenti (come disegni, foto, video) possono essere facilmente condivisi con altri studenti e insegnanti (ad esempio nelle mostre, nella bacheca della scuola, nelle notizie sul sito web della scuola e sulla pagina Facebook)

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



	<ul style="list-style-type: none"> ● Le opere digitali degli studenti (come ipertesti, storie digitali, video, slideshow) possono essere caricate su piattaforme multimediali e condivise sul sito web della scuola o sui social media. ● Le community di insegnanti (come eTwinning, Teachersconnect) o le community di piattaforme interattive (come Edmodo, Pinterest) possono essere utilizzate per promuovere il dibattito e confrontare diversi risultati e punti di vista. ● Agli studenti delle classi superiori, che hanno già svolto lo stesso lavoro scolastico o un lavoro simile sui temi del cyberbullismo, può essere chiesto di fare da tutor ai loro compagni delle classi inferiori, fornendo esperienza, aiuto e supporto. Questo è un buon modo per collegare le diverse parti del programma di studi e migliorare la cooperazione tra studenti di età diverse. <p>Valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Valutazione delle conoscenze di base degli studenti (<i>questionario preliminare</i>) ● Valutazione dell'esperienza (<i>questionario per gli insegnanti alla fine dell'unità</i>) ● Autovalutazione dell'esperienza (<i>questionario per studenti alla fine dell'unità</i>) ● Valutazione delle conoscenze e delle competenze acquisite nell'unità specifica (<i>griglie di osservazione durante le lezioni e test finale</i>). <p>Esempi di strumenti di valutazione sono forniti in appendice al presente manuale.</p>
<p>Suggerimenti e consigli</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● È molto importante documentare le attività con foto e video e registrare le diverse esperienze sviluppate dagli studenti durante le attività. Il materiale raccolto sarà utile per l'eventuale realizzazione di una narrazione digitale conclusiva. ● Quando si ha a che fare con il cyberbullismo gli insegnanti devono essere consapevoli di entrare in un campo sensibile. Raccomandiamo di non costringere gli studenti a lavorare su un'area specifica, ma di lasciarli liberi di scegliere ciò che li fa sentire più a loro agio. ● È davvero importante prestare particolare attenzione alle fragilità. Alcuni studenti potrebbero aver subito molestie e potrebbero avere difficoltà a parlarne in classe. Se percepite un qualsiasi tipo di imbarazzo, offritevi di parlarne in privato. ● Si faccia attenzione a non porre l'accento sulle vittime del bullismo, perché potrebbero esserci vittime nella propria classe ed è importante essere sensibili a questo aspetto. ● Ricordate che l'obiettivo del nostro agire educativo non consiste nel puntare il dito contro qualcuno, ma piuttosto nel discutere le nostre convinzioni su cosa sia il bullismo e su come possa essere affrontato.
<p>Sicurezza online</p>	<p>Le regole di sicurezza online andranno spiegate prima di qualsiasi attività in rete. Si ritiene imprescindibile responsabilità dell'insegnante promuovere il rispetto di</p>

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



eventuali norme decise dalla scuola e/o dal governo in materia di sicurezza ed assicurarsi che ad esse sia dedicato uno spazio adeguato all'interno del curriculum scolastico.

Si possono presentare alcune leggi e regolamenti nazionali/europei sulla sicurezza in Internet:

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/AUTO/?uri=CELEX:32008D1351&qid=1590220496072&rid=2>

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/AUTO/?uri=CELEX:32019R0881&qid=1590220351153&rid=2>

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/AUTO/?uri=CELEX:32018L1972&qid=1590220351153&rid=9>

Per sensibilizzare gli studenti sul tema della sicurezza in Internet, possono essere utili le seguenti risorse:

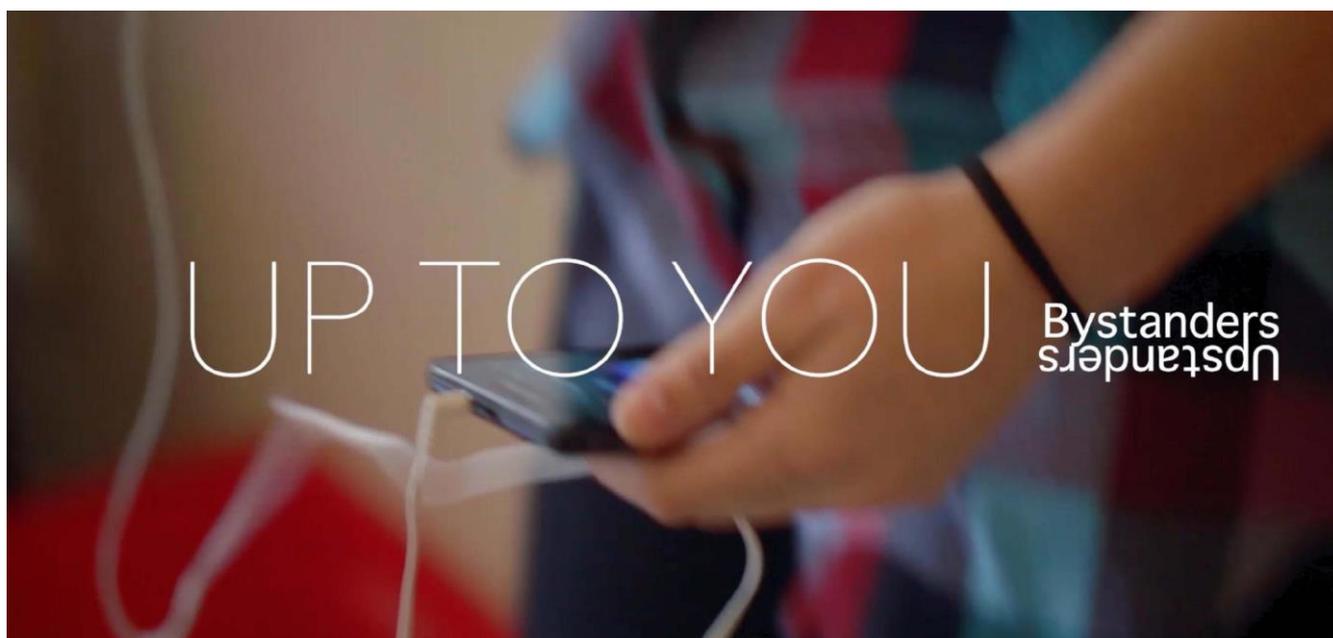
<https://www.mcgruff-safe-kids.com/2014/08/10-internet-safety-tips-for-kids/>

Agli studenti può essere mostrato il video sulla sicurezza online all'indirizzo:

<http://learnenglishteens.britishcouncil.org/uk-now/video-uk/online-safety-tips>

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Questo video racconta la storia di una ragazza, Sofia, con due possibili conclusioni. Esplora il ruolo dei bystander in quanto ci sono due tipi di osservatori: i bystander passivi e i bystander attivi

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Zespół Szkół Centrum Edukacji

Modulo	Coinvolgere i bystander	
Livello scolastico	Scuola secondaria di secondo grado	
Titolo	AMICI VERI O FALSI AMICI?	
Obiettivi di apprendimento CONOSCENZE, COMPETENZE E ABILITA'	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p> <p>Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di comprendere:</p> <ul style="list-style-type: none"> • la terminologia relativa al cyberbullismo e alle reazioni ad esso • i vari aspetti delle reazioni al cyberbullismo • la grammatica dei commenti, testi parlati, visivi, audiovisivi e multimediali sul tema dei <i>bystander</i> e del cyberbullismo. • le dinamiche della comunicazione e i suoi agenti: emittente, destinatario, canale, codice, contesto, rumore, feedback, messaggio. • la grammatica testuale dei commenti vocali, visivi, audiovisivi e multimediali 	<p style="text-align: center;">COMPETENZE</p> <p>Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • usare una terminologia specifica nel contesto appropriato • comunicare e dare opinioni sui <i>bystander</i> in modo efficace • presentare e sviluppare idee e narrazioni sulle reazioni al cyberbullismo • riconoscere i modi di mostrare indifferenza verso un problema • utilizzare le linee guida e le migliori pratiche per cercare / fornire supporto quando si è un <i>bystander</i> di un atto di cyberbullismo • fare riferimento alle normative esistenti in materia di cyberbullismo
	<p style="text-align: center;">COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE</p> <p>Gli studenti dovranno essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • partecipare attivamente e a pieno titolo alla discussione e al lavoro di gruppo con i pari (anche di diverse fasce d'età) • mostrare collaborazione, assertività e responsabilità nell'interazione online • impegnarsi in modo responsabile, proattivo e prosociale nella gestione delle situazioni i cui sono coinvolti come <i>bystander</i>. <p>In particolare dovranno:</p>	

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



	<ul style="list-style-type: none"> ● esercitare un ruolo di leadership nell'affrontare eventuali episodi di Cyberbullismo ● esercitare un ruolo di leadership nel promuovere gli usi positivi della tecnologia ● usare la pressione positiva dei coetanei per scoraggiare il cyberbullismo
Tempistica	<p>Introduzione all'argomento: 4 ore</p> <p>Fase creativa: 19 ore</p> <p>Condivisione e valutazione: 2 ore</p>
Risorse e materiali	<ul style="list-style-type: none"> ● Trama e scenario creati dagli studenti ● Videocamera ● Computer con connessione internet ● App e software come Plotagon, Powtoon, My Simple Show, Animator, RawShorts
Contenuti	<p>Il ruolo dei bystander</p> <ul style="list-style-type: none"> ● significato di "bystanding" e "upstanding" ● linguaggio e vocabolario che esprimono indifferenza, ignoranza, lontananza.
Descrizione dell'unità di apprendimento	<p>Gli studenti riconoscono la parola <i>Bystander</i> in due aspetti: attivo e passivo.</p> <p>Gli studenti imparano quali sono le differenze tra questi due aspetti e quale dovrebbe essere il loro comportamento in situazioni di cyberbullismo.</p> <p>Gli studenti incontrano situazioni virtuali riguardanti i due tipi di <i>bystander</i>.</p> <hr/> <p>FASE 1 INTRODUZIONE</p> <hr/> <p>In questa fase, gli studenti vengono introdotti al termine "<i>bystander</i>". Attraverso un filmato educativo contenente esempi di bullismo, l'insegnante fornisce informazioni sulle implicazioni psicologiche e sociali del fenomeno.</p> <p>Ecco un elenco di video che si possono utilizzare per questa unità:</p> <p>Upstander (https://www.youtube.com/watch?v=6cJRhF8oHrQ&feature=youtu.be)</p> <p>be a STAR: Bullying Example #1 (https://www.youtube.com/watch?v=JvCJknydeIM)</p> <p>Bullying - You Can Stop It (https://www.youtube.com/watch?v=nWqDtZ1LlR0)</p> <p>Don't Be A Bystander (Anti-Bullying Video) https://www.youtube.com/watch?v=aftXGndJ-Pg</p>

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Lezione 1: "Brainstorming" Tempo: 2 ore

L'insegnante pone alcune domande: *"Cosa accade quando si assiste ad un episodio di bullismo/cyberbullismo? "Conoscete testimonianze simili a quelle viste nel video che riguardino il vostro ambiente?", "Cosa ne pensate delle persone che rimangono indifferenti?"* Gli studenti rispondono riferendo fatti accaduti, esprimono i propri sentimenti e forniscono esempi di come le persone di solito reagiscono al bullismo. L'insegnante dovrebbe dirigere la discussione in modo da ricevere un feedback sui vari tipi di atteggiamento: istigazione, incoraggiamento, partecipazione, accettazione passiva. L'insegnante scrive i termini su un blocco per appunti mentre conduce il discorso.

Lezione 2: "Reazioni" Tempo: 2 ore

Gli studenti guardano uno dei seguenti video:

["Sei uno spettatore o un bystander" - Utah Caring Stories Bystander Revolution 2019 03 11 \(https://www.youtube.com/watch?v=-PtsQbZyCw4\)](https://www.youtube.com/watch?v=-PtsQbZyCw4)

[Gli adolescenti reagiscono al bullismo \(Amanda Todd\) https://www.youtube.com/watch?time_continue=48&v=VF6cmdW0gU&feature=emb_logo](https://www.youtube.com/watch?time_continue=48&v=VF6cmdW0gU&feature=emb_logo)

Al termine, l'insegnante che conduce la discussione osserva le reazioni degli studenti ai video. Alla fine viene chiesto loro:

"Le reazioni mostrate nel video a ciò che è successo sono state giuste? Come valutate il loro approccio? Cosa hanno provato le persone? Si sarebbe potuto evitare? Cosa dovrebbero fare ora la famiglia e gli amici?"

