











Modulo	Tema	Aspetti/Compiti	Competenze	Competenze specifiche secondo il Piano di studio 21	
CYBERGROOMING	UNITÀ PRINCIPALE 2 lezioni	Manipolazione pericolosa (con Informazioni di approfondimento)	Quando gli adulti adescano in maniera mirata bambini e adolescenti in internet con fini sessuali.	<ul style="list-style-type: none"> > Le scolare e gli scolari sono sensibilizzati al tema cybergrooming. > Conoscono le strategie di adulazione e manipolazione. > Sanno mettere in pratica le conoscenze acquisite sul cybergrooming. 	MI.1.1.d-f MI.1.2.h ERC.2.2.a-e ERC.5.3.c ERC.5.3.d
		 Dialogo Contatti con persone adulte in internet	Discussione intorno a due tesi diametralmente opposte.	<ul style="list-style-type: none"> > Le allieve e gli allievi si occupano del tema «cybergrooming», soprattutto dal punto di vista «sicurezza e competenza». > Le allieve e gli allievi sono sensibilizzati sul tema cybergrooming. > Le allieve e gli allievi cercano argomenti e sanno presentarli in maniera convincente. 	MI.1.1.d, e MI.1.3.f ERC.2.2.a-e ERC.5.3.c ERC.5.3.d
		 Quiz Domande e risposte sul cybergrooming	Quale frase è corretta?	<ul style="list-style-type: none"> > Le scolare e gli scolari valutano e ampliano il loro sapere sul cybergrooming. > Le scolare e gli scolari imparano a valutare correttamente delle situazioni. 	MI.1.1.e MI.1.2.f MI.1.3.f ERC.2.2.a-e ERC.5.3.c, d
	UNITÀ BREVI	 Incarico Persona a cui rivolgersi se si è vittima di cybergrooming	Che cosa fare per aiutare un'amica o un amico adescata/o in internet, perché lei o lui ha risposto a un autore di cybergrooming e ora questo la/lo molesta continuamente o/lo minaccia?	<ul style="list-style-type: none"> > Le allieve e gli allievi imparano a cercare aiuto quando si trovano in difficoltà. > Se allieve e gli allievi sanno a quali servizi specializzati rivolgersi per trovare consiglio e sostegno. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f, h ERC.2.2.a-e ERC.5.3.c, d
		 Movimento Gestione della manipolazione – difendersi dagli autori di (cyber-)grooming	Un autore di (cyber-)grooming tenta di accedere allo spazio privato di un'allieva/di un allievo. Il compito dell'alunna/alunno è di difendersi e di non lasciarsi conquistare dalle lusinghe.	<ul style="list-style-type: none"> > Le allieve e gli allievi sanno valutare le intenzioni che si celano dietro a commenti postati sui social media. > Conoscono strategie per imporsi in internet. > Acquisiscono maggiore fiducia in sé stessi. 	MI.1.1.e MI.1.2.f, h MI.1.3.f ERC.2.2.a-e ERC.5.3.c, d



