

PROTOCOLLO DI SPERIMENTAZIONE			
Destinatari	Adolescenti e giovani stranieri, fascia di età: 16-18 anni		
Analisi dei bisogni	<p>Gruppi classe composti da minori prevalentemente non accompagnati che frequentano i corsi di italiano L2 presso i Cpia, che evidenziano un uso massivo del cellulare e che faticano a stare in classe.</p> <p>Stabilire una relazione con i ragazzi attraverso canali comunicativi stimolanti e condivisi da tutti (smartphone e social) sfruttando le potenzialità degli stessi e la manualità degli allievi.</p>		
Titolo	Io, i social e tu		
Durata (in ore)	in presenza : 20	a distanza :	Livello QCER A1
Prerequisiti	<p>Conoscenze linguistiche di livello A1 (risponde a domande semplici su se stesso, dove vive, la gente che conosce ecc., capisce e produce brevi e semplici testi, espressioni familiari ed enunciati basici legati ai bisogni di tipo concreto. L'interazione dipende dalla collaborazione da parte degli interlocutori)</p> <p>Conoscenze digitali/informatiche adeguate all'uso di applicazioni di sistema del tablet (fotocamera/videocamera), app per book creator, lavagne, alfabetieri e <i>pic-collage</i>; app smartphone (<i>whatsapp</i> e imo)</p> <p>Conoscenza dei motori di ricerca e uso dei social network (<i>facebook, youtube..</i>)</p>		
Prodotto finale	Costruzione di un quaderno digitale individuale che racconti in maniera personalizzata il percorso didattico.		
Competenze	<p>Capacità di utilizzare con maggior dimestichezza e spirito critico le tecnologie informatiche (in particolare i social).</p> <p>Potenziamento della competenza linguistico-comunicativa attraverso lo stimolo alla scrittura, alla rappresentazione grafica e alla progettualità comunicativa.</p>		

<p>Conoscenze</p>	<p>Conoscenze basiche sulla privacy per l'avvio di un uso critico e sicuro dei social. Avvio alla consapevolezza del mezzo utilizzato (pro e contro, limiti, rischi.)</p> <p>Consapevolezza della necessità della correttezza ortografica per il reperimento delle informazioni in rete.</p> <p>Cenni di storia del telefono.</p>
<p>Abilità</p>	<p>Sa usare archivi di contenuti.</p> <p>Sa cercare informazioni attraverso il web.</p> <p>Sa creare materiali autentici in autonomia, in classe, valorizzando lo stile personale, grafico e culturale.</p> <p>Sa riutilizzare, in contesti extra-scolastici, le risorse tecnologiche creando materiali personalizzati da utilizzare per fini propri.</p> <p>Sa valorizzare i contenuti della propria cultura e i gusti personali (musicali, iconografici, cinematografici) da condividere con il gruppo classe e i docenti.</p> <p>Sa lavorare in autonomia e in gruppo mettendo a disposizione le proprie conoscenze e competenze.</p>
<p>Materiali ed eventuali risorse TIC</p>	<p>Lim o proiettore, smartphone, tablet (forniti dalla scuola), personal computer.</p> <p>Connessione wifi</p>
<p>Procedura</p>	<p>7 incontri di due ore + un'uscita sul territorio.</p> <p><u>IO E IL MIO TELEFONO</u></p> <p>Studenti e insegnanti mettono il proprio telefono su un banco e lo presentano: di chi è? Come si chiama? Da dove arriva? Come l'ho avuto? Sono contento di lui?</p> <p>Il docente riporta sulla lavagna le risposte degli allievi che verranno ricopiate sui quaderni.</p> <p>Il docente disegna sulla lavagna un corpo umano e chiede ai ragazzi di "collocare" simbolicamente il proprio telefono sull'immagine (es. sul cuore, nella tasca, nella testa...).</p> <p>L'insegnante chiede la motivazione della scelta - "sul cuore perché sento la mamma- .</p> <p>Si consegnano i tablet e con l'applicazione <i>pic-collage</i> i ragazzi "presentano" il proprio cellulare con foto, selfie e testo scritto.</p> <p>Il docente chiede qual è la cosa più importante che i ragazzi fanno con il telefono, trascrive le risposte alla lavagne; i ragazzi ricopiano</p>

sul quaderno e successivamente sul tablet (*pic-collage*).

I TELEFONINI NASCONO SOTTO I CAVOLI?!

Sotto la guida dell'insegnante, i ragazzi in piccolo gruppo ricercano in rete immagini e parole chiave sui telefoni e condividono i risultati con la classe. L'insegnante proietta le immagini di vecchi telefoni (corredate di informazioni diverse: storiche, economiche ecc.) e ne discute con i ragazzi.

I ragazzi riportano sul tablet (*pic - collage, storyKit*) le nozioni principali sulla storia del telefono corredate di immagini e testo.

CHE COSA FACCIO CON LO SMARTPHONE? A COSA MI SERVE?

