



 **MONDADORI**
EDUCATION

Rizzoli
EDUCATION

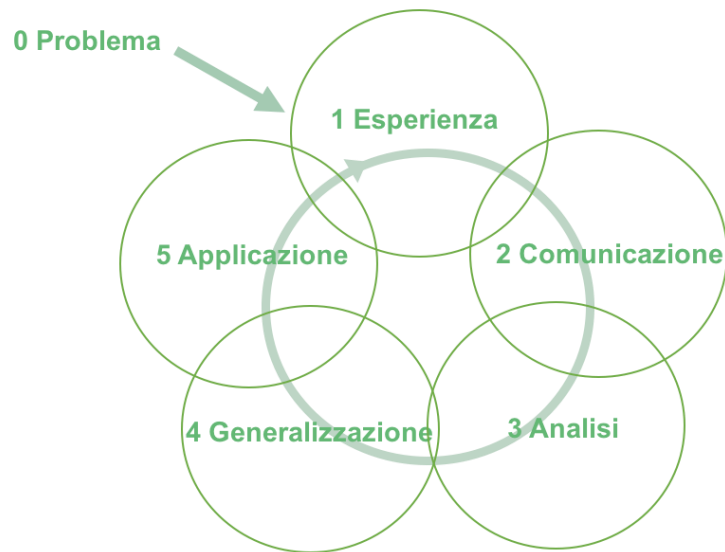
**FORMAZIONE
SU MISURA**

ADOLESCENZA CONNESSA

*Il mondo degli adolescenti in un clic:
realizzazione di un sito con Google Site*

- Prof.sse Birgit Rose NICORA e Rosamaria VELTRI
- Classe 3A - ISTITUTO COMPRENSIVO ISA 23
- Sede Levanto Secondaria di primo grado

Ciclo di Apprendimento Esperienziale (CAE)



- 0 Un problema aperto, sfidante, tratto dal mondo reale, proposto alla classe.
- 1 Gli studenti, da soli, a coppie (meglio) o gruppi di 3, "inventano" una soluzione sulla base delle loro conoscenze attuali. Le coppie sono formate in modo mirato dall'insegnante che sceglie il ragazzo che ha più difficoltà come relatore di coppia.
- 2 Il relatore della coppia racconta la soluzione inventata dalla coppia alla classe, in un tempo limitato, e spiega come ci sono arrivati.
- 3 L'insegnante e i compagni individuano i punti di forza e i punti di debolezza della soluzione trovata. L'insegnante riassume alla lavagna in una tabella a due colonne: «buone soluzioni» e «soluzioni discutibili».
- 4 La classe (aiutata dal docente) cerca di trovare una (o più) soluzioni ottimali attingendo alle buone idee emerse. Il docente integra quanto emerso con una breve lezione frontale. Le buone soluzioni (ma soprattutto le regole da seguire per trovarla) vengono scritte su un cartellone che viene appeso in classe.
- 5 La classe applica la soluzione ottimale trovata alla risoluzione di un problema analogo ma che presenta un piccolo livello di difficoltà in più.

La classe su cui abbiamo lavorato

La Classe è composta da 15 alunni (7 femmine e 8 maschi) di cui 1 alunno H, 1 alunno DSA e 1 alunno BES linguistico.

Il gruppo classe è sempre stato molto unito e coeso, nonostante una parte della componente maschile abbia dimostrato deficit di concentrazione ed estrema esuberanza non semplice da controllare.

Gli alunni sono tutti comunque dotati di talenti personali e creatività, nonché di competenze digitali acquisite soprattutto durante la DAD dell'anno scolastico 2019-2020.

Durante la DAD tutti gli alunni hanno imparato ad usare e creare materiali con Google Documenti/Presentazioni/Fogli, Google Moduli; creare video e caricarli su YouTube; cercare, selezionare e scaricare materiali da Internet; usare varie App per creare Avatar, modificare immagini e video; collegarsi con piattaforme digitali con video-chat (WhatsApp, Zoom, Skype, Meet) etc.

Non disponendo sempre di connessione Internet (a scuola e a casa) hanno imparato a lavorare Offline e/o a usare il cellulare come Hotspot.

Nell'anno scolastico in corso hanno potenziato ulteriormente le loro competenze digitali imparando a lavorare in gruppi (max 3) o in gruppo-classe usando gli strumenti offerti da G-Suite su Classroom con Drive/Cartelle/File condivisi e Meet; inoltre da scuola durante i laboratori pomeridiani erano collegati in DDI con i compagni a casa.

Prima di affrontare i laboratori pomeridiani gli alunni hanno fatto i primi passi nel mondo Google Site imparando a conoscere tutte le potenzialità dell'Applicazione.

Per creare il loro sito hanno dovuto imparare a lavorare tutti insieme: fare un progetto dopo aver stabilito un organigramma di redazione, incarichi precisi ed obiettivi da raggiungere, tempistica e calendarizzazione delle attività, etc.



