

Pubblico ε condivido, quindi esisto

Contenuto prodotto nell'ambito dei progetti 🕟 🛈 🛇 💿

"Didacta 4.0 - Vivere Digitale" (IIS L. Einaudi, Chiari) "Cittadinanza digitale: didattica in azione" (IC E. Curiel, Paullo Tribiano)



SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO - Classe Terza

Curriculum Educazione Civica Digitale _Internet e il cambiamento

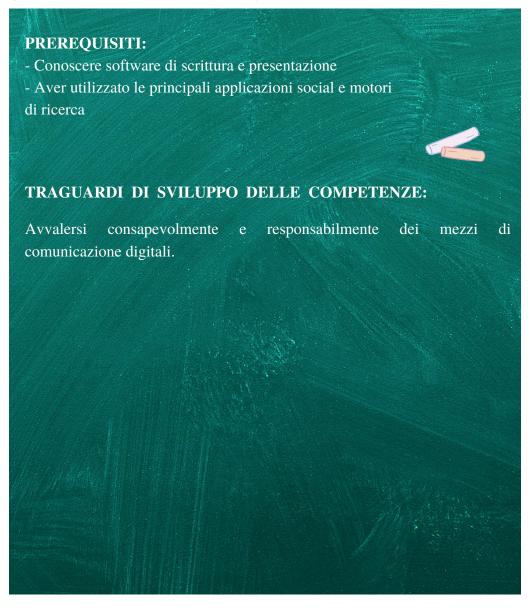


DISCIPLINE: #qualsiasi Qualunque docente del Consiglio di Classe può condurre le lezioni per questo modulo formativo

11 ore previste

AUTORI: Cristina Boni, Gaetana Inverso, Elisa Bandini (Polo formativo IIS L. Einaudi, Chiari)









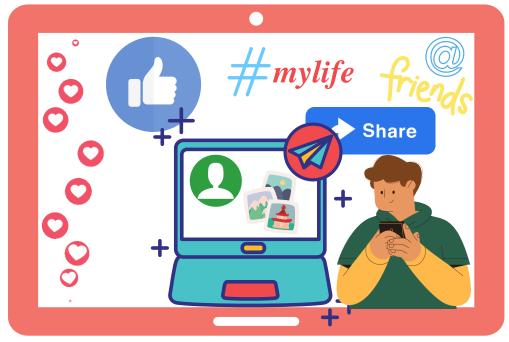


Contenuto prodotto nell'ambito dei progetti

"Didacta 4.0 - Vivere Digitale" (IIS L. Einaudi, Chiari)

BY NC SA

"Cittadinanza digitale: didattica in azione" (IC E. Curiel, Paullo Tribiano)



INDICATORI

- Partecipazione al dialogo didattico-educativo
- Assunzione di responsabilità di fronte ai compiti assegnati
- Collaborazione alla produzione dei digital storytelling

MODALITA' DI VALUTAZIONE

- Schede di osservazione che i docenti compileranno al termine delle varie attività nelle quali saranno specificati gli obiettivi della valutazione, i livelli e i criteri di attribuzione dei valori valutativi
- Scheda finale comprendente gli obiettivi della valutazione fissati dai docenti e quelli suggeriti dagli studenti durante la 10° lezione
- Scheda di autovalutazione degli studenti compilata da ciascun gruppo nella lezione conclusiva







storytelling in

maniera costruttiva.

"Didacta 4.0 - Vivere Digitale" (IIS L. Einaudi, Chiari) "Cittadinanza digitale: didattica in azione" (IC E. Curiel, Paullo Tribiano)



RUBRICA DI VALUTAZIONE

LIVELLO

	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Partecipazione al dialogo didattico-educativo	Partecipa al dialogo solo se sollecitato con interventi poco significativi.	Partecipa al dialogo spontaneamente, con interventi costruttivi.	Partecipa attivamente, è propositivo, aiuta il docente nella gestione della classe.
Assunzione di responsabilità di fronte ai compiti assegnati	Svolge i compiti assegnati in maniera abbastanza completa ma superficiale. Rispetta le scadenze.	Svolge i compiti assegnati in maniera precisa e puntuale rispettando le scadenze.	Svolge i compiti assegnati in maniera precisa e puntuale, proponendo approfondimenti e domande stimolo. Aiuta i compagni nello svolgimento dei propri compiti. Rispetta le scadenze.
Collaborazione alla produzione dello storytelling	Collabora alla produzione dello storytelling in	Collabora spontaneamente alla produzione dello	Collabora spontaneamente alla produzione dello

maniera abbastanza

sollecitato.

costruttiva ma solo se







storytelling in

propositiva, proponendo

ampliamenti.

maniera costruttiva e

approfondimenti e

"Didacta 4.0 - Vivere Digitale" (IIS L. Einaudi, Chiari) "Cittadinanza digitale: didattica in azione" (IC E. Curiel, Paullo Tribiano)



RUBRICA DI VALUTAZIONE

Indicatori aggiuntivi che potrebbero essere suggeriti dagli studenti

LIVELLO

Originalità

dell'argomento trattato

Efficacia del messaggio e/o coerenza con il compito assegnato

L'argomento è

pertinente e trattato in

maniera sufficientemente originale.

L'argomento è

pertinente e il

sufficientemente

messaggio è

chiaro.

BASE

INTERMEDIO

L'argomento è pertinente e trattato in maniera originale e creativa.

L'argomento è pertinente e il messaggio è chiaro e completo.

AVANZATO

L'argomento è pertinente e trattato in maniera originale e creativa, con attenzione ai dettagli e alla forma.

L'argomento è pertinente e il messaggio è chiaro, completo, preciso e diretto.