Versione 2/10-19





Modulo	Tema	Aspetti/Compiti	Competenze	Competenze specifiche secondo il Piano di studio 21
CYBERMOBBING 1	UNITÀ PRINCIPALE 3 lezioni Conoscere e comprendere	L'obiettivo di questa unità principale è di informare le scolare e gli scolari sul cybermobbing.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gli scolari discutono e riflettono sul cyber-mobbing prendendo spunto dalla visione di alcuni videoclip. 	MI.1.1.e MI.1.2.f MI.1.4.c ERC.2.2.a-e ERC.5.2.c ERC.5.4.d ERC.5.6.b
	 Dialogo Riconoscere in tempo il cyber-mobbing	Le scolare e gli scolari si occupano del tema «Riconoscere in tempo il cyber-mobbing».	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le scolare e gli scolari sono sensibilizzati sul cyber-mobbing. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f MI.1.3.f ERC.2.2.a-e ERC.5.2.c ERC.5.4.d ERC.5.6.b
	 Quiz Fatti e cifre	Valutare e rispondere in maniera corretta a tre domande.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le scolare e gli scolari riconoscono le conseguenze dell'utilizzo dei media. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f ERC.2.2.a-e ERC.5.2.c ERC.5.4.d ERC.5.6.b
	 Incarico Sviluppare strategie affrontare una situazione	Analizzare e trovare una via d'uscita dalla situazione presentata sotto.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le allieve e gli allievi imparano a reagire in maniera adeguata e conoscono le conseguenze delle loro azioni. 	MI.1.1.d, e MI.1.3.f ERC.2.2.a-e ERC.5.1.b ERC.5.2.c ERC.5.4.d ERC.5.6.b
	 Movimento Le scolare e gli scolari imparano a fare dei complimenti alle proprie compagne e ai propri compagni.	Gli scolari si fanno apprezzamenti a vicenda.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le scolare e gli scolari imparano a distinguere tra un commento positivo e negativo. ➤ Le scolare e gli scolari imparano a farsi dei complimenti. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f, h MI.1.3.f ERC.2.2.a-e ERC.5.2.c ERC.5.4.d ERC.5.6.b



Modulo	Tema	Aspetti/Compiti	Competenze	Competenze specifiche secondo il Piano di studio 21	
CYBERMOBBING 2	UNITÀ PRINCIPALE 3 X 1 lezione	Sostegno orientato alle soluzioni in gruppi di pari	Quest'unità di apprendimento si prefigge l'obiettivo di informare allieve e allievi su come comportarsi in caso di situazioni di cyber-mobbing.	<ul style="list-style-type: none"> Le allieve e gli allievi imparano sia da un punto di vista teorico che pratico come comportarsi in situazioni di cyber-mobbing in maniera corretta e orientata alle soluzioni. 	MI.1.1.e MI.1.2.f MI.1.4.c ERC.2.2.a-e ERC.5.2.c ERC.5.4.d ERC.5.6.b
	Dialogo Scambio di esperienze intorno al cyberbullismo	Le allieve e gli allievi condividono le loro esperienze con il cyber-mobbing.	<ul style="list-style-type: none"> Le scolare e gli scolari riflettono su varie esperienze con il cyber-mobbing e adeguano il proprio comportamento. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f ERC.2.2.a-e ERC.5.1.a ERC.5.4.d ERC.5.6.b	
	Quiz Differenze tra mobbing e cyber-mobbing	Durante un'attività in piccoli gruppi, le allieve e gli allievi cercano di individuare le differenze tra mobbing e cyber-mobbing.	<ul style="list-style-type: none"> Le scolare e gli scolari conoscono quali sono i rischi e le conseguenze del cyber-mobbing. Sanno distinguere il bullismo e il cyber-mobbing. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f ERC.2.2.a-e ERC.5.2.a ERC.5.4.d ERC.5.6.b	
	Incarico Valutare in maniera corretta il cyberbullismo	Le scolare e gli scolari leggono ad alta voce le esperienze di cyber-mobbing vissute da loro coetanei e le discutono sulla base delle proprie esperienze.	<ul style="list-style-type: none"> Valutare in maniera corretta il cyber-mobbing mediante esempi concreti. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f, h MI.1.3.f ERC.2.2.a-e ERC.5.1.b ERC.5.4.d ERC.5.6.b	
	Movimento Conseguenze per le vittime del cyberbullismo	Le allieve e gli allievi si occupano delle conseguenze per le vittime del bullismo virtuale.	<ul style="list-style-type: none"> Le scolare e gli scolari sono consapevoli delle conseguenze per le vittime del cyber-mobbing. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.h ERC.2.2.a-e ERC.5.2.c ERC.5.4.d ERC.5.6.b	