L'obiettivo è quello di far capire agli studenti il problema, suscitare reazioni finalizzate all'offrire aiuto in situazioni analoghe.

FASE 2 FASE CREATIVA Sperimentare l'empatia e creare una storia di empatia

Lezione 3: "Scegliere il tipo di performance" Tempo: 1 ora

Si propone agli studenti di realizzare una performance sul tema del bystander. Gli studenti decidono il tipo di performance (film, discorso, dialogo, rappresentazione teatrale, cartone animato, ecc.). Dovrebbero considerare la disponibilità di attrezzature

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



a scuola e il tempo necessario per svolgere l'attività. Qui presentiamo un esempio di animazione.

Lezione 4: "Pianificare la sceneggiatura di un video " *Tempo: 1 ora*

Gli studenti decidono la trama della storia, quali personaggi sono coinvolti, quali impostazioni sono necessarie, quante parti sono previste, ecc. L'opera, nella prima parte, tratterà delle reazioni, per lo più negative, nei confronti di una vittima di bullismo, quindi sarà importante stabilire quale personaggio è meglio mostrare come vittima di bullismo e quale modello di reazione del *bystander* scegliere. La seconda parte presenterà le reazioni mutevoli delle persone nei confronti della vittima di bullismo, in quanto verrà mostrato come il suo aspetto fisico e comportamentale vada via via cambiando.

Lezione 5: "Scrivere lo scenario secondo lo schema prestabilito" *Tempo: 5 ore*

Gli studenti scrivono la sceneggiatura del film. Devono pensare al vocabolario giusto e farlo sembrare naturale. È importante aggiungere delle indicazioni per far comprendere meglio la situazione. Gli insegnanti assistono gli studenti, suggeriscono idee e correggono la scrittura. La sceneggiatura viene suddivisa in più parti, ognuna delle quali sarà assegnata ad un gruppo di studenti che saranno responsabili della sua realizzazione a vari livelli.

Lezione 6:" Assegnazione dei personaggi, loro ruoli, impostazioni del film, oggetti di scena, ecc." *Tempo: 1 ora*

Gli studenti distribuiscono le parti secondo le loro preferenze, copiano le frasi da inserire nel video, decidono quando, dove e come incontrarsi e cooperare, stabiliscono la responsabilità di ciascuno all'interno del gruppo. Inoltre, si apportano le correzioni finali allo scenario e si definiscono le descrizioni dettagliate dei luoghi d'azione.

Lezione 7: "Creazione del film" *Tempo: 4 ore*

Gli studenti scelgono un programma di animazione gratuito che sia facile da usare e che contenga tutti gli elementi necessari, come la grafica, la musica, le immagini ed altro. L'animazione deve risultare il più naturale possibile ed esprimere la creatività degli studenti. Programmi facili da usare: [Powtoon](#), [My Simple Show](#), [Animatron](#), [RawShorts](#)

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Lezione 8: "Prove" *Tempo: 4 ore*

Gli studenti mettono in scena le proprie creazioni, supervisionati dall'insegnante che può correggere la pronuncia, il volume della voce, i movimenti, la luminosità, il ritmo del discorso e la tempistica.

Lezione 9: "Il prodotto finale" *Tempo: 3 ore*

Il prodotto finale è un film d'animazione. È l'ultima parte di una trilogia composta nel corso di 3 Unità: **Empatia, Media, Bystander**. Gli studenti mantengono quindi la stessa forma di animazione e le stesse tecniche utilizzate nelle precedenti unità. Gli studenti devono unire con precisione tutte le scene, metterle in ordine, utilizzare le voci e scaricare la musica per ottenere un video di buona qualità.

FASE 3 CONDIVISIONE E VALUTAZIONE *Tempo: 2 ore*

Condivisione

- I lavori degli studenti (disegni, foto, video, ecc.) possono essere facilmente condivisi con altri studenti e insegnanti (mostre, bacheca della scuola, notizie sul sito web della scuola e sulla pagina Facebook, ecc.)
- Le opere digitali degli studenti (ipertesti, storie digitali, video, slideshow, ecc.) possono essere caricate su piattaforme multimediali e condivise sul sito web della scuola o sui social media.
- Le community di insegnanti ([eTwinning](#), [Teachersconnect](#), ecc.) o le community di piattaforme interattive (come [Edmodo](#), [Pinterest](#), ecc.) possono essere utilizzate per promuovere il dibattito e confrontare diversi risultati e punti di vista.
- Mentoring peer-to-peer: agli studenti delle classi superiori, che hanno svolto precedentemente lo stesso lavoro scolastico o un lavoro simile sui temi del Cyberbullismo, può essere chiesto di fare da tutor ai loro coetanei delle classi inferiori, fornendo esperienza, aiuto e supporto. Un buon modo per collegare le diverse parti del programma di studi e migliorare la cooperazione tra studenti di età diverse.

Valutazione:

- valutazione del *questionario sulle conoscenze degli studenti all'inizio e Alla fine dell'unità, e feedback*.

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



	Esempi di strumenti di valutazione sono forniti in appendice al presente manuale.
Suggerimenti e consigli	<ul style="list-style-type: none">● Gli insegnanti aiutano nelle riunioni degli studenti, supervisionano la qualità dei prodotti, gestiscono lo sviluppo del prodotto, aiutano a sistemare il suono, ecc.● Quando si ha a che fare con il cyberbullismo, gli insegnanti devono essere consapevoli di entrare in un campo sensibile. Raccomandiamo di non costringere gli studenti a lavorare su un'area specifica, ma di lasciarli liberi di scegliere ciò che li fa sentire più a loro agio.● È davvero importante prestare particolare attenzione alle fragilità. Alcuni studenti potrebbero aver subito molestie e potrebbero avere difficoltà a parlarne in classe. Se percepite un qualsiasi tipo di imbarazzo, offritevi di parlarne in privato.● Si faccia attenzione a non porre l'accento sulle vittime del bullismo, perché potrebbero esserci vittime nella propria classe ed è importante essere sensibili a questo aspetto.● Ricordate che l'obiettivo del nostro agire educativo non consiste nel puntare il dito contro qualcuno, ma piuttosto nel discutere le nostre convinzioni su cosa sia il bullismo e su come possa essere affrontato.
Sicurezza online	<p>Le regole di sicurezza online andranno spiegate prima di qualsiasi attività in rete. Si ritiene imprescindibile responsabilità dell'insegnante, promuovere il rispetto di eventuali norme decise dalla scuola e/o dal governo in materia di sicurezza ed assicurarsi che ad esse sia dedicato uno spazio adeguato all'interno del curriculum scolastico.</p> <p>Si possono presentare alcune leggi e regolamenti nazionali/europei sulla sicurezza in Internet:</p> <p>https://eur-lex.europa.eu/legal-content/AUTO/?uri=CELEX:32008D1351&qid=1590220496072&rid=2</p> <p>https://eur-lex.europa.eu/legal-content/AUTO/?uri=CELEX:32019R0881&qid=1590220351153&rid=2</p> <p>https://eur-lex.europa.eu/legal-content/AUTO/?uri=CELEX:32018L1972&qid=1590220351153&rid=9</p> <p>Per sensibilizzare gli studenti sul tema della sicurezza in Internet, possono essere utili le seguenti risorse:</p> <p>https://www.mcgruff-safe-kids.com/2014/08/10-internet-safety-tips-for-kids/</p> <p>Agli studenti può essere mostrato il video sulla sicurezza online all'indirizzo:</p> <p>http://learnenglishteens.britishcouncil.org/uk-now/video-uk/online-safety-tips</p>

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Escuela de Arte Pedro Almodóvar

Modulo	Coinvolgere i bystander	
Livello scolastico	Scuola secondaria di secondo grado	
Titolo	BYSTANDER IN GIOCO	
Obiettivi di apprendimento CONOSCENZE, COMPETENZE E ABILITA'	CONOSCENZE Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di comprendere: <ul style="list-style-type: none">• vari tipi di bullismo e cyberbullismo• la normativa vigente in materia di cyberbullismo• modelli e comportamenti di comunicazione online	COMPETENZE Alla fine dell'unità, gli studenti dovranno essere in grado di: <ul style="list-style-type: none">• utilizzare una terminologia specifica nel contesto appropriato• comunicare e condividere idee in modo efficace attraverso diversi mezzi• utilizzare una serie di strumenti digitali per elaborare, presentare e sviluppare idee e narrazioni• riconoscere l'abuso informatico nelle sue diverse forme• fare riferimento alle linee guida e alle migliori pratiche per cercare/dare sostegno quando si è coinvolti in episodi di cyberbullismo (dal punto di vista della vittima, del bullo o dello spettatore)• fare riferimento alla normativa vigente in materia di cyberbullismo• riconoscere i diversi tipi di bystander

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



	<p>COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE</p> <p>Gli studenti dovranno essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● partecipare attivamente e a pieno titolo alla discussione e al lavoro di squadra con i pari (anche di diverse fasce d'età)● mostrare collaborazione, assertività e responsabilità nell'interazione online● impegnarsi in modo responsabile, proattivo e prosociale nella gestione delle situazioni di cyberbullismo. <p>In particolare dovranno:</p> <ul style="list-style-type: none">● esercitare un ruolo di leadership nell'affrontare eventuali episodi di Cyberbullismo● esercitare un ruolo di leadership nel promuovere gli usi positivi della tecnologia● usare la pressione positiva dei coetanei per scoraggiare il cyberbullismo.
Tempistica	<p>Introduzione all'argomento: 3 ore</p> <p>Fase creativa: 18 ore</p> <p>Condivisione e valutazione: 4 ore</p>
Risorse e materiali	<ul style="list-style-type: none">● Computer con connessione internet● Videoproiettore● Strumenti digitali come Adobe Acrobat, Pinterest, Thinglink, eTwinning, Teachersconnect, Edmodo, Pinterest● Programmi di progettazione grafica: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator o un altro programma di disegno● Gioco: abbigliamento in cotone, aula serigrafica (schermi, inchiostri, fotolitografia, emulsioni fotosensibili e raschietti), laboratorio di timbri (tampone e inchiostri), stampante digitale e stampante 3D● Matite di grafite e colorate, possibilmente acquerelli, carboncino pressato, matita sanguigna, matite conté, tempera, pennelli, pennarelli a inchiostro● Carta adatta alle tecniche utilizzate
Contenuti	<p>Coinvolgere i bystander</p> <ul style="list-style-type: none">● Comportamento del <i>bystander</i>● diversi tipi di <i>bystander</i> – <i>upstander</i>● definizione di cyberbullismo, come prevenire il cyberbullismo

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Descrizione dell'unità di apprendimento	<hr/> <p>FASE 1 INTRODUZIONE</p> <hr/> <p>Lezione 1: "Imparare a riconoscere il comportamento dei bystander" Tempo: 3 ore</p> <hr/> <p>In classe è possibile mostrare i seguenti video selezionati:</p> <p>Bullying - Don't Be Such A Nerd (https://www.youtube.com/watch?v=7rGtYs8cRhs) L'effetto spettatore L'effetto spettatore (https://www.youtube.com/watch?v=Wy6eUTLzcU4&t=249s)</p> <p>1 Mar 2016, The Bystander Intervention Model by Dr Jackson Katz (https://www.youtube.com/watch?v=OyVMChIx-ws).</p> <p>Si consiglia di proporre la lettura de alcuni online sui <i>bystander</i> nei seguenti siti:</p> <p>https://tacklebullying.ie/bystanders-advice/</p> <p>https://www.stopbullying.gov/resources/research-resources/bystanders-are-essential</p> <p>Al termine di questa fase, gli studenti, in gruppo, stilano una lista di diversi tipi di <i>bystander</i> e riflettono sul ruolo che essi hanno in tutto il processo di sviluppo dell'atto di cyberbullismo.</p> <hr/> <p>FASE 2 FASE CREATIVA</p> <hr/> <p>Lezione 2: "Il gioco dei bystander" Tempo: 3 ore</p> <hr/> <p>Gli insegnanti propongono agli studenti di progettare e sviluppare un gioco da tavolo sul ruolo dei <i>bystander</i> che sia utile a guidare i giocatori verso un comportamento attivo e responsabile.</p> <p>I diversi tipi di <i>bystander</i> saranno associati a diversi animali.</p> <p>Il "Gioco dei <i>bystander</i>" è un gioco in cui un personaggio deve avanzare nelle caselle per raggiungere la fine di un percorso. In ogni casella viene presentata un'azione diversa della vita quotidiana, per esempio studiare in classe, andare a una festa,</p>
--	---

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



giocare nel parco, andare a letto e così via.