Le competenze che l'Attività descritta si propone di sviluppare

L'attività descritta nel presente report si propone di sviluppare le seguenti Competenze:

1. **competenza alfabetica funzionale**
2. **competenza multilinguistica**
3. **competenza in tecnologie**
4. **competenza digitale**
5. **competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare**
6. **competenza in materia di cittadinanza**
7. **competenza imprenditoriale**
8. **competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali**



	COMPETENZA	DESCRITTORE
1.	alfabetica funzionale	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare nella madrelingua: esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma orale e scritta; • Interagire adeguatamente e in modo chiaro sul piano linguistico nei vari contesti culturali e sociali; • Discernere i concetti e le nozioni utili per raggiungere lo scopo prefissato da un compito; • Comprendere l'importanza della scelta dei termini per una comunicazione efficace (vedi concetti base di Marketing, Pubblicità e Comunicazione digitale e Social Media).
2.	multilinguistica	<ul style="list-style-type: none"> • Rapportarsi con i diversi linguaggi specifici spaziando dalla Fashion alla Music, passando per uno Slang multilinguistico a cui questi Adolescenti Connessi attingono come stimoli quotidiani. • Saper distinguere i termini italiani dal lessico dello slang giovanile italiano ed inglese. • Individuare l'origine Inglese/Francese ed etimologia di alcuni termini dello Slang giovanile (vedi Glossario Young).
3.	tecnologie	<ul style="list-style-type: none"> • Illustrare con schemi, disegni, grafici, etc. • Progettare e disegnare pittogrammi, marchi e logotipi. • Definire il significato di telematica e di reti nel commercio e nella comunicazione • Scrivere un testo, modificare immagini, creare una presentazione, compiere ricerche mirate sul web
4.	digitale	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie multimediali della società dell'informazione e della comunicazione per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare, scambiare informazioni. • Costruire/usare una mappa concettuale con le App online, usare Paint e Paint 3D, PhotoShop (e programmi simili) per la grafica. • Usare le App necessarie per realizzare un sito (Google Documenti/Presentazioni/Fogli e Google Site, etc). • Ricercare e scegliere su Internet i materiali necessari per la realizzazione del progetto (immagini, video etc.), rispettando il copyright, citando sempre le fonti dei materiali utilizzati, imparando ad essere cittadini digitali consapevoli.



	COMPETENZA	DESCRITTORE
5.	personale, sociale e capacità di imparare a imparare	<ul style="list-style-type: none"> • Abilità di perseverare, di organizzare il proprio lavoro sia a livello individuale che in gruppo anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni; • Identificazione dei metodi e opportunità e capacità di superare gli ostacoli; • Assimilazione di nuove conoscenze e abilità da applicare anche in contesti diversi; • Motivazione e fiducia nelle proprie capacità; • Competenze personali, interpersonali, sociali e interculturali per partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa;
6.	cittadinanza	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto e rispetto delle opinioni altrui. • Acquisizione di regole di lavoro in team. • Attenzione e rispetto ai tempi di lavoro dei compagni con criticità.
7.	imprenditoriale	<ul style="list-style-type: none"> • Avere competenza imprenditoriale, creatività e capacità di pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi. • Spirito di iniziativa = saper progettare e realizzare un sito userfriendly. • Tradurre le idee in azione = progettare e realizzare il sito.
8.	consapevolezza ed espressione culturali	<ul style="list-style-type: none"> • Consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.



0. Il Problema di partenza

Alla classe è stata proposta la seguente **Situazione-problema**, da cui è stata fatta partire l'attività in ciclo di apprendimento esperienziale:

Dovete creare un sito sull'adolescenza.

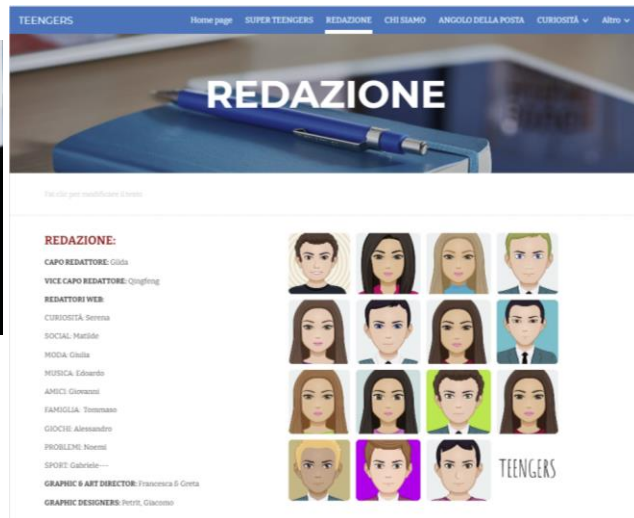
- 1) Individuate il nome che darete al sito
- 2) Stabilite ruoli e compiti di ciascuno (caporedattore, redattori web, grafici etc.)
- 3) Scegliete gli argomenti da trattare
- 4) Progettate la struttura del sito (Home page, pagine principali e secondarie)
- 5) Cercate i materiali (informazioni, immagini, video etc.) necessari
- 6) Realizzate grafica e contenuti per le pagine progettate

Ricordatevi che prima di ogni nuova fase di lavoro ci sarà un briefing per fare il punto della situazione, rilevando eventuali criticità e proponendo eventuali miglioramenti.