Versione 2 / 10-19





Modulo	Tema	Aspetti/Compiti	Competenze	Competenze specifiche secondo il Piano di studio 21
VIDEOGIOCHI 1	UNITÀ PRINCIPALE Da 1 a 2 lezioni I videogiochi affascinano	I bambini e i giovani si divertono con i videogiochi senza chiedersi, tuttavia, quali siano i motivi per cui sono tanto attratti da certi tipi di gioco. In questa unità d'apprendimento, le scolare e gli scolari sono chiamati a indagare le loro preferenze, rispondendo ad alcuni interrogativi: Perché mi diverto giocando? Quali giochi preferisco? Qual è il mio rapporto con i nuovi media?	<ul style="list-style-type: none"> ➤ I giovani hanno un approccio più consapevole con i videogiochi. ➤ I giovani conoscono vari generi di gioco e le abilità necessarie per avere successo. ➤ I giovani conoscono le abilità utili per un gioco, capacità che potrebbero servire loro anche nella vita quotidiana. ➤ I giovani conoscono alcuni criteri grazie ai quali potranno riflettere sul proprio rapporto con i nuovi media (tempo, dipendenza, conseguenze). 	MI.1.1.e MI.1.3.f ERC.5.2.a
	 Incarico Rappresentazione di scene di violenza	Dove incontriamo delle descrizioni o rappresentazioni di scene di violenza e che cosa le differenzia da quelle presenti nei videogiochi.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le scolare e gli scolari sanno riconoscere e confrontare le varie scene di violenza. ➤ Le scolare e gli scolari conoscono la differenza tra violenza reale e fittizia e sanno inquadrare le rappresentazioni di scene di violenza nel contesto socio-culturale. ➤ Riflettono sulla propria sensibilità e capacità di mantenere le distanze. 	MI.1.1.e, g MI.1.3.f ERC.5.2.a
	 Quiz Controllo dell'età/Effetti della violenza virtuale	Esprimere e motivare la propria opinione su due affermazioni legate ai videogiochi.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le scolare e gli scolari sanno esprimere un'opinione. ➤ Discutono attenendosi ai fatti. 	MI.1.1.d, e MI.1.3.f ERC.5.4.d
	 Auftrag Classificazione in base all'età dei videogiochi, Contenuto dei videogiochi o giochi al computer	Completare la scheda di lavoro PEGI, condividere e discutere le proprie proposte, confrontarle con le soluzioni.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sensibilizzare scolare e scolari riguardo alla classificazione in base all'età dei videogiochi. ➤ Conoscere la classificazione in base all'età «PEGI». 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f ERC.5.4.d
	 Movimento Utilizzo dei giochi al computer o dei videogiochi, Conoscenze sui videogiochi	Dove sto? – Riflettere sul proprio rapporto con i videogiochi.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le scolare e gli scolari conoscono le differenze specifiche tra maschi e femmine. ➤ Sanno riflettere sul proprio rapporto con i videogiochi. 	MI.1.1.d, e, g MI.1.3.f ERC.5.4.a



