



Ambito 3 – CITTADINANZA DIGITALE

a. s. 2023/2024



I.I.S. ' CIUFFELLI – EINAUDI'

PGIS01100D

TODI
PERUGIA – UMBRIA

Scuola Virtuosa dal 05/11/2020

**NEW KEY COMPETENCES FOR
LIFELONG LEARNING
DigComp 2.2**

INDICE

Classi prime **“Un Patentino per Cittadini Digitali”**

Presentazione del progetto	pag. 5
Scheda Modulo 1 : <i>“Scrivo, posto, condivido e creo per stare bene: come uso il mio device”</i> ...	pag. 6
Scheda Modulo 2 : <i>“ Mi proteggo nella rete ”</i>	pag. 7
Scheda Modulo 3 : <i>“Vigilo”</i>	pag. 8
Scheda Modulo 4 : <i>“Scrivo, posto, condivido, creo: divento protagonista!”</i>	pag. 9

Classi seconde **“Comportamenti illeciti online”**

Presentazione delle attività: finalità, modalità di svolgimento, verifica e valutazione	pag.10
Scheda modulo 1 COMPORTAMENTI E KNOW-HOW NELL’INTERAZIONE IN AMBIENTE DIGITALE.....	pag.11
Scheda modulo 2 PROTEGGERE SE STESSI E GLI ALTRI DA POSSIBILI PERICOLI NEGLI AMBIENTI DIGITALI	pag.12
Verifica e valutazione:	
Presentazione del compito di realtà per la certificazione delle competenze in uscita dal primo biennio.....	pag.13
Scheda di consegna del compito di realtà.....	pag.14
Questionario/ verifica delle conoscenze (link)	pag.14
Documento programmatico di istituto per la prevenzione e il contrasto al cyberbullismo.....	pag.15
Questionario genitori (link)	pag.16
Questionario docenti (link).....	pag.16

Classi terze “ ***Relazioni disfunzionali”: sessualità e dipendenze online***”

Presentazione delle attività: finalità, modalità di svolgimento, verifica e valutazione		pag. 17
Scheda modulo 1	INSORGENZA DI RELAZIONI DISFUNZIONALI E SESSUALITÀ ONLINE	pag. 18
Scheda modulo 2	IAD (<i>Internet Addiction Disorder</i>) : DIPENDENZE ONLINE	pag. 19
Verifica e valutazione	Questionario/ verifica delle conoscenze (link)	pag. 20
	Test sulle dipendenze dai social – Self-Assessment by Psych Central Research Team, New England (USA)—(link)	pag. 20
INIZIATIVE	Proposta di tematiche per incontri con esperti esterni.....	pag. 20

Classi quarte ***Identità online e realtà virtuale***

Presentazione delle attività: finalità, modalità di svolgimento, verifica e valutazione		pag. 21
Scheda modulo 1	IDENTITÀ ONLINE.....	pag. 22
Scheda modulo 2	REALTÀ VIRTUALE, REALTÀ AUMENTATA E INTELLIGENZA ARTIFICIALE	pag. 23
Verifica e valutazione	Questionario/ verifica delle conoscenze (link).....	pag. 24
ATTIVITÀ	Esperienza laboratoriale di realtà virtuale: visita di Londra con visore VR (realtà immersiva)	pag. 24

Classi quinte ***Spirito critico del cittadino digitale nell'era della (dis-) informazione***

Presentazione delle attività: finalità, modalità di svolgimento, verifica e valutazione		pag. 25
Scheda modulo 1	‘INFODEMIA’, ‘DISTRATTORI’ e MANIPOLAZIONE	pag. 26
Scheda modulo 2	FAKENEWS	pag. 27
Verifica e valutazione	Questionario/ verifica delle conoscenze (link).....	pag. 28
Compito di realtà	Individuare le fake news all’interno di materiali forniti dal docente motivando e indicando strumenti e strategie di debunking	

<u>Allegato A</u> - Griglia di Osservazione Sistemica	pag. 29
<u>Allegto B</u> – Griglia di valutazione del Prodotto	pag. 30
<u>Allegato C</u> - Griglia di valutazione Metacognitiva	pag. 31
<u>Allegato D</u> - Griglia di autovalutazione dello studente	pag. 32



I.T.A. "Ciuffelli" - Todi

PROGRAMMAZIONE EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO 3: EDUCAZIONE ALLA **CITTADINANZA DIGITALE**

CLASSI PRIME

Riferimenti normativi:

- Legge 20 agosto 2019, n. 92, art 5
- Linee Guida allegate al DM n. 35/2020 -Allegato C
- Raccomandazioni del Parlamento Europeo sulle competenze chiave (2018)
- DigComp 2.2 del 2022
- Legge 71/2017

Presentazione del progetto:

Le classi prime saranno coinvolte nel progetto "**Un Patentino per Cittadini Digitali**" a cura dell'USR per l'Umbria con attività in classe svolte dalla Prof.ssa Piscini Anna Rita in qualità di membro del Team Digitale (Animatore Digitale 4.0 certificato da MIUR / EIPASS) e referente di istituto per il contrasto al cyberbullismo (USR Umbria- nota prot. AOODRUM n. 12440 del 31-08-2023).

Per lo svolgimento delle attività il docente incaricato si avvarrà di un kit di materiali predisposti da esperti, resi disponibili attraverso una piattaforma dedicata ed aventi come oggetto lo sviluppo di competenze relative all'uso sicuro e consapevole degli strumenti tecnologici, della rete e delle più recenti app di messaggistica.

Le attività si svolgeranno in co-presenza con i docenti in orario secondo calendario ancora da definirsi in dettaglio e comunque nel rispetto delle generiche indicazioni sin qui fornite:

- 5 Ottobre: presentazione del progetto da parte dell'USR Umbria, adesione e disponibilità delle risorse fornite alle scuole
- 30 Ottobre : primo incontro informativo sulle modalità di svolgimento del progetto
- 15 Novembre : invio Kit di formazione per i docenti, delle risorse didattiche, della programmazione degli obiettivi didattici ed educativi, del materiale facoltativo di approfondimento e del materiale informativo destinato alle famiglie
- Dicembre-Aprile: realizzazione delle attività
- 4 Dicembre: incontro online per docenti, studenti e genitori con un esperto esterno
- Aprile-Maggio: test computer based, a livello regionale, predisposto dal gruppo di lavoro dell'USR in collaborazione con l'Università degli Studi di Perugia.
- Maggio: consegna del patentino
- Giugno: compilazione del questionario di monitoraggio
- 30 Giugno: presentazione di un progetto / elaborato che illustri un momento o un aspetto particolare delle attività svolte

Il singolo consiglio di classe dovrà individuare

- Il monte ore da dedicare allo svolgimento delle attività previste nei 4 moduli (fermo restando il syllabus di base su cui verterà il test regionale)

- quali docenti coinvolgere
- un eventuale percorso con esperti (polizia postale, psicologi, sociologi,...)