1. La fase di Esperienza

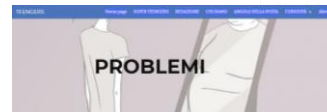
Nella fase di **Esperienza** gli alunni, dopo aver trovato il nome per il loro sito, si sono riuniti per decidere sugli argomenti da trattare e hanno stabilito ruoli e compiti di ciascuno per ottimizzare la realizzazione del sito web sull'adolescenza.



2. La fase di Comunicazione

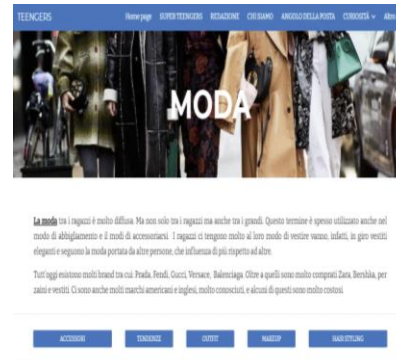
Nella fase di **Comunicazione** il relatore di ogni gruppo espone alla LIM, in un tempo limitato, gli argomenti scelti, i materiali individuati, le App utilizzate, la grafica, motivando le ragioni alla base delle scelte fatte.

Il capo redattore coordina il tutto, mentre la classe propone la bozza della struttura del sito.



3. La fase di Analisi

Nella fase di **Analisi** i docenti e gli alunni individuano alla LIM (mostrando lo Status Quo del sito *Teengers*) i punti di forza di ciascuna pagina web realizzata e gli eventuali elementi da migliorare, ponendo anche critiche costruttive e richieste di giustificazione delle scelte compiute. I docenti rilevano le buone idee emerse e le idee discutibili. Eventuali problemi tecnici legati all'uso dell'App Google Site vengono chiariti e risolti.



4. La fase di Generalizzazione

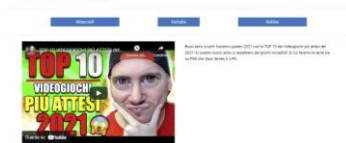
Nella fase di **Generalizzazione** i docenti, insieme alla classe, raccolgono le buone idee emerse e propongono un percorso corretto, efficace e condiviso per mettere insieme tutti i materiali raccolti, modificati e realizzati per costruire le varie pagine e sottopagine del sito web *Teengers*, facendo attenzione ad uniformare anche grafica e caratteri utilizzati nelle varie sezioni.



Ecco la nuova **Generazione Zeta**, ovvero i **"Digitalians"** arrivati dopo i Millennials, quindi gli attuali **Teenagers**, adolescenti e post adolescenti, nati tra il 1996 e il 2010, ovvero **la prima generazione «sempre connessa a Internet»**, che è cresciuta con dispositivi touch, i primi a non aver conosciuto un mondo senza tecnologie e ambienti digitali.



Nelle sottopagine che seguono parlerò dei videogiochi più popolari tra i ragazzi che attualmente sono: Minecraft, Fortnite e Roblox.



Oggi questo termine è usato per intendere molte cose. Nelle mode soprattutto si utilizza per il modo di vestire o nel modo di fare. Noi ragazzi per seguire le tendenze ci facciamo influenzare da delle altre persone, gli influencer. Ad esempio un vestito o un

pale di posteloni possono diventare funzionali. E in base se le persone ci fanno bucce o meno, perché ci ci vanno dentro tutti per comprare quella cosa. Ad esempio in questi ultimi anni siamo in tendenza (reali scopre e milioni di metri).

Nelle sfilate sia le donne, che gli uomini indossano l'abbigliamento più bello e nuovo che hanno. Per questo poi la grinta e intrigante di questo modello modello, e essere bellissimi.



L'educazione è uno degli imperativi fondamentali anche per lo sviluppo adolescenziale. È un'arte che si esprime nel movimento dell'uomo e della donna secondo una coreografia, il processo in tutte le culture. Questo è un'coreografia che mostra le composizioni umane. No



Tik Tok (inizialmente noto come **Musical.ly**) è un social network che permette ai suoi utenti di realizzare video divertenti e creativi di breve durata che spaziano da un tema all'altro. Gli utenti possono creare nuovi contenuti e reinterpretare delle scene di un film o di

È stato realizzato da una società cinese chiamata ZhiQian. Oggi è nata dalla fusione con Musical.ly ed ha ereditato diversi