DURATA

1 ora

MATERIALI

- Link del trailer della serie di Netflix "13 Reason Why" https://youtu.be/Es7eC8VvLPo
- Link del riassunto della prima stagione della serie di Netflix "13 Reason Why" https://youtu.be/QVJELThQ9ms
- Applicazioni: Blendspace-by Tes

SETTING

Aula tradizionale, disposizione dei banchi normale

TECNOLOGIE

Per condividere con il gruppo classe la visualizzazione dei filmati relativi a "13 Reasons Why" il docente utilizza il PC collegato alla rete Internet e alla LIM.

Viene presentata alla classe la piattaforma Blendspace-by Tes su cui è stato creato il progetto "PUBBLICO E CONDIVIDO, QUINDI ESISTO" con diverse sezioni dedicate alle attività delle lezioni che seguiranno.

CONTENUTI

Presentazione del modulo formativo

FASI DIDATTICHE

1.Introduzione al modulo formativo attraverso la proiezione del trailer della serie "13 Reasons Why" e di un breve riassunto della serie: una ragazza si suicida per le conseguenze che ha avuto la diffusione non autorizzata di una sua foto in abbigliamento intimo.

- 2. Attività dialogata: "Perché è nato Internet? A chi e a cosa doveva servire? Oggi la rete può essere pericolosa?"
- 3. Illustrazione dei criteri valutativi delle attività del modulo da parte del docente.
- 4. Presentazione degli strumenti digitali che verranno utilizzati nelle varie lezioni del modulo e della piattaforma Blendspace-by Tes su cui è creato il progetto "PUBBLICO E CONDIVIDO, QUINDI ESISTO".









21 Lezione:

DURATA

1 ora

MATERIALI

- Link del video intervista
 #ilPOLIMIrisponde SPECIAL GUEST:
 Leonard Kleinrock (in lingua inglese
 con sottotitoli)
 https://www.youtube.com/watch?
 time_continue=10&v=ZCx3P69jmYA
 &feature=emb_logo
- Link del video documentario "Login.
 Il giorno in cui l'Italia scoprì
 internet"
 https://www.raiplay.it/video/2016/05/
 Login-eaa2d582-187f-4ca7-8b64ed9f9e6dc157.html
- Applicazioni: Mentimeter, Padlet

SETTING

Nell'aula tradizionale i banchi sono disposti ai margini per liberare un ampio spazio centrale che serve per disporre le sedie a ferro di cavallo. Ogni studente è seduto, riesce a vedere la LIM e il docente e tiene in mano il proprio smartphone che userà per condividere i suoi contributi.

TECNOLOGIE

La tecnologia è uno strumento indispensabile per condurre la lezione: il docente ha a disposizione un PC collegato alla rete Internet e alla LIM. Utilizza le applicazioni Mentimeter, Padlet, Youtube.

Gli studenti utilizzano i loro smartphone e le applicazioni Mentimeter e Padlet.

La piattaforma che viene utilizzata è Padlet perchè può raccogliere in modo ordinato e ben visibile i contributi personali degli studenti.

Un'altra piattaforma utilizzata è Blendspace-by Tes, questa serve per raccogliere materiali diversi, di docenti e studenti e raccontare la storia del progetto che corrisponde al modulo formativo: "PUBBLICO E CONDIVIDO, QUINDI ESISTO".

CONTENUTI

Storia, architettura e principi fondativi di internet (1°parte)

- Storia di Internet 1° parte (dai primi anni '60 alla fine degli anni '80, focus su idea, prime reti, i nodi)
- Concetti chiave su cui avviare una riflessione partecipata con il gruppo classe: "CONDIVIDERE", "FARE RETE" pro e contro.







BY NC SA

"Cittadinanza digitale: didattica in azione" (IC E. Curiel, Paullo Tribiano)



FASI DIDATTICHE 2^ Lezione

(prima metà dell'ora)

1.Il docente pone la domanda stimolo: "Vi mostro un pezzo di intervista ad un personaggio chiave, cercate di capire cosa dice in merito al CONDIVIDERE. Cosa si vuole condividere?"

Visione di uno spezzone di video tratto da #ilPOLIMIrisponde SPECIAL GUEST: Leonard Kleinrock (in lingua inglese con sottotitoli).

Recupero delle risposte degli studenti con l'applicazione Mentimeter, creazione e visualizzazione di una Word cloud.

Spazio per i commenti del docente e degli studenti.

2. Approfondimento sul concetto/atteggiamento del "CONDIVIDERE": il docente pone le seguenti domande: "Per l'esperienza di vita che avete, il CONDIVIDERE cosa vi porta e comporta? Quali sono i pro e i contro del condividere?"

Ogni studente ha un breve tempo per riflettere e pubblicare i propri pensieri/contributi su apposita bacheca Padlet organizzata in due spazi (i PRO/ i CONTRO di CONDIVIDERE).

Spazio per commento del docente e, a partire dai contributi pubblicati, svelamento della motivazione che ha portato alla nascita di Internet e chi era il personaggio chiave.









(seconda metà dell'ora)

3. Il docente pone la domanda stimolo: "Ora sapete il perché è nato Internet ma il come? Il signor Kleinrock lo spiega, parla di RETE, che RETE era? Chi vi apparteneva?"

Visione di un secondo spezzone di video tratto da #ilPOLIMIrisponde SPECIAL GUEST: Leonard Kleinrock (in lingua inglese con sottotitoli).

Recupero delle risposte degli studenti con l'applicazione Mentimeter, creazione e visualizzazione di una seconda word cloud.

Spazio per i commenti del docente e degli studenti.

4. Approfondimento sul concetto/atteggiamento del "FARE RETE": il docente pone le seguenti domande:

"Per l'esperienza di vita che avete, pensate ai gruppi sociali a cui appartenete (famiglia, scuola, classe, oratorio, gruppo sportivo ecc.) il FARE RETE cosa vi porta e comporta? Quali sono i pro e i contro del fare rete?"

Ogni studente ha un breve tempo per riflettere e pubblicare i propri pensieri/contributi su apposita bacheca Padlet organizzata in due spazi (i PRO/ i CONTRO del FARE RETE).

