

UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	SBULLONIAMOCI! Bullismo e cyberbullismo
Prodotti	Il prodotto finale consisterà nella pubblicazione di elaborati di vario genere (reportage, articoli, interviste, raccolta di notizie di cronaca, testimonianze, glossari tematici, statistiche, riflessioni, cataloghi di filmografia, discografia e bibliografia sul tema, resoconti dei percorsi didattici attivati, esperienze laboratoriali, prodotti multimediali, creazioni grafiche) sul drive condiviso della piattaforma Gsuite della scuola, da utilizzare per partecipare ad eventuali concorsi.
Competenze di cittadinanza europea coinvolte nell'UdA	Competenza alfabetica funzionale (capacità di comunicare, sia in forma orale che scritta, nella propria lingua, esercitare il pensiero critico e la capacità di valutazione della realtà). Competenza digitale (in particolare alfabetizzazione informatica e creazione di contenuti digitali). Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare (capacità di organizzare le informazioni e il tempo e di inserire il proprio contributo nei contesti in cui si è chiamati ad intervenire). Saper reperire informazioni da varie fonti, organizzare le informazioni, autovalutare il processo di apprendimento. Competenza in materia di cittadinanza (agire da cittadino consapevole e responsabile). Comprendere diritti e doveri che caratterizzano l'essere cittadini, cooperare nei gruppi e fare proposte, partecipare alle attività collettive. Competenze professionali di indirizzo: Competenza matematica (capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematica per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane). Competenza scientifica (capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici).

Competenze specifiche distinte per assi	Asse dei linguaggi: • Leggere, comprendere ed interpretare testi di diversa tipologia; • Produrre testi di diversa tipologia in relazione ai differenti scopi comunicativi; • Utilizzare e produrre testi multimediali;
	• Padroneggiare la seconda lingua per scopi comunicativi e produrre testi; • Porsi domande di senso e porsi criticamente nella relazione con l'altro; • Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti a tutela della persona e della collettività. Asse scientifico • Individuare ed applicare strategie appropriate per la soluzione di problemi anche nel mondo reale; • Utilizzare il linguaggio degli insiemi e delle funzioni per costruire semplici rappresentazioni di fenomeni come introduzione al concetto di modello matematico; • Passare da un registro di rappresentazione ad un altro (numerico, grafico, funzionale); • Interpretare i dati e sviluppare deduzioni e ragionamenti usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni di tipo informatico; • Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale; • Analizzare qualitativamente e quantitativamente fenomeni legati alle trasformazioni di energia a partire dall'esperienza; • Essere consapevole delle potenzialità delle tecnologie rispetto al contesto culturale e sociale in cui vengono applicate; • Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario. Asse tecnologico • Utilizzare le più comuni tecnologie dell'informazione in modo consapevole e responsabile; • Conoscere e saper applicare software di presentazione e creazione multimediale.

Abilità distinte per assi	Conoscenze distinte per assi
Asse dei linguaggi: • Elaborare testi di varia natura coerenti, chiari e corretti adeguati alle situazioni comunicative • Ricercare, acquisire e selezionare informazioni in funzione della produzione di elaborati • Elaborare testi anche con tecnologia digitale • Interagire in conversazioni brevi su argomenti di interesse personale e sociale • Leggere, comprendere e interpretare testi di diversa tipologia in inglese • Descrivere nella seconda lingua in maniera semplice esperienze ed eventi relativi all'ambito personale e sociale • Individuare le influenze esercitate dall'ambiente sulle civiltà e sui fenomeni che le caratterizzano • Individuare e confrontarsi con le domande di senso • Riflettere sulle esperienze personali e di relazione Asse scientifico • Acquisire il metodo delle coordinate cartesiane e	Asse dei linguaggi: • Modalità di produzione del testo, modalità e tecniche relative alla competenza testuale, pianificazione, stesura e revisione • Uso essenziale della comunicazione telematica • Tecniche e strategie per la comprensione globale selettiva di testi in lingua (orali, scritti e multimediali) su argomenti riguardanti la sfera personale e sociale o l'attualità • Tecniche d'uso dei dizionari di inglese, anche multimediali • I principali fenomeni storici e le coordinate spaziotemporali che li determinano • Origine ed evoluzione storica dei principi e dei valori della Costituzione italiana • Tematiche relative alla persona umana, in particolare all'adolescenza Asse scientifico • Rappresentazioni grafiche di funzioni;