Nel complesso, i giocatori si rendono conto che il cyberbullismo colpisce la vittima in qualsiasi momento e in qualsiasi circostanza.

Quando il chip cade su un quadrato, il giocatore prende una carta. Su ogni carta c'è un diverso tipo di *bystander* (rappresentato da un animale), che deve reagire all'azione rappresentata nella casella e seguire le istruzioni. Le istruzioni (in inglese) per sapere come giocare sono aggiunte alla fine dell'unità didattica.

Delle varianti si possono ottenere utilizzando diverse tecniche di disegno invece di quelle di stampa.

Gli studenti analizzano i diversi tipi di *bystander* che hanno incontrato nel video e negli articoli. Si dovranno definire 6 tipi di *bystander*, ognuno dei quali sarà distinto da un suo nome e da un animale che lo simboleggia.

Viene realizzata un'illustrazione di ciascun animale che andrà poi viene inserita in una carta accanto ad altre informazioni come nome, definizione del tipo di comportamento e sue conseguenze:

1. PASSIVO: non si intromette, fugge dalla situazione. *Struzzo*.
2. OSSERVATORE: è consapevole della situazione ma non agisce. *Gufo*.
3. SOSTENITORE: aiuta il bullo condividendo immagini e commenti. Possono diventare bulli a breve termine. *Avvoltoio*.
4. PARTECIPANTE: ride della situazione ma non condivide immagini o commenti. *Scimmia*.
5. DIFENSORE: difende la vittima anche se non pone fine al cyberbullismo. *Cane*.
6. CONSIGLIERE: sostiene la vittima dando consigli. *Uccello*.
7. INFORMATORE: collabora per fermare il cyberbullismo raccontando la situazione a un adulto. *Gatto*.
8. UPSTANDER: agisce contro il cyberbullismo e lo ferma. *Orso*.

Lezione 3-4-5-6: "Disegnare gli animali" Tempo: 4 sessioni 3 ore

Gli studenti vengono divisi in gruppi e viene loro assegnato un compito in base alle capacità e preferenze personali:

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



- Un gruppo realizza il disegno degli animali che verranno utilizzati.



- Un gruppo deve progettare le carte e stamparle.



MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



- Un gruppo progetta il tabellone e lo stampa.



- Un gruppo progetta le attività che vengono poi inserite nel tabellone.

L'obiettivo è quello di creare un prodotto che mostri l'influenza dei *bystander* e il loro comportamento, utilizzando diverse tecniche di stampa: 3D (chip e dadi), tampone d'inchiostro (azioni rappresentate nelle caselle), serigrafia (circuiti e tabellone), stampa in rilievo e rotocalco (scatola). Il prodotto finale è un tabellone, pronto per giocare, in cui sono rappresentati tutti i tipi di *bystander*.

Lezione 7: "Volantino" Tempo: 3 ore

Gli studenti progettano un opuscolo sul cyberbullismo. Esso conterrà le informazioni raccolte nei siti sotto elencati e seguirà lo schema sotto:

cos'è il cyberbullismo, regole d'oro per chi è vittima di cyberbullismo, consigli per

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



	<p><i>prevenire il cyberbullismo, tipi di bystander.</i></p> <p>Gli studenti utilizzano il design digitale con specifici programmi di fotoritocco e impaginazione.</p> <p>Risorse online:</p> <p>www.onlineschools.org/student-bullying-guide/ https://tacklebullying.ie/bystanders-advice/ https://www.stopbullying.gov/resources/research-resources/bystanders-are-essential</p> <hr/> <p>FASE 3 CONDIVISIONE E VALUTAZIONE <i>Tempo: 4 ore</i></p> <hr/> <p>Condivisione:</p> <ul style="list-style-type: none">● Mostrare il gioco in classe e giocare qualche round. Il gioco sarà condiviso con altre classi interessate. Gli studenti spiegheranno le caratteristiche e le istruzioni del gioco ai loro compagni e mostreranno come si gioca.● Stampare i volantini e distribuirli a scuola. Gli studenti stampano i loro opuscoli in formato digitale e li tagliano e piegano nel modo corretto. L'opuscolo può essere inviato alle altre scuole della zona e gli studenti che li hanno realizzati possono presentarlo agli altri studenti.● Caricamento delle foto dei disegni degli studenti sulla pagina Facebook e sul sito web della scuola. <p>Valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none">● Valutazione delle conoscenze di base degli studenti (<i>questionario preliminare</i>)● Valutazione dell'esperienza (<i>questionario per gli insegnanti alla fine dell'unità</i>)● Autovalutazione dell'esperienza (<i>questionario per studenti alla fine dell'unità</i>)● Valutazione delle conoscenze e delle competenze acquisite nell'unità specifica (<i>griglie di osservazione durante le lezioni e test finale</i>) <p>Esempi di strumenti di valutazione sono forniti in appendice al presente manuale.</p>
Suggerimenti e consigli	<ul style="list-style-type: none">● Gli insegnanti aiutano gli studenti, supervisionano la qualità dei prodotti, gestiscono lo sviluppo del prodotto, aiutano ad organizzare il lavoro, ecc.

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



	<ul style="list-style-type: none">• Quando si ha a che fare con il cyberbullismo gli insegnanti devono essere consapevoli di entrare in un campo sensibile. Raccomandiamo di non costringere gli studenti a lavorare su un'area specifica, ma di lasciarli liberi di scegliere ciò che li fa sentire più a loro agio.• È davvero importante prestare particolare attenzione alle fragilità. Alcuni studenti potrebbero aver subito molestie e potrebbero avere difficoltà a parlarne in classe. Se percepite un qualsiasi tipo di imbarazzo, offritevi di parlarne in privato.• Si faccia attenzione a non porre l'accento sulle vittime del bullismo, perché potrebbero esserci vittime nella propria classe ed è importante essere sensibili a questo aspetto.• Ricordarsi che l'obiettivo del nostro agire educativo non consiste nel puntare il dito contro qualcuno, ma piuttosto nel discutere le nostre convinzioni su cosa sia il bullismo e su come possa essere affrontato.
Sicurezza online	<p>Le regole di sicurezza online andranno spiegate prima di qualsiasi attività in rete. Si ritiene imprescindibile responsabilità dell'insegnante promuovere il rispetto di eventuali norme decise dalla scuola e/o dal governo in materia di sicurezza ed assicurarsi che ad esse sia dedicato uno spazio adeguato all'interno del curriculum scolastico.</p> <p>Si possono presentare alcune leggi e regolamenti nazionali/europei sulla sicurezza in Internet:</p> <p>https://eur-lex.europa.eu/legal-content/AUTO/?uri=CELEX:32008D1351&qid=1590220496072&rid=2</p> <p>https://eur-lex.europa.eu/legal-content/AUTO/?uri=CELEX:32019R0881&qid=1590220351153&rid=2</p> <p>https://eur-lex.europa.eu/legal-content/AUTO/?uri=CELEX:32018L1972&qid=1590220351153&rid=9</p> <p>Per sensibilizzare gli studenti sul tema della sicurezza in Internet, possono essere utili le seguenti risorse:</p> <p>https://www.mcgruff-safe-kids.com/2014/08/10-internet-safety-tips-for-kids/</p> <p>Agli studenti può essere mostrato il video sulla sicurezza online all'indirizzo:</p> <p>http://learnenglishteens.britishcouncil.org/uk-now/video-uk/online-safety-tips</p>

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Lato 1



GAME RULES

Game of Bystanders is a board game.

The aim is to reach the end square as soon as possible but, because of the influence of bystanders, it won't be easy. This game simulates cases of cyberbullying in which every person suffers from emotional abuse.

PLAYERS

1-2 players/team players.
There are two chips in different colours: yellow and red.
Each one represents one player, who seems to be cyberbullied.



BOARD

The board shape is showing an X, symbolizing the idea against cyberbullying.

It has 40 squares, including the start and final ones. Each square contains one frequent action.



All in all, players realize that cyberbullying is affecting the victim all the time, even when they are at home or in their most personal circle.
There are some cards with information about the different kinds of bystanders in the middle of the board.

MOVEMENT OF CHIPS

- The game begins from start line (square 1).
- Every player must roll a die in turns in order to advance some squares.
- When they reach the square, they will take a card. This card gives them some instructions; they can stay, go back or move on. Non-defense bystanders make the player more difficult to reach the end.
- Players keep their cards in each round. When they accumulate 5 non-defense cards they will go into a "Depression". In this state, the player can't play in one turn.
- If one player takes the Upstander card, he goes directly to the finish line (square 40).
- The winner will be the first who reach the finish line (square 40).



MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Lato 2

FREQUENT ACTIONS

There are 13 frequent actions shown in the squares.

1. Studying in class. 
2. Being on a break. 
3. Going out of the school. 
4. Being in a party. 
5. Taking school trips. 
6. Playing in the park. 
7. Going to bed/Waking up. 
8. Being in the bathroom. 
9. Taking the dog for a walk. 
10. Staying with your partner. 
11. Being at the cinema. 
12. Shopping in the supermarket. 
13. Going on holidays. 



Product developed by students of vocational training of "Printing Graphic Product Assistant" (APGI) 2018/20. This product is printed with 4 types of printing: high relief, dye sublimation, laser printing and 3D technology.

CARDS

The cards contain information about bystanders and what the players have to do.

There are 8 types of cards. In each one is shown one kind of bystander represented with the symbolism of an animal.

- 8.cards.  **PASSIVE - stay in the square**
Do not intrude, escape from the situation.
- 8.cards.  **OBSERVER - stay in the square-**
He is aware of the situation but does not act.
- 9.cards.  **ATTENDEE - go back 1 square**
He laughs at the situation but does not share images or comments.
- 9.cards.  **REINFORCING - go back 2 squares**
He helps the bully by sharing images and comments.
- 5.cards.  **DEFENDER - move on 1 square**
He defends the victim although he doesn't end up with the cyberbullying.
- 5.cards.  **COUNSELLOR - move on 2 squares**
He supports the victim by giving advice.
- 3.cards.  **INFORMER - move on 3 squares**
He collaborates in stopping the cyberbullying by telling the situation to an upstander.
- 2.cards.  **UPSTANDER - move on to the end**
He acts against cyberbullying situation and finish it.

MODULO 3: Coinvolgere i bystander

SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI



Il gioco dei bystander. Processo di creazione. Gioco da tavolo e giocatori

APPENDICE: APPS – TESTING DEI MODULI DIDATTICI VERTICALI

APPENDICE: APPS – VLM TESTING

Strumenti e suggerimenti per testare i moduli di apprendimento cross-curricolari e verticali sulla PREVENZIONE DEL CYBERBULLISMO A SCUOLA

Progetto Erasmus + Apps

Addrizzino Techint to Prevent Cyberbullying Phenomenon at Schools

2017-1-IT02-KA201-03665

APPENDICE: APPS – TESTING DEI MODULI DIDATTICI VERTICALI

INTRODUZIONE

I seguenti test hanno lo scopo di verificare se, alla fine del modulo, gli studenti hanno raggiunto una migliore conoscenza/comprendimento del fenomeno ed eventualmente se hanno cambiato atteggiamenti, preconcetti o opinioni sbagliate al riguardo.

Per fare ciò è stato creato un pre-test da confrontare con un post-test finale. Tra una prova e l'altra, gli studenti sperimenteranno le attività principali delle tre unità sviluppate all'interno del modulo verticale appositamente concepito per il loro livello scolastico.

Il pre-test e il post-test hanno una parte comune che può essere facilmente comparata, ma nel post-test sono state aggiunte alcune domande volte a valutare obiettivi più specifici.

Durante il processo, gli studenti saranno valutati attraverso verifiche in itinere delle loro capacità di lavoro in team e dei loro prodotti finali. Come guida viene fornita una serie di griglie di osservazione.