Spazio per commento del docente e, a partire dai contributi pubblicati, ritorno sulla nascita della prima rete, le fasi di crescita (2/4/15 nodi, poi centinaia e migliaia) e svelamento della grande criticità: l'affidabilità dei partecipanti alla rete.









FASI DIDATTICHE 2[^] Lezione

(seconda metà dell'ora)

5. Per concludere, visione di uno spezzone di video tratto da: *Login. Il giorno in cui l'Italia scoprì internet* (spezzone in cui il prof. Luciano Lenzini racconta il suo primo viaggio negli Stati Uniti per affinare la conoscenza sulle architetture di rete e spiega quando la rete diverta Internet, cioè una rete di reti).

Il docente riprende la frase finale pronunciata da Lenzini: "Internet è una rete di reti" e alla lavagna disegna con uno schema l'evoluzione di Internet, dalla prima rete di due nodi alla rete di reti.

6. Quindi assegna il compito da svolgere a gruppi nella lezione successiva: "Ogni gruppo realizzi un Tik Tok che abbia per oggetto la simulazione fisica della crescita della rete (una persona = un nodo) e in cui si mostrino le positività e le criticità del FARE RETE."









3¹ Lezione:

DURATA

1 ora

MATERIALI

- Applicazioni: Tik Tok, Blendspace
- Altri materiali: matasse di filo, materiali portati dagli studenti utili alla realizzazione del video Tik Tok

TECNOLOGIE

La tecnologia è lo strumento indispensabile per condurre la lezione: il docente ha a disposizione un PC collegato alla rete Internet e alla LIM.

Utilizza il software Power Point per proiettare alla LIM la consegna del compito.

Gli studenti utilizzano i loro smartphone con connessione Internet, macchina fotografica integrata e l'applicazione Tik Tok.

Gli studenti utilizzano in questa lezione la piattaforma Blendspace-by Tes, su cui caricare e condividere i loro Tik Tok dentro l'apposita sezione nel progetto che corrisponde al modulo formativo: "PUBBLICO E CONDIVIDO, QUINDI ESISTO".

SETTING

Nell'aula tradizionale i banchi sono disposti ai margini per liberare un ampio spazio centrale che serve agli studenti per simulare la costruzione di reti a 2/4/15 nodi e la rete di reti. Alcuni studenti simulano i nodi, altri studenti agevolano i collegamenti connettendo i vari nodi con matasse di filo, altri ancora filmano con i propri smartphone.

CONTENUTI

Storia, architettura e principi fondativi di internet (1° parte - at work).

- Lavoro cooperativo degli studenti alla creazione di un Tik Tok.
- Osservazione in-itinere, da parte del docente, del comportamento degli studenti, secondo gli indicatori stabiliti.



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE

E CRIEL

INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO





FASI DIDATTICHE 3[^] Lezione

- 1.Il docente riprende la consegna del compito da svolgere a gruppi, già anticipato nella lezione precedente: "Ogni gruppo realizzi un Tik Tok che abbia per oggetto la simulazione fisica della crescita della rete (una persona = un nodo) e in cui si mostrino le positività e le criticità del FARE RETE."
- 2. Gli studenti, divisi a gruppi, si riuniscono, dialogano e si coordinano per realizzare il proprio Tik Tok.
- 3. Il docente passa tra i gruppi di studenti al lavoro, osserva il loro comportamento secondo i tre indicatori ed è disponibile a dare feedback o chiarimenti. A metà dell'ora il docente invita i gruppi a pensare anche ad un titolo e chiarisce che i Tik Tok dovranno essere caricati nella piattaforma Blendspace-by Tes nel progetto "PUBBLICO E CONDIVIDO, QUINDI ESISTO".
- 4. Proseguimento del lavoro fino alla fine della lezione.









41 Lezione:

DURATA

1 ora

MATERIALI

- Link del video #1 Reason why startups succeed | Bill Gross (TED Talk Summary)
 - https://youtu.be/RCa_gj8J-JM
- Link del video "Come creare una startup di successo, 5 ingredienti" https://youtu.be/Lr0D-vou_s8
- Applicazioni: Mentimeter, Padlet

SETTING

Nell'aula tradizionale i banchi sono disposti ai margini per liberare un ampio spazio centrale che serve per disporre le sedie a ferro di cavallo. Ogni studente è seduto, riesce a vedere la LIM e il docente e tiene in mano il proprio smartphone che userà per condividere i suoi contributi.

TECNOLOGIE

Il docente ha a disposizione un PC collegato alla rete Internet e alla LIM. Utilizza le applicazioni Mentimeter, Padlet, Youtube.

Gli studenti utilizzano i loro smartphone con connessione a Internet e le applicazioni Mentimeter e Padlet.

Viene utilizzata la piattaforma Padlet perché permette di condividere in modo ordinato e ben visibile i contributi personali degli studenti.

Con la piattaforma Blendspace-by Tes sono invece raccolti materiali diversi di docenti e studenti, per non disperdere quanto prodotto (in termini di riflessioni e contributi degli studenti, video proposti dai docenti) e raccontare la storia del progetto che corrisponde al modulo formativo: "PUBBLICO E CONDIVIDO, QUINDI ESISTO".

CONTENUTI

Storia, architettura e principi fondativi di internet (2°parte)

- Storia di Internet 2° parte (dall'inizio degli anni '90 agli anni 2000, focus su le startups, i motivi del successo di alcune startups.)
- Concetti chiave su cui avviare una riflessione partecipata con il gruppo classe: "DIVENTARE TOP" - pro e contro.









FASI DIDATTICHE 4[^] Lezione

1.Il docente pone la domanda stimolo: "Vi mostro due video in cui si parla del successo delle startups. Noi tutti oggi conosciamo Google, Amazon, Microsoft, E-Bay.. e sappiamo che sono dei "giganti" nel mondo delle aziende legate alla rivoluzione digitale, queste sono riuscite ad emergere e a distinguersi nettamente da tutte le centinaia di startup che negli anni '90 sono state quotate in borsa a cifre stratosferiche solo perché legate al mondo di Internet. Quando nel '95 è scoppiata la cosiddetta bolla, svanisce l'idea che con Internet si possa fare tutto ma 5 aziende emergono come "vincitrici" nel mondo di Internet. Cercate di capire cosa si dice in merito all'avere successo, a DIVENTARE TOP. Per quali motivi si può diventare il TOP?"