• rappresentare punti e rette nel piano; • Riconoscere le funzioni quadratiche e saperle rappresentare geometricamente nel piano cartesiano; • Raccogliere, organizzare e rappresentare un insieme di dati; • Calcolare i valori medi di una distribuzione di frequenze, operare con distribuzioni di frequenze e rappresentarle, calcolare le principali misure di dispersione; • Definire e calcolare un valore di probabilità; • Applicare i teoremi sul calcolo delle probabilità; • Saper calcolare gli errori sulle misure effettuate; • Interpretare un fenomeno naturale o un sistema artificiale dal punto di vista energetico, distinguendo le varie trasformazioni di energia in rapporto alle leggi che le governano; • Gestire una comunicazione, tenendo conto dello scopo • Rappresentare in forma bidimensionale, figure geometriche e volumi elementari collocati nello spazio; • Saper integrarsi nel gruppo; • Saper rispettare le regole concordate nel gioco. Asse tecnologico • Presentare una relazione mediante documenti elettronici, inserendo materiale multimediale adeguato; • Gestire una comunicazione efficace utilizzando le tecnologie informatiche, tenendo conto dello scopo; • Realizzare presentazioni interattive dinamiche; • Riconoscere il ruolo di Internet nella vita quotidiana e nello studio; • Saper utilizzare con criterio e razionale consapevolezza gli strumenti che ruotano intorno al mondo di Internet.	• Proporzionalità diretta e inversa; • La retta nel piano cartesiano; • Elementi di statistica descrittiva: rilevazione e rappresentazione di dati, valori di sintesi, indici di variabilità; • Elementi di probabilità; • I teoremi sulla probabilità; • Catene e reti alimentari; • Il metabolismo; • I principali elementi nutritivi; • La composizione e ruolo energetico di carboidrati, lipidi e proteine degli amidi; • I sali minerali; • L'alcool etilico; • Come leggere le tabelle nutrizionali dei prodotti alimentari; • Ruolo della dieta in alcune patologie nutrizionali; • Disturbi del comportamento alimentare: obesità, bulimia, anoressia; • Le derive comportamentali nei rapporti interpersonali; • Costruzione di figure geometriche piane e rappresentazione delle Proiezioni Ortogonali; • Conoscere il gioco di squadra; • Conoscere le regole del gioco. Asse tecnologico • Conoscere i principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento a software per realizzare documenti elettronici multimediali; • Tecniche per realizzare presentazioni interattive dinamiche ed efficaci; • Conoscere i servizi base di Internet; • Conoscere i rischi della navigazione in internet al fine di fruire di questa risorsa in maniera saggia, efficace, critica e consapevole; • Conoscere i comportamenti pericolosi e/o dannosi in rete che possono costituire reato; • Campi di applicazione e potenzialità delle tecnologie ipermediali e della rete.
Utenti destinatari	Alunni del primo biennio del Liceo scientifico.
Discipline coinvolte	Asse dei linguaggi: italiano, geostoria, inglese, religione. Asse scientifico: Matematica, Fisica, Biologia e Chimica, Educazione Fisica, Disegno e Storia dell'Arte. Asse tecnologico: informatica.
Prerequisiti	Attenzione al tema proposto. Elementi basilari nella creazione di prodotti multimediali. Conoscenza e applicazione delle principali strutture morfosintattiche della lingua madre e della lingua inglese. Leggere e costruire grafici e tabelle. Concetti base di Geometria Descrittiva.