Sitografia consultabile per ulteriori informazioni:



<https://istruzione.umbria.it/usr-umbria/patentino-per-cittadini-digitali/>

<https://istruzione.umbria.it/usr-umbria/patentino-per-cittadini-digitali/>

<https://sites.google.com/campusdavinci.it/usrumbria-patcittadinidigitali/home-page?authuser=2>

Contenuti:

Nello schema a seguire sono riportati i contenuti oggetto delle attività e di verifica delle conoscenze di base per il rilascio del patentino.

	
MODULO 1	
Scrivo, posto, condivido e creo per stare bene: come uso il mio device.	
Consapevolezza della necessità di tutelare la privacy e della dimensione del proprio privato.	
Consapevolezza della propria presenza online, sia quantitativa che qualitativa.	
OBIETTIVI EDUCATIVI	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Essere consapevoli del proprio comportamento, del proprio linguaggio e del tempo trascorso online. ▪ Gestione consapevole del tempo trascorso online e della sua funzionalità.
OBIETTIVI DIDATTICI	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Consapevolezza e cura dei dati personali. ▪ Distinguere rischi e minacce negli ambienti digitali. ▪ Individuare modalità per valutare l'affidabilità e la cura della privacy. ▪ Consapevolezza e cura della propria reputazione digitale.
TEMATICHE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Privacy e dati ▪ Benessere digitale – Gestione del tempo ▪ Web reputation ▪ Hate speech



MODULO 2

Mi proteggo nella rete

Consapevolezza dei principali rischi della rete, dello scarto tra apparenza e realtà nelle relazioni, nell'informazione

OBIETTIVI EDUCATIVI	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Consapevolezza dei principali rischi della rete, dello scarto tra apparenza e realtà ▪ Sapersi relazionare positivamente e in maniera funzionale online
OBIETTIVI DIDATTICI	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Proteggere strumenti e contenuti, comprendere le dinamiche, i rischi in ambienti digitali ▪ Saper evitare rischi al benessere fisico e psicologico durante l'utilizzo di tecnologie digitali ▪ Essere in grado di proteggere se stessi e gli altri da possibili pericoli in rete ▪ Capire a chi rivolgersi, trovando soluzioni concrete
TEMATICHE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Adescamento ▪ Challenge ▪ Cyberbullismo ▪ Disinformazione e Fake News



MODULO 3

Vigilo

Consapevolezza dei pericoli connessi alla rete, tutelarsi dai contatti non sicuri
Sapersi relazionare online
Tutelarsi da informazioni e contenuti non verificati
Chiedere aiuto e segnalare

OBIETTIVI EDUCATIVI	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Consapevolezza dei principali rischi della rete, dello scarto tra apparenza e realtà
OBIETTIVI DIDATTICI	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Proteggere strumenti e contenuti, comprendere le dinamiche, i rischi in ambienti digitali ▪ Saper evitare rischi al benessere fisico e psicologico durante l'utilizzo di tecnologie digitali ▪ Essere in grado di proteggere se stessi e gli altri da possibili pericoli in rete ▪ Capire a chi rivolgersi, trovando soluzioni concrete
TEMATICHE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Hikikomori ▪ Gioco d'azzardo ▪ Phishing ▪ Truffe online ▪ Sexting ▪ Revenge porn ▪ (Pedo) pornografia e contenuti inadatti ▪ A chi segnalare e a chi chiedere aiuto



MODULO 4

Scrivo, posto, condivido, creo: divento protagonista!

Strumenti e consapevolezza per essere non solo fruitori, ma creatori competenti di contenuti

OBIETTIVI EDUCATIVI	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Consapevolezza delle regole e delle responsabilità legali ▪ Proteggere le proprie e le altrui creazioni e documenti
OBIETTIVI DIDATTICI	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Essere in grado di fruire di contenuti online ▪ Comprendere la normativa di riferimento e sapersi orientare in rete ▪ Essere in grado di creare contenuti adeguati allo scopo prefissato e conformi alla normativa
TEMATICHE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Copyright, Diritto d'autore e Licenze CC ▪ Social (lessico, aspetti legali, prodotti, relazioni) ▪ Responsabilità legali



PROGRAMMAZIONE EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO 3 : EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA DIGITALE

CLASSI SECONDERiferimenti normativi:

- Legge 20 agosto 2019, n. 92, art 5
- Linee Guida allegate al DM n. 35/2020 -Allegato C
- Raccomandazioni del Parlamento Europeo sulle competenze chiave (2018)
- DigComp 2.2 del 2022
- Nota MI 18 febbraio 2021, n. 482

La L. 92/2019 prevede all'art. 5 'Educazione alla cittadinanza digitale', comma 2 che le abilità e conoscenze digitali essenziali debbano essere sviluppate [...] con gradualità tenendo conto dell'età degli alunni e degli studenti.

La programmazione delle attività di Educazione Civica – ambito 3 - prevede pertanto una suddivisione delle tematiche in 5 diverse macro-aree come riassunte nel seguente schema:

CLASSI	MACRO AREA
Classi prime	SICUREZZA
Classi seconde	COMPORAMENTI ILLECITI ONLINE
Classi terze	RELAZIONI DISFUNZIONALI: SESSUALITA' e DIPENDENZE ONLINE
Classi quarte	IDENTITA' e REALTA' VIRTUALI
Classi quinte	IL PENSIERO CRITICO DEL CITTADINO DIGITALE NELL'ERA DELLA (DIS-) INFORMAZIONE

FINALITA':

Per le classi seconde sono previste attività finalizzate a sensibilizzare e rendere consapevoli gli studenti dei rischi connessi ad un uso non corretto del web, della rete e delle app di messagistica, incluse le conseguenze civili e penali di comportamenti illeciti

CONTENUTI

Le tematiche trattate vengono riportate in dettaglio nelle schede a seguire

MODALITA' DI SVOLGIMENTO:

Le attività in classe saranno svolte dalla Prof.ssa Piscini Anna Rita in qualità di membro del Team Digitale (Animatore Digitale 4.0 certificato da MIUR / EIPASS) e referente di istituto per la prevenzione e il contrasto al cyberbullismo e in co-presenza con il docente in orario.

