

SCHEDA PROGETTO DI RICERCA-AZIONE (SPERIMENTAZIONE IN AULA)

GLI ADOLESCENTI NELLA RETE

L'uso di Internet, social network e new media

NOME E COGNOME DOCENTE: Vitaliano Pastori

SCUOLA/ENTE/ORGANIZZAZIONE: Liceo scientifico Statale "Giuseppe Novello" – Codogno (LO)

Motivazioni dell'UdA:

«La permanenza media online dei ragazzi è intorno alle 3 ore giornaliere. Sono minime e non significative le differenze di permanenza tra maschi e femmine, anche se le femmine spendono un po' più del loro tempo online in attività connesse allo studio (...). Differenze significative si notano tra gli studenti dei diversi tipi di scuola: se i ragazzi dei licei stanno online in media circa 2 ore e 48 minuti, quelli dei tecnici ci stanno 3 ore e 5 minuti, 3 ore e 10 minuti gli studenti dei professionali e 3 ore e un quarto quelli dei CFP.2 Questo risultato mostra che ... l'uso intenso di Internet è ormai diffuso trasversalmente ai contesti sociali e scolastici.

[...] gli usi di Internet ... possono essere distinti in quattro insiemi (...): il gioco (offline e online), le attività di informazione (come leggere quotidiani o cerca informazioni), le attività sociali o relazionali (chattare, commentare e aggiornare lo stato sui social network) e la vera e propria creazione di contenuti.

[...] in genere le attività relazionali mostrano le percentuali di utilizzo settimanale più alte di tutti i macro insiemi di attività. Inoltre, considerando i dati divisi per sottocampioni, si nota come le attività relazionali siano anche, in generale, poco influenzate dalle diverse variabili socio-demografiche. Esse si delineano quindi come le pratiche più comuni e più trasversali. All'estremo opposto stanno invece le attività di vera e propria creazione di contenuti, che non salgono mai al di sopra del 10/12%. In una fascia intermedia stanno infine le attività di informazione e gioco, anche se (...) influenzate in modo importante dalla cultura familiare la prima e dal genere la seconda.

Il tipo di scuola appare una variabile discriminante soprattutto nella ricerca di informazioni (con i licei più attivi e i centri di formazione professionale con i valori più bassi) e nel gioco (nei tecnici si gioca molto, i licei hanno le percentuali più basse). Queste evidenze sono in linea con la letteratura sull'uso di Internet che da subito ha rilevato come nei segmenti sociali più istruiti gli usi informativi siano maggiori e, al contrario, siano minori quelli relativi allo svago (vedi Bonfadelli, 2002). Nelle attività di comunicazione, sebbene il primato resti ai licei, le differenze sono ridotte. Un risultato per certi versi sorprendente è, invece, che le attività di creazione di contenuti – pure, nel complesso, minoritarie – sono più frequenti nelle scuole professionali e nei CFP rispetto a tecnici e licei.»

[Marco Gui, a cura di (2013), [Indagine sull'uso dei nuovi media tra gli studenti delle scuole superiori lombarde](#), Regione Lombardia, ISBN: 9878890064265]

L'esperienza didattica e relazionale con gli adolescenti segnala un'emergenza educativa, che la ricerca sociologica ha confermato in questi ultimi anni con dati inequivocabili: uno dei punti di forza dell'educazione liceale è l'impegno di studio pomeridiano che dovrebbe occupare almeno tre ore quotidiane; è questo in realtà lo spazio orario che hanno ormai conquistato Internet e i *new media* nelle abitudini quotidiane degli adolescenti.


Ai fini della loro formazione umana e culturale, diventa dunque essenziale l'educazione ad un uso consapevole dei servizi in rete: se equilibrato, intelligente, e critico potrà senz'altro concorrere a farne cittadini attenti e responsabili; se invece resterà puramente istintivo o da alienati al limite della dipendenza, non potrà che produrre conseguenze in termini di impoverimento interiore, relazionale e culturale.

Offrire occasioni, in classe, per portare a consapevolezza la questione, facendo riflettere e discutere gli adolescenti, appare non solo rilevante, ma necessario.