Fase di applicazione (produzione degli elaborati personali e/o di gruppo)	Le fasi di applicazione, volte alla realizzazione di segmenti del prodotto multimediale, saranno diversificate nel corso dell'anno. I docenti delle discipline coinvolte opereranno in autonomia, attivando anche eventualmente attività condivise per classi, nel rispetto della consegna dell'UdA.
Tempi	Intero anno scolastico secondo scansione dettagliata in seguito.
Esperienze attivate	• Lettura critica del fenomeno proposto, analisi della tematica in ogni suo aspetto; • Rielaborazione del materiale selezionato attraverso codici, strumenti e modalità differenti relativi ai diversi assi coinvolti nella formazione, realizzazione e pubblicazione di prodotti multimediali; • Attività laboratoriali; • Studio di un fenomeno in modo scientifico; • Presentazione di risultati in un documento di sintesi; • Esperienze laboratoriali; • Esposizione del progetto con produzione (singola o di gruppo) di un prodotto digitale; • Ricerche ed approfondimenti sul web.
Metodologia	• Le metodologie applicate varieranno secondo le discipline e le proposte dei singoli Consigli di classe, dai quali le UdA saranno concretizzate in percorsi specifici nelle classi, che potranno lavorare singolarmente o per gruppi aperti;
Risorse umane • <i>interne</i> • <i>esterne</i>	Docenti delle discipline coinvolte. Personale esperto (eventualmente psicologi del Piano di Zona, nutrizionisti, medici, Polizia)
Strumenti	Libri di testo, libri sul tema, grafici e tabelle, risorse video e testi di vario genere presenti in rete, LIM, PC, Laboratori.
Valutazione	Per la valutazione si rimanda alla rubrica allegata.

Cronoprogramma

Disciplina	Argomenti proposti	Ore	Modalità	Metodologia
------------	--------------------	-----	----------	-------------

Geostoria	I fenomeni del bullismo e del cyberbullismo in prospettiva sincronica (diffusione nelle aree geografiche) e diacronica. La sopraffazione del più forte sul più debole come fenomeno storico.	4	Lavoro in DDI	Attività laboratoriale di ricerca, analisi e presentazione dello studio effettuato. Visione di film scelti quali documenti di specifiche realtà sociogeografiche (eventuali titoli da proporre: Wonder, Basta guardare il cielo, Cyberbulli, A girl like her)
Lingua e letteratura italiana	Lettura di brani di testo o di libri per intero sul tema (eventuali titoli da proporre: R.J. Palacio, Wonder; R. Philbrik, Basta guardare il cielo) Collegamenti con testi inseriti nel programma disciplinare (es: Promessi sposi)	6		Lezione frontale e interattiva, dibattito, lavoro di gruppo, flipped classroom
Inglese	Lettura di testi e interviste in lingua sull'argomento. Lavoro sul lessico. Creazione di un glossario tematico.	4		Lezione frontale e interattiva, dibattito, lavoro di gruppo, flipped classroom
Religione	La dignità della persona, la reciproca fedeltà e responsabilità tra gli uomini, la giustizia.	2		Brainstorming a partire dalla lettura di brani della Sacra scrittura, dei Discorsi del Santo Padre e dell'Enciclica Laudato si'
Matematica	Lettura di grafici e statistiche da fonti web. Elaborazione di un questionario di indagine. Raccolta dei dati su tabelle. Rappresentazione dei dati su grafici. Interpretazione dei dati elaborati.	4	Lavoro in DDI	Lezione frontale e interattiva, dibattito, lavoro di gruppo, flipped classroom.
Biologia/Chimica	Catena e reti alimentari. Cenni sul metabolismo. I principali elementi nutritivi. La composizione delle biomolecole, i Sali minerali, l'alcool etilico. Malnutrizione, patologie ad essa correlate derivate comportamentali nei rapporti interpersonali.	4	Lavoro in DDI	Lezione frontale e interattiva, dibattito, lavoro di gruppo, flipped classroom.

Disegno e storia dell'arte	Costruzioni Geometriche fondamentali e Proiezioni Ortogonali.	4	Lavoro in DDI	Lezione frontale e interattiva, dibattito, lavoro di gruppo, flipped classroom.
Fisica	Le incertezze in una misura. Gli errori nelle misure.	2	Lavoro in DDI	Lezione frontale e interattiva, dibattito, lavoro di gruppo, flipped classroom.
Informatica	Navigare in internet. Documento elettronico.	4	Lavoro in DDI	Lezione frontale e interattiva, dibattito, lavoro di gruppo, flipped classroom.
Scienze Motorie	Regole del gioco di squadra.	2	Lavoro in DDI	Lezione frontale e interattiva, dibattito, lavoro di gruppo, flipped classroom.