Visione del video #1 Reason why startups succeed Bill Talk Gross (TED Summary) https://youtu.be/RCa_gj8J-JM (in lingua inglese).

risposte degli studenti Recupero delle l'applicazione Mentimeter, creazione visualizzazione di una Word cloud (con parole inglesi).

Visione del video COME CREARE UNA STARTUP DI SUCCESSO, 5 INGREDIENTI https://youtu.be/Lr0D-vou_s8







BY NC SA

"Cittadinanza digitale: didattica in azione" (IC E. Curiel, Paullo Tribiano)



FASI DIDATTICHE 4[^] Lezione

2. Il docente commenta i due video, di cui il secondo (quello in italiano) fa riferimento al primo (in inglese). In particolare chiede agli studenti se non gli sembra che ci sia qualcosa di strano/anomalo. "Dicono la stessa cosa ma in lingue diverse, o no?"

Spazio per le risposte a voce degli studenti. Il docente chiude sollecitando una riflessione sulla veridicità e autorevolezza delle fonti disponibili sul web.

3. Quindi propone l'approfondimento sul concetto/atteggiamento del "DIVENTARE TOP". Il docente invita gli studenti a fare un gioco di accoppiamenti coQuindi il docente pone le seguenti domande: "Per l'esperienza di vita che avete, pensate per esempio ai TOP influencer, ai TOP youtubers, ai TOP di qualsiasi categoria o gruppo sociale a cui appartenete o che conoscete, il DIVENTARE TOP cosa porta e comporta? Quali sono i pro e i contro del diventare top?"

Ogni studente ha un breve tempo per riflettere e pubblicare i propri pensieri/contributi su apposita bacheca Padlet organizzata in due spazi (i PRO/ i CONTRO del DIVENTARE TOP).

Spazio per commento del docente e, a partire dai contributi pubblicati, approfondimento e riflessione partecipata con il gruppo classe.











FASI DIDATTICHE 4[^] Lezione

4. Quindi il docente pone le seguenti domande: "Per l'esperienza di vita che avete, pensate per esempio ai TOP influencer, ai TOP youtubers, ai TOP di qualsiasi categoria o gruppo sociale a cui appartenete o che conoscete, il DIVENTARE TOP cosa porta e comporta? Quali sono i pro e i contro del diventare top?"

Ogni studente ha un breve tempo per riflettere e pubblicare i propri pensieri/contributi su apposita bacheca Padlet organizzata in due spazi (i PRO/ i CONTRO del DIVENTARE TOP).

Spazio per commento del docente e, a partire dai contributi pubblicati, approfondimento e riflessione partecipata con il gruppo classe.









51 Lezione:

DURATA

1 ora

MATERIALI

- Link del video "Narcisismo e social media" https://www.youtube.com/watch? v=73a4pdPXLcI
- Link del video "Come comunicare su Instagram - I segreti per promuovere la tua arte" di Andrea Concas https://youtu.be/tP_IyODFmGo
- Link del video documentario "Login.
 Il giorno in cui l'Italia scoprì
 internet"
 https://www.raiplay.it/video/2016/05/
 Login-eaa2d582-187f-4ca7-8b64ed9f9e6dc157.html
- Applicazioni: Mentimeter, Padlet, Power point

SETTING

Nell'aula tradizionale i banchi sono disposti ai margini per liberare un ampio spazio centrale che serve per disporre le sedie a ferro di cavallo. Ogni studente è seduto, riesce a vedere la LIM e il docente e tiene in mano il proprio smartphone che userà per condividere i suoi contributi.

TECNOLOGIE

Il docente ha a disposizione un PC collegato alla rete Internet e alla LIM. Utilizza le applicazioni Mentimeter, Padlet, Youtube e il software Power Point.

Gli studenti utilizzano i loro smartphone con connessione a Internet e le applicazioni Mentimeter e Padlet.

Viene utilizzata la piattaforma Padlet perché permette di condividere in modo ordinato e ben visibile i contributi personali degli studenti.

Con la piattaforma Blendspace-by Tes sono invece raccolti materiali diversi di docenti e studenti, per non disperdere quanto prodotto (in termini di riflessioni, lavori creativi degli studenti, video proposti dai docenti) e raccontare la storia del progetto che corrisponde al modulo formativo: "PUBBLICO E CONDIVIDO, QUINDI ESISTO".

CONTENUTI

Storia, architettura e principi fondativi di internet (3° parte)

- Storia di Internet 3° parte (dagli anni 2000 ad oggi, focus sui social network)
- Concetti chiave su cui avviare una riflessione partecipata con il gruppo classe: "ESSERE SOCIAL" - pro e contro.







ri) BY NC SA

"Cittadinanza digitale: didattica in azione" (IC E. Curiel, Paullo Tribiano)



1.Il docente pone la domanda stimolo: "Con oggi arriviamo al termine del nostro viaggio nella storia di Internet e il concetto/atteggiamento chiave di cui parliamo è ESSERE SOCIAL. Ognuno di voi riesce a darsi un voto (da 1 a 10)? Chiedetevi "Quanto sono social?"

Recupero delle risposte degli studenti con l'applicazione Mentimeter, creazione e visualizzazione di un word cloud.

Spazio per i commenti del docente e degli studenti.

2. Il docente chiede agli studenti di prestare attenzione a due video: il primo è Narcisismo e social media https://www.youtube.com/watch?v=73a4pdPXLcI, il secondo è COME COMUNICARE SU INSTAGRAM - I segreti per promuovere la tua arte / ArteConcas / Andrea Concas https://youtu.be/tP_IyODFmGo.