Modulo	Tema	Aspetti/Compiti	Competenze	Competenze specifiche secondo il Piano di studio 21	
VIDEOGIOCHI 2	UNITÀ PRINCIPALE 2 lezioni	Audacia e differenze tra ragazze e ragazzi	In questa unità principale vengono analizzate le differenze tra ragazze e ragazzi per quanto riguarda l'uso dei videogiochi. Inoltre viene discusso l'influsso dei videogiochi sul comportamento nella vita quotidiana.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le scolare e gli scolari sono in grado di valutare i contenuti e i vari generi di videogiochi. ➤ Riconoscono le differenze tra ragazze e ragazzi relative all'approccio con i videogiochi e ai comportamenti a rischio. 	MI.1.1.e MI.1.2.f ERC.1.1.c ERC.5.1.a, b ERC.5.2.a ERC.5.4.d
	UNITÀ BREVI	Dialogo Possibili conseguenze dei simulatori di guida sul comportamento nella realtà	Con l'aiuto di citazioni, le scolare e gli scolari cercano argomenti da proporre durante il dibattito in classe.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le scolare e gli scolari conoscono i possibili effetti dei simulatori di guida. ➤ Sanno farsi un'opinione e partecipare a un dibattito con tesi contrastanti. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f ERC.5.4.d
		Quiz Sondaggio e confronto sul comportamento dei giovani per quanto riguarda i videogiochi e confronto	Come si posiziona la classe rispetto al resto della Svizzera? (Sondaggio svolto su un campione di giovani di 12-19 anni di età, studio James 2016)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le scolare e gli scolari conoscono le differenze di genere nei confronti dei videogiochi. ➤ Sanno formulare un'ipotesi e confrontare la classe rispetto al resto della Svizzera. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f ERC.2.2.a
		Incarico Valutare in maniera corretta le esperienze pericolose e paragonarle ai rischi che si corrono nei videogiochi	Con l'aiuto di domande che invitano alla riflessione ponderare l'idea di vivere un'avventura azzardata e paragonarla al comportamento a rischio nei videogiochi.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le scolare e gli scolari sanno cosa sono le esperienze pericolose. ➤ Sanno valutare in maniera corretta le situazioni pericolose cui sono confrontati. ➤ Conoscono gli strumenti che permettono di valutare reali situazioni pericolose. ➤ Sanno distinguere il comportamento a rischio nella realtà da quello nei videogiochi. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f ERC.5.1.a, b ERC.5.4.d
		Movimento Audacia e tipi di rischi	Le scolare e gli scolari giudicano il loro comportamento a rischio con l'aiuto di alcuni esempi tratti dalla quotidianità e si dispongono nello spazio.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le scolare e gli scolari sanno distinguere i vari tipi di rischio e valutare il proprio comportamento a rischio. ➤ Conoscono le differenze tra ragazze e ragazzi rispetto ai comportamenti a rischio. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f ERC.1.1.c ERC.2.2.a ERC.5.4.d



Versione 2/10-19

Modulo	Tema	Aspetti/Compiti	Competenze	Competenze specifiche secondo il Piano di studio 21	
GIOCHI D'AZZARDO ONLINE	UNITÀ PRINCIPALE 2 lezioni	Attività interattiva con il documentario «Glück.Spiel. Sucht» percorso verso la dipendenza – modello in tre fasi	Nelle seguenti lezioni vengono presentati i problemi legati al gioco d'azzardo. Inoltre i giovani vengono sensibilizzati ad avere, fin dall'inizio, un approccio critico nei confronti del gioco d'azzardo.	<ul style="list-style-type: none"> > Le scolare e gli scolari conoscono le conseguenze di una dipendenza per le persone interessate, per i familiari e gli amici. > Hanno un'opinione sulla tematica e sono consapevoli che alla fine vince sempre la macchina o il programma. > Conoscono il percorso che porta alla dipendenza. 	MI.1.1.e MI.1.2.f ERC.5.1.d
		 Dialogo Riflettere sul gioco d'azzardo problematico	Mettere in scena una situazione predefinita. Riflettere e discutere nel gruppo classe.	<ul style="list-style-type: none"> > Le scolare e gli scolari riflettono sul gioco d'azzardo problematico. > Hanno un atteggiamento critico nei confronti dei giochi d'azzardo online. > Conoscono vari punti di vista sulla problematica. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f ERC.5.1.d
	UNITÀ BREVI	 Quiz Gioco d'azzardo online – cosa è vero?	Le scolare e gli scolari giocano a carte in gruppi di tre e rispondono alle domande.	<ul style="list-style-type: none"> > Le scolare e gli scolari approfondiscono le loro conoscenze sui giochi d'azzardo online. 	MI.1.1.e MI.1.2.f ERC.5.1.d
		 Incarico Giochi d'azzardo online	Come riconosco le «e-mail tranello» che mi promettono vincite milionarie?	<ul style="list-style-type: none"> > Riconoscono i messaggi di posta elettronica fraudolenti che promettono forti somme di denaro. > Le scolare e gli scolari pensano in maniera critica e indipendente. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f ERC.5.1.d
		 Movimento Ancora una puntata – Recuperare le perdite	Questo esercizio vuole dimostrare com'è facile perdere somme ingenti di denaro.	<ul style="list-style-type: none"> > Grazie al movimento e alla partecipazione in prima persona, le scolare e gli scolari si rendono conto di com'è facile perdere importanti somme di denaro. Inoltre capiscono che è impossibile recuperarle. Il gioco dà loro la possibilità di visualizzare l'entità di una perdita e riflettere sul gioco d'azzardo. 	MI.1.1.e MI.1.2.f ERC.5.1.d