L'insegnante riporta sulla lavagna le risposte degli studenti, i quali le ricopiano sui quaderni e successivamente le rielaborano sul tablet utilizzando *pic-collage* e/o *storyKit*.

Dalle risposte degli studenti l'insegnante valuta su quali social puntare l'attenzione. Prendiamo come esempi *WhatsApp* e *Facebook*.

E TU, MAESTRO, USI WHATSAPP? TI INSEGNO IO!

L'insegnante riflette con la classe sulle potenzialità di *WhatsApp* (codice scritto e orale, dettatura di un testo, messaggio vocale, trasferimento di materiale fotografico ecc.) chiede agli allievi di mostrare e di insegnargli le varie funzioni, in particolare, si lavora sulla telefonata.

In aula il docente con l'aiuto di un allievo-tutor fa una telefonata ad un altro studente fuori dalla classe e gli chiede di inviargli una foto. Le varie sequenze vengono proiettate in tempo reale e condivise con il gruppo. In questa attività si intrecciano e si scambiano i ruoli docente-allievo e viceversa.

COSE BELLE E COSE BRUTTE DI FACEBOOK.

Dopo la discussione, l'insegnante riporta sulla lavagna i pro e i contro dell'uso di *Facebook* e i ragazzi riportano le risposte sul quaderno.

MA CHI È FACEBOOK?

I ragazzi riflettono sull'etimologia della parola e disegnano sul tablet e/o sul quaderno chi è, secondo loro, *Facebook*.

	<p>In base ai disegni dei ragazzi il docente riflette sull'idea veicolata dal simbolo che viene espresso dalle loro rappresentazioni grafiche. Il docente chiede ai ragazzi chi ha creato <i>Facebook</i> e di reperire in rete informazioni sul fondatore. I ragazzi, sul tablet, riportano le informazioni con l'ausilio di foto, testo e video.</p> <p><u>PER USARE WHATSAPP E FACEBOOK, DI CHE COSA HO BISOGNO? IL WIFI.</u></p> <p>Il docente chiede ai ragazzi se conoscono reti libere in città e di cercare in internet le reti attive sul territorio e dove si trovano. Dopo aver individuato i luoghi, si prepara un'uscita alla ricerca reale delle reti wifi in città, in luoghi aperti oppure dentro spazi dedicati (Informagiovani, biblioteca ecc.). All'interno dello spazio dedicato, il docente con gli operatori presenta il luogo, i servizi e le opportunità che offre; eventualmente i discenti possono svolgere delle attività direttamente in loco. Il docente chiede agli studenti di documentare con foto e video l'uscita didattica e una volta tornati in classe di utilizzare questi materiali per raccontare l'esperienza sul tablet.</p>
<p>Verifica valutazione</p>	<p>Si chiede ai ragazzi di riprendere e sistematizzare i materiali prodotti durante il corso e di costruire un quaderno digitale (<i>storyKit, Little story</i>) per ripercorrere l'esperienza attraverso foto (proprie e condivise), immagini, testo e registrazioni.</p> <p>e Si valuterà la capacità di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - raccogliere e selezionare informazioni coerenti. - Costruire in autonomia e/o a coppie o in gruppo un prodotto multimediale. - Condividere dentro e fuori la classe il prodotto elaborato.
<p>Eventuali note da aggiungere</p>	<p>È necessario che il docente posseda competenze informatiche sull'uso del tablet e delle applicazioni. È indispensabile una strumentazione informatica adeguata. A discrezione del docente è possibile ampliare l'unità con altre uscite didattiche (per esempio, museo del telefono etc.), con l'inserimento del materiale su piattaforme (<i>Edmodo</i>), con la realizzazione di diagrammi di flusso sulle procedure utilizzate etc.</p>

Indicazioni metodologiche:

Sulla base di un approccio comunicativo, i ragazzi svolgono lavori individuali, a coppie o in gruppo, e assumono il ruolo di conduttore in alcune attività. Le lezioni si aprono con una domanda e prevedono l'uso di più codici e più strumenti, dalla lavagna tradizionale allo smartphone.

Il passaggio costante dal quaderno cartaceo a quello digitale permette una maggiore possibilità di "esercizio" delle competenze alfabetiche della letto-scrittura; l'utilizzo di device multimediali facilita la costruzione e la realizzazione di materiali autentici riferiti all'esperienza diretta e permette di valorizzare gli stili comunicativi attraverso una grafica accattivante, tipica del linguaggio del web.

Procedura di monitoraggio: -----

Riscontro degli apprendenti:

Coinvolgimento degli studenti, partecipazione attiva, produzione di materiali creativi, personali e unici, miglioramento delle competenze alfabetiche.

Criticità riscontrate:

Limitazione dovuta ad una connessione wifi poco stabile e potente.

Per una migliore riuscita del corso sarebbe auspicabile una compresenza almeno parziale di due insegnanti.

Eventuali proposte di miglioramento: -----