LA CONSEGNA AGLI STUDENTI

Per “consegna” si intende il documento che l'équipe dei docenti/formatori presenta agli studenti, sulla base del quale essi si attivano realizzando il prodotto nei tempi e nei modi definiti, tenendo presente anche i criteri di valutazione.

1^ nota: il linguaggio deve essere accessibile, comprensibile, semplice e concreto.

2^ nota: l'Uda prevede dei compiti/problema che per certi versi sono “oltre misura” ovvero richiedono agli studenti competenze e loro articolazioni (conoscenze, abilità, capacità) che ancora non possiedono, ma che possono acquisire autonomamente. Ciò in forza della potenzialità del metodo laboratoriale che porta alla scoperta ed alla conquista personale del sapere.

3^ nota: l'Uda mette in moto processi di apprendimento che non debbono solo rifluire nel “prodotto”, ma fornire spunti ed agganci per una ripresa dei contenuti attraverso la riflessione, l'esposizione, il consolidamento di quanto appreso.

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA:

Sbulliamoci!

Cosa si chiede di fare e quali prodotti:

Si chiede di **riflettere**, con l'aiuto dei docenti, sui temi del bullismo e del cyberbullismo, e realizzare **prodotti multimediali** che saranno condivisi sul drive Gsuite. Il prodotto potrà contenere anche un **glossario (bilingue)** dei termini peculiari legati al fenomeno del bullismo e del cyberbullismo.

In che modo (singoli, gruppi)

Il lavoro di selezione del materiale e di analisi e scrittura dei contenuti potrà essere realizzato in gruppo o singolarmente secondo le indicazioni dei docenti. Il prodotto multimediale dovrà essere frutto del lavoro di gruppo.

Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti)

Il percorso intende formare cittadini del mondo, consapevoli, responsabili e critici, che sappiano imparare a vivere con gli altri in armonia, nel rispetto delle persone e delle regole, a vantaggio di se stessi e dell'intera comunità.

Dalla realizzazione delle attività imparerete a:

- riflettere sui temi del Bullismo e del Cyberbullismo, prendendo coscienza dell'esistenza del fenomeno a livello comunitario, locale e nazionale;
- riflettere sui rischi della rete;
- comprendere quali sono i comportamenti pericolosi e che costituiscono reato;
- individuare strategie adeguate per affrontare episodi di bullismo;
- saper chiedere aiuto senza vergognarsi;
- saper aiutare chi ne ha bisogno;
- esprimere le proprie emozioni, pensieri, idee con strumenti comunicativi diversi;
- acquisire gli strumenti giusti per comprendere, analizzare e valutare fenomeni analoghi in piena autonomia e consapevolezza
- acquisire consapevolezza sul valore delle diversità

Tempi L'UdA verrà realizzata durante l'intero anno scolastico, per il periodo compreso tra novembre e maggio. È prevista la collaborazione dei docenti curricolari di Informatica, Lingua e letteratura italiana, Religione, Matematica, Scienze Motorie, Chimica e Biologia, Fisica, Disegno e storia dell'arte, Lingua inglese.

Risorse e strumenti (strumenti, consulenze, opportunità...) - Computer - Libri di testo (in formato cartaceo e digitale) - Strumenti telematici, cartacei ed audiovisivi - Fonti statistiche, grafici, tabelle

Criteri di valutazione

Seguiranno le rubriche elaborate dai singoli C.d.C. e condivise con gli studenti in sede di consegna.

DIAGRAMMA DI GANTT (da compilare all'inizio della programmazione annuale del CdC)

	Tempi						
Fasi	Novembre	Dicembre	Gennaio	Febbraio	Marzo	Aprile	Maggio
Informatica	X	X	X	X	X	X	X
Lingua italiana				X	X		
Religione					X	X	
Diritto					X	X	
Matematica	X	X					
Scienze (GeografiaBiologia)	X	X					
Scienze Motorie	X	X					
Chimica	X	X				X	X
Fisica	X		X	X	X	X	

SCHEMA DELLA RELAZIONE INDIVIDUALE dello studente

RELAZIONE INDIVIDUALE
Descrivi il percorso generale dell'attività
Indica come avete svolto il compito e cosa hai fatto tu
Indica quali crisi hai dovuto affrontare e come le hai risolte
Che cosa hai imparato da questa unità di apprendimento
Cosa devi ancora imparare
Come valuti il lavoro da te svolto