Modulo	Tema	Aspetti/Compiti	Competenze	Competenze specifiche secondo il Piano di studio 21
SEXTING	UNITÀ PRINCIPALE 2 lezioni «sexting», ossia inviare immagini sessualmente esplicite con il cellulare Diffusione di immagini erotiche	Il tema del «sexting» viene presentato con l'aiuto di film. In seguito vengono spiegati i termini e valutate le sequenze video. L'argomento viene approfondito mediante esempi concreti.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le scolare e gli scolari sono in grado di difendere la loro opinione durante una discussione e uno scambio di idee. ➤ Conoscono i rischi cui vanno incontro quando si mettono in mostra nei media digitali. ➤ Conoscono il problema della diffusione di immagini sessualmente esplicite, anche da parte di terzi. 	MI.1.1.d-f ERC.5.2.b ERC.5.3.c, d
	Dialogo Immagini provocanti di sé	Presentare, con l'ausilio del programma «The perfect Boy» (vedi link), la tecnica per elaborare un selfie. Discutere su valori e opinioni contrapposte sulla bellezza naturale e artificiale	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le scolare e gli scolari conoscono l'inganno, il bluff dell'immagine modificata al computer. ➤ Riflettono sul desiderio di avere un «corpo perfetto». ➤ Sanno mettere in relazione le norme legate all'aspetto con i valori dettati dal contesto (ambiente, cultura...). 	MI.1.1.e MI.1.2.f, h MI.1.3.g ERC.5.3.a, d
	Quiz Internet non dimentica mai – nemmeno le immagini private	Leggere tre domande sul sexting e discutere sui rischi di una loro diffusione in rete.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le scolare e gli scolari sono consapevoli dei rischi legati alla diffusione in rete di immagini osé. ➤ Conoscono le impostazioni di protezione delle reti sociali. 	MI.1.1.e MI.1.2.f ERC.5.3.a, d
	Incarico Distinguere le immagini pubbliche da quelle private	Indicare quali foto di ragazze e ragazzi sono private e quali sono pubbliche, motivando la propria scelta.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le scolare e gli scolari conoscono la differenza tra le foto pubbliche e quelle private. ➤ Sono consapevoli dei rischi legati alla diffusione di immagini intime su internet. ➤ Confrontano altri punti di vista e, in caso di dubbio, chiedono consiglio. ➤ Conoscono le caratteristiche che rendono una foto problematica. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f, h ERC.5.3.a ERC. 5.4.d
	Movimento Comportamento di fronte a immagini e video osé pubblicate su internet	Rispondere a domande intorno a possibili incontri in rete o tramite telefono cellulare.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le scolare e gli scolari possono farsi un'opinione ed esprimere il proprio punto di vista in merito a immagini sessualizzate in internet. ➤ Sono in grado di discutere apertamente di possibili pericoli ed esperienze. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f, h ERC.5.3.a, d