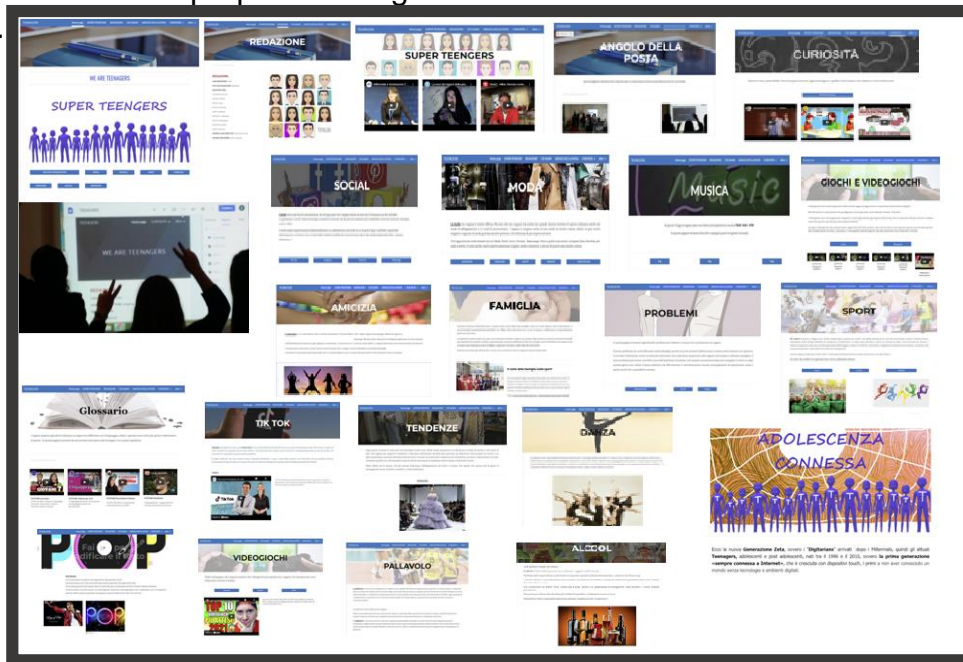


POP MUSIC:
La ricerca più in genere che appartiene alla pop music.



5. La fase di Applicazione

Nella fase di **Applicazione** gli alunni rivedono il proprio lavoro sulla base delle indicazioni emerse nella fase di Generalizzazione e lavorando con il gruppo classe portano a termine la costruzione del sito web *Teenagers* che mette insieme i contributi di tutti e sintetizza le diverse proposte di miglioramento emerse. Il sito verrà successivamente messo online e pubblicato sul portale della scuola.



Punti di forza dell'esperienza condotta con l'attività in CAE

Tra i **punti di forza** dell'esperienza condotta con l'attività in CAE, Inoltre si evidenzia l'arricchimento personale che deriva dal confronto coi colleghi, progettando insieme e realizzando UDA pluridisciplinari, ma soprattutto dall'apporto che questi "Adolescenti Connessi" (Generazione Zeta o Digitalians) sanno trasmettere ai propri insegnanti con cui condividono emozioni, esperienze, conoscenze del mondo virtuale online (Chat, Social, Tendenze etc.).

Lo scambio tra i Docenti (Baby Boomer, Generazione X, Generazione Y o Millennials) e gli alunni (Generazione Z o Centennials e Generazione Alfa) è decisamente sempre proficuo ed interessante. La costante interazione e collaborazione tra generazioni diverse arricchisce qualsiasi esperienza didattica.



Punti di debolezza dell'esperienza condotta con l'attività in CAE

I **punti di debolezza** dell'esperienza condotta con l'attività in CAE sono soprattutto legati all'esiguo tempo a disposizione sulle classi, alla mancanza di colleghi a disposizione per poter lavorare in compresenza quando ci sono alunni H, BES/DSA che richiedono maggiori attenzioni.



Cosa mi ha insegnato quest'esperienza di formazione?

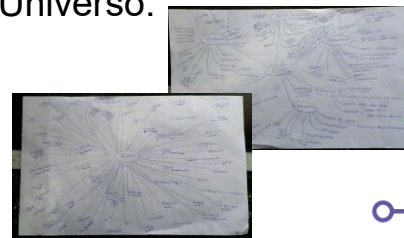
Da questa esperienza di formazione abbiamo **percepito di aver appreso** l'importanza del ciclo apprendimento esperienziale (CAE) per migliorare, diversificare e ottimizzare le attività didattiche con gli alunni che in tal modo riescono a valorizzare maggiormente le loro capacità intuitive e mnemoniche, nonché la loro creatività e competenza digitale.



Idee per le prossime Attività da condurre in classe

Sicuramente anche in futuro sarà utile ed interessante **progettare altre attività** in CAE da condurre in classe, auspicando UDA pluridisciplinari trasversali e anche in continuità verticale (con Infanzia e Primaria).

Le Prof.sse Birgit Rose NICORA e Rosamaria VELTRI hanno già avviato un'UDA con tutti gli ordini di scuola della Sede di Monterosso, intitolata "*L'Universo racchiuso nelle parole*": partendo da una parola chiave, scelta dagli alunni (sondaggio Mentimeter e/o cartaceo), questi ultimi (con le competenze proprie di ciascuna età) contribuiranno a progettare e costruire una mappa di connessioni logiche e successivamente un elaborato (Google Presentazioni e/o Google Site) che evidenzii le correlazioni tra la parola chiave e le emozioni degli alunni delle varie età, le associazioni spontanee tra la parola e il vissuto di ciascuno ed infine tra la parola, le discipline scolastiche, la vita reale e l'Universo.