Approfondimento sul concetto/atteggiamento del "ESSERE SOCIAL": il docente pone le seguenti domande: "Per ciò che sapete o che avete sentito nei video, per l'esperienza di vita che avete, pensate ai gruppi sociali a cui appartenete (famiglia, scuola, classe, oratorio, gruppo sportivo ecc.) l'ESSERE SOCIAL cosa vi porta e comporta? Quali sono i pro e i contro dell'essere social?"

Ogni studente ha un breve tempo per riflettere e pubblicare i propri pensieri/contributi su apposita bacheca Padlet organizzata in due spazi (i PRO/ i CONTRO dell'ESSERE SOCIAL).

Spazio per commento del docente e, a partire dai contributi pubblicati, approfondimento e riflessione partecipata con il gruppo classe sull'importanza della scelta consapevole.









FASI DIDATTICHE 5^ Lezione

3. Per concludere il docente proietta alla LIM le seguenti frasi tutte di Luciano Lenzini:

"Spesso le cose che hanno una ricaduta vera nella storia del mondo, sono le cose in cui all'inizio non crede nessuno, e così è stato all'epoca."

"La vera impresa è stata culturale, non tecnologica."

"L'idea di far parte di una rete globale è stata la vera rivoluzione".

"Noi volevamo che l'Italia facesse parte di Internet, questo contava veramente e ce l'abbiamo fatta!"

A seguire visione dello spezzone conclusivo del docufilm della Rai: Login. Il giorno in cui l'Italia scoprì internet.

https://www.raiplay.it/video/2016/05/Logineaa2d582-187f-4ca7-8b64-ed9f9e6dc157.html

Breve spazio per commento del docente con un focus sulla posizione e i tempi dell'Italia nella storia di Internet.

4. Il ciclo di lezioni su "Storia, architettura e principi fondativi di internet" si conclude con l'assegnazione di un compito: "Spesso sentiamo voci di genitori che lamentano la pervasività del fenomeno Internet, in particolare dei social network, sulla vita dei loro figli, anche voi almeno una volta avrete sentito tali lamentele. Ora voi ne sapete di più e dato che la conoscenza è fondamentale per poter essere convincenti, realizzate a gruppi un Tik Tok, destinato ai vostri genitori, che inizia con: "Fidati, lo conosco e lo uso perché..."











FASI DIDATTICHE 5^ Lezione

5. Tutti i contributi degli studenti (Word cloud e Padlet), i video mostrati e il breve testo di riferimento sulla Storia di Internet, sono caricati nell'apposita sezione del progetto "PUBBLICO E CONDIVIDO, QUINDI ESISTO" su piattaforma Blendspace-by Tes.







61 Lezione:

DURATA

1 ora

MATERIALI

- Link: video su "come nasce una fake news" <u>Come nasce una fake news (e</u> <u>perché viene cliccata più di quelle vere)</u>
- Link ad articolo: "Le migliori idee per sapere sempre cosa pubblicare su Instagram" <u>Le Idee Migliori Per</u> <u>Pubblicare Storie Efficaci Su</u> <u>Instagram</u>
- Link ad articolo: "Come funzionano le Instagram stories". Come Instagram può essere utilizzato dalle aziende per fare marketing <u>Instagram Stories: cosa</u> sono e come usarle per fare marketing
- Cos'è e Come Funziona TikTok

SETTING

Nell'aula tradizionale con i banchi disposti in cerchio, affinché tutti possano vedersi in faccia e nessuno abbia qualcun altro alle spalle.

TECNOLOGIE

Per condividere con il gruppo classe la visualizzazione dei video sopra indicati il docente utilizza il PC collegato alla rete Internet e alla LIM.

I video hanno una importanza fondamentale perché sono il punto di partenza per le discussioni e gli approfondimenti. La ricerca di tali video in rete mostra agli studenti che quel problema se lo sono posto in precedenza migliaia di persone e che le risposte possono essere molteplici, con sfumature, punti di vista e approcci più o meno diversi.









CONTENUTI 6[^] Lezione

Le interazioni on line e il modo in cui sono distribuiti e rappresentati i contenuti (1°parte)

- Le interazioni comunicative esistenti tra gli adolescenti: messaggistica, web, e-mail, social network. Tra febbraio e maggio 2020, quando era obbligatorio rimanere chiusi in casa, sono stati mezzi preziosi per rimanere in contatto con amici e parenti. Ma adesso? E' meglio rimanere chiusi in camera con lo smartphone o venire a scuola e vedere di persona amici, compagni e docenti?
- La velocità di diffusione di una notizia. Quali notizie si diffondono più rapidamente? Perché? I sei gradi di separazione. Le "amicizie" in Facebook.
- Le "storie" di Instagram: siamo tornati all'epoca delle incisioni rupestri?
- I "duetti" di Tik Tok: botta e risposta a suon di video. E poi? E' un modo di interagire.... ma cosa lascia ai partecipanti? Visibilità? Popolarità?
- Cenni di "Teoria dei grafi", cos'è una rete, come si propagano le notizie.









FASI DIDATTICHE 6[^] Lezione

1.Il docente entra in classe e mostra agli studenti tutta la sua ignoranza in fatto di social, per cui chiede agli alunni di spiegargli, ad esempio, cosa significa "notizia virale".

Gli studenti spiegano, poi il docente digita sul motore di ricerca preferito "Perché una notizia è virale?". Troverà casualmente il seguente articolo che contiene un video con esempi di notizie virali:

https://www.repubblica.it/tecnologia/2017/03/04/news/non sappiamo cosa rende virali le notizi e ma il nostro cervello le riconosce facilment e-159753095/#gallery-slider=138719421 e poi chiede conferma agli studenti.

2. Quindi indaga sulle "storie" di Instagram. Non capisce la differenza tra una normale foto con un commento e una "*Instagram Story*".