MODALITA' di VERIFICA E VALUTAZIONE:

- test di valutazione sulla conoscenza delle tematiche trattate (a cura del docente referente per il bullismo e cyberbullismo)
- valutazione del prodotto (ALLEGATO A)
- osservazione sistemica della partecipazione alle attività e dell'interesse mostrato (ALLEGATO B)
- valutazione dei singoli docenti delle discipline coinvolte nel compito di realtà

MODULO 1			
L. 92/2019, art 5 - comma	DigComp 2.2		
<p><i>b) interagire attraverso varie tecnologie digitali e individuare i mezzi e le forme di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto;</i></p> <p><i>g) essere in grado di evitare, usando tecnologie digitali, rischi per la salute e minacce al proprio benessere fisico e psicologico; essere in grado di proteggere se' e gli altri da eventuali pericoli in ambienti digitali; essere consapevoli di come le tecnologie digitali possono influire sul benessere psicofisico e sull'inclusione sociale, con particolare attenzione ai comportamenti riconducibili al bullismo e al cyberbullismo.</i></p>	Essere al corrente delle norme comportamentali e del know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e interazione con gli ambienti digitali.		
	CONOSCENZE	ABILITA' / COMPETENZE	TEMATICHE
	<p>2.5 a) Conoscere il significato dei messaggi non verbali (ad esempio, gif, faccine e altri emoji) utilizzati negli ambienti digitali (ad esempio, social media, messaggistica istantanea) e sapere che il loro uso può essere offensivo anche al variare della cultura di un paese o di una comunità</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Essere in grado di utilizzare messaggi verbali e non verbali in modo non offensivo e non ostile (ad esempio attaccando determinati individui o gruppi sulla base di una diversità di opinione, fede, orientamento, ...); - saper gestire l'interazione e la comunicazione in diversi contesti socio-culturali e in situazioni specifiche di un determinato ambito - essere in grado di gestire i propri sentimenti quando si parla con altre persone in rete, in chat e in genere attraverso dispositivi digitali - essere inclini ad adottare una prospettiva empatica nella comunicazione (ad esempio, essere sensibili alle emozioni e alle esperienze di un'altra persona, negoziare i dissidi per costruire e sostenere relazioni eque e rispettose); - Saper essere aperti e rispettosi nella interazione online dei punti di vista delle persone con diversa cultura, background, credenze, valori, opinioni o condizioni personali; 	<ul style="list-style-type: none"> - Netiquette - Hate speech - Diffamazione online - Inguria online - Minacce e molestie online
<p>2.5 c) Comprendere che comportamenti inappropriati negli ambienti digitali (anche dovuti ad esempio ad alterazioni dell'umore, stato di ebbrezza, eccessiva intimità e altri comportamenti sessualmente espliciti) possono costituire un reato civile e penale</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Saper valutare i rischi e le conseguenze legati ad un atteggiamento non corretto in rete, online e nelle app di messaggistica e saper evitare comportamenti che possano danneggiare – anche a lungo termine - gli aspetti sociali e personali della vita propria e altrui. 	<ul style="list-style-type: none"> - “(over-) sharenting” - Revenge porn - Sexting - Sextortion - Diffusione di immagini non autorizzate e trattamento illecito di dati 	

MODULO 2			
L. 92/2019, art 5 - comma	DigComp 2.2		
<p>b) interagire attraverso varie tecnologie digitali e individuare i mezzi e le forme di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto;</p> <p>g) essere in grado di evitare, usando tecnologie digitali, rischi per la salute e minacce al proprio benessere fisico e psicologico; essere in grado di proteggere se' e gli altri da eventuali pericoli in ambienti digitali; essere consapevoli di come le tecnologie digitali possono influire sul benessere psicofisico e sull'inclusione sociale, con particolare attenzione ai comportamenti riconducibili al bullismo e al cyberbullismo.</p>	Essere in grado di evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali. Essere in grado di proteggere sé stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad esempio il cyberbullismo)		
	CONOSCENZE	ABILITA' / COMPETENZE	TEMATICHE
	<p>4.3 b) Essere a conoscenza che molti servizi di comunicazione e ambienti digitali (ad esempio i social media) utilizzano meccanismi e manipolazioni per influenzare il comportamento degli utenti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Saper riconoscere le tecniche applicate e le spinte persuasive volte a manipolare e/o indebolire la capacità di controllo nelle decisioni (ad esempio, indurre gli utenti a dedicare sempre più tempo alle attività online e incoraggiarne il consumismo). - Saper valutare i rischi e mettere in atto strategie di difesa per non incorrere in situazioni che possano mettere a rischio la sicurezza e il benessere psico-fisico proprio e altrui 	<ul style="list-style-type: none"> - Nudging - Gamification - Click baiting - Circonvenzione - Truffa “alla nigeriana” - Challenge - Istigazioni al suicidio
<p>4.3 e) Sapere a cosa si riferisce il termine “cyberbullismo” e conoscerne le varie forme</p> <p>4.3 f) Sapere cosa si intende con “effetto di disinibizione online”, che questo può portare ad una maggiore tendenza al “flaming” online; conoscere i rischi ad essi legati</p> <p>4.3 g) Essere consapevole del fatto che i gruppi vulnerabili (ad esempio bambini, persone con minori abilità sociali e prive di un supporto sociale in presenza) sono a maggior rischio di vittimizzazione negli ambienti digitali (ad esempio cyberbullismo e adescamento online).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Saper riconoscere i messaggi e le attività online ostili o offensivi che attaccano determinati individui o gruppi di individui e saper utilizzare misure di contrasto e denuncia 	<ul style="list-style-type: none"> - “disinibizione online” - Flaming - CYBERBULLISMO: trickery impersonation exclusion Cyberstalking Cyberbashing / happy slapping - L. 29 Maggio 2017, n. 71 - Uffici preposti per la segnalazione e la rimozione dei contenuti 	

COMPITO DI REALTA'

Classi seconde

Gli studenti realizzano un questionario finalizzato alla raccolta di dati, informazioni e livello di consapevolezza tra gli alunni relativi ai fenomeni del bullismo e cyberbullismo.

Le indicazioni nella scheda di consegna del lavoro dovranno essere quanto più generiche possibili per consentire agli studenti autonomia e creatività

FASI	ATTIVITA'		VALUTAZIONE
1	Lavoro individuale (da svolgere a casa sulla base delle indicazioni fornite – somministrazione scheda di consegna del lavoro)	ciascun alunno propone il proprio lavoro dopo aver ricercato in rete materiali da utilizzare come spunto o facendo solo riferimento a quanto appreso durante le lezioni	Valutazione del prodotto (docente di informatica / italiano / diritto / coordinatore...)
2	Attività in classe	Gli alunni considerano e discutono i diversi lavori, valutano e selezionano i contributi più significativi	valutazione su griglia di osservazione sistemica / valutazione su griglia di <i>debate</i> da parte del docente in orario
3	Attività di tutto il gruppo classe	Gli alunni elaborano e redigono il documento finale	Valutazione su griglia di osservazione sistemica da parte del docente in orario
4	Attività guidata in classe	Con l'aiuto del docente di matematica, gli alunni analizzano i risultati e elaborano dati e statistiche del fenomeno nel proprio istituto e lo confrontano con altri dati reperiti in rete	Valutazione del docente di matematica (esercizio /test / questionario / osservazione / prodotto...)
5	Relazione individuale sul lavoro svolto (da svolgere a casa o come momento di verifica scritta in classe sulla base delle indicazioni fornite – scheda relazione individuale e questionario di autovalutazione)	Gli alunni consegnano al docente una relazione scritta sulle attività e compilano il questionario di autovalutazione	Valutazione del docente di italiano
6	Lavoro in classe	Gli studenti fanno proposte su possibili attività, iniziative o integrazione di regolamenti che la scuola potrebbe intraprendere per prevenire e contrastare il fenomeno	Valutazione su griglia di osservazione sistemica da parte del docente di diritto