Versione 2 / 10-19





Modulo	Tema	Aspetti/Compiti	Competenze	Competenze specifiche secondo il Piano di studio 21
SMARTPHONE	UNITÀ PRINCIPALE 2 lezioni La mia quotidianità, il mio smartphone Essere sempre connessi e mai soli!?	Rilevare il proprio utilizzo dello smartphone e confrontarlo con i dati di uno studio. Riconoscere gli effetti causati da una costante reperibilità e sviluppare insieme strategie per un uso sensato dello smartphone.	<ul style="list-style-type: none"> > Le scolare e gli scolari riflettono sul nostro utilizzo dello smartphone. > Riconoscono l'influsso dello smartphone sulla nostra quotidianità. > Conoscono i problemi e gli effetti provocati dalla costante reperibilità. > Conoscono strategie per un uso sensato dello smartphone. 	MI.1.1.e, g MI.1.2.f, h MI.1.3.f ERC.2.1.c ERC.5.2.a
	Dialogo L'influsso del gruppo dei pari	Le scolare e gli scolari discutono il tema «L'influsso del gruppo dei pari» e paragonano il loro utilizzo del cellulare con quello delle amiche e degli amici.	<ul style="list-style-type: none"> > Le scolare e gli scolari conoscono l'influsso del gruppo dei pari sulle proprie abitudini di utilizzo dello smartphone. > Capiscono le norme di comportamento nel gruppo dei pari. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f MI.1.3.f, g ERC.2.1.a ERC.5.2.a
	Quiz Lo smartphone – il mio killer della concentrazione?	Rispondere a quattro domande sul tema «concentrazione» e distrazione» e cercare quattro possibili motivi. Paragonare le proprie valutazioni con i risultati dello studio sull'uso dello smartphone svolto nel 2015 dall'Università di Bonn.	<ul style="list-style-type: none"> > Le scolare e gli scolari riflettono sulle loro esperienze e approfondiscono il loro sapere riguardo agli argomenti «concentrazione» e «distrazione». 	MI.1.1.d-g ERC.2.1.a
	Incarico Io e il mio smartphone	Autovalutazione sull'utilizzo dello smartphone.	<ul style="list-style-type: none"> > Le scolare e gli scolari conoscono il loro utilizzo dello smartphone nella quotidianità. > Le scolare e gli scolari riflettono sull'influsso che ha lo smartphone sulla loro vita. 	MI.1.1.e, f MI.1.3.f MI.1.4.c ERC.1.1.b ERC.5.1.b
	Movimento Sperimentare una nuova consapevolezza	Mediante degli esercizi mirati, le scolare e gli scolari sperimentano come focalizzare la loro attenzione, staccarsi dal mondo esterno e rilassarsi. L'esercizio favorisce l'equilibrio, tonifica le gambe, la vita e la colonna vertebrale. Promuove inoltre l'equilibrio mentale, la concentrazione e la forza di volontà.	<ul style="list-style-type: none"> > Le scolare e gli scolari conoscono degli esercizi che favoriscono una corretta postura del corpo e aumentano a capacità di concentrazione. > Rivolgono maggiore attenzione al proprio corpo. 	MI.1.1.e, f MI.1.2.f ERC.5.1.b