Allora digita sul motore di ricerca "tipi di storie su Instagram" e scopre che esistono centinaia di siti che suggeriscono le migliori idee per pubblicare storie su Instagram, perché esiste una "ansia da pubblicazione": guai se al termine di una esperienza, di una serata, di un appuntamento non pubblichi una storia....

Ad esempio proverà ad aprire i seguenti siti: <u>Le</u>
<u>Idee Migliori Per Pubblicare Storie Efficaci Su</u>
<u>Instagram</u>







BY NC SA

"Cittadinanza digitale: didattica in azione" (IC E. Curiel, Paullo Tribiano)



3. Poi trova il seguente sito: <u>Instagram Stories:</u> cosa sono e come usarle per fare marketing

Scopre, con grande stupore, che anche le storie di Instagram servono alle aziende per fare marketing, per cui fa riflettere gli studenti sul fatto che, forse, quando "giocano" con Instagram forse sono le pedine di un altro giocatore.... Succederà solo su Instagram? Una buona strategia di marketing non può prescindere dall'analisi dei risultati e, in questo, le strategie intraprese attraverso le Instagram Stories non fanno certo differenza. Uno sguardo attento e approfondito agli insight, a partire dal numero di visualizzazioni delle Instagram Stories, consente di capire cosa piace ai follower e quale direzione prendere...

4. Poi si passa a "Tik Tok". Di nuovo il docente "ignorante" chiede spiegazioni agli alunni. Deve capire la differenza tra le storie di Instagram e i video di Tik Tok.

Di nuovo si rivolge alla rete e trova questo articolo: <u>Cos'è e Come Funziona TikTok</u> e,

seguendo l'indicazione dell'articolo, il docente clicca su:

https://www.tiktok.com/@kessyemely/video/687 5712357469801729?lang=it

Si guardano insieme alcuni video di due ragazze gemelle. A questo punto il docente ha le idee più chiare. E commenta: "A che pro? perché pubblicare video così insulsi e malfatti? Qual è lo scopo?"









FASI DIDATTICHE 6[^] Lezione

(continua 4). Il docente dovrà indagare sul grado di consapevolezza degli studenti e dovrà cercare di capire cosa li spinge e cosa ricavano dalla pubblicazione di tali video. Dopo sono meno soli? Parlano tra loro di cosa hanno pubblicato o di cosa ha condiviso Tizio o Caio? Veramente questo riempie le loro giornate? ...e la risposta sarà: SI!

- 5. A questo punto il docente, stanco per aver imparato tante cose nuove, torna sul terreno a lui più congeniale e spiega agli studenti un po' di "Teoria dei grafi", spiega cos'è una rete per arrivare a far capire loro come si propagano le notizie, come è facile, in questo mondo in cui si è "amici" anche se non ci si conosce, arrivare in meno di 6 passaggi a chiunque sulla Terra...
- 6. Invita gli studenti a farsi spiegare dal docente di Italiano cosa dice Manzoni nel capitolo XI de "I Promessi Sposi" a proposito delle confidenze fatte ad un amico: <u>Confidare i segreti: una catena immensa! (da Alessandro Manzoni) Antologia di testi</u>

Cap. 11 La vicenda continua...









7¹ Lezione:

DURATA

1 ora

MATERIALI

- Link: video "I forgot my phone" <u>https://youtu.be/OINa46HeWg8</u>
- Link al video "Alone" di Marshmello <u>Marshmello - Alone (Fortnite Music</u> <u>Video)</u>
- Link al video: "Haters, quando l'odio si fa social" https://youtu.be/p6I3XJyTGXQ
- Link al video che illustra l'app
 "Threads" <u>Ecco "Threads", l'app di</u>
 <u>Instagram riservata agli amici più</u>
 <u>stretti</u>
- Link all'articolo del codice penale sulla pubblicazione o diffusione di notizie false <u>Art. 656 codice penale</u> 2020 - <u>Pubblicazione o diffusione di</u> notizie false, esagerate o tendenziose, atte a turbare l'ordine <u>pubblico</u>

SETTING

Nell'aula tradizionale con i banchi disposti in cerchio, affinché tutti possano vedersi in faccia e nessuno abbia qualcun altro alle spalle.

TECNOLOGIE

Per condividere con il gruppo classe la visualizzazione dei video sopra indicati il docente utilizza il PC collegato alla rete Internet e alla LIM.

I video hanno una importanza fondamentale perché sono il punto di partenza per le discussioni e gli approfondimenti. La ricerca di tali video in rete mostra agli studenti che quel problema se lo sono posto in precedenza migliaia di persone e che le risposte possono essere molteplici, con sfumature, punti di vista e approcci più o meno diversi.











CONTENUTI 7[^] Lezione

Le interazioni on line e il modo in cui sono distribuiti rappresentati i e contenuti (2°parte)

- Tecnostress, phubbing, reale e virtuale. Le fake news: perché esistono? Chi ha interesse a crearle? E' un reato inventare una fake news? Come si è evoluta la pubblicità su Internet: Digital Internet Advertising. Esempio: strumento "lista degli amici più stretti" su Instagram.
- Oggetto delle interazioni: vita personale, vita scolastica...oppure? Gli hater chi sono? Basta mettere un "like" a una frase omofoba, o razzista, per essere un hater? I "leoni da tastiera".
- Gli influencer, i blogger, gli youtuber...quale aspetto della vita dei ragazzi viene davvero influenzato da questi personaggi? Cosa conta di più: l'aspetto o i contenuti?







niari) by NC

"Cittadinanza digitale: didattica in azione" (IC E. Curiel, Paullo Tribiano)



FASI DIDATTICHE 7[^] Lezione

1.Il docente ha "studiato", "ha fatto i compiti".... insomma, si è documentato e ora ne sa qualcosa in più. Per esempio si è documentato sui nuovi modi di fare pubblicità e ha scoperto che ogni volta che mettiamo un "like" comunichiamo agli esperti del settore pubblicità quali sono i nostri gusti. Questo servirà loro per riempire le nostre pagine (di facebook, della posta elettronica etc. spot pubblicitari "mirati" alle preferenze). Saremo inseriti, a nostra insaputa, ad esempio nelle liste di "Amici stretti" di qualche azienda che ci tempesterà con annunci pubblicitari fatti "su misura" per noi.