SCHEDA DI CONSEGNA DEL LAVORO	
Alunno Classe	
Sulla base delle conoscenze apprese in classe sul fenomeno del bullismo e del cyberbullismo e dei rischi ad esso connessi, elabora un questionario conoscitivo	
TITOLO	
BREVE PRESENTAZIONE DELLE FINALITA'	
DESTINATARI	
MODALITA' DI SOMMINISTRAZIONE	
RISORSE UTILIZZATE	
TEMPI E MODALITA' DI CONSEGNA (da compilare a cura del docente)	

Questionario sulle
conoscenze



<https://forms.gle/dbqTKPqmNWmpVCgdA>



PGIS01100D

Scuola Virtuosa dal 05/11/2020



I.I.S. ' CIUFFELLI – EINAUDI - ANGELANTONI'

Referente di istituto per la prevenzione e il contrasto al bullismo e al cyberbullismo Prof.ssa Anna Rita Piscini

La Nota MI del 18 febbraio 2021, n. 482 - Linee di Orientamento per la prevenzione e il contrasto del Bullismo e Cyberbullismo - aggiornamento 2021 - per le istituzioni scolastiche di ogni grado – prevede tra le buone pratiche che una istituzione scolastica dovrebbe intraprendere una serie di strategie di intervento, formazione e attività programmatiche previste all'interno del progetto

"Generazioni Connesse - Safer Internet Centre Italiano"



<https://www.generazioniconnesse.it/site/it/home-page/>

La partecipazione al progetto 'Generazioni Connesse' ha consentito al nostro istituto di essere ufficialmente certificato dal Ministero dell'Istruzione e del Merito come "scuola virtuosa" (tra le prime in Italia) essendoti dotata nel 2020 di un documento programmatico - denominato '**ePolicy**' - volto a descrivere:

- ✓ il proprio approccio alle tematiche legate alle competenze digitali, alla sicurezza online e ad un uso positivo delle tecnologie digitali nella didattica;
- ✓ le norme comportamentali e le procedure per l'utilizzo delle Tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) in ambiente scolastico;
- ✓ le misure per la prevenzione dei rischi legati all'uso delle tecnologie digitali;
- ✓ le misure per la rilevazione e gestione delle problematiche connesse ad un uso non consapevole delle tecnologie digitali.

Per il raggiungimento di questi obiettivi il capitolo 2.4 del documento prevede tra le iniziative messe in atto dalla scuola azioni di sensibilizzazione delle famiglie e un coinvolgimento dei genitori e dei docenti in modo particolare per la prevenzione del bullismo e del cyberbullismo.



https://www.generazioniconnesse.it/site/it/banca-dati-epolicy/?ricerca_complessiva=PGIS01100D

A tal fine, tra le azioni programmatiche previste nel documento sono stati previsti

- ✓ un incontro informativo con i genitori (anche in modalità online) in cui verranno illustrate le iniziative della scuola e richiesta la loro disponibilità a svolgere un questionario di sondaggio/ monitoraggio, indicandone le modalità e le finalità. A conclusione del percorso verrà anche consegnato un manuale per le famiglie sull'uso sicuro e consapevole della rete
- ✓ un questionario riservato ai docenti per il monitoraggio e la raccolta di dati e informazioni utili e volti al miglioramento dell'azione di prevenzione e contrasto al fenomeno del bullismo e del cyberbullismo predisposto dal docente referente Prof.ssa Piscini Anna Rita.

Entrambi i questionari saranno realizzati, somministrati e analizzati dal docente referente per il bullismo e il cyber bullismo Prof.ssa Anna Rita Piscini

QUESTIONARIO DI MONITORAGGIO PER LE AZIONI DI PREVENZIONE E IL CONTRASTO DEI FENOMENI DI BULLISMO E CYBERBULLISMO

A cura del referente di istituto Prof.ssa Anna Rita Piscini

**QUESTIONARIO
GENITORI**



<https://forms.gle/cAPy8PKZMHafBmsLA>

**QUESTIONARIO
DOCENTI**



<https://forms.gle/2oimrGpcSW5jGCso8>



PROGRAMMAZIONE EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO 3 : EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA DIGITALE

CLASSI TERZERiferimenti normativi:

- Legge 20 agosto 2019, n. 92, art 5
- Linee Guida allegate al DM n. 35/2020 -Allegato C
- Raccomandazioni del Parlamento Europeo sulle competenze chiave (2018)
- DigComp 2.2 del 2022
- Nota MI 18 febbraio 2021, n. 482

La L. 92/2019 prevede all'art. 5 'Educazione alla cittadinanza digitale', comma 2 che le abilità e conoscenze digitali essenziali debbano essere sviluppate [...] con gradualità tenendo conto dell'età degli alunni e degli studenti.

La programmazione delle attività di Educazione Civica – ambito 3 - prevede pertanto una suddivisione delle tematiche in 5 diverse macro-aree come riassunte nel seguente schema:

CLASSI	MACRO AREA
Classi prime	SICUREZZA
Classi seconde	COMPORTEMENTI ILLECITI ONLINE
Classi terze	RELAZIONI DISFUNZIONALI: SESSUALITA' e DIPENDENZE ONLINE
Classi quarte	IDENTITA' e REALTA' VIRTUALI
Classi quinte	IL PENSIERO CRITICO DEL CITTADINO DIGITALE NELL'ERA DELLA (DIS-) INFORMAZIONE

FINALITA':

Per le classi terze sono previste attività finalizzate a sensibilizzare e rendere consapevoli gli studenti dei rischi connessi ad un uso non corretto del web, delle app di messaggistica e della tecnologia digitale in generale, con particolare attenzione – dato il preoccupante incremento annuale - all' insorgenza di relazioni disfunzionali online (soprattutto nella sfera della sessualità) e di IAD (Internet Addiction Disorder) ovvero dei disturbi da dipendenza legati all'utilizzo intensivo e ossessivo di internet

CONTENUTI

Le tematiche trattate vengono riportate in dettaglio nelle schede a seguire

MODALITA' DI SVOLGIMENTO:

Le attività in classe saranno svolte dalla Prof.ssa Piscini Anna Rita in qualità di membro del Team Digitale (Animatore Digitale 4.0 certificato da MIUR / EIPASS) e in co-presenza con il docente in orario.