Modulo	Tema	Aspetti/Compiti	Competenze	Competenze specifiche secondo il Piano di studio 21
MEDIA SOCIALI 1 UNITÀ PRINCIPALE 2 lezioni UNITÀ BREVI	Riflessione sulla gestione dei dati personali in internet	Che cosa succede sotto la superficie dell'acqua? Che cosa indica la punta dell'iceberg? La consapevolezza di tali meccanismi nascosti è di fondamentale importanza. I giovani acquisiscono le competenze mediatiche necessarie per rispondere in maniera adeguata agli interrogativi legati alla privacy sia come utente singolo che come membro di una società.	<ul style="list-style-type: none"> Le scolare e gli scolari imparano a valutare meglio quali conseguenze può avere una cattiva gestione dei propri dati personali in internet. Le scolare e gli scolari riconoscono i vari attori e i loro interessi specifici in internet. 	MI.1.1.e MI.1.2.h MI.1.3.f MI.1.4.c ERC.1.1.c ERC.2.2.a
	 Dialogo Perché abbandoniamo in balia della rete i dati personali?	In un dibattito, le scolare e gli scolari affrontano una tesi, confutandola oppure sostenendola, indagando così i motivi che inducono gli utenti di internet a lasciare in balia della rete i dati personali.	<ul style="list-style-type: none"> Le scolare e gli scolari conoscono i rischi che corrono quando lasciano i propri dati personali in balia della rete. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f, h ERC.1.1.c ERC.2.2.a
	 Quiz Media sociali e protezione dei dati personali in internet	Le allieve e gli allievi rispondono a domande riguardanti i media sociali e la protezione dei dati personali.	<ul style="list-style-type: none"> Le scolare e gli scolari sono informati su alcuni dettagli tecnici legati alla privacy e alla protezione dei dati in internet e nei media sociali. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f
	 Incarico È possibile non lasciare tracce in internet?	Le scolare e gli scolari provano a individuare i momenti in cui lasciano tracce di dati in internet e in quali situazioni ciò non è evidente a prima vista.	<ul style="list-style-type: none"> Le scolare e gli scolari sanno quando lasciano ovunque loro tracce in internet. 	MI.1.1.e MI.1.4.c
	 Movimento Illustrare e capire le relazioni nei media sociali	Essere consapevoli della differenza tra amici veri e amici virtuali.	<ul style="list-style-type: none"> Le scolare e gli scolari conoscono la differenza tra gli amici reali e quelli digitali. 	MI.1.1.e MI.1.2.f ERC.2.2.a



Versione 2 / 10-19

Modulo	Tema	Aspetti/Compiti	Competenze	Competenze specifiche secondo il Piano di studio 21
MEDIA SOCIALI 2 UNITÀ PRINCIPALE 2 lezioni UNITÀ BREVI	Interconnessioni tra società, economia e politica	Che cosa succede sotto la superficie dell'acqua? Che cosa indica la punta dell'iceberg? Essere consapevoli di tali meccanismi nascosti è di fondamentale importanza. I giovani acquisiscono le competenze mediatiche necessarie per rispondere in maniera adeguata agli interrogativi legati alla privacy sia come utente singolo che come membro di una società.	<ul style="list-style-type: none"> Le scolare e gli scolari riconoscono i vari attori e i loro interessi specifici in internet. Sanno come garantire meglio in futuro la protezione dei dati in internet. 	MI.1.1.e-g MI.1.2.h ERC.5.4.a, b,d ERC.5.6.a
	 Dialogo Chi ha l'ultima parola? Il diverso utilizzo da parte dei maschi e delle femmine delle piattaforme sociali.	In piccoli gruppi misti, allieve e allievi cercano di spiegare perché nei media sociali gli uomini lasciano un numero di contributi maggiore rispetto alle donne, nonostante siano soprattutto queste ultime a far uso delle piattaforme sociali.	<ul style="list-style-type: none"> Le scolare e gli scolari riflettono su com'è possibile influenzare l'opinione pubblica attraverso le piattaforme sociali e sul ruolo che ognuno può assumere nella trasmissione dell'informazione. 	MI.1.1.e, f MI.1.2.f, h MI.1.4.c, e ERC.2.1.a ERC.5.6.a
	 Quiz Media sociali: una panoramica su categorie e piattaforme	Quiz: le allieve e gli allievi assegnano le varie piattaforme ad alcune categorie.	<ul style="list-style-type: none"> Le scolare e gli scolari conoscono altre piattaforme oltre a Snapchat e YouTube, la loro utilità e sanno a quale categoria appartengono. 	MI.1.1.e MI.1.2.f
	 Incarico Media classici versus media sociali	Riconoscere le differenze e le analogie tra i due media. Valutare in maniera critica i due media.	<ul style="list-style-type: none"> Le scolare e gli scolari conoscono la differenza tra i mezzi di informazione classici e le piattaforme sociali. Conoscono le possibilità e i rischi della trasmissione e della raccolta delle informazioni. 	MI.1.1.e-g MI.1.2.f, h ERC.5.6.a
	 Movimento La capacità di smuovere	Dimostrare grazie a questo esercizio che tutti hanno la possibilità di mettere in moto qualcosa o di influenzare gli altri.	<ul style="list-style-type: none"> Le scolare e gli scolari conoscono la differenza tra uso costruttivo e distruttivo delle piattaforme sociali. Si rendono conto di avere la possibilità di mettere in moto qualcosa (effetto moltiplicatore). Sono consapevoli della loro responsabilità sociale. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f ERC.5.4.a, d