SETTORE EDUCATIVO	MATERIE E TEMI - COMPETENZE CHIAVE	L'ESPERIENZA
LICEO SCIENTIFICO (nuovo ordinamento) Secondo biennio	ITALIANO Elaborazione di un dossier di documentazione sul tema: I GIOVANI E LA RETE SCOPO: attivare la riflessione e il confronto nella classe in preparazione all'elaborazione di un'argomentazione scritta su questi temi (<i>scrittura del saggio breve</i>) CLASSE: quarta Liceo scientifico COMPETENZE CHIAVE BERSAGLIO: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Apprendere ad apprendere (mappe concettuali – ricerca e organizzazione di nuove conoscenze – lavoro collaborativo – rielaborazione personale) Ma anche: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comunicazione nella madrelingua (raccolta e analisi della documentazione in preparazione alla scrittura del saggio breve) ▪ Competenza digitale (uso delle tecnologie) ▪ Competenze sociali e civiche (responsabilità etica e consapevolezza nell'uso della rete e dei media) 	BREVE DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ DI INSEGNAMENTO: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Studenti: 23 (classe IV Liceo scientifico) ▪ Obiettivi di apprendimento: <ul style="list-style-type: none"> - coinvolgimento nelle scelte sui processi (<i>consegne – criteri – prodotti...</i>); - potenziamento del metodo collaborativo (<i>ascolto e confronto reali – condivisione delle decisioni - valorizzazione delle capacità di ciascuno – responsabilità</i>); - applicazione abilità argomentative nelle discussioni di classe e nei gruppi; - utilizzo TIC e programmi per la creazione di mappe mentali; - uso della rete: assunzione di comportamenti più consapevoli e responsabili; - autovalutazione a fine percorso (<i>comportamenti – processi - competenze</i>). ▪ Durata complessiva delle lezioni : 12 ore tra settembre e novembre 2014 ▪ Progressione delle attività nel tempo (vedi tabella alle pagine successive) ▪ Risultati attesi, in termini di competenze: <ul style="list-style-type: none"> - attivazione abilità cooperative; - potenziamento delle TIC; - acquisizione di criteri di ricerca e selezione delle informazioni in Internet ; - maggior consapevolezza dell'esigenza di un uso responsabile della rete e dei new media (nella ricerca <i>on line</i> e nel vissuto quotidiano) ; - potenziamento della competenze comunicative e argomentative . ▪ Prodotti: <ul style="list-style-type: none"> - dossier di documentazione sul tema, indagato nei suoi diversi aspetti (in forma di mappe mentali con link a siti e documenti da poter consultare)
METODOLOGIA		VALORE AGGIUNTO (per l'apprendimento della competenza chiave)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lezione partecipata e collaborativa; confronto e discussione di classe. ▪ Laboratorio con lavori di gruppo e di intergruppo: apprendimento cooperativo. ▪ L'insegnante predispone – come canovaccio per l'intero percorso - un webquest¹ in powerpoint, strutturato per fasi (articolato in : <i>1. introduzione – 2. Compito – 3. Risorse – 4. Processo – 5. Valutazione. 6. Conclusione</i>) che sarà integrato con le scelte procedurali concordate e i lavori degli allievi. 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ offrire grazie alla LIM un'interazione sociale tra gli alunni che aggiunge valore e motivazione al processo di apprendimento ▪ potenziamento delle competenze comunicative degli allievi ▪ possibilità di sintetizzare e archiviare gli esiti del confronto di classe ▪ acquisire abilità nell'uso delle TIC

¹ **ambiente di apprendimento** basato sull'uso di **Internet** e di altre risorse *off line* per l'apprendimento di conoscenze e l'acquisizione di competenze con **strategie di lavoro cooperativo** e di **problem solving**: Il docente progetta una serie di attività che portano lo studente a compiere ricerche sul web per scoprire informazioni su un particolare argomento o tema e per svolgere alcuni compiti utilizzando proprio le informazioni raccolte.

PROGRESSIONE DELLE ATTIVITÀ NEL TEMPO (1)

FASI	ARGOMENTO	COSA FA L'INSEGNANTE	COSA FANNO GLI STUDENTI	TECNOLOGIE INTERATTIVE UTILIZZATE	
0.	INTRODUZIONE	<p>Introduce utilizzando le <i>slides</i> apposite del <i>webquest</i>, predisposto come canovaccio essenziale della UdA nelle sue fasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ spiega il senso del lavoro ➔ presenta gli obiettivi di competenza a cui tende il processo di apprendimento ➔ informa sul progetto TKEY: <i>apprendere le competenze europee</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ascoltano. Intervengono a chiedere o commentare. ▪ Sono informati delle modalità di lavoro interattivo e collaborativo, previsto, che richiederà la loro partecipazione attiva in ciascuna fase e nell'implementazione del <i>webquest</i> stesso ▪ Concordano e assumono gli impegni (patto formativo) 	<p>LIM</p> <p><i>webquest</i> (metodologia che favorisce un utilizzo interattivo delle tecnologie)</p>	
1.	<p>PROBLEMATIZZAZIONE</p> <p>Visione del FILM <i>Disconnect</i> (Henry Alex Rubin – 2014)</p> <p>«OGGI CHE SIAMO SEMPRE PIÙ CONNESSI CI SENTIAMO PIÙ SOLI CHE MAI»</p>		<p>Propone la visione del film, per suscitare l'attenzione e favorire la partecipazione e il coinvolgimento degli allievi di fronte al tema.</p>	<p>Visionano il film con attenzione, consapevoli del lavoro che si svolgerà sul film, preparandosi a gestire la discussione.</p>	LIM
2.	<p>DISCUSSIONE DEL FILM <i>e definizione dei gruppi di ricerca</i></p>	<p>Funge da moderatore:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ sollecita gli interventi e cura che in una prima fase tutti portino il loro contributo; ➔ ordina la discussione assegnando i turni di parola; ➔ annota alla LIM una sintesi essenziale (opinioni, osservazioni) di ciascun intervento, man mano che il confronto procede. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Portano il loro contributo durante il confronto di classe. ▪ Esaurita la discussione, in tre alla LIM, ordinano in una mappa mentale ciò che è emerso dal confronto, raccogliendo i suggerimenti della classe. ▪ Stabiliscono gli ambiti di ricerca e costituiscono i GRUPPI. 	<p>LIM</p> <p>Utilizzo di Cmap Tools :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ costruzione della mappa mentale dei contenuti della discussione ▪ mappa dei gruppi e dei temi di ricerca 	