Tutti i seguenti test sono anonimi. Possono essere consegnati su carta o utilizzando questionari online.



APPs – Moduli Verticali

Modello di pre-test/post-test



APPs - Moduli di apprendimento verticali Livello/grado di scuola: _____ BULLISMO E CYBERBULLISMO	
TITOLO <i>(inserire il titolo del modulo)</i>	
NOME DELLA SCUOLA	
ETÀ STUDENTI	

PRE-TEST/POST-TEST

QUANTO SAPETE GIÀ?

Questionario su CONOSCENZE E COMPETENZE

Valutazione di:

CONOSCENZE: (inserire gli obiettivi contenuti nell'introduzione ad ogni UDA)

COMPETENZE: (inserire gli obiettivi per il livello scolastico tratti dall'introduzione ad ogni UDA)

Sezione 1: IL RUOLO DELL' EMPATIA

(inserire domande /vero-falso/ scelta multipla /matching, ecc. corrispondenti agli obiettivi della prima UDA)

Sezione 2: Mezzi di comunicazione



(inserire domande /vero-falso/ scelta multipla /matching, ecc. corrispondenti agli obiettivi della seconda UDA)

Sezione 3: CYBERBULLYING (il ruolo dei bystander)

(inserire domande /vero-falso/ scelta multipla /matching, ecc. corrispondenti agli obiettivi della terza UDA)

ISTRUZIONI:

Utilizzare il carattere e la dimensione del modello

Utilizzate il test come modello per lo sviluppo dei contenuti, ma adattatelo al livello scolastico e all'età degli studenti.

Il contenuto delle domande deve essere rispettato il più possibile, ma adattato alle caratteristiche del gruppo target.

I test possono essere consegnati su carta o online utilizzando Google Forms o altre applicazioni simili.

I risultati dovranno essere tabulati con grafici per essere confrontati con i dati post-test.

Risorse:

https://greatergood.berkeley.edu/quizzes/take_quiz/empathy

https://www.focusonemotions.nl/images/EmQue-CA_UK.pdf

<https://psychology-tools.com/test/toronto-empathy-questionnaire>

<https://www.surveymonkey.com/r/NZP7J8G>

https://www.proprofs.com/quiz-school/story.php?title=cyber-bullying-quiz_4

<https://www.esafety.gov.au/kids-quiz/>

<https://classroom.kidshealth.org/classroom/9to12/problems/emotions/cyberbullying.pdf>

<https://www.cybersmile.org/wp-content/uploads/11-14-The-Cybersmile-Foundation-Cyberbullying-Vocabulary1.pdf>

http://girlsguidetoendbullying.org/Cyber_BringTogether.html



APPs– Moduli didattici
verticali

Pre-test

Scuola Primaria

Scuola Secondaria di
primo grado



Moduli di apprendimento verticali APPs (VLM)
SCUOLA PRIMARIA/SECONDARIA DI PRIMO GRADO
BULLISMO E CYBERBULLISMO

TITOLO	PROMUOVERE L'EMPATIA E LA CONSAPEVOLEZZA PER PREVENIRE IL CYBERBULLISMO
NOME DELLA SCUOLA	
ETÀ STUDENTI	

PRE-TEST

QUANTO SAPETE GIÀ?

Questionario su CONOSCENZE E COMPETENZE



Valutazione di:

CONOSCENZE: le dinamiche dell'empatia e della comunicazione; aspetti ed effetti dei social media; ruoli comunicativi; il linguaggio del cyberbullismo; diversi tipi di cyberbullismo; caratteristiche dei ruoli e dei profili del cyberbullismo

COMPETENZE: utilizzare una terminologia specifica nel contesto appropriato; identificare ruoli e comportamenti

Sezione 1: IL RUOLO DELL'EMPATIA

Spunta la scelta giusta

- Che cos'è l'empatia?
 - La capacità di mettersi nella posizione di qualcun altro e di capire cosa prova.*
 - Quando ti dispiace per le sofferenze altrui.*
 - La capacità di sapere cosa pensa qualcun altro.*
- Quali delle seguenti sono le caratteristiche chiave dell'empatia.
 - L'interesse per le persone, l'amicizia e l'aiuto agli altri.*
 - Capacità di ascoltare, di essere aperti e di capire quello che gli altri stanno provando.*
 - Desiderio di ascoltare, sperimentare e riconoscere i sentimenti di qualcuno.*
- L'amica di Julia ha appena perso un familiare e sta attraversando un momento difficile. Dice alla sua amica: "Mi dispiace per te". Julia esprime _____ in questo scenario.
 - Simpatia*
 - Empatia*
 - Comprensione*
- Il vostro cane ha ululato per cinque giorni di fila. Il tuo amico dice: "Ecco perché non avrò mai un cane". Il tuo amico sta esprimendo...
 - Simpatia*
 - Empatia*
 - Comprensione*
 - Nessuna delle precedenti*

Sezione 2: Mezzi di comunicazione

Spunta la scelta giusta

- Quali sono i possibili utilizzi dei social media?
 - Educazione*
 - Intrattenimento*
 - Business*
 - Notizie*



- e) *Attività politica*
 - f) *Collaborazione*
 - g) *Tutto quanto sopra*
 - h) *Nessuna delle precedenti*
2. Quali sono gli aspetti positivi e gli effetti positivi dei social media? (1 risposta)
- a) *Potete trovare/connettervi con chiunque in tutto il mondo*
 - b) *È più veloce che scrivere e più conveniente che chiamare*
 - c) *È più facile fare affari attraverso i social media*
 - d) *Puoi condividere gli eventi della tua vita con gli altri*
 - e) *Tutto quanto sopra*
 - f) *Nessuna delle precedenti*
3. Come definiresti una persona che dice o scrive cose cattive su qualcuno, soprattutto sui social network?
- a) *Hacker*
 - b) *Hater*
 - c) *Follower*
 - d) *Stalker*
4. Quando una persona è ossessionata dal proprio profilo social e mostra un'immagine ingigantita di se stessa, soprattutto attraverso selfies
- a) *Isolamento*
 - b) *Da soli insieme (Alone Together)*
 - c) *Narcisismo digitale*
 - d) *Dipendenza da smartphone*
5. Quando una persona spende troppo denaro e tempo per il cellulare e/o usa il cellulare in continuazione, ad esempio quando guida l'auto o durante i pasti.
- a) *Isolamento*
 - b) *Da soli insieme (Alone Together)*
 - c) *Narcisismo digitale*
 - d) *Dipendenza da smartphone*
6. Quali delle seguenti conseguenze sulla salute mentale possono avere i social media, se abusati?
- a) *Depressione*
 - b) *Ansia*
 - c) *Problemi di attenzione*
 - d) *Sovralimentazione*
 - e) *Meno autocontrollo*
 - f) *Tutto quanto sopra*

Sezione 3: CYBERBULLYING (il ruolo dei bystander)

Spunta la tua risposta

1. Il cyberbullismo può essere definito come l'uso della comunicazione elettronica per _____ di solito attraverso messaggi sgradevoli o intimidatori.
- a) *ridicolizzare una persona*



- b) molestare una persona*
 - c) danneggiare una persona*
 - d) tutto quanto sopra*
2. Cosa **non** è tipico del Cyberbullismo?
- a) un comportamento ripetuto*
 - b) un'intenzione di nuocere*
 - c) un intento di mettere in imbarazzo*
 - d) mancanza di intenzionalità*
3. Un cyberbullo.....
- a) potrebbe non sapere come esprimere la rabbia nel modo giusto*
 - b) ha spesso una bassa autostima*
 - c) potrebbe essere stato a sua volta vittima del Cyberbullismo*
 - d) tutto quanto sopra*
 - e) nessuna delle precedenti*
4. I bambini che sono vittime di Cyberbullismo hanno più probabilità di...
- a) ottenere brutti voti*
 - b) avere problemi di salute*
 - c) suicidarsi o fare autolesionismo*
 - d) tutto quanto sopra*
 - e) nessuna delle precedenti*
5. Le persone che sono vittime di Cyberbullismo...
- a) sono spesso vittime di bullismo anche di persona*
 - b) amano attirare l'attenzione su di sé*
 - c) sono sempre adolescenti*
 - d) tutto quanto sopra*
 - e) nessuna delle precedenti*
6. Un bystander...
- a) si limita a guardare in silenzio i comportamenti di bullismo di solito peggiorando le cose*
 - b) non ha alcuna responsabilità nella soluzione del problema*
 - c) tutto quanto sopra*
 - d) nessuna delle precedenti*
7. Quale delle seguenti cose non è una buona cosa da fare in un caso di cyberbullismo?
- a) Fermare e bloccare la persona*
 - b) Dirlo ai genitori o a un insegnante*
 - c) Tenerlo per sé*
 - d) Salvare i messaggi come prova*
8. Un amico ha postato una tua foto divertente ma imbarazzante su Instagram/Facebook, ecc. Cosa faresti?
- a) Niente. Ci rido sopra.*
 - b) Niente. Lei/lui è mio amico, può farlo.*
 - c) Gli chiedo di cancellare la foto. Temo che possa diventare virale.*
 - d) Pubblico una sua foto imbarazzante*



9. Sapete che uno dei vostri amici è stato vittima di bullismo per un po' di tempo. Quale delle seguenti affermazioni è vera per te?
- a) *Non sono affari miei e non sono uno "spione".*
 - b) *Intervenire non farebbe che peggiorare le cose*
 - c) *Dire agli insegnanti/adulti farà poco*
 - d) *Darò una lezione al bullo o suggerirò al mio amico di vendicarsi*
 - e) *Cercherò di parlare con il bullo, forse capirà*
 - f) *Incoraggerò il mio amico: "Non tenerti tutto dentro. Cerca aiuto da qualcuno di cui ti fidi".*
 - g) *Vado a raccontarlo a un insegnante/un adulto di cui mi fido*
 - h) *Mi schiererò pubblicamente dalla parte del mio amico ma non lo dirò a nessun adulto*

Date le vostre opinioni personali in poche parole.

1. Cosa potrebbero fare gli insegnanti per prevenire il cyberbullismo?

2. Cosa potrebbero fare i genitori per prevenire il cyberbullismo?

3. Cosa potrebbero fare i tuoi coetanei per prevenire il cyberbullismo?



APPs – Moduli didattici verticali

Post-test

Scuola Primaria

Scuola Secondaria di primo grado



Moduli di apprendimento verticali APPs (VLM) SCUOLA PRIMARIA/SECONDARIA DI PRIMO GRADO BULLISMO E CYBERBULLISMO	
TITOLO	PROMUOVERE L'EMPATIA E LA CONSAPEVOLEZZA PER PREVENIRE IL CYBERBULLISMO
NOME DELLA SCUOLA	
ETÀ DEGLI STUDENTI	

POST-TEST

QUANTO HAI IMPARATO?