MODALITA' di VERIFICA E VALUTAZIONE:

- test di valutazione sulla conoscenza delle tematiche trattate (predisposto e somministrato dalla prof.ssa Piscini)
- osservazione sistemica della partecipazione alle attività e dell'interesse mostrato (ALLEGATO B)

MODULO 1			
L. 92/2019, art 5 - comma	Insorgenza di relazioni disfunzionali e sessualità online		
<p>b) interagire attraverso varie tecnologie digitali e individuare i mezzi e le forme di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto;</p> <p>e) creare e gestire l'identità digitale, essere in grado di proteggere la propria reputazione, gestire e tutelare i dati che si producono attraverso diversi strumenti digitali, ambienti e servizi, rispettare i dati e le identità altrui; utilizzare e condividere informazioni personali identificabili proteggendo se stessi e gli altri;</p>	DigComp 2.2		
	CONOSCENZE	ABILITA' / COMPETENZE	TEMATICHE
	<p>2.5 Sapere che comportamenti inappropriati negli ambienti digitali possono costituire un reato civile e penale</p> <p>2.6 Conoscere i rischi legati alla diffusione di immagini private proprie e altrui</p> <p>2.6 Essere consapevoli che attività e comportamenti online non corretti lasciano tracce senza limiti di spazio e di tempo con conseguenze persistenti sul benessere psico-fisico e danni alla reputazione e compromettendo una serena vita sociale</p> <p>2.6 Sapere che è possibile controllare la propria "impronta digitale"</p>	<p>- Saper valutare i rischi e le conseguenze legati ad un atteggiamento non corretto in rete, online e nelle app di messaggistica e saper evitare comportamenti che possano danneggiare – anche a lungo termine - gli aspetti sociali e personali della vita propria e altrui.</p> <p>- Saper valutare i rischi e le conseguenze legati ad un atteggiamento non corretto in rete, online e nelle app di messaggistica e saper evitare comportamenti che possano danneggiare – anche a lungo termine - gli aspetti sociali e personali della vita propria e altrui.</p> <p>Saper assumere comportamenti corretti anche nella sfera privata e intima nel rispetto di sé e degli altri</p>	<p>- Diffusione di immagini non autorizzata e trattamento illecito di dati</p> <p>- (pedo) pornografia online e accesso a contenuti inadatti o illegali</p> <p>- detenzione e diffusione di materiale pedo-pornografico</p> <p>- darkweb</p> <p>- adescamento online</p> <p>- Romance Scam</p> <p>- revenge porn</p> <p>- sexting</p> <p>- sextortion</p> <p>- sexgrooming</p> <p>- Onlyfans</p> <p>- Periscope</p> <p>- Online dating</p>
	<p>4.3 Conoscere le modalità di segnalazione e rimozione di contenuti indesiderati e gli uffici o forze dell'ordine preposte</p>	<p>- sapersi tutelare e saper risolvere problemi legati alla diffusione di immagini e contenuti illegali o indesiderati</p>	<p>- Segnalazione e rimozione di contenuti inadatti o indesiderati : gli uffici e le Forze dell'Ordine preposti</p>

MODULO 2			
L. 92/2019, art 5 - comma	IAD (Internet Addiction Disorder) : DIPENDENZE ONLINE		
<p><i>g) essere in grado di evitare, usando tecnologie digitali, rischi per la salute e minacce al proprio benessere fisico e psicologico; essere in grado di proteggere se' e gli altri da eventuali pericoli in ambienti digitali; essere consapevoli di come le tecnologie digitali possono influire sul benessere psicofisico e sull'inclusione sociale,</i></p>	DigComp 2.2		
	CONOSCENZE	ABILITA' / COMPETENZE	TEMATICHE
	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere i vari tipi di disturbi che potrebbero insorgere a causa di un uso eccessivo di Internet, dei social media e della navigazione nel web - Conoscere i sintomi della dipendenza digitale (ad esempio perdita di controllo, sintomi di astinenza, regolazione disfunzionale dell'umore, ...) - Sapere quali potrebbero essere le cause psicologiche, sociali, economiche o di altra natura che inducono a una dipendenza e ad un uso ossessivo/compulsivo del web, dei social media e della tecnologia digitale - Conoscere il proprio stato di salute e capire se ci si trova in uno stato di dipendenza - Sapere a chi rivolgersi (servizi sanitari, enti,) per cure e supporto 	<ul style="list-style-type: none"> - 4.3 Sapere che è importante trovare un equilibrio nell'impiego delle tecnologie digitali, scegliendo anche eventualmente di non utilizzarle nella consapevolezza che molti diversi aspetti della vita digitale possono avere un impatto su salute, benessere e soddisfazione personale - 4.3 Preoccuparsi del proprio benessere fisico e mentale adottando comportamenti di auto-regolazione per limitare il rischio di uso eccessivo del web, dipendenza da ambienti digitali, comportamenti compulsivi - 4.3 Saper riconoscere i sintomi di dipendenza digitale - 4.3 Saper chiedere aiuto e intervenire in modo appropriato per ritrovare il proprio benessere e stato di salute 	<ul style="list-style-type: none"> - Internet Addiction Disorder (IAD) - Social Media Addiction - Nomofobia - Trading online addiction - Cybersex addiction - Dipendenza da Videogiochi - Sexting Dipendenza - Cosa si intende per benessere psico-fisico secondo l'OMS - Disturbi legati a modelli o idealizzazioni (ansia, depressione, anoressia,...) - Sintomi di IAD - Cause di IAD - Come uscire dalle dipendenze online - #monkmode

Questionario sulle
conoscenze



<https://forms.gle/gvm47cFGwqQjd14h8>

Test sulle dipendenze IAD
(Internet Addiction
Disorder)



<https://psychcentral.com/quizzes/internet-addiction-quiz/>



I consigli di classe potrebbero prevedere incontri con esperti su una delle tematiche proposte o su entrambe:

- *Affettività e sessualità*
- *Educazione ai sentimenti*
- *Dipendenze digitali*

-



PROGRAMMAZIONE EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO 3 : EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA DIGITALE

CLASSI QUARTERiferimenti normativi:

- Piano d'azione europeo per l'educazione digitale 2021-2027.
- DigComp 2.2 del 2022
- *Artificial Intelligence Act*, regolamento del parlamento Europeo sull'Intelligenza Artificiale

La L. 92/2019 prevede all'art. 5 '**Educazione alla cittadinanza digitale**', comma 2 che le abilità e conoscenze digitali essenziali debbano essere sviluppate [...] con gradualità tenendo conto dell'età degli alunni e degli studenti.