Riferimenti dello sperimentatore e della scuola

Per chi fosse interessato a maggiori informazioni sull'esperienza contattare:

Prof.ssa Birgit Rose NICORA

birgitrose.nicora@istitutocomprensivolevanto.edu.it





 **MONDADORI**
EDUCATION

Rizzoli
EDUCATION

**FORMAZIONE
SU MISURA**

Progettazione di Unità di Apprendimento (UdA) per competenze con il CAE (Ciclo di Apprendimento Esperienziale)

Scheda Unità di Apprendimento

1. Titolo unità	ADOLESCENZA CONNESSA. <i>Il mondo degli adolescenti in un clic: realizzazione di un sito web con Google Site.</i>																											
2. Destinatari	Alunni della Scuola Secondaria di primo grado – Classe Terza (con buona competenza digitale acquisita durante il primo anno in DAD)																											
3. Disciplina/e coinvolta/e e ore previste	<p>Discipline coinvolte nell’UdA: gli argomenti trattati per poter realizzare il sito rimandano a quasi tutte le discipline scolastiche (Italiano, Storia, Geografia, Lingue, Tecnologia, Arte, Musica, Scienze, Scienze Motorie, Religione).</p> <p>Docenti coinvolti: Lettere e Lingue comunitarie (Inglese)</p> <p>Ore previste per ciascuna disciplina: il lavoro complessivo ha richiesto da parte dei docenti coinvolti 7 pomeriggi da due ore in compresenza (14 h ciascun docente), più il tempo per correggere il lavoro svolto dagli alunni e rispondere su Classroom alle richieste di aiuto durante la settimana (14 h ciascun docente), infine gli alunni hanno dedicato circa un’ora a settimana a casa per raccogliere info, preparare grafica, rifinire parti non terminate a scuola (7 h lavoro a casa).</p> <p>Totale (monte ore) previsto per l’UdA:</p>																											
4. Competenze che l’uda si prefigge di sviluppare	<div><div><div>1. competenza alfabetica funzionale:</div><div>2. competenza multilinguistica</div><div>3. competenza in tecnologie</div><div>4. competenza digitale</div><div>5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</div><div>6. competenza in materia di cittadinanza</div><div>7. competenza imprenditoriale</div><div>8. competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</div></div><table><thead><tr><th></th><th>COMPETENZA</th><th>DESCRITTORE</th></tr></thead><tbody><tr><td>1.</td><td>alfabetica funzionale</td><td><ul style="list-style-type: none">Comunicare nella madrelingua: esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma orale e scritta;Interagire adeguatamente e in modo chiaro sul piano linguistico nei vari contesti culturali e sociali;Discernere i concetti e le nozioni utili per raggiungere lo scopo prefissato da un compito;Comprendere l’importanza della scelta dei termini per una comunicazione efficace (vedi concetti base di Marketing, Pubblicità e Comunicazione digitale e Social Media).</td></tr><tr><td>2.</td><td>multilinguistica</td><td><ul style="list-style-type: none">Rapportarsi con i diversi linguaggi specifici spaziando dalla Fashion alla Music, passando per uno Slang multilinguistico a cui questi Adolescenti Connessi attingono come stimoli quotidiani.Saper distinguere i termini italiani dal lessico dello slang giovanile italiano ed inglese.Individuare l’origine Inglese/Francese ed etimologia di alcuni termini dello Slang giovanile (vedi Glossario Young).</td></tr><tr><td>3.</td><td>tecnologie</td><td><ul style="list-style-type: none">Illustrare con schemi, disegni, grafici, etc.Progettare e disegnare pittogrammi, marchi e logotipi.Definire il significato di telematica e di reti nel commercio e nella comunicazioneScrivere un testo, modificare immagini, creare una presentazione, compiere ricerche mirate sul web</td></tr><tr><td>4.</td><td>digitale</td><td><ul style="list-style-type: none">Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie multimediali della società dell’informazione e della comunicazione per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare, scambiare informazioni.Costruire/usare una mappa concettuale con le App online, usare Paint e Paint 3D, PhotoShop (e programmi simili) per la grafica.Usare le App necessarie per realizzare un sito (Google Documenti/Presentazioni/Fogli e Google Site, etc).Ricerare e scegliere su Internet i materiali necessari per la realizzazione del progetto (immagini, video etc.), rispettando il copyright, citando sempre le fonti dei materiali utilizzati, imparando ad essere cittadini digitali consapevoli.</td></tr><tr><td>5.</td><td>personale, sociale e capacità di imparare a imparare</td><td><ul style="list-style-type: none">Abilità di perseverare, di organizzare il proprio lavoro sia a livello individuale che in gruppo anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni;Identificazione dei metodi e opportunità e capacità di superare gli ostacoli;Assimilazione di nuove conoscenze e abilità da applicare anche in contesti diversi;Motivazione e fiducia nelle proprie capacità;Competenze personali, interpersonali, sociali e interculturali per partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa;</td></tr><tr><td>6.</td><td>cittadinanza</td><td><ul style="list-style-type: none">Ascolto e rispetto delle opinioni altrui.Acquisizione di regole di lavoro in team.Attenzione e rispetto ai tempi di lavoro dei compagni con criticità.</td></tr><tr><td>7.</td><td>imprenditoriale</td><td><ul style="list-style-type: none">Avere competenza imprenditoriale, creatività e capacità di pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi.Spirito di iniziativa = saper progettare e realizzare un sito userfriendly.Tradurre le idee in azione = progettare e realizzare il sito.</td></tr><tr><td>8.</td><td>consapevolezza ed espressione culturali</td><td><ul style="list-style-type: none">Consapevolezza dell’importanza dell’espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un’ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.</td></tr></tbody></table></div>		COMPETENZA	DESCRITTORE	1.	alfabetica funzionale	<ul style="list-style-type: none">Comunicare nella madrelingua: esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma orale e scritta;Interagire adeguatamente e in modo chiaro sul piano linguistico nei vari contesti culturali e sociali;Discernere i concetti e le nozioni utili per raggiungere lo scopo prefissato da un compito;Comprendere l’importanza della scelta dei termini per una comunicazione efficace (vedi concetti base di Marketing, Pubblicità e Comunicazione digitale e Social Media).	2.	