Questionario su CONOSCENZE E COMPETENZE



Valutazione di:

CONOSCENZE: le dinamiche dell'empatia e della comunicazione; aspetti ed effetti dei social media; ruoli comunicativi; il linguaggio del cyberbullismo; diversi tipi di cyberbullismo; caratteristiche dei ruoli e dei profili del cyberbullismo

COMPETENZE: utilizzare una terminologia specifica nel contesto appropriato; identificare ruoli e comportamenti



Sezione 1: IL RUOLO DELL'EMPATIA

Spunta la scelta giusta

1. Che cos'è l'empatia?
 - a) *La capacità di mettersi nella posizione di qualcun altro e di capire cosa prova.*
 - b) *Quando ti dispiace per le sofferenze altrui.*
 - c) *La capacità di sapere cosa pensa qualcun altro.*
2. Quali delle seguenti sono le caratteristiche chiave dell'empatia.
 - a) *L'interesse per le persone, l'amicizia e l'aiuto agli altri.*
 - b) *Capacità di ascoltare, di essere aperti e di capire quello che gli altri stanno provando.*
 - c) *Desiderio di ascoltare, sperimentare e riconoscere i sentimenti di qualcuno.*
 - d) *Capacità di utilizzare gli altri.*
3. L'amica di Julia ha appena perso un familiare e sta attraversando un momento difficile. Dice alla sua amica: "Mi dispiace per te". Julia esprime _____ in questo scenario.
 - a) *Simpatia*
 - b) *Empatia*
 - c) *Comprensione*
 - d) *Nessuna delle precedenti*
4. Il vostro cane ha ululato per cinque giorni di fila. Il tuo amico dice: "Ecco perché non avrò mai un cane". Il tuo amico sta esprimendo...
 - e) *Simpatia*
 - f) *Empatia*
 - g) *Comprensione*
 - h) *Nessuna delle precedenti*

Sezione 2: Mezzi di comunicazione

Spunta la scelta giusta

1. Quali sono i possibili utilizzi dei social media?
 - a) *Educazione*
 - b) *Intrattenimento*
 - c) *Business*
 - d) *Notizie*
 - e) *Attività politica*
 - f) *Collaborazione*
 - g) *Tutto quanto sopra*
 - h) *Nessuna delle precedenti*
2. Quali sono gli aspetti positivi e gli effetti positivi dei social media? (sono possibili più risposte)
 - a) *Potete trovare/connettervi con chiunque in tutto il mondo*
 - b) *Sono più veloci della scrittura e più convenienti delle chiamate*
 - c) *È più facile fare affari attraverso i social media*
 - d) *Puoi condividere gli eventi della tua vita con gli altri*
 - e) *Tutto quanto sopra*
 - f) *Nessuna delle precedenti*



3. Come chiameresti una persona che dice o scrive cose spiacevoli su qualcuno o ne critica i risultati, soprattutto sui social network?
 - a) *Hacker*
 - b) *Hater*
 - c) *Follower*
 - d) *Stalker*
4. Quale acronimo è comunemente usato per "l'ansia che un evento eccitante o interessante possa accadere altrove, spesso suscitata dai post visti sui social media" (Oxford Dictionary)?
 - a) *LOL*
 - b) *NBD*
 - c) *FOMO*
 - d) *MYOB*
5. Qual è il significato tradotto in italiano dell'acronimo FOMO?
 - a) *Paura di incontrare gli altri*
 - b) *Paura di essere tagliati fuori*
 - c) *Paura di incontrare ostacoli*
 - d) *Paura di trasferirsi*
6. Quando tu e un amico state entrambi facendo le vostre cose, ma l'uno intorno all'altro, cioè entrambi navigate, entrambi guardate il vostro show con le cuffie, non interagite, pur restando nello stesso spazio, si chiama_____.
 - a) *Paura di essere tagliati fuori*
 - b) *Da soli insieme (Alone Together)*
 - c) *Narcisismo digitale*
 - d) *Isolamento*
7. Quando una persona è ossessionata dal proprio profilo social e mostra un'immagine ingrandita di se stessa, si chiama_____.
 - a) *Isolamento*
 - b) *Da soli insieme (Alone Together)*
 - c) *Narcisismo digitale*
 - d) *Dipendenza da smartphone*
8. Quando una persona spende troppi soldi e tempo per il cellulare e/o usa il cellulare in situazioni inappropriate come guidare l'auto o durante i pasti, si chiama_____.
 - a) *Isolamento*
 - b) *Soli Insieme*
 - c) *Narcisismo digitale*
 - d) *Da soli insieme (Alone Together)*
 - e) *Dipendenza da smartphone*
9. Quali delle seguenti conseguenze sulla salute mentale possono avere i social media in caso di abuso?
 - a) *Depressione*
 - b) *Ansia*
 - c) *Problemi di attenzione*



- d) Sovralimentazione
- e) FOMO
- f) Meno autocontrollo
- g) Tutto quanto sopra

10. Abbinare ogni parola con la definizione corrispondente scegliendo dalla casella sottostante

	<i>la persona che invia il messaggio</i>
	<i>la persona che converte il messaggio da inviare in codici</i>
	<i>la persona che riceve il messaggio codificato che è stato inviato dal codificatore e lo converte in un linguaggio comprensibile dalla persona.</i>
	<i>la persona che cerca di capire e analizzare il messaggio</i>
	<i>la persona che riceve il messaggio, decodifica e interpreta il messaggio stesso</i>
	<i>i dati inviati dal mittente e le informazioni che il destinatario riceve</i>
	<i>il canale utilizzato per inviare il messaggio</i>
	<i>quando il significato previsto del messaggio inviato dal mittente e il significato interpretato dal destinatario sono diversi</i>
	<i>il processo di risposta al messaggio ricevuto dal destinatario</i>
Decodificatore - Trasmettitore - Codificatore - Messaggio - Ricevente - Interprete - Feedback -mezzo o media - Rumore -	

<https://www.scribd.com/presentation/321725167/schramms-model-of-communication>

Sezione 3: CYBERBULLYING (il ruolo dei bystander)

Spunta la scelta giusta

1. Il cyberbullismo può essere definito come l'uso della comunicazione elettronica per ridicolizzare, molestare o danneggiare una persona, tipicamente attraverso messaggi di natura intimidatoria o minacciosa
 - a) Vero
 - b) Falso
2. Cosa **non** è tipico del Cyberbullismo?
 - a) un comportamento ripetuto
 - b) un'intenzione di nuocere
 - c) un intento di mettere in imbarazzo



- d) *manca di intenzionalità*
3. Qualcuno che usa la tecnologia per molestare, mettere in imbarazzo, intimidire o perseguitare qualcun altro.
 - a) *Cyberbullo*
 - b) *Vittima*
 - c) *Bystander*
 - d) *Upstander*
 4. Qualcuno che assiste al bullismo ma non si fa coinvolgere.
 - a) *Cyberbullo*
 - b) *Vittima*
 - c) *Bystander*
 - d) *Upstander*
 5. Una persona che sa che quello che sta succedendo è sbagliato e fa qualcosa per aggiustare le cose.
 - a) *Cyberbullo*
 - b) *Vittima*
 - c) *Bystander*
 - d) *Upstander*
 6. La persona che riceve messaggi offensivi e malevoli online. Conosciuto anche come "bersaglio".
 - a) *Cyberbullo*
 - b) *Vittima*
 - c) *Bystander*
 - d) *Upstander*
 7. Quando un bullo invia ripetuti messaggi offensivi e malevoli a un individuo o a un gruppo.
 - a) *Trickery*
 - b) *Outing*
 - c) *Molestie*
 - d) *Sexting*
 8. Una lite online, con grande uso di linguaggio o immagini dure, fatto attraverso e-mail, SMS o chat room e diretto a una persona specifica.
 - a) *Flaming*
 - b) *Trickery*
 - c) *Outing*
 - d) *Masquerading*
 9. Quando un bullo crea una falsa identità, o si spaccia per qualcun altro, per molestare qualcuno in modo anonimo.
 - a) *Outing*
 - b) *Sexting*
 - c) *Masquerading*
 - d) *Trickery*
 10. Quando un bullo condivide pubblicamente informazioni personali e private, foto o video su qualcuno.



- a) *Molestie*
 - b) *Trickery*
 - c) *Outing*
 - d) *Cyberstalking*
11. L'atto di guadagnare la fiducia di una persona in modo che questa riveli segreti o informazioni imbarazzanti che il cyberbullo poi condivide pubblicamente online.
- a) *Cyberstalking*
 - b) *Sexting*
 - c) *Trickery*
 - d) *Outing*
12. Un cyberbullo....
- a) *può non sapere come esprimere la propria rabbia nel modo giusto*
 - b) *ha sempre un'alta autostima*
 - c) *potrebbe essere stato a sua volta vittima del Cyberbullismo*
 - d) *tutto quanto sopra*
 - e) *nessuna delle precedenti*
13. Le persone che sono vittime di cyberbullismo hanno più probabilità di...
- a) *ottenere brutti voti*
 - b) *avere problemi di salute*
 - c) *suicidarsi o fare autolesionismo*
 - d) *tutto quanto sopra*
 - e) *nessuna delle precedenti*
14. Le persone che sono vittime di Cyberbullismo...
- a) *sono spesso vittime di bullismo anche di persona*
 - b) *amano attirare l'attenzione su di sé*
 - c) *sono sempre adolescenti*
 - d) *tutto quanto sopra*
 - e) *nessuna delle precedenti*
15. Un bystander...
- a) *è sempre passivo, cioè vede quello che succede ma non dice niente e non fa niente*
 - b) *che si limita a osservare in silenzio i comportamenti di bullismo, di solito peggiora le cose.*
 - c) *non ha alcuna responsabilità nella soluzione del problema*
 - d) *tutto quanto sopra*
 - e) *nessuna delle precedenti*
16. Quale delle seguenti affermazioni è vera?
- a) *I ragazzi hanno più probabilità di essere vittime di cyberbullismo rispetto alle ragazze*
 - b) *Il cyberbullismo non è così grave come il bullismo nella vita reale, perché di solito si dimentica facilmente.*
 - c) *Le persone coinvolte nel bullismo continuano a sentire e a sperimentare gli effetti dell'atto fino all'età adulta*
 - d) *Non esistono leggi contro il bullismo e/o il cyberbullismo*
17. Quale dei seguenti non è un buon modo per risolvere un problema di cyberbullismo?



- a) *Ignorare o bloccare la persona*
- b) *Dirlo ai genitori o a un insegnante*
- c) *Cancellare i messaggi*
- d) *Salvare i messaggi come prova*

Date la vostra opinione personale in poche parole.

1. Cosa potrebbero fare gli insegnanti per prevenire il cyberbullismo?

2. Cosa potrebbero fare i genitori per prevenire il cyberbullismo?

3. Cosa potrebbero fare i tuoi coetanei per prevenire il cyberbullismo?

APPS – Moduli didattici verticali Pre-test



Scuola Secondaria di secondo grado



Moduli di apprendimento verticali APPs (VLM)

SCUOLA SECONDARIA SUPERIORE

BULLISMO E CYBERBULLISMO

TITOLO	CYBER-ESPERTI PERCHÉ CYBER-COSCIENTI! <i>Promuovere l'empatia e la consapevolezza per prevenire il cyberbullismo</i>
NOME SCUOLA	
ETÀ STUDENTI	

PRE-TEST

QUANTO SAPETE GIÀ?

Questionario su CONOSCENZE E COMPETENZE

Valutazione di:

CONOSCENZE: le dinamiche dell'empatia e della comunicazione; aspetti ed effetti dei social media; ruoli della comunicazione; il linguaggio del cyberbullismo; diversi tipi di cyberbullismo; caratteristiche dei ruoli e dei profili del cyberbullismo

COMPETENZE: utilizzare una terminologia specifica nel contesto appropriato; identificare ruoli e comportamenti



Sezione 1: IL RUOLO DELL'EMPATIA

Spunta la scelta giusta

1. Che cos'è l'empatia?
 - a) La capacità di mettersi nella posizione di qualcun altro e di capire cosa prova.
 - b) Quando ti dispiace per le sofferenze altrui.
 - c) La capacità di sapere cosa pensa qualcun altro.
 - d) Nessuna delle opzioni è corretta.
2. Che cos'è la simpatia?
 - a) Quando ti dispiace per le sofferenze altrui.
 - b) Nessuna delle opzioni è vera.
 - c) Quando si può essere in relazione con ciò che qualcuno sta provando.
 - d) Quando ci si trova in una situazione simile.
3. Quali delle seguenti sono le caratteristiche chiave dell'empatia.
 - a) L'interesse per le persone, l'amicizia e l'aiuto agli altri.
 - b) Capacità di ascoltare, di essere aperti e di capire quello che gli altri stanno passando.
 - c) Desiderio di ascoltare, sperimentare e riconoscere i sentimenti di qualcuno.
 - d) Capacità di utilizzare gli altri.
4. L'amica di Julia ha appena perso un familiare e sta attraversando un momento difficile. Dice alla sua amica: "Mi dispiace per te". Julia esprime _____ in questo scenario.
 - a) Simpatia
 - b) Empatia
 - c) Comprensione
 - d) Nessuna delle precedenti
5. Il vostro cane ha ululato per cinque giorni di fila. Il tuo amico dice: "Ecco perché non avrò mai un cane". Il tuo amico sta esprimendo...
 - a) Simpatia
 - b) Empatia
 - c) Comprensione
 - d) Nessuna delle precedenti
7. Susan incontra una nuova amica che viene dall'estero e ha un diverso credo religioso con cui Susan non è d'accordo. Ma Susan cerca di capire il mondo dal punto di vista della sua nuova amica. Susan esprime...
 - a) Simpatia
 - b) Empatia
 - c) Comprensione
 - d) Nessuna delle precedenti