La programmazione delle attività di Educazione Civica – ambito 3 - prevede pertanto una suddivisione delle tematiche in 5 diverse macro-aree come riassunte nel seguente schema:

CLASSI	MACRO AREA
Classi prime	SICUREZZA
Classi seconde	COMPORAMENTI ILLECITI ONLINE
Classi terze	RELAZIONI DISFUNZIONALI: SESSUALITA' e DIPENDENZE ONLINE
Classi quarte	IDENTITA' ONLINE e REALTA' VIRTUALE
Classi quinte	IL PENSIERO CRITICO DEL CITTADINO DIGITALE NELL'ERA DELLA (DIS-) INFORMAZIONE

FINALITA':

Per le classi quarte sono previste attività finalizzate a sensibilizzare e rendere consapevoli gli studenti della difficoltà di gestire separatamente (nei tempi e luoghi) e in modo chiaramente distinto l'identità personale reale e quella virtuale e di vivere con consapevolezza una realtà 'altra' (digitale, virtuale, aumentata) anche in considerazione dei nuovi panorami (e rischi) connessi all'Intelligenza artificiale (AI)

CONTENUTI

Le tematiche trattate vengono riportate in dettaglio nelle schede a seguire

MODALITA' DI SVOLGIMENTO:

Le attività in classe saranno svolte dalla Prof.ssa Piscini Anna Rita in qualità di membro del Team Digitale (Animatore Digitale 4.0 certificato da MIUR / EIPASS) e in co-presenza con il docente in orario.

MODALITA' di VERIFICA E VALUTAZIONE:

- test di valutazione sulla conoscenza delle tematiche trattate (predisposto e somministrato dalla prof.ssa Piscini)
- verifica del docente di italiano secondo la tipologia di prova che riterrà più opportuna
- osservazione sistemica della partecipazione alle attività e dell'interesse mostrato (ALLEGATO B)

MODULO 1		
IDENTITA' ONLINE		
DigComp 2.2		
CONOSCENZE	ABILITA' / COMPETENZE	TEMATICHE
<ul style="list-style-type: none"> - conoscere il concetto di 'gemello virtuale' - sapere come cambia la percezione di sé ('come mi vedo') sulla base del feedback online della propria immagine ('come mi vedono gli altri') - conoscere i rischi e le conseguenze sulla salute fisica e mentale di una distorsione tra identità reale ('come sono') e identità virtuale (fantasia del 'come vorrei essere'): crisi di identità, perdita del senso della realtà, amnesia digitale, ansia sociale, perdita di autostima, narcisismo digitale, depressione - conoscere i dati relativi all'impatto psico-emotivo - positivo e negativo - di <i>influencers</i> e <i>content creators</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - saper gestire l'identità virtuale e le relazioni socio-affettive online evitando con il giusto equilibrio distorsione o sovrapposizione tra reale e virtuale - essere disponibili a modificare il proprio comportamento e ad adottare procedure in ambito digitale che garantiscano benessere psico-fisico e accettazione di sé - riflettere sull'influenza dei media, di modelli social di riferimento e di personalità virtuali sulla formazione della propria immagine, del concetto di sé e sullo sviluppo della personalità - Riflettere sulla necessità di un sano equilibrio tra mondo reale e realtà virtuale ed essere consapevoli che l'universo virtuale può essere una forma di 'compensazione' positiva o negativa di un mondo reale non accessibile 	<ul style="list-style-type: none"> - Il 'gemello virtuale' nelle relazioni sociali e affettive - La percezione di sé nel mondo digitale - Anonimato online / identità multiple - Web Reputation - Hikikomori - 'narcisismo digitale' - L'effetto influencer' e content creators - La percezione (idealizzata) della realtà online - Motivazioni psicologiche, sociali, culturali, economiche che inducono alla creazione di un sé virtuale che vive in un universo digitale

MODULO 2		
REALTA' VIRTUALE, REALTA' AUMENTATA E INTELLIGENZA ARTIFICIALE		
DigComp 2.2		
CONOSCENZE	ABILITA' / COMPETENZE	TEMATICHE
<ul style="list-style-type: none"> - conoscere l'impatto crescente della realtà digitale, virtuale ed aumentata e dell'intelligenza artificiale in tutti gli ambiti della vita quotidiana - conoscere gli usi positivi ed 'etici' della realtà virtuale e della realtà aumentata (ad esempio educazione, scienza, medicina, ingegneria, ...) - conoscere gli usi positivi ed 'etici' dell'intelligenza artificiale (sanità, pubbliche amministrazioni, commercio, istruzione, viaggi, ambiente,) - conoscere gli usi 'malevoli' dell'intelligenza artificiale (furto di dati, deepfake, crimini, fakenews, ...) - conoscere le leggi e le norme italiane, europee e internazionali che regolano l'uso degli strumenti e degli ambienti di Open AI 	<ul style="list-style-type: none"> - 2.3 Riflettere sulla natura e gli scopi della realtà digitale, della realtà virtuale, della realtà aumentata e dell'intelligenza artificiale sapendo che di per sé non sono né buone né cattive e che ciò che ne determina la positività o la negatività per gli individui e per la società risiede nelle modalità con cui sono state progettate, con cui vengono usate, da chi e per quali scopi - 2.3 Essere consapevoli che la realtà virtuale (VR) e realtà aumentata (AR) consentono di esplorare nuovi ambienti simulati e di interagire all'interno del mondo fisico e digitale così da diventare – se usate in modo corretto e consapevole - una opportunità di crescita e di formazione, di sviluppo e di garanzia di eguaglianza - Riflettere sulla necessità di un sano equilibrio tra mondo reale e realtà virtuale ed essere consapevoli che l'universo virtuale può essere una forma di 'compensazione' positiva o negativa di un mondo reale non accessibile o di strumenti non disponibili 	<ul style="list-style-type: none"> - Da IoT a IoE - Realtà virtuale e realtà aumentata - Artificial Intelligence (AI) - Il metaverso - ChatGPT e chatbot emergenti - espansione degli NFT - Il caso 'Neuralink' - Il caso 'Black Mirror' - Normativa vigente sull'uso etico dell'intelligenza artificiale e nuove Linee Guida del Parlamento Europeo

Questionario sulle
conoscenze

CLICK



<https://forms.gle/Nfvq5FmPaQV6vEjp7>



Nel periodo di svolgimento del modulo 2 gli alunni delle classi quarte avranno l' opportunità di sperimentare le potenzialità educative e formative connesse ad un uso consapevole e responsabile della strumentazione e degli ambienti di realtà virtuale.

Il docente Animatore Digitale Prof.ssa Piscini Anna Rita condurrà gli alunni in un viaggio virtuale della città di Londra e una 'visita guidata' dei luoghi più significativi del Regno Unito utilizzando i visori VR per la realtà immersiva in dotazione al nostro istituto.