PROGRESSIONE DELLE ATTIVITÀ NEL TEMPO (2)

FASI	ARGOMENTO	COSA FA L'INSEGNANTE	COSA FANNO GLI STUDENTI	TECNOLOGIE INTERATTIVE UTILIZZATE
3.	RACCOLTA DELLA DOCUMENTAZIONE	LABORATORIO: Discute e concorda con la classe 1. consegne per il lavoro dei gruppi: ➔ prima raccolta di informazioni interrogando la rete tramite <ul style="list-style-type: none"> ▪ uso attento dei motori di ricerca ▪ consultazione di siti istituzionali 2. criteri a cui dovranno attenersi nella ricerca: <i>(ad esempio)</i> ➔ attendibilità delle fonti: valutare e selezionare i siti ➔ senso critico : condurre una prima selezione dei materiali ➔ iniziale ampio elenco di link con 2 righe di descrizione dei contenuti	LABORATORIO: <ul style="list-style-type: none"> ▪ In un primo momento interagiscono col docente: <ul style="list-style-type: none"> - esercitazioni di ricerca in rete - analisi di attendibilità dei siti ▪ Concordano consegne e criteri ▪ Lavorano divisi in gruppi ad una prima raccolta di materiali, in modo conforme alle consegne e a i criteri concordati 	Esempi di ricerca in rete utilizzando la LIM in classe Uso dei motori di ricerca da parte dei GRUPPI in laboratorio di informatica <i>(+ lavoro extrascolastico individuale o di gruppo)</i>
4.	ANALISI DELLA DOCUMENTAZIONE: <i>lettura e selezione dei materiali</i>	È disponibile a rispondere a eventuali richieste dei gruppi in difficoltà <i>(in rete – in laboratorio di informatica)</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Procedono alla lettura completa, attenta, dei materiali raccolti (lavoro individuale, domestico) LABORATORIO: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Socializzano nel gruppo il lavoro svolto a casa ▪ Scelgono (selezione nel gruppo) i materiali da inserire nel dossier 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzo domestico della rete ▪ Possibilità di comunicare / condividere il lavoro coi membri del gruppo (piattaforma – applicazioni di google...) ▪ Laboratorio di informatica (ogni gruppo dispone di 2 o 3 PC)
5.	ORGANIZZAZIONE DEI MATERIALI	LABORATORIO: Definisce con la classe le modalità di strutturazione del DOSSIER dei gruppi, perché risulti funzionale allo scopo (offrire a tutti validi e flessibili strumenti di approfondimento)	LABORATORIO: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ogni gruppo organizza in un dossier i materiali selezionati ▪ Una mappa mentale elaborata dal gruppo funge da indice, con link ai documenti allegati o ai siti. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Laboratorio di informatica (ogni gruppo dispone di 2 o 3 PC) ▪ Uso di <i>Powerpoint</i> o <i>Prezi</i> per la costruzione del dossier

PROGRESSIONE DELLE ATTIVITÀ NEL TEMPO (3)

6.	SOCIALIZZAZIONE DEI RISULTATI <i>(intergruppo - discussione)</i>	Funge da moderatore	<ul style="list-style-type: none"> I Gruppi presentano alla classe i loro dossier, commentando la mappa di sintesi (proposta come indice per la consultazione) Confronto e discussione di classe 	LIM
7.	PREPARAZIONE INDIVIDUALE	/	<ul style="list-style-type: none"> I materiali in formato digitale sono messi a disposizione dei singoli per la preparazione personale (rielaborazione – assimilazione) Gli studenti dovranno saper argomentare con opinioni personali e fondate sull'argomento 	Utilizzo autonomo domestico delle tecnologie informatiche <i>(i dossier dei gruppi sono elaborati in formato file con link a documenti e siti in rete)</i>
8.	Prova scritta di Italiano: ELABORAZIONE DI UN SAGGIO BREVE	<p>Elabora e somministra le tracce per la prova di classe mensile di elaborazione di un saggio breve che rispetti la triplice caratteristica di</p> <ul style="list-style-type: none"> → scrittura documentata → in forma di testo argomentativo, → teso alla massima esplicitzza. <p><i>[cfr. percorso di introduzione alla scrittura del saggio breve svolto in terza coi relativi materiali esplicativi e supporti di metodo]</i></p>	<p>Svolgono la prova:</p> <ul style="list-style-type: none"> elaborano un'argomentazione coerente <i>[cfr. scheda di pianificazione]</i>, si avvalgono dei documenti scelti dal docente e allegati alle tracce, delle risorse acquisite durante il percorso (o in ricerche autonome) si preoccupano di raggiungere l'obiettivo della massima esplicitzza (sia nell'espressione sia nella strutturazione del ragionamento) 	/