Sezione 2: Mezzi di comunicazione

Spunta la scelta giusta

1. Quali sono i possibili utilizzi dei social media?
 - a) Educazione
 - b) Intrattenimento
 - c) Business
 - d) Notizie
 - e) Attività politica
 - f) Collaborazione



- g) *Tutto quanto sopra*
h) *Nessuna delle precedenti*
2. Quali sono gli aspetti ed effetti positivi dei social media? (1 risposta)
- a) *Potete trovare/connettervi con chiunque in tutto il mondo*
b) *È più veloce che scrivere e più conveniente che chiamare*
c) *È più facile fare affari attraverso i social media*
d) *Puoi condividere gli eventi della tua vita con gli altri*
e) *Tutto quanto sopra*
f) *Nessuna delle precedenti*
3. Cos'è un algoritmo?
- a) *un titolo o un annuncio pubblicitario che appare su una pagina web*
b) *intrusione non autorizzata in un computer o in una rete*
c) *un processo utilizzato dagli hacker per spiare la tua vita privata*
d) *un processo utilizzato dai social media per prevedere ciò che i loro utenti apprezzano e vogliono vedere più spesso*
4. Come definiresti una persona che dice o scrive cose spiacevoli su qualcuno o ne critica le azioni, soprattutto sui social network?
- a) *Hacker*
b) *Hater*
c) *Follower*
d) *Stalker*
5. Quando una persona è ossessionata dal proprio profilo sociale e mostra un'immagine ingrandita di se stessa soprattutto attraverso selfies
- a) *Isolamento*
b) *Alone Together (da soli insieme)*
c) *Narcisismo digitale*
d) *Dipendenza da smartphone*
6. Quando una persona spende troppo denaro e tempo per il cellulare e/o usa il cellulare in situazioni inappropriate come guidare l'auto o durante i pasti.
- a) *Isolamento*
b) *Alone Together (da soli insieme)*
c) *Narcisismo digitale*
d) *Dipendenza da smartphone*
7. Quali delle seguenti conseguenze sulla salute mentale possono avere i social media, se abusati?
- a) *Depressione*
b) *Ansia*
c) *Problemi di attenzione*
d) *Sovralimentazione*
e) *FOMO (paura di essere tagliati fuori)*
f) *Meno autocontrollo*
g) *Tutto quanto sopra*
h) *Mi schiererò pubblicamente dalla parte del mio amico ma non lo dirò a nessun adulto*

Sezione 3: CYBERBULLYING (il ruolo dei bystander)

Spunta la tua risposta



1. Il cyberbullismo può essere definito come l'uso della comunicazione elettronica per _____ di solito attraverso messaggi sgradevoli o intimidatori.
 - a) *ridicolizzare una persona*
 - b) *molestare una persona*
 - c) *danneggiare una persona*
 - d) *tutto quanto sopra*
2. Cosa **non** è tipico del Cyberbullismo?
 - a) *un comportamento ripetuto*
 - b) *un'intenzione di nuocere*
 - c) *un intento di mettere in imbarazzo*
 - d) *manca di intenzionalità*
3. Un cyberbullo....
 - a) *potrebbe non sapere come esprimere la rabbia nel modo giusto*
 - b) *ha spesso una bassa autostima*
 - c) *potrebbe essere stato vittima del Cyberbullismo, a sua volta*
 - d) *tutto quanto sopra*
 - e) *nessuna delle precedenti*
4. I bambini che sono vittime di Cyberbullismo hanno più probabilità di...
 - a) *ottenere brutti voti*
 - b) *avere problemi di salute*
 - c) *suicidarsi o fare autolesionismo*
 - d) *tutto quanto sopra*
 - e) *nessuna delle precedenti*
5. Le persone che sono vittime di Cyberbullismo...
 - a) *sono spesso vittime di bullismo anche di persona*
 - b) *amano attirare l'attenzione su di sé*
 - c) *sono sempre adolescenti*
 - d) *tutto quanto sopra*
 - e) *nessuna delle precedenti*
6. Un bystander...
 - a) *che si limita a guardare in silenzio i comportamenti di bullismo, di solito peggiora le cose*
 - b) *non ha alcuna responsabilità nella soluzione del problema*
 - c) *tutto quanto sopra*
 - d) *nessuna delle precedenti*
7. Quale delle seguenti affermazioni è vera?
 - a) *I ragazzi hanno più probabilità di essere vittime di cyberbullismo rispetto alle ragazze*
 - b) *Il cyberbullismo non è così grave come il bullismo nella vita reale, perché di solito si dimentica facilmente.*
 - c) *Le persone coinvolte nel bullismo continuano a sentire e a sperimentare gli effetti dell'atto fino all'età adulta*
 - d) *Non esistono leggi contro il bullismo e/o il cyberbullismo*
8. Quale delle seguenti non è una buona cosa da fare in un caso di cyberbullismo?
 - a) *Fermare e bloccare la persona*
 - b) *Dirlo ai genitori o a un insegnante*
 - c) *Tenerlo per sé*



- d) *Salvare i messaggi come prova*
9. Un amico ha postato una tua foto divertente ma imbarazzante su Instagram/Facebook, ecc. Cosa faresti?
- a) *Niente. Ci rido sopra.*
 - b) *Niente. Lei/lui è mio/a amico/a, può farlo.*
 - c) *Gli chiedo di cancellare la foto. Temo che possa diventare virale.*
 - d) *Pubblico una sua foto imbarazzante*
10. Sapete che uno dei vostri amici è vittima di bullismo da un po' di tempo. Quale delle seguenti affermazioni è vera per te?
- a) *Non sono affari miei e non sono uno "spione".*
 - b) *Intervenire non farebbe che peggiorare le cose*
 - c) *Riferirlo agli insegnanti/adulti servirà a poco*
 - d) *Darò una lezione al bullo o suggerirò al mio amico di vendicarsi*
 - e) *Cercherò di parlare con il bullo, forse capirà*
 - f) *Incoraggerò il mio amico: "Non tenerti tutto dentro. Cerca aiuto da qualcuno di cui ti fidi".*
 - g) *Vado a riferirlo a un insegnante/un adulto di cui mi fido*
 - h) *Mi schiero pubblicamente dalla parte del mio amico ma non lo dirò a nessun adulto*

Date le vostre opinioni personali in poche parole.

1. Cosa potrebbero fare gli insegnanti per prevenire il cyberbullismo?

2. Cosa potrebbero fare i genitori per prevenire il cyberbullismo?

3. Cosa potrebbero fare i tuoi coetanei per prevenire il cyberbullismo?



APPs – Moduli didattici verticali

Pre-test

Scuola Secondaria di secondo grado





Moduli di apprendimento verticali APPs (VLM)

SCUOLA SECONDARIA SUPERIORE

BULLISMO E CYBERBULLISMO

TITOLO	CYBER-ESPERTI PERCHÉ CYBER-COSCIENTI! <i>Promuovere l'empatia e la consapevolezza per prevenire il cyberbullismo</i>
NOME SCUOLA	
ETÀ DEGLI STUDENTI	

POST-TEST

QUANTO HAI IMPARATO?

Questionario su CONOSCENZE E COMPETENZE

Valutazione di:

CONOSCENZE: le dinamiche dell'empatia e della comunicazione; aspetti ed effetti dei social media; ruoli comunicativi; il linguaggio del cyberbullismo; diversi tipi di cyberbullismo; caratteristiche dei ruoli e dei profili del cyberbullismo

COMPETENZE: utilizzare una terminologia specifica nel contesto appropriato; identificare ruoli e comportamenti



Sezione 1: IL RUOLO DELL'EMPATIA

Spunta la scelta giusta

- Che cos'è l'empatia?
 - La capacità di mettersi nella posizione di qualcun altro e di capire cosa prova.*
 - Quando ti dispiace per le sofferenze altrui.*
 - La capacità di sapere cosa pensa qualcun altro.*
 - Nessuna delle opzioni è corretta.*
- Che cos'è la simpatia?
 - Quando ti dispiace per le sofferenze altrui.*
 - Nessuna delle opzioni è vera.*
 - Quando si può essere in relazione con ciò che qualcuno sta provando.*
 - Quando ci si trova in una situazione simile.*
- Quali delle seguenti sono le caratteristiche chiave dell'empatia.
 - L'interesse per le persone, l'amicizia e l'aiuto agli altri.*
 - Capacità di ascoltare, di essere aperti e di capire quello che gli altri stanno passando.*
 - Desiderio di ascoltare, sperimentare e riconoscere i sentimenti di qualcuno.*
 - Capacità di utilizzare gli altri.*
- L'amica di Julia ha appena perso un familiare e sta attraversando un momento difficile. Dice alla sua amica: "Mi dispiace per te". Julia esprime _____ in questo scenario.
 - Simpatia*
 - Empatia*
 - Comprensione*
 - Nessuna delle precedenti*
- Il vostro cane ha ululato per cinque giorni di fila. Il tuo amico dice: "Ecco perché non avrò mai un cane". Il tuo amico sta esprimendo...
 - Simpatia*
 - Empatia*
 - Comprensione*
 - Nessuna delle precedenti*
- Susan incontra una nuova amica che viene dall'estero e ha un diverso credo religioso con cui Susan non è d'accordo. Ma Susan cerca di capire il mondo dal punto di vista della sua nuova amica. Susan esprime...
 - Simpatia*
 - Empatia*
 - Comprensione*
 - Nessuna delle precedenti*

Sezione 2: Mezzi di comunicazione

Spunta la scelta giusta

- Quali sono i possibili utilizzi dei social media?
 - Educazione*
 - Intrattenimento*
 - Business*
 - Notizie*
 - Attività politica*
 - Collaborazione*



- g) *Tutto quanto sopra*
h) *Nessuna delle precedenti*
2. Quali sono gli aspetti e gli effetti positivi dei social media? (sono possibili più risposte)
- a) *Potete trovare/connettervi con chiunque in tutto il mondo*
 - b) *Sono più veloci della scrittura e più convenienti delle chiamate*
 - c) *È più facile fare affari attraverso i social media*
 - d) *Puoi condividere gli eventi della tua vita con gli altri*
 - e) *Tutto quanto sopra*
 - f) *Nessuna delle precedenti*
3. Cos'è un algoritmo?
- a) *un titolo o un annuncio pubblicitario che appare su una pagina web*
 - b) *intrusione non autorizzata in un computer o in una rete*
 - c) *un processo utilizzato dagli hacker per spiare la tua vita privata*
 - d) *processo utilizzato dai social media per prevedere ciò che i loro utenti apprezzano e vogliono vedere più spesso*
4. Come chiameresti una persona che dice o scrive cose spiacevoli su qualcuno o ne critica le azioni, soprattutto sui social network?
- a) *Hacker*
 - b) *Hater*
 - c) *Follower*
 - d) *Stalker*
5. Quale acronimo è comunemente usato per "l'ansia che un evento eccitante o interessante possa accadere altrove, spesso suscitata dai post visti sui social media" (Oxford Dictionary)?
- a) *LOL*
 - b) *NBD*
 - c) *FOMO*
 - d) *MYOB*
6. Qual è il significato dell'acronimo FOMO tradotto in italiano?
- a) *Paura di incontrare gli altri*
 - b) *Paura di essere tagliati fuori*
 - c) *Paura di incontrare ostacoli*
 - d) *Paura di trasferirsi*
7. Quando tu e un amico state entrambi facendo le vostre cose, ma l'uno intorno all'altro, cioè entrambi navigate, entrambi guardate il vostro show con le cuffie, non interagite, ma siete nello stesso spazio, si chiama_____.
- a) *Paura di essere tagliati fuori*
 - b) *Alone Together (Da Soli Insieme)*
 - c) *Narcisismo digitale*
 - d) *Isolamento*
8. Quando una persona è ossessionata dal proprio profilo sociale e mostra un'immagine ingrandita di se stessa soprattutto attraverso se stessa, si chiama_____.
- a) *Isolamento*
 - b) *Alone Together (Da Soli Insieme)*
 - c) *Narcisismo digitale*
 - d) *Dipendenza da smartphone*



9. Quando una persona spende troppi soldi e tempo per il cellulare e/o usa il cellulare in situazioni inappropriate come guidare l'auto o durante i pasti, si chiama_____.
- Isolamento
 - Alone Together (Da Soli Insieme)
 - Narcisismo digitale
 - Dipendenza da smartphone
10. Quali delle seguenti conseguenze sulla salute mentale possono avere i social media in caso di abuso?
- Depressione
 - Ansia
 - Problemi di attenzione
 - Sovralimentazione
 - FOMO
 - Meno autocontrollo
 - Tutto quanto sopra
11. Abbinare ogni parola con la definizione corrispondente scegliendo dalla casella sottostante