PROGRAMMAZIONE EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO 3 : EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA DIGITALE

CLASSI QUINTERiferimenti normativi:

- Legge 20 agosto 2019, n. 92, art 5
- Linee Guida allegate al DM n. 35/2020 -Allegato C
- Raccomandazioni del Parlamento Europeo sulle competenze chiave (2018)
- DigComp 2.2 del 2022
- Nota MI 18 febbraio 2021, n. 482
- *Artificial Intelligence Act*, regolamento del parlamento Europeo sull'Intelligenza Artificiale

La L. 92/2019 prevede all'art. 5 '**Educazione alla cittadinanza digitale**', comma 2 che le abilità e conoscenze digitali essenziali debbano essere sviluppate [...] con gradualità tenendo conto dell'età degli alunni e degli studenti.

La programmazione delle attività di Educazione Civica – ambito 3 - prevede pertanto una suddivisione delle tematiche in 5 diverse macro-aree come riassunte nel seguente schema:

CLASSI	MACRO AREA
Classi prime	SICUREZZA
Classi seconde	COMPORAMENTI ILLECITI ONLINE
Classi terze	RELAZIONI DISFUNZIONALI: SESSUALITA' e DIPENDENZE ONLINE
Classi quarte	IDENTITA' e REALTA' VIRTUALI
Classi quinte	IL PENSIERO CRITICO DEL CITTADINO DIGITALE NELL'ERA DELLA (DIS-) INFORMAZIONE

FINALITA':

Per le classi quinte sono previste attività finalizzate all'acquisizione di competenze relative alla ricerca, analisi, confronto e valutazione in modo critico di dati, informazioni e contenuti digitali, valutando credibilità e affidabilità delle fonti

CONTENUTI

Le tematiche trattate vengono riportate in dettaglio nelle schede a seguire

MODALITA' DI SVOLGIMENTO:

Le attività in classe saranno svolte dalla Prof.ssa Piscini Anna Rita in qualità di membro del Team Digitale (Animatore Digitale 4.0 certificato da MIUR / EIPASS) e in co-presenza con il docente in orario.

MODALITA' di VERIFICA E VALUTAZIONE:

- test di valutazione sulla conoscenza delle tematiche trattate (predisposto dalla pro.ssa Piscini)
- osservazione sistemica della partecipazione alle attività e dell'interesse mostrato (ALLEGATO B)
- verifica del docente di italiano e storia secondo la tipologia che riterrà più opportuna

MODULO 1			
L. 92/2019, art 5 - comma	‘INFODEMIA’, ‘DISTRATTORI’ e MANIPOLAZIONE		
<p>a) analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilita' e l'affidabilita' delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali;</p> <p>c) informarsi e partecipare al dibattito pubblico attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati; ricercare opportunita' di crescita personale e di cittadinanza partecipativa attraverso adeguate tecnologie digitali;</p>	DigComp 2.2		
	CONOSCENZE	ABILITA' / COMPETENZE	TEMATICHE
	<p>- 1.1 b) sapere che i contenuti online disponibili gratuitamente per gli utenti sono spesso pagati dalla pubblicità o dalla vendita dei dati dell'utente</p> <p>- 1.1 b) Sapere che i risultati delle ricerche, i flussi di attività sui social media e le proposte di contenuti su Internet sono influenzati da una serie di fattori: termini di ricerca utilizzati (ad esempio geolocalizzazione) dispositivo (computer o smartphone), normative locali (che a volte impongono ciò che può o non può essere mostrato), il comportamento di altri utenti (ad esempio tendenze di ricerca o le informazioni consigliate) e il comportamento pregresso dell'utente su Internet (cookies)</p> <p>- 1.1 c) Essere consapevoli che i motori di ricerca, i social media e le piattaforme di contenuti spesso utilizzano algoritmi di IA per generare risposte adatte all'utente ('personalizzazione') ma anche per appropriarsi di dati e informazioni dell'utente per scopi commerciali, politici o di altra natura</p>	<p>- Saper gestire il sovraccarico di informazioni e la "infodemia" regolando i metodi e le strategie di ricerca personale</p> <p>- Saper evitare consapevolmente le 'distrazioni' per soddisfare i propri bisogni informativi</p> <p>- sapere che gli algoritmi di IA potrebbero non essere configurati in modo da fornire non solo le informazioni che l'utente richiede, ma potrebbero incorporare un messaggio pubblicitario, politico o ideologico</p>	<p><u>INFORMATION SECURITY</u></p> <p>a) E-commerce:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fake Reviews - Fake accounts - Social Bot - Click Farming - Brushing <p>b) News, data and contents</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cookies - Data leak - Spyware - Newsjacking - Great Firewall - Click-baiting - Filter bubbles - Echo chambers - Bias cognitivi - Micro-targeting - Big data manipulation - debunking - Algoritmo LDA - Deep fake

MODULO 2			
L. 92/2019, art 5 - comma	'FAKENEWS'		
<p>a) analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilita' e l'affidabilita' delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali;</p> <p>c) informarsi e partecipare al dibattito pubblico attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati; ricercare opportunita' di crescita personale e di cittadinanza partecipativa attraverso adeguate tecnologie digitali;</p>	DigComp 2.2		
	CONOSCENZE	ABILITA' / COMPETENZE	TEMATICHE
	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere la definizione di fakenews e la differenza tra disinformazione e misinformazione - Comprendere l'importanza di identificare chi c'è dietro l'informazione trovata in rete e di verificarla controllando molteplici fonti che aiutino a comprendere il punto di vista, i pregiudizi o altre distorsioni dietro specifiche informazioni e fonti dei dati - conoscere le principali forme e tipologie di fakenews - conoscere gli elementi caratterizzanti - conoscere i motivi, l'origine e la filiera di generazione <ul style="list-style-type: none"> - conoscere il ruolo dei debunkers - conoscere i principali siti italiani e 	<ul style="list-style-type: none"> - 1.2 a) Essere consapevoli che se anche un argomento è ampiamente trattato e citato (riportato / documentato) ciò non implica né che la sua trattazione sia accurata, né che le fonti, tesi e affermazioni corrispondano a verità - 1.2 c) Saper individuare le fonti credibili e affidabili - 1.2 I) saper analizzare e valutare criticamente i risultati di ricerca per identificare l'origine, la natura, gli scopi; saper distinguere i fatti dalle opinioni e determinare se i risultati sono attendibili o se al contrario riflettono interessi economici, politici, religiosi, ... - Saper riconoscere le fakenews in base alla 	<ul style="list-style-type: none"> - Raccomandazione del Parlamento Europeo 2018 - DigComp 2.2 - L. 92/2019 - <u>Produzione di informazioni (AGCOM):</u> <ul style="list-style-type: none"> - Hard news e soft news - Origine : la filiera dei contenuti fake, Siti web ad hoc, Furto di contenuti - <u>Tipologie di Fake News</u> <ol style="list-style-type: none"> 1. Misinformation vs disinformation (Il caso Blue Whale) 2. Propaganda (La donazione di Costantino I Savi di Sion La Fabbrica dei Troll Assalto al Campidoglio USA Disinformatia Russa) 3. Errori giornalistici e contenuti ingannevoli (Gli alieni del Messico) 4. Partisanship (Brexit) 5. Hoaxes Il video fake di Orson Wells L'albero degli spaghetti Clown Internet panics Momo challenge 6. Teorie cospirazioniste (QAnon Il Grande Reset Attacco alle Torri Gemelle Terrapiattismo)

