



Ministero dell'Istruzione e del Merito

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE – GANDINO

C.F.: 90017460164 - Cod. Mecc.: BGIC847002

Via Cesare Battisti n. 1 – 24024 Gandino (BG)

Tel.035745117 - sito web: <https://icgandino.edu.it>

e-mail: BGIC847002@istruzione.it - BGIC847002@pec.istruzione.it



UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
TITOLO	Oltre le maschere: un percorso di consapevolezza e inclusione.
TEMA AFFRONTATO DALL'UDA	Bullismo
DESTINATARI	Alunni delle classi 4 [^]
DISCIPLINE COINVOLTE	Italiano, tecnologia, arte, musica, ed. civica
PERIODO DI SVILUPPO	Giornata del bullismo + 7 ore da svolgere successivamente al 7 febbraio o in precedenza
DURATA	12 ore
SPAZI	aula, biblioteca scolastica, aula di informatica, palestra e/o spazio ampio adatto alla drammatizzazione e ai giochi motori
OBIETTIVI	COMPETENZE CHIAVE(riferimento competenze chiave per l'apprendimento 2018) Competenze comunicative • Ascolto: gli studenti ascoltano storie, canzoni, discussioni di gruppo, sviluppano così la capacità di comprendere messaggi complessi e di interpretare diversi punti di vista. • Parlato: Partecipano a discussioni, drammatizzano scene, presentano lavori di gruppo, esercitando la capacità di esprimere idee in modo chiaro e coerente. • Scritto: Redigono testi scritti (pensieri, descrizioni, sintesi), migliorando la capacità di comunicare per iscritto in modo efficace. Competenze digitali • Gli studenti utilizzano strumenti digitali per la ricerca di informazioni, la creazione di contenuti (mappe mentali, documenti), la comunicazione (forum online). Competenze di apprendimento • Gli studenti imparano ad apprendere in modo autonomo, organizzando il proprio lavoro, ponendosi domande e cercando risposte. • Sviluppano la capacità di riflettere sul proprio

	processo di apprendimento e di adattarsi a nuove situazioni. Competenze sociali e civiche • Senso di iniziativa e imprenditorialità: gli studenti prendono parte attiva alle attività, proponendo idee e soluzioni. • Consapevolezza e espressione culturale: riflettono su temi sociali come il bullismo, la diversità e l'inclusione. • Cittadinanza: sviluppano un senso di responsabilità civica e imparano a collaborare con gli altri. Competenze interpersonali • Collaborazione: lavorano in gruppo, imparando a cooperare, a negoziare e a risolvere conflitti. • Empatia: si mettono nei panni degli altri, comprendendo le loro emozioni e prospettive. • Assertività: esprimono le proprie opinioni in modo rispettoso e costruttivo. Competenze di cittadinanza • Consapevolezza e espressione culturale: riflettono su temi sociali come il bullismo, la diversità e l'inclusione. • Cittadinanza: sviluppano un senso di responsabilità civica e imparano a collaborare con gli altri.
	TRAGUARDI (da Indicazioni Nazionali) Italiano • Comprendere testi narrativi, informativi e argomentativi, anche di una certa lunghezza, individuando le informazioni principali, le relazioni tra le parti e i significati impliciti. • Produrre testi scritti di varia tipologia (narrativi, descrittivi, espositivi), utilizzando un lessico adeguato e organizzando le idee in modo chiaro e coerente. • Partecipare attivamente a discussioni di gruppo, esprimendo le proprie opinioni in modo chiaro e ascoltando quelle degli altri. Educazione civica • Diritti e doveri: comprendere i diritti e i doveri dei cittadini e il valore della convivenza civile. • Sviluppare un senso di solidarietà e di inclusione, riconoscendo la dignità e i diritti di ogni persona. Arte e immagine • Utilizzare diversi linguaggi espressivi per comunicare idee ed emozioni. Musica • Ascoltare e analizzare brani musicali di diversi generi. Traguardi trasversali • Lavorare in gruppo, rispettando le opinioni degli altri e contribuendo al raggiungimento di obiettivi comuni.

	• Affrontare situazioni problematiche, individuando le informazioni rilevanti e utilizzando strategie adeguate per trovare una soluzione. • Analizzare le informazioni in modo critico e formulare giudizi autonomi. • Utilizzare le tecnologie digitali per apprendere e comunicare.
	CURRICOLO DIGCOMP • 3.1 sviluppare contenuti digitali • 5.3 utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
	CURRICOLO GREENCOMP 1.2 • sperimentare e scoprire i vantaggi del lavoro di squadra in termini di collaborazione e condivisione 2.1 • saper assumere un comportamento attento ai bisogni degli altri attraverso gesti concreti di aiuto e condivisione 2.2 • saper ascoltare i diversi punti di vista per affrontare e risolvere un problema • adottare un comportamento coerente con il proprio punto di vista 2.3 • saper individuare e definire una situazione problematica nel proprio contesto di vita • saper verbalizzare se la situazione riguarda il singolo o la collettività
	CURRICOLO LIFECOMP 1.2 • Saper ascoltare il compagno/a e identificare le decisioni corrette e consapevoli per interagire con esso. • Essere consapevole delle proprie azioni. 2.2 • Comunicare in modo coerente all'età. • Saper chiedere aiuto e comunicare le proprie esigenze.
CONTENUTI DISCIPLINARI	• film <i>Wonder</i> • storie di bullismo • <i>Guerriero</i> di Mengoni
MATERIALI/STRUMENTI	• film <i>Wonder</i> • lim • pc • fogli e penne
METODOLOGIE	• Dialogo e discussione strutturata. • Scrittura riflessiva. • Role playing e debate.