	<i>la persona che invia il messaggio</i>
	<i>la persona che converte il messaggio da inviare in codici</i>
	<i>la persona che riceve il messaggio codificato che è stato inviato dal codificatore e lo converte in un linguaggio comprensibile dalla persona</i>
	<i>la persona che cerca di capire e analizzare il messaggio</i>
	<i>la persona che riceve il messaggio, decodifica e interpreta il messaggio stesso</i>
	<i>i dati inviati dal mittente e le informazioni che il destinatario riceve</i>
	<i>il canale utilizzato per inviare il messaggio</i>
	<i>quando il significato previsto del messaggio inviato dal mittente e il significato interpretato dal destinatario sono diversi</i>
	<i>il processo di risposta al messaggio ricevuto dal destinatario</i>
Decodificatore - Trasmettitore - Codificatore - Messaggio - Ricevente - Interprete - Feedback - mezzo o media - Rumore -	

<https://www.scribd.com/presentation/321725167/schramms-model-of-communication>

Sezione 3: CYBERBULLYING (il ruolo dei bystander)

Spunta la scelta giusta



1. Il cyberbullismo può essere definito come l'uso della comunicazione elettronica per ridicolizzare, molestare o danneggiare una persona, tipicamente attraverso messaggi di natura intimidatoria o minacciosa
 - a) *Vero*
 - b) *Falso*
2. Cosa **non** è tipico del Cyberbullismo?
 - a) *un comportamento ripetuto*
 - b) *un'intenzione di nuocere*
 - c) *un intento di mettere in imbarazzo*
 - d) *manca di intenzionalità*
3. Qualcuno che usa la tecnologia per molestare, mettere in imbarazzo, intimidire o perseguitare qualcun altro.
 - a) *Cyberbullo*
 - b) *Vittima*
 - c) *Bystander*
 - d) *Upstander*
4. Qualcuno che assiste al bullismo ma non si fa coinvolgere.
 - a) *Cyberbullo*
 - b) *Vittima*
 - c) *Bystander*
 - d) *Upstander*
5. Una persona che sa che quello che sta succedendo è sbagliato e fa qualcosa per aggiustare le cose.
 - a) *Cyberbullo*
 - b) *Vittima*
 - c) *Bystander*
 - d) *Upstander*
6. La persona che riceve messaggi offensivi e malevoli online. Conosciuto anche come "bersaglio".
 - a) *Cyberbullo*
 - b) *Vittima*
 - c) *Bystander*
 - d) *Upstander*
7. Comporta l'invio da parte del bullo di messaggi offensivi e malevoli a un individuo o a un gruppo e spesso viene ripetuto più volte.
 - a) *Trickery*
 - b) *Outing*
 - c) *Molestie*
 - d) *Sexting*
8. Una lite online tramite e-mail, messaggistica istantanea o chat room. Si tratta di un tipo di bullismo pubblico che spesso indirizza immagini o linguaggi duri verso una persona specifica.
 - a) *Flaming*
 - b) *Trickery*
 - c) *Outing*
 - d) *Masquerading*
9. Una situazione in cui un bullo crea una falsa identità per molestare qualcuno in modo anonimo. Oltre a creare un'identità falsa, il bullo può impersonare qualcun altro per inviare messaggi malevoli alla vittima.
 - a) *Outing*
 - b) *Sexting*



- c) *Masquerading*
d) *Trickery*
10. Quando un bullo condivide pubblicamente informazioni personali e private, foto o video su qualcuno.
a) *Molestie*
b) *Trickery*
c) *Outing*
d) *Cyberstalking*
11. L'atto di guadagnarsi la fiducia di una persona in modo da rivelare segreti o informazioni imbarazzanti che il cyberbullo poi condivide pubblicamente online.
a) *Cyberstalking*
b) *Sexting*
c) *Trucchi*
d) *Gita*
12. Un cyberbullo....
a) *può non sapere come esprimere la propria rabbia nel modo giusto*
b) *ha sempre un'alta autostima*
c) *potrebbe essere stato vittima del Cyberbullismo a sua volta*
d) *tutto quanto sopra*
e) *nessuna delle precedenti*
13. I ragazzi che sono vittime di Cyberbullismo hanno più probabilità di...
a) *ottenere brutti voti*
b) *avere problemi di salute*
c) *suicidarsi o fare autolesionismo*
d) *tutto quanto sopra*
e) *nessuna delle precedenti*
14. Le persone che sono vittime di Cyberbullismo...
a) *sono spesso vittime di bullismo anche di persona*
b) *amano attirare l'attenzione su di sé*
c) *sono sempre adolescenti*
d) *tutto quanto sopra*
e) *nessuna delle precedenti*
15. Un bystander...
a) *è sempre passivo, cioè vede quello che succede ma non dice niente e non fa niente*
b) *che si limita a osservare in silenzio i comportamenti di bullismo, di solito peggiora le cose.*
c) *non ha alcuna responsabilità nella soluzione del problema*
d) *tutto quanto sopra*
e) *nessuna delle precedenti*
16. Quale delle seguenti affermazioni è vera?
a) *I ragazzi hanno più probabilità di essere vittime di cyberbullismo rispetto alle ragazze*
b) *Il cyberbullismo non è così grave come il bullismo nella vita reale, perché di solito si dimentica facilmente.*
c) *Le persone coinvolte nel bullismo continuano a sentire e a sperimentare gli effetti dell'atto fino all'età adulta*
d) *Non esistono leggi contro il bullismo e/o il cyberbullismo*
17. Quale dei seguenti non è un buon modo per risolvere un problema di cyberbullismo?
a) *Ignorare o bloccare la persona*



- b) *Dirlo ai genitori o a un insegnante*
- c) *Cancellare i messaggi*
- d) *Salvare i messaggi come prova*

Date la vostra opinione personale in poche parole.

1. Cosa potrebbero fare gli insegnanti per prevenire il cyberbullismo?

2. Cosa potrebbero fare i genitori per prevenire il cyberbullismo?

3. Cosa potrebbero fare i tuoi coetanei per prevenire il cyberbullismo?



APPS-Moduli Verticali

Rubriche di valutazione

In itinere



Rubrica del lavoro di squadra

Nome dello studente: _____ Nome del gruppo: _____

CATEGORIA	4	3	2	1
Contributi	Fornisce regolarmente idee utili quando si partecipa al gruppo e alla discussione in classe. Un leader che contribuisce con un grande sforzo	Di solito fornisce idee utili quando si partecipa al gruppo e alla discussione in classe. Un membro del gruppo forte che si impegna al massimo!	A volte fornisce idee utili quando si partecipa al gruppo e alla discussione in classe. Un membro del gruppo soddisfacente che fa ciò che è richiesto.	Raramente fornisce idee utili quando si partecipa al gruppo e alla discussione in classe. Può rifiutarsi di partecipare.
Risoluzione dei problemi	Cerca attivamente e suggerisce soluzioni ai problemi.	Affina le soluzioni suggerite da altri.	Non suggerisce o perfeziona soluzioni, ma è disposto a provare soluzioni suggerite da altri.	Non cerca di risolvere i problemi o di aiutare gli altri a risolvere i Problemi. Lascia che siano gli altri a fare il lavoro.
Atteggiamento	Non critica mai pubblicamente il progetto o il lavoro degli altri. Ha sempre un atteggiamento positivo nei confronti del compito o dei compiti.	Raramente è esplicitamente critico nei confronti del progetto o del lavoro degli altri. Spesso ha un atteggiamento positivo nei confronti del compito o dei compiti.	Occasionalmente è pubblicamente critico nei confronti del progetto o del lavoro degli altri membri del gruppo. Di solito ha un atteggiamento positivo sul compito o sui compiti.	Spesso è pubblicamente critico nei confronti del progetto o del lavoro degli altri membri del gruppo. È spesso negativo sul compito o sui compiti.
Concentrarsi sul compito	Rimane costantemente concentrato sul compito e su cosa deve essere fatto. Molto auto-diretto.	Si concentra sul compito e su ciò che deve essere fatto, il più delle volte. Gli altri membri del gruppo possono contare su questa persona.	Si concentra sul compito e su ciò che deve essere fatto. Gli altri membri del gruppo devono a volte brontolare, spronarlo e ricordargli di svolgere il proprio compito.	Raramente si concentra sul compito e su ciò che deve essere fatto. Lascia che siano gli altri a fare il lavoro.
Lavorare con gli altri	Quasi sempre ascolta, condivide e sostiene gli sforzi degli altri. Cerca di far sì che le persone lavorino bene insieme.	Di solito ascolta, condivide e sostiene gli sforzi degli altri. Non provoca "onde" nel gruppo.	Spesso ascolta, condivide e sostiene gli sforzi degli altri, ma a volte non è un buon membro della squadra.	Raramente ascolta, condivide e sostiene gli sforzi degli altri. Spesso non è un buon giocatore di squadra.

(da www.ohiotechprep.org/pathways/IBLs/SoundsLikeAPlan.doc)



Rubrica di valutazione del prodotto (fase creativa)

Nome dello studente/gruppo: _____

Commenti dell'insegnante		Commenti degli studenti			
Criteria di Valutazione	Livello 1 Valore ____	Livello 2 Valore ____	Livello 3 Valore ____	Livello 4 Valore ____	
Completamento del compito	Compito non completato	Compito completato in misura limitata	Compito completato in modo soddisfacente	Compito completato in modo tempestivo e organizzato	
Contenuto Conoscenze	Non dimostra comprensione del contenuto	Dimostra comprensione limitata del contenuto	Dimostra comprensione del contenuto sopra la media	Dimostra eccezionale comprensione del contenuto; capacità di rielaborazione	
Utilizzo della lingua (in testi e presentazioni)	Il messaggio non è chiaro. Vocabolario scarso	Il messaggio è chiaro ma povero di dettagli. Vocabolario scarso ma adeguato	Il messaggio è chiaro con dettagli di base. Vocabolario accurato	Il messaggio è chiaro e ricco di dettagli. Vocabolario ricco e accurato	
Esecuzione/Usò delle tecniche	La tecnica non dimostra attenzione ai dettagli. Scarsa scelta dei mezzi/materiali	Tecnica adeguata ma poca attenzione ai dettagli. Scelta adeguata del mezzo/materiale	Le tecniche sono applicate con abilità. Buona scelta del mezzo/materiali per il lavoro	Eccellente selezione e utilizzo di materiali, strumenti e mezzi; eccellente tecnica e attenzione ai dettagli	
Originalità e creatività	Mostra poca creatività e originalità	Alcune idee interessanti e tocchi originali	Lo studente adatta le idee altrui per	Idee insolite e combinate in modo originale e sorprendente	



			creare un proprio progetto		
				Totale	

BIBLIOGRAFIA

Tranne ove indicato, la bibliografia viene fornita in lingua inglese. Ulteriori riferimenti si trovano all'interno dei singoli moduli.

Empatia:

Byung-Chul Han, "The Expulsion of the Other: Society, Perception and Communication Today" (Cambridge: Polity Press) 2018

Keltner D., "Understanding emotions", Blackwell publishing, New Jersey, 2010.

Popper K.R., "Cattiva maestra televisione", Marsilio, Venezia, 2002.

Rizzolatti G., Craighero L. "The Mirror-Neuron System". Annu Rev Neurosci. 2004; 27:169–92.

Rizzolatti G., Sinigaglia C., "Mirrors in the Brain: How Our Minds Share Actions and Emotions" Oxford University Press, 2008

Comprendere i Media

Darley A., "Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genres", Taylor & Francis, 2002

Lévy P., "Cyberculture" Odile Jacob, Paris 1997

Prensky M., "Don't Bother Me Mom -- I'm Learning!" Paragon House Publishers - 2006

Salmon C., "Storytelling, la machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits", Paris, La Découverte, 2007

Turkle S., "Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other", Hachette UK, London, 2017.