	internazionali di fact-checking	<p>presenza di precisi elementi caratterizzanti</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saper usare le 8 strategie critiche per smascherare le fakenews 	<ul style="list-style-type: none"> - Come riconoscere le Fake News - Gli elementi caratterizzanti - Siti nazionali e internazionali di debunking e fact checking
--	---------------------------------	---	--

Questionario sulle
conoscenze



<https://forms.gle/zyZXwctij8CsZVAt7>

GRIGLIA di VALUTAZIONE METACOGNITIVA

Docente Disciplina

schema della relazione individuale dello studente

- Descrivi il percorso generale della tua attività
- Indica come avete svolto in classe / in gruppo il compito e spiega cosa hai fatto tu, quale è stato il tuo ruolo, il tuo apporto significativo, gli strumenti che hai messo a disposizione, quale parte del prodotto finale hai elaborato...
- Indica quali difficoltà hai incontrato e come l'hai risolta
- Illustra cosa hai imparato da questa unità di apprendimento
- Esprimi le tue riflessioni su cosa dovresti / ti piacerebbe ancora imparare
- Valuta il lavoro da te svolto (vedi tabella di autovalutazione)
- Ti è piaciuto il percorso che abbiamo intrapreso? Cosa miglioreresti? Hai proposte?
- Cosa pensi sia stato più interessante tra gli argomenti / le attività svolte? Perché?
- Ci sono stati argomenti o attività che non hanno attirato la tua attenzione, che non hai ritenuto rilevanti o significativi per la tua esperienza personale?
- Pensi che alcuni tuoi comportamenti potranno cambiare dopo questo percorso?
- Pensi di poterti fare portavoce di un nuovo atteggiamento anche tra i tuoi amici o tra gli adulti che frequentati?

RUBRICA di CONSAPEVOLEZZA METACOGNITIVA

LIVELLI / VOTI	A (Avanzato) 10-9	B (Intermedio) 8-7	C (Base) 6	D (non raggiunto) 5 - <5
RISULTATO DELLA RELAZIONE INDIVIDUALE / DELL'ESPOSIZIONE	La relazione / esposizione denota un livello di riflessione profonda dell'alunno sulle attività svolte e di piena consapevolezza del proprio operato e del contributo personale. Ricostruzione / esposizione completa, ragionata e approfondita in relazione ai contenuti, alle fasi e agli obiettivi del percorso.	La relazione / esposizione denota una buona capacità di riflessione dell'alunno sulle attività svolte, sul proprio operato e sul contributo personale. Ricostruzione / esposizione precisa e abbastanza dettagliata in relazione a contenuti, fasi e obiettivi del percorso.	La relazione / esposizione mostra un discreto livello di riflessione dell'alunno sulle attività svolte, sul proprio operato e sul contributo personale. Ricostruzione / esposizione semplice ed essenziale in relazione ai contenuti, alle fasi e agli obiettivi del percorso.	La relazione / esposizione mostra uno scarso livello di riflessione dell'alunno sulle attività svolte, sul proprio operato, sui contributi personali. La ricostruzione / illustrazione risulta approssimata ed imprecisa in relazione ai contenuti, alle fasi e agli obiettivi del percorso.
PROPRIETA' LINGUISTICHE ed ESPRESSIVE	Linguaggio anche specifico corretto e preciso	Uso corretto del linguaggio anche specifico	Linguaggio semplice e di base	Proprietà del linguaggio da migliorare

GRIGLIA di AUTOVALUTAZIONE

Alunno Classe.....

Di fronte ai compiti che mi sono stati richiesti	
Ho mostrato di comprendere con chiarezza il compito richiesto	
Ho mostrato di comprendere il compito richiesto	
Ho mostrato di comprendere le parti essenziali del compito richiesto	
Ho avuto bisogno di un aiuto per comprendere il compito richiesto	
Di fronte ai compiti che mi sono stati richiesti	
Ho mostrato di impostare il lavoro in modo preciso, organizzato e razionale	
Ho mostrato di impostare e organizzare il lavoro con qualche difficoltà	
Ho mostrato di poter / dover migliorare le impostazioni e l'organizzazione di lavoro	
Ho avuto bisogno di un aiuto per impostare e organizzare il lavoro	
Di fronte ai compiti che mi sono stati richiesti	
Ho mostrato padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità	
Ho mostrato di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite nel percorso	
Ho mostrato di possedere conoscenze e abilità essenziali e di base	
Ho mostrato di non possedere sempre le conoscenze e le abilità richieste per svolgere adeguatamente il compito	
Di fronte ai compiti che mi sono stati richiesti	
Ho mostrato padronanza nell'uso delle abilità, svolgendo correttamente ogni procedura / portando a termine ogni compito richiesto	
Ho mostrato di saper utilizzare le abilità acquisite nel percorso svolgendo la maggior parte delle procedure / portando a termine la maggior parte dei compiti richiesti	
Ho mostrato di possedere abilità essenziali e di base nell'applicare regole e svolgere procedure fondamentali, non sempre portando a termine il compito richiesto	
Ho mostrato di non possedere sempre le abilità essenziali per applicare regole e svolgere procedure fondamentali e per portare adeguatamente a termine il compito richiesto	
Di fronte ai compiti che mi sono stati richiesti	
Ho saputo proporre e sostenere le mie opinioni e assumere autonomamente decisioni consapevoli	
Ho mostrato di contribuire positivamente con proposte e decisioni consapevoli	
Ho portato in parte il mio contributo con proposte e decisioni generalmente consapevoli	
Non sempre ho contribuito in modo positivo, il più delle volte accettando proposte e allineandomi alle decisioni prese da altri	
Di fronte ai compiti che mi sono stati richiesti	
Ho saputo guidare il gruppo di cui facevo parte	
Ho contribuito a guidare il gruppo di cui facevo parte	
Ho mostrato di poter lavorare in gruppo con l'aiuto di altri (docenti/compagni)	
Mi sono generalmente lasciato guidare dagli altri componenti del gruppo	