Quindi il docente si vanta di aver scoperto una nuova parola: "phubbing" e ne chiede il significato agli studenti.

2. Propone quindi il video "I Forgot My Phone" https://youtu.be/OINa46HeWg8

Tale video dovrebbe stimolare un dialogo con la classe su vari temi: quanto è stressante "dover" consultare in continuazione i social? Cosa succede se mi perdo le immagini dell'aperitivo di Tizio piuttosto che quelle delle compere fatte da Caio? Perché pubblicano di più le donne degli uomini? E poi: cosa pubblichiamo/condividiamo? Chi sono i nostri maestri nell'arte della condivisione? E così si arriva agli influencer. Cerchiamo su Internet e troviamo uno dei video più "cliccati" negli ultimi tempi: Marshmello "Alone": Marshmello - Alone (Fortnite Music Video)









FASI DIDATTICHE 7[^] Lezione

(continua 2). Bello, grazioso, ben fatto, ma non convince il docente che cerca altri video di canzoni del dj Marshmello e si accorge che il messaggio fa rabbrividire: dunque si può sfuggire ai bulli o si può essere accettati solo se si è speciali in qualche campo? E chi non ha la fortuna di diventare in poche ore meglio di Pelè è giusto che venga bullizzato o, nella migliore delle ipotesi, ignorato da tutti?

- 3. Già...i bulli... Sulla rete è ancora più facile essere bulli perché si è invisibili. Chi sono gli haters? E i "leoni da tastiera"?
- 4. Il docente assegna il compito per la penultima lezione: creare un prodotto digitale a scelta (un Tik Tok, una storia di Instagram..) su uno degli argomenti trattati.







8¹ Lezione:

DURATA

1 ora

MATERIALI

- Link al video: "Hate Speech e libertà di espressione" https://youtu.be/SnzMmGdW4 8
- Link al video: "Codice di condotta contro l'odio on line" https://youtu.be/EA8weRH6OSU
- Link al video: "Social network e i singoli reati" Social network e i singoli reati
- "Io combatto la tua idea, che è diversa dalla mia, ma sono pronto a battermi fino al prezzo della mia vita perché tu, la tua idea, possa esprimerla liberamente!" La libertà di espressione al tempo dei social: un vademecum
- Link a video "Democrazia on line" https://multimedia.europarl.europa.eu/ x N01-PUB-170315-EDEM ev? p p state=pop up&lang=it&autoplay
- Applicazioni: Kahoot

SETTING

Nell'aula tradizionale i banchi sono disposti ai margini per liberare un ampio spazio centrale che serve per disporre le sedie a ferro di cavallo. Ogni studente è seduto, riesce a vedere la LIM e il docente e tiene in mano il proprio smartphone che userà per cercare le informazioni e partecipare al Kahoot.

TECNOLOGIE

Per condividere con il gruppo classe visualizzazione dei video sopra indicati il docente utilizza il PC collegato alla rete Internet e alla LIM, per la presentazione sulla libertà di espressione e di pensiero utilizza il software Power point.

Gli studenti utilizzano i loro smartphone con connessione Internet, un motore di ricerca a loro scelta per ricercare gli articoli della costituzione riguardanti la libertà di pensiero e di espressione e l'applicazione Kahoot per partecipare al quiz.









CONTENUTI 8[^] Lezione:

La libertà di espressione, la partecipazione, il funzionamento della democrazia (1°parte)

- Libertà di espressione e il codice di condotta UE contro odio online.
- Parole chiave: hate speech, libertà
- il delitto di diffamazione ex art. 595 c.p.

FASI DIDATTICHE

1.Il docente mostra alla classe un video sugli Hate Specch" (https://youtu.be/SnzMmGdW4 8) poi stimola gli studenti ad un momento di dialogo: "Prova ad essere il quinto adolescente intervistato? Avresti detto le stesse cose?

Quindi chiede agli studenti di cercare autonomamente con i propri smartphone quali sono gli articoli della costituzione sulla libertà di espressione.









FASI DIDATTICHE 8[^] Lezione:

2. Il docente presenta una breve storia sulla libertà di espressione e di pensiero (attraverso Power point). La presentazione termina con la frase di Mark Twain "il pericolo non viene da ciò che non sappiamo, ma da quello che crediamo di sapere, e invece non lo è".

Il docente invita il gruppo classe ad una riflessione condivisa su questa affermazione.

- 3. Il docente mostra alla classe un secondo video sul codice di condotta contro l'odio on line: (https://youtu.be/EA8weRH6OSU) poi legge e spiega il codice di condotta UE contro odio (disponibile online). A riguardo precisa che quali social hanno aderito, l'ultimo è stato Tik Tok (notizia ansa del 9 settembre 2020).
- 4. Il docente invita gli studenti a partecipare con i propri smartphone ad un Kahoot con quiz sugli argomenti trattati.







9¹ Lezione:

DURATA

1 ora

MATERIALI

 Applicazioni: Tik Tok, Instagram, Blendspace-by Tes.

SETTING

Nell'aula tradizionale con i banchi disposti a isole, affinché gli studenti possano lavorare bene in gruppo

TECNOLOGIE

Gli studenti utilizzano i loro smartphone o tablet e l'applicazione Tik Tok per realizzare i loro lavori.

E' utilizzata la piattaforma Blendspace-by Tes, che serve per raccogliere e condividere i Tik Tok degli studenti nell'apposita sezione del progetto corrispondente al modulo formativo: "PUBBLICO E CONDIVIDO, QUINDI ESISTO".

CONTENUTI

La libertà di espressione, la partecipazione, il funzionamento della democrazia (2°parte)

- Tik Tok tra passato e presente.
- La democrazia nell'era digitale.