multilinguistica	<ul style="list-style-type: none">Rapportarsi con i diversi linguaggi specifici spaziando dalla Fashion alla Music, passando per uno Slang multilinguistico a cui questi Adolescenti Connessi attingono come stimoli quotidiani.Saper distinguere i termini italiani dal lessico dello slang giovanile italiano ed inglese.Individuare l’origine Inglese/Francese ed etimologia di alcuni termini dello Slang giovanile (vedi Glossario Young).	3.	tecnologie	<ul style="list-style-type: none">Illustrare con schemi, disegni, grafici, etc.Progettare e disegnare pittogrammi, marchi e logotipi.Definire il significato di telematica e di reti nel commercio e nella comunicazioneScrivere un testo, modificare immagini, creare una presentazione, compiere ricerche mirate sul web	4.	digitale	<ul style="list-style-type: none">Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie multimediali della società dell’informazione e della comunicazione per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare, scambiare informazioni.Costruire/usare una mappa concettuale con le App online, usare Paint e Paint 3D, PhotoShop (e programmi simili) per la grafica.Usare le App necessarie per realizzare un sito (Google Documenti/Presentazioni/Fogli e Google Site, etc).Ricerare e scegliere su Internet i materiali necessari per la realizzazione del progetto (immagini, video etc.), rispettando il copyright, citando sempre le fonti dei materiali utilizzati, imparando ad essere cittadini digitali consapevoli.	5.	personale, sociale e capacità di imparare a imparare	<ul style="list-style-type: none">Abilità di perseverare, di organizzare il proprio lavoro sia a livello individuale che in gruppo anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni;Identificazione dei metodi e opportunità e capacità di superare gli ostacoli;Assimilazione di nuove conoscenze e abilità da applicare anche in contesti diversi;Motivazione e fiducia nelle proprie capacità;Competenze personali, interpersonali, sociali e interculturali per partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa;	6.	cittadinanza	<ul style="list-style-type: none">Ascolto e rispetto delle opinioni altrui.Acquisizione di regole di lavoro in team.Attenzione e rispetto ai tempi di lavoro dei compagni con criticità.	7.	imprenditoriale	<ul style="list-style-type: none">Avere competenza imprenditoriale, creatività e capacità di pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi.Spirito di iniziativa = saper progettare e realizzare un sito userfriendly.Tradurre le idee in azione = progettare e realizzare il sito.	8.	consapevolezza ed espressione culturali	<ul style="list-style-type: none">Consapevolezza dell’importanza dell’espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un’ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.
	COMPETENZA	DESCRITTORE																										
1.	alfabetica funzionale	<ul style="list-style-type: none">Comunicare nella madrelingua: esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma orale e scritta;Interagire adeguatamente e in modo chiaro sul piano linguistico nei vari contesti culturali e sociali;Discernere i concetti e le nozioni utili per raggiungere lo scopo prefissato da un compito;Comprendere l’importanza della scelta dei termini per una comunicazione efficace (vedi concetti base di Marketing, Pubblicità e Comunicazione digitale e Social Media).																										
2.	multilinguistica	<ul style="list-style-type: none">Rapportarsi con i diversi linguaggi specifici spaziando dalla Fashion alla Music, passando per uno Slang multilinguistico a cui questi Adolescenti Connessi attingono come stimoli quotidiani.Saper distinguere i termini italiani dal lessico dello slang giovanile italiano ed inglese.Individuare l’origine Inglese/Francese ed etimologia di alcuni termini dello Slang giovanile (vedi Glossario Young).																										
3.	tecnologie	<ul style="list-style-type: none">Illustrare con schemi, disegni, grafici, etc.Progettare e disegnare pittogrammi, marchi e logotipi.Definire il significato di telematica e di reti nel commercio e nella comunicazioneScrivere un testo, modificare immagini, creare una presentazione, compiere ricerche mirate sul web																										
4.	digitale	<ul style="list-style-type: none">Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie multimediali della società dell’informazione e della comunicazione per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare, scambiare informazioni.Costruire/usare una mappa concettuale con le App online, usare Paint e Paint 3D, PhotoShop (e programmi simili) per la grafica.Usare le App necessarie per realizzare un sito (Google Documenti/Presentazioni/Fogli e Google Site, etc).Ricerare e scegliere su Internet i materiali necessari per la realizzazione del progetto (immagini, video etc.), rispettando il copyright, citando sempre le fonti dei materiali utilizzati, imparando ad essere cittadini digitali consapevoli.																										
5.	personale, sociale e capacità di imparare a imparare	<ul style="list-style-type: none">Abilità di perseverare, di organizzare il proprio lavoro sia a livello individuale che in gruppo anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni;Identificazione dei metodi e opportunità e capacità di superare gli ostacoli;Assimilazione di nuove conoscenze e abilità da applicare anche in contesti diversi;Motivazione e fiducia nelle proprie capacità;Competenze personali, interpersonali, sociali e interculturali per partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa;																										
6.	cittadinanza	<ul style="list-style-type: none">Ascolto e rispetto delle opinioni altrui.Acquisizione di regole di lavoro in team.Attenzione e rispetto ai tempi di lavoro dei compagni con criticità.																										
7.	imprenditoriale	<ul style="list-style-type: none">Avere competenza imprenditoriale, creatività e capacità di pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi.Spirito di iniziativa = saper progettare e realizzare un sito userfriendly.Tradurre le idee in azione = progettare e realizzare il sito.																										
8.	consapevolezza ed espressione culturali	<ul style="list-style-type: none">Consapevolezza dell’importanza dell’espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un’ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.																										