	• Cooperative learning. • Apprendimento esperienziale.
VALUTAZIONE	FORMATIVA per i dettagli vd. fase post attiva

FASE PRE – ATTIVA / RILEVAZIONE DI UN BISOGNO O MOTIVAZIONE DIDATTICA:

scrivere qui sotto la descrizione del contesto classe.

(Questa UDA può essere sviluppata sia quando in classe c'è una situazione particolare sia in prossimità della giornata del bullismo).

FASE ATTIVA:

- Visione *Wonder* e analisi del film.

Linee guida per la discussione:

- Come si comportano i diversi personaggi nei confronti di Wonder?
- C'è stato mai un momento in cui ti sarebbe piaciuto avere un casco come quello di Auggie da indossare? Racconta.
- Se fossi uno degli attori, quale personaggio avresti voluto interpretare? Scrivi il tuo pensiero in un documento digitale.
- Leggere storie e/o guardare video sul bullismo per capire:
 - che cos'è il bullismo? Definizione, forme di bullismo (fisico, verbale, psicologico, cyberbullismo), cause e conseguenze;
 - il mio ruolo nella classe: l'importanza dell'inclusione, il valore della diversità, l'importanza di chiedere aiuto;
 - come affrontare il bullismo: strategie per difendersi, come parlare con un adulto di fiducia, l'importanza della denuncia;
 - il ruolo degli spettatori: l'importanza di non restare indifferenti, come intervenire in modo costruttivo.

A titolo esemplificativo nella cartella dei materiali ci sono alcune storie che aiutano ad analizzare le figure coinvolte nel bullismo (la vittima, il bullo, i gregari).

Es. di letture  *Sono un ragazzo ed. rudis.pdf*, (punto di vista della vittima); *Una pallonata in La piaga del bullismo* ed. Rudis (punto di vista del bullo); *Il libro di Julian*, ed. Giunti, pag. 47-48 (punto di vista del

bullo).

- Raccontano scene relative a situazioni di bullismo vissute o inventate e le drammatizzano.

Nota metodologica relativa all'attività di role playing:

- si consiglia di lasciare ad ogni gruppo 0,30' per stabilire i ruoli e provare a mettere in scena la situazione,
 - ogni gruppo presenta la propria rappresentazione alla classe seguita da un momento di discussione; se i gruppi sono tanti si consiglia di suddividere le rappresentazioni in due momenti. (tempo presunto 3h).
- Ascoltano la canzone e vedono il video di Mengoni "Guerriero" lettura e analisi del testo della canzone.
-  Guerriero - Marco Mengoni
- Debate a classe intera.
 - Scrittura di almeno una barra in cooperative learning.
 - Creare una mappa digitale di sintesi sul bullismo.
 - Giochi di squadra: svolgimento di giochi di squadra che promuovono
 - la cooperazione e il rispetto reciproco
 - lo sviluppo delle capacità motorie e la fiducia in se stessi.

FASE POST ATTIVA

(Modalità, strumenti di verifica/ valutazione formativa /autovalutazione)

La valutazione formativa di questo percorso si basa su osservazioni e strumenti volti a monitorare l'apprendimento e il coinvolgimento degli studenti durante le attività. Gli strumenti e i criteri di valutazione includono:

- **partecipazione attiva**
valutazione della qualità e della frequenza degli interventi durante le discussioni, i dibattiti e le attività di gruppo.

Osservazione del livello di coinvolgimento durante il role playing e i giochi di squadra.

- **Produzioni individuali e di gruppo**

Analisi dei documenti digitali creati dagli studenti (pensieri sul film, barre scritte in cooperative learning, mappe digitali).

Valutazione della creatività e dell'efficacia comunicativa nelle rappresentazioni teatrali e nelle sintesi scritte.

- **Sviluppo delle competenze socio-emotive**

Osservazione dell'empatia mostrata verso i compagni e della capacità di collaborare in gruppo.

Monitoraggio del cambiamento degli atteggiamenti rispetto a inclusione e rispetto reciproco.

- **Conoscenze acquisite**

Valutazione della comprensione dei concetti chiave legati al bullismo (definizione, forme, conseguenze, strategie di prevenzione).

Uso appropriato delle conoscenze acquisite nei dibattiti e nella creazione della mappa digitale.

- **Feedback continuo**

Fornitura di feedback tempestivi e costruttivi durante le attività per incoraggiare la riflessione e migliorare la partecipazione.

DOCUMENTAZIONE

Per concludere, si attua una fase di documentazione, nel quale vengono raccolti e ordinati tutti i materiali documentati durante i diversi momenti dell'Uda.