



## NetLa – materiale didattico 1

### Idee e proposta di lezione per il fumetto «Sulle tracce di ...»

### Tema: «Chi si nasconde lì dietro?»

---

Informazioni sull'unità didattica.....	pagina 1
Basi per l'insegnante .....	pagina 3
Preparazione .....	pagina 3
Introduzione con gli allievi .....	pagina 4
Svolgimento dell'unità didattica .....	pagina 5
Valutazione dei risultati.....	pagina 7
Allegato.....	pagina 8



## Informazioni sull'unità didattica

---

La presente unità didattica si basa sul fumetto «Sulle tracce di ...», in cui i bambini trovano informazioni su un estraneo di cui suppongono potrebbe essere una spia d'Internet e che ha rubato la penna di Matteo. In base alle informazioni i bambini scoprono dove abita questa persona e gli fanno visita.

L'unità didattica si fonda sui contenuti del fumetto e deve terminare per gioco, corrispondente al primo capitolo del fumetto, in un lavoro da investigatore.

Nella discussione conclusiva in classe gli allievi riflettono sulle esperienze acquisite da cui traggono delle conclusioni:

- Che cosa sappiamo esattamente sul nostro prossimo?
- Quello che vediamo, sentiamo e leggiamo è sempre giusto?
- Esistono spie in Internet?

## Gruppo d'età / gruppo bersaglio

Fanno parte del gruppo bersaglio allievi del livello medio dai 7 ai 10 anni.

## Modalità e tempi di lavoro

Nella fase introduttiva gli allievi lavorano in classe. Successivamente lavorano singolarmente e a gruppi. La conclusione si svolge in classe.

Non si necessitano di ulteriori spazi o ausili tecnici.

Per l'unità didattica completa sono previste tre lezioni.

## Obiettivi didattici

Obiettivo dell'unità didattica è di rendere consapevoli i bambini che, ad esempio a partire da informazioni o tratti della personalità presenti ad esempio in Internet, ci si può fare un quadro di una persona che non corrisponde affatto alla realtà. Gli allievi imparano a combinare fatti, informazioni e tratti della personalità, a porre domande critiche e ad approntare un profilo con le impressioni acquisite.

È importante che gli allievi, che in parte si sono già fatti delle idee su sessioni chat o se le faranno nel prossimo futuro, agiscano in maniera prudente con i tratti della personalità ottenuti e in caso di incertezze o «tentativi di approccio» escano immediatamente con un clic e ne parlino poi con una persona di fiducia.



## Indicazioni e basi per l'insegnante

---

L'unità didattica può essere potenziata e ampliata, se risulta necessario. Se l'insegnante constata nella discussione in classe che una gran parte dei bambini ha già familiarità con sessioni di chat, questo può essere senz'altro il tema di un'ulteriore lezione.

È opportuno che l'insegnante sia preparato sulle regole in Internet adeguate per tutelare i bambini di questa fascia d'età e sulla pedocriminalità in Internet.

Per sensibilizzare gli allievi sui pericoli e sul comportamento corretto nelle sessioni di chat raccomandiamo l'unità didattica nella bussola per i media 1: «Chat, Geplauder im Internet» pagine 66-69.

## Preparazione

---

L'insegnante prepara schede, penne, forbici e sufficienti serie di carte copiate su cartone.



## Introduzione al tema

Durata	Contenuti	Materiale
1 Lezione	<p>Indovinare le persone</p> <p>Gli allievi siedono in cerchio. Ogni allievo pensa a un personaggio che tutti dovrebbero conoscere:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• cantante</li> <li>• personaggio dei Simpson</li> <li>• personaggio di un fumetto</li> <li>• personaggio di una soap</li> <li>• ecc.</li> </ul> <p>Gli allievi scrivono questi nomi su una scheda (utile per il controllo). Ora il primo bambino entra nel cerchio e rappresenta senza parlare un tratto della personalità del personaggio da lui scelto. Gli altri possono porre a turno delle domande a cui si può rispondere solo con «sì» o «no».</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• «Sei una donna?»</li> <li>• «Ti conosciamo dalla televisione?»</li> <li>• «Sai cantare bene?»</li> <li>• «Esisti veramente?»</li> <li>• «Sei un personaggio dei fumetti?»</li> <li>• «Hai poteri sovrumani?»</li> <li>• ecc.</li> </ul> <p>Chi indovina il personaggio, riceve come «trofeo» la scheda con il nome della persona cercata. Chi riceve più schede?</p> <p>Nella fase di valutazione conclusiva, l'insegnante conduce la discussione che verte su aspetti della percezione sociale. Quest'ultima comprende atteggiamenti di aspettativa secondo cui identità e carattere di una persona sono valutati attraverso tratti esteriori. La discussione potrebbe ad esempio mostrare che non tutti prestano attenzione agli stessi tratti della personalità e che questi ultimi sono valutati anche in modi differenti, ad esempio vestiario, pettinatura, statura, ecc.</p> <p>Discussione conclusiva con foto I bambini menzionano i tratti che possono chiaramente attribuire a determinate persone o che possono reinterpretare in queste persone.</p> <p>Da che cosa riconosciamo? un poliziotto, un pompiere, un bidello, ... ...</p>	Schede, penne, foto





## Campagna per la protezione della personalità

Pagina 6

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. un oggetto che si riferisce a una professione (martello, forbici, computer, lettera...)</li> <li>2. un oggetto da cui può essere chiaramente dedotto il sesso (rossetto, capo di vestiario)</li> <li>3. sulla carta con il cellulare vi è un breve testo (sono alle 18.00 all'aeroporto. Venite a prendermi p.f.!).</li> <li>4. un oggetto che permette di risalire al domicilio (abbonamento, lettera con indirizzo, ritaglio di una cartina geografica)</li> <li>5. uno scontrino di cassa con acquisti e prezzi</li> <li>6. il riferimento a un hobby (biglietto d'entrata allo stadio di calcio, carta annuale della biblioteca, foglietto con l'istruzione per superare un ostacolo in un gioco elettronico, ecc.)</li> </ol> <p>È importante che l'insegnante faccia elencare preventivamente agli allievi possibili oggetti. Possono essere utilizzati anche quelli dell'immagine del fumetto.</p>		
Gioco	<p>Gli allievi formano gruppi di sei. Il primo allievo (capo di vestiario rosso) inizia e mette una carta nel cerchio. L'allieva alla sua destra cala la seconda carta che non deve appartenere allo stesso gruppo di motivi, dopodiché tocca all'allievo seguente ecc. Alla fine gli allievi discutono su quale aspetto deve