5. Principali contenuti disciplinari coinvolti (conoscenze)

Espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso l'ampia varietà di mezzi di comunicazione (musica, arti dello spettacolo, letteratura, arti visive, etc.).

ITALIANO: Comprendere l'importanza della scelta dei termini per una comunicazione efficace (vedi concetti base di Marketing, Pubblicità e Comunicazione digitale e Social Media), scrivere testi destinati al web; conoscere il linguaggio giornalistico (soprattutto web) e le tecniche di scrittura di una testata online (titolo, occhiello etc.); reperire, comprendere e rielaborare informazioni, usando correttamente le fonti.

LINGUE: Inglese come lingua veicolare globale, nonché idioma usato per il linguaggio specialistico tecnologico-informatico e web, prestiti linguistici entrati a far parte della lingua nazionale, ma soprattutto dello slang usato dai giovani (es. Lovvare, taggare...)

STORIA: Evoluzione dell'adolescenza nel corso del tempo.

GEOGRAFIA: Confronti con altre culture.

SCIENZE: Alimentazione (anoressia, bulimia, junkfood, etc.), Droghe , Alcool, Dipendenze e Ludopatia.

TECNOLOGIA: Illustrare con schemi, disegni, grafici, etc; progettare e disegnare pittogrammi, marchi e logotipi; scrivere un testo, modificare immagini, creare una presentazione, compiere ricerche mirate sul web.

ARTE: espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso l'ampia varietà di mezzi di comunicazione dell'Arte

, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.

MUSICA: espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso l'ampia varietà di mezzi di comunicazione della Musica.