Modulo	Tema	Aspetti/Compiti	Competenze	Competenze specifiche secondo il Piano di studio 21
MEDIA SOCIALI 3 UNITÀ PRINCIPALE 3 lezioni UNITÀ BREVI	Identità personale in internet	Nella prima lezione, le scolare e gli scolari si rendono conto che le foto hanno un effetto diverso sugli osservatori. Nella seconda lezione viene chiesto loro di vestire i panni delle formatrici e dei formatori professionali. Riconoscono diversi sistemi di valori e sono sensibilizzati sulle conseguenze.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le scolare e gli scolari sanno distinguere la percezione personale da quella esterna. ➤ Sono in grado di valutare l'effetto del loro profilo personale su internet. ➤ Sono in grado di modificare il loro profilo su internet seguendo le regole apprese durante le lezioni. 	MI.1.1.e, f MI.1.2.f MI.1.3.f MI.1.4.e ERC.5.1.a ERC.5.4.a.d
	 Dialogo Pericoli legati alla diffusione di informazioni personali attraverso i media sociali	Discussione in gruppo della scheda «pagine fake» o falsi utenti.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le scolare e gli scolari vengono sensibilizzati rispetto agli utenti che falsificano la propria identità (fake, dall'inglese «falso», «posticcio»), affinché non svelino informazioni personali senza volerlo. 	MI.1.1.e MI.1.2.f, h ERC.5.1.a ERC.5.4.d
	 Quiz Interpretazione delle immagini dei profili	Confrontare una serie di affermazioni e discutere sulla percezione soggettiva.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le scolare e gli scolari si rendono conto che ogni fotografia può essere interpretata in maniera diversa e personale. ➤ Le scolare e gli scolari imparano che la percezione delle immagini è soggettiva. 	MI.1.1.e MI.1.2.f ERC.5.1.a ERC.5.4.d
	 Incarico Effetto sugli utenti delle immagini postate in internet	Le ragazze e i ragazzi riflettono a gruppi distinti per genere sull'effetto che suscitano sugli utenti le immagini postate nei media sociali. Lo slogan è «Sexy e macho, ma non inconsapevole». Le scolare e gli scolari raccolgono, giudicano e catalogano i criteri.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le scolare e gli scolari sono consapevoli dell'effetto che suscitano sugli utenti le immagini postate sui media sociali. ➤ Possono imparare l'uno dall'esperienza dell'altro. 	MI.1.1.e MI.1.2.f MI.1.3.f ERC.5.1.a ERC.5.4.d
	 Movimento La descrizione di un'immagine cambia quando la si riporta ad altri.	Le descrizioni di quattro immagini sono trasmesse tra le allieve e gli allievi del gruppo classe mediante il «gioco del telefono».	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le scolare e gli scolari sono consapevoli del fatto che una fotografia può essere interpretata in maniera diversa e che ciò può far nascere pettegolezzi e dicerie. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f ERC.5.1.a ERC.5.4.d