Bystanders

Carr Nicholas G., "Is Google Making Us Stupid?": sources and notes". Rough Type. Retrieved 2008

Kahneman D., "Thinking, Fast and Slow", Farrar, Straus and Giroux, 2011

Lanier J., "You Are Not a Gadget: A Manifesto" New York: Alfred A. Knopf, 2010



SITI WEB

Cyberbullismo e Sicurezza in Rete:

<https://cyberbullying.org>

<https://www.endcyberbullying.org/>

<https://bullyingnoway.gov.au/>

<https://www.stopbullying.gov/cyberbullying/what-is-it>

<https://kidshealth.org/en/teens/cyberbullying.html>

<https://kids.kaspersky.com/10-forms-of-cyberbullying/>

<https://www.unicef.org/end-violence/how-to-stop-cyberbullying>

<https://www.equalityhumanrights.com/en>

<https://drsaraheaton.wordpress.com/>

<https://mysocialsitter.wordpress.com/2015/07/28/the-relationship-between-cyber-bullying-self-esteem-by-dr-melanie-hetzel-riggin/>

<https://meganpalmersportfolio.files.wordpress.com/2015/03/antibullying-group-proposal-1.pdf>

https://www.teachingenglish.org.uk/sites/teacheng/files/TE_LP_Feb_2016_KB_0.pdf

http://www.webwewant.eu/documents/10180/24454/lesson_plan5-1.pdf/a841bbbe-9245-49c7-b6ea-3c7e6d9ec333

<http://www.appsproject.eu>

Empatia:

<https://onlinelearningtips.com/2015/11/creating-a-culture-of-empathy-to-combat-cyberbullying/>

<https://www.themotionmachine.com/empathy-and-perspective-taking/>



<https://www.willieverbegoodenough.com/resources/what-is-narcissism/#.Xvfm6kUzZJk>

<https://www.gsstudy.com/business-studies/schramms-model-communication>

http://empathyed.org/index.php?Itemid=63&id=37&option=com_content&view=category

http://erhs-anti-bullying.weebly.com/uploads/8/4/8/9/8489488/9th_grade_class_meeting_book.pdf

<https://www.tolerance.org/>

<https://www.lacanonline.com/2010/09/what-does-lacan-say-about-the-mirror-stage-part-i/>

<https://www.teachthought.com/learning/the-role-of-empathy-in-learning/>

Comprendere i Media:

<https://www.socialmediatoday.com/>

<https://www.hopperhq.com/social-media-marketing-glossary-2018/>

<https://it.scribd.com/document/323660261/Models>

<https://www.fix.com/blog/does-social-media-cause-depression/>

<https://www.liquidlight.co.uk/blog/social-media-and-its-uses/>

<https://www.marieclaire.com/culture/a16767138/social-media-narcissism/>

Bystanders e RolePlay:

<https://onlinesense.org/cyber-bullying-bystanders-teens/>

<https://antibullying.nsw.gov.au/media/documents/activities/Anti-bullying-Activity-Booklet-A4.pdf>

<https://www.fluentu.com/blog/educator-english/esl-role-play/>

<https://smallbusiness.chron.com/role-play-ideas-conflict-2662.html>

<https://www.fluentu.com/blog/educator-english/esl-role-play/>

<https://sportnz.org.nz/assets/Uploads/attachments/managing-sport/officials-and-volunteers/Managing-conflict-role-play-observation-sheet.pdf>

<https://www.schoolnet.org.za/wp-content/uploads/ICT4RED-Module-Three-Role-Play-Teacher-Manual.pdf>

<https://www.wattpad.com/228801892-roleplay-ideas-the-roleplay-questionnaire>

<https://choices.scholastic.com/pages/ideabook/2016/11/a-role-play-activity-to-teach-conflict-resolution.html>



<http://www.homeofbob.com/cman/intrvntns/rolePlay.html>

<http://internet.savannah.chatham.k12.ga.us/district/AcademicAffairs/PBIS/Documents/Lessons/Middle%20school/School-Wide/Be%20Responsible/Bystanders%20and%20Bullying-%20What%27s%20Their%20Role.pdf>

Test:

https://www.proprofs.com/quiz-school/story.php?title=cyber-bullying-quiz_4

https://greatergood.berkeley.edu/quizzes/take_quiz/empathy

https://reviewgamezone.com/mc/candidate/test/?test_id=29225&title=Cyber%20Bullying

<https://www.teacherspayteachers.com/Product/Cyber-Bullying-Pre-Test-2802472>

<https://www.slideshare.net/anysstomei/social-media-as-educational-tool>

<https://www.triviplaying.com/927-Social-Media-Trivia-Quiz-Questions-Answers.htm>

<https://www.dmnews.com/marketing-channels/social/article/13036223/the-hub-quiz-test-your-social-media-knowledge>

Digital Storytelling:

<https://cooltoolsforschool.net/digital-storytelling/>

<https://www.techlearning.com/tl-advisor-blog/30-sites-and-apps-for-digital-storytelling>

<http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/>

Bibliografia della fase di ricerca

1. Olweus, D. (1978) Aggression in the schools. Bullies and whipping boys. London, John Wiley & Sons.
2. Olweus, D. (1993). Bullying at School: What We Know and What We Can Do. Williston, VT: Blackwell Publishers.
3. Pepler, D.J., Craig, W., Ziegler, S., and Charach, A. (1994). An Evaluation of an Anti-Bullying Intervention in Toronto Schools, Canadian Journal of Community Mental Health, 13, 95-100.
4. Hanewinkel, R. (2004) Prevention of bullying in German schools: An evaluation of an anti-bullying approach. In P. K. Smith, D. Pepler, & K. Rigby (Eds.), Bullying in schools: How successful can interventions be? (pp. 55-79). Cambridge: Cambridge University Press.
5. Apollo, A. M. (2007). Cyberbullying: Taking the fight online. <http://saferschools.blogspot.com/2007/02/october-9-2005-bonita-banner.html>
6. Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2007). Offline consequences of online victimization: School violence and delinquency. Journal of School Violence, 6(3), 89–112.



7. Raskauskas, J., & Stoltz, A.D. (2007). Involvement in traditional and electronic bullying among adolescents. *Developmental Psychology*, 43, 564–575.
8. Finkelhor, D., Mitchell, K., Wolak, J., Ybarra, M., (2006), Examining Characteristics and Associated Distress Related to Internet Harassment: Findings From the Second Youth Internet Safety Survey, *Pediatrics*, October 2006, Vol 118, No. 4.
9. Ortega, R. et al (2012), 'The emotional impact of bullying and cyberbullying on victims: a European cross-national study', *Aggressive Behaviour*, Sep-Oct 2012; 38(5): 342-56.
10. Modecki, K. et al (2014), 'Bullying Prevalence Across Contexts: A Meta-analysis Measuring Cyber and Traditional Bullying', *Adolescent Health*, November 2014, Volume 55, Issue 5, Pages 602–611.
11. Schenk, A. and Fremouw, W. (2012) 'Prevalence, Psychological Impact, and Coping of Cyberbully Victims among College Students'. *Journal of School Violence*, 11, 21-37.
12. Slonje, R., & Smith, P. K. (2008). 'Cyberbullying: Another Main Type of Bullying?', *Scandinavian Journal of Psychology*, 49, 147-154.
13. Völlinck, et al (2007) 'Cyberbullying: youngsters' experiences and parental perception'. *Cyberpsychological Behavior* 2008 Apr; 11(2): 217-23.
14. Fanti, K. et al. (2012), A longitudinal study of cyberbullying: Examining risk and protective factors', *European Journal of Developmental Psychology*, Volume 9, 2012.

Siti web di riferimento della fase di ricerca

<https://cyberbullying.org/about-us>

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4126576/>



Autori e curatori dell'edizione originale:

Maria Roberta Cappelletti, Cristina Pagnoni, Rossano Baronciani, Giorgio Donini, Anna Leone, Melanie Segal, Elena Damiani, Maria Luisa Rossini, Maria Angela Sensoli, Nicoletta Spendolini, Benedetta Tallevi, Rita Bucchi, Mirko Tassi, Chiara Cruciano, Alan Bruce, Imelda Graham, Justina Ortíz Barba, Vicente Ruiz Pérez, Víctor Araque Marcos, Antonia Badillo Martínez, Manuela Doncel Redondo, Isabel Ferrero Blanco, Margarita Lozano Crespo, Aurelia Mora Millán, Nelu Ilie Cioata, Cornel Baroi, Mariana Apostu, Maria Borta, Loredana Pinko, Sabina Todea, Bogumila Stempinska, Barbara Kozera, Jolanta Michalska, Dagmara Pędraszewska-Knieć, Marica Sabbatini, Giulio Gabbianelli

Traduzione in italiano: M.Roberta Cappelletti

Grafica e impaginazione versione italiana: Polo 3 – Sezione Seneca – Prof.ssa Nicoletta Spendolini – Vicente Ruiz Perez

Internet: <http://www.appsproject.eu/it/progetto/>

Email: appsprojecteu@gmail.com
robertacappelletti@isamengaroni.it

La modifica di questo documento è terminata nell'agosto 2020

Sito web del progetto: www.appsproject.eu



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

APPs - Addressing teaching to Prevent cyber-bullying Phenomenon at Schools

Erasmus+ Strategic Partnership - KA201 Development of innovation project.

Numero identificativo del progetto: 2017-1-IT02-KA201-036653.



Il sostegno della Commissione Europea per la produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti che riflettono solo le opinioni degli autori e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Questo documento è stato creato dalla collaborazione di tutta la partnership di APPs:

Coordinatore del progetto Istituto d'Istruzione Superiore F.Mengaroni (Pesaro, Italia), Universal Learning Systems (Dublino, IRL), Zespół Szkół Centrum Edukacji im.I.Łukasiewicza (Płock, Polonia), Escuela de Arte Pedro Almodovar (Ciudad Real, Spagna), Co.meta srl Unipersonale (Fano, Italia), Istituto Comprensivo Mercantini (Fossombrone, Italia), Istituto d'Istruzione Superiore Polo 3 (Fano, Italia), Liceul Tehnologic Retezat Uricani (Uricani, Romania), Istituto Comprensivo Gaudiano (Pesaro, Italia).

Si ringraziano per la collaborazione i partner associati, in particolare:

Mediateca Montanari Memo Fano (IT);
Associazione Genitori in Gioco - Fossombrone(IT);
Regione Marche – Centro per l'impiego di Pesaro (IT);
Comune di Ciudad Real (ES);
Comune di Uricani (RO)
Comune di Plock (PL)

Si ringraziano le scuole che hanno sperimentato i moduli didattici:

Liceul Teoretic "Mircea Eleiade" –Scoala Gimnaziala Nr.1 Lupeni (Romania)
Istituto Professionale Industria e Artigianato "Volta" Fano (PU)
Istituto Tecnico "Luigi Donati" – Fossombrone (PU)
IC "Gaudiano" – Pesaro
Escuela de Arte Pedro Almodovar – Ciudad Real (ES)
Zespół Szkół Centrum Edukacji im. Ignacego Łukasiewicza -Plock (Polonia)
Corso di formazione professionale per estetiste – Centro per l'impiego -Regione Marche- Pesaro

Si ringraziano per la collaborazione ed il sostegno al progetto i dirigenti scolastici delle scuole partner:

Serena Perugini – Liceo Artistico Mengaroni - Pesaro
Eleonora Augello – Polo 3 Fano (PU)
Angela De Marchi – IIC Gaudiano - Pesaro
Michela Visone – IIC Mercantini Fossombrone (PU)
Pedro Lozano – Escuela de Arte Pedro Almodovar – Ciudad Real (Spagna)
Cornelia Sanda - Liceul Tehnologic "Retezat" Uricani (Romania)
Tomasz Wiśniewski - Zespół Szkół Centrum Edukacji im. Ignacego Łukasiewicza -Plock (Polonia)



Si ringraziano per la collaborazione gestionale e amministrativa:

Maddalena Pascucci – Lavinia Palazzo – Stanislao Biondo (IIS Mengaroni – Pesaro)

Silvia Marsili (Co.Meta srl)

gli uffici amministrativi delle scuole partner, in particolare:

Cristina Annibalini, Patrizia Badioli, Susanna Cucchioni, Carla Grandicelli, Valeria Radicchi (IIS Mengaroni – Pesaro)

tutti i docenti e collaboratori delle istituzioni partner, gli alunni e le loro famiglie.

Licenza Creative Commons



Questo documento è concesso in licenza in base a una quota di attribuzione non commerciale di Creative Commons 4.0 internazionale.