FASI DIDATTICHE

- 1.Discussione/riflessione con il gruppo classe sulle potenzialità e le funzioni di Tik Tok e di Instagram.
- 2. Gli studenti divisi in gruppo provano a creare un Tik Tok, ma senza girare filmati o fare foto all'interno dell'aula.
- 3. Ogni gruppo decide di ambientare il suo tik tok o storia nel passato o nel presente, attraverso un personaggio storico o attuale. Deve contenere un messaggio di libertà di espressione nel rispetto dell'altro.
- 4. Ogni gruppo avrà cura di caricare il suo lavoro nella apposita sezione del progetto su piattaforma Blendspace-by Tes (entro la lezione successiva).







10 1 Lezione:

DURATA

1 ora

MATERIALI

• Applicazioni: Mentimeter, Impari.

SETTING

Nell'aula tradizionale con i banchi disposti a isole.

Nella prima parte della lezione gli studenti sono seduti tutti rivolti verso il docente e la LIM. Nella seconda parte della lezione, dove gli studenti sono chiamati a redigere la propria rubrica di auto-valutazione, ogni gruppo si riunisce e lavora insieme nella propria isola di banchi.

Nella prima parte della lezione uno studente lavora alla LIM per raccogliere e ordinare le idee dei compagni.

Il docente fa da moderatore.

TECNOLOGIE

Il docente ha a disposizione un PC collegato alla rete Internet e alla LIM. Utilizza l'applicazione Mentimeter.

Gli studenti utilizzano i loro smartphone con connessione a Internet e l'applicazione Mentimeter.

Nella seconda parte della lezione gli studenti, riuniti in gruppo utilizzano i propri smartphone o tablet e l'applicazione Impari per redigere la propria rubrica di auto-valutazione.

Anche le rubriche di ciascun gruppo sono caricate nell'apposita sezione del progetto sulla piattaforma Blendspace-by Tes.

CONTENUTI

Creazione di una rubrica di valutazione del prodotto

- La valutazione soggettiva e oggettiva
- Come valutare un prodotto digitale: quali elementi considerare?
- Criteri di valutazione
- Criteri di attribuzione del punteggio







BY NC SA

"Cittadinanza digitale: didattica in azione" (IC E. Curiel, Paullo Tribiano)



FASI DIDATTICHE 10[^] Lezione

1.Il docente spiega il lavoro da svolgere: il gruppo classe dovrà redigere una scheda con la quale saranno valutati i lavori consegnati dai singoli gruppi.

- 2. Il docente usando Mentimeter, tramite delle domande mirate (tipo: quale aspetto del tuo lavoro vorresti che fosse valutato? Lunghezza, bellezza delle immagini, contenuto, originalità, puntualità nella consegna, chiarezza del messaggio...), guida gli studenti ad individuare i criteri secondo i quali i lavori saranno valutati.
- 3. Uno studente alla LIM raccoglie e mette in ordine le idee dei compagni, strutturandole in una scheda.
- 4. Gli studenti, a gruppi, redigono una rubrica di auto-valutazione per il proprio prodotto utilizzando la piattaforma Impari (videotutorial: Rubriche di valutazione con IMPARI-in 3 minuti)









11¹ Lezione:

DURATA

1 ora

MATERIALI

 Applicazioni: Blendspace-by Tes, Tik Tok, Instagram, Mentimeter.

SETTING

Aula tradizionale, disposizione dei banchi normale.

TECNOLOGIE

I docenti hanno a disposizione un PC collegato alla rete Internet e alla LIM. Utilizzano l'applicazione Mentimeter per mostrare alcune wordcloud significative. Aprono il progetto "PUBBLICO E CONDIVIDO, QUINDI ESISTO" sulla piattaforma Blendspace-by Tes.

Gli studenti utilizzano dal PC del docente, collegato alla LIM, Tik Tok o Instagram per mostrare ai compagni i loro prodotti.

Nella fase conclusiva della lezione gli studenti utilizzano i loro smartphone con connessione ad Internet per auto valutare i loro lavori.

Sulla piattaforma Blendspace-by Tes sono caricati, nell'apposita sezione del progetto anche le autovalutazioni degli studenti.

PC con connessione Internet, LIM.

CONTENUTI

Presentazione e condivisione dei prodotti digitali realizzati da ciascun gruppo nel corso del progetto

- Presentazione e condivisione di tutti i lavori e i contributi realizzati dagli studenti nelle varie lezioni del modulo formativo "PUBBLICO E CONDIVIDO, QUINDI ESISTO", organizzati in varie sezioni nell'omonimo progetto su piattaforma Blendspace-by Tes.
- Riflessioni finali sui temi trattati a partire dalla visualizzazione dei lavori realizzati dagli studenti.
- Autovalutazione degli studenti.



35





BY NC SA

"Cittadinanza digitale: didattica in azione" (IC E. Curiel, Paullo Tribiano)



FASI DIDATTICHE 11[^] Lezione

- 1.Almeno un paio di docenti che hanno svolto le lezioni del modulo formativo, presentano agli studenti del gruppo classe l'esito finale: il "racconto organizzato" di tutti i contributi e lavori degli studenti nel progetto "PUBBLICO E CONDIVIDO, QUINDI ESISTO" sulla piattaforma Blendspace-by Tes. Mostrano alcune word cloud significative per brevi commenti.
- 2. I docenti invitano i gruppi di studenti a mostrare ai compagni i loro lavori, scegliendone un paio tra quelli prodotti nelle varie lezioni e spiegando la motivazione della loro scelta.
- 3. Al termine delle presentazioni spazio per i commenti e le riflessioni dei docenti e degli studenti.
- 4. I docenti invitano gli studenti ad aprire la propria rubrica di autovalutazione (realizzata nella lezione precedente) e compilarla. Anche le autovalutazioni sono infine caricate nell'apposita sezione del progetto su piattaforma Blendspace-by Tes.