SCIENZE MOTORIE: Sport

RELIGIONE: Famiglia, Amicizia

<p>6. Situazione problema tratta dal mondo reale da cui parte l'uda</p>	<p>Alla classe è stata proposta la seguente Situazione-problema, da cui è stata fatta partire l'attività in ciclo di apprendimento esperienziale: Dovete creare un sito sull'adolescenza.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Individuate il nome che darete al sito 2) Stabilite ruoli e compiti di ciascuno (caporedattore, redattori web, grafici etc.) 3) Scegliete gli argomenti da trattare 4) Progettate la struttura del sito (Home page, pagine principali e secondarie) 5) Cercate i materiali (informazioni, immagini, video etc.) necessari 6) Realizzate grafica e contenuti per le pagine progettate <p>Ricordatevi che prima di ogni nuova fase di lavoro ci sarà un briefing per fare il punto della situazione, rilevando eventuali criticità e proponendo eventuali miglioramenti.</p>
<p>7. Attività che gli allievi devono svolgere nella fase di esperienza</p>	<p>Nella fase di Esperienza gli alunni, dopo aver trovato il nome per il loro sito, si sono riuniti per decidere sugli argomenti da trattare e hanno stabilito ruoli e compiti di ciascuno per ottimizzare la realizzazione del sito web sull'adolescenza.</p> <p>I Docenti forniscono agli alunni le spiegazioni e gli strumenti necessari per superare le criticità segnalate.</p>
<p>8. Attività che gli allievi devono svolgere nella fase di comunicazione</p>	<p>Nella fase di Comunicazione il relatore di ogni gruppo espone alla LIM, in un tempo limitato, gli argomenti scelti, i materiali individuati, le App utilizzate, la grafica, motivando le ragioni alla base delle scelte fatte.</p> <p>Il capo redattore coordina il tutto, mentre la classe propone la bozza della struttura del sito.</p>
<p>9. Attività che gli allievi e l'insegnante devono svolgere nella fase di analisi</p>	<p>Nella fase di Analisi dell'Esperienza i docenti e gli alunni individuano alla LIM (mostrando lo Status Quo del sito <i>Teengers</i>) i punti di forza di ciascuna pagina web realizzata e gli eventuali elementi da migliorare, ponendo anche critiche costruttive e richieste di giustificazione delle scelte compiute.</p> <p>I docenti rilevano le buone idee emerse e le idee discutibili. Eventuali problemi tecnici legati all'uso dell'App Google Site vengono chiariti e risolti.</p>
<p>10. Attività che gli allievi e l'insegnante devono svolgere nella fase di generalizzazione</p>	<p>Nella fase di Generalizzazione i docenti, insieme alla classe, raccolgono le buone idee emerse e propongono un percorso corretto, efficace e condiviso per mettere insieme tutti i materiali raccolti, modificati e realizzati per costruire le varie pagine e sottopagine del sito web <i>Teengers</i>, facendo attenzione ad uniformare anche grafica e caratteri utilizzati nelle varie sezioni.</p>
<p>11. Attività che gli allievi devono svolgere nella fase di applicazione</p>	<p>Nella fase di Applicazione gli alunni rivedono il proprio lavoro sulla base delle indicazioni emerse nella fase di Generalizzazione e lavorando con il gruppo classe portano a termine la costruzione del sito web <i>Teengers</i> che mette insieme i contributi di tutti e sintetizza le diverse proposte di miglioramento emerse. Il sito verrà successivamente messo online e pubblicato sul portale della scuola.</p>

Prestazioni attese dall'allievo al termine dell'UdA

(per ciascuna delle tre sezioni, completare solo le voci pertinenti e cancellare le voci non pertinenti)

12.1. Abilità di interpretare problemi aperti (Strutture di interpretazione)	<p>Al termine dell'UdA, ci si attende che lo studente sia in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Identificare</i> ... (obiettivi da raggiungere per realizzare un sito web e <i>know-how</i> di realizzazione) • <i>Individuare</i> ... (elementi chiave, collegamenti e relazioni, risorse necessarie per progettare un sito, ...) • <i>Localizzare</i> ... (informazioni, immagini, video, materiali per montare i contenuti web nelle pagine e sezioni del sito) • <i>Riconoscere</i> ... (fonti attendibili per evitare le <i>fake news</i>, informazioni necessarie e informazioni mancanti, ...) • <i>Scegliere</i> ... (i materiali e le risorse più opportune per realizzare un sito <i>user friendly</i>, i contenuti da proporre in base al tema trattato, il linguaggio più appropriato per una comunicazione efficace, ...) • <i>Selezionare</i> ... (i materiali e le risorse più opportune per avvalorare ed arricchire i contenuti proposti, ...)
12.2. Abilità di applicare strategie risolutive a problemi aperti (Strutture di azione)	<p>Al termine dell'UdA, ci si attende che lo studente sia in grado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ideare</i> ... (avatar, loghi, layout, grafica, immagini e contenuti per le pagine web, ...) • <i>Organizzare</i> ... (il lavoro di redazione e i contenuti da trattare...) • <i>Pianificare</i> ... (il progetto: sequenze di azioni, processi, soluzioni, strategie, tempi di realizzazione, organizzazione, organigramma delle persone coinvolte con ruoli e compiti ben definiti ...) • <i>Produrre</i> ... (testi, immagini, grafica per le pagine web ...) • <i>Progettare</i> ... (soluzioni, strategie, per realizzare un sito web...) • <i>Realizzare</i> ... (un sito web ...) • <i>Utilizzare un modello per</i> ... (realizzare un sito web, ...)
12.3. Abilità di riflettere sulle proprie strategie (Strutture di autoregolazione)	<p>Al termine dell'UdA, ci si attende che lo studente sia in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Argomentare</i> ... (le scelte fatte, le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella progettazione e realizzazione del sito web ...) • <i>Trovare errori</i> ... (a seguito del confronto con l'insegnante e con i compagni, nel proprio lavoro, nelle proprie proposte e soluzioni, nelle strategie applicate per realizzare il progetto ...) • <i>Giudicare</i> ... (la validità delle proprie scelte, proposte, soluzioni e strategie applicate nella realizzazione del progetto, ma rivederle quando queste si dimostrino inadeguate ...) • <i>Difendere</i> ... (dalle critiche che potrebbero essere fatte dai compagni e dai docenti, il proprio lavoro, le proprie proposte, soluzioni, strategie applicate nella realizzazione del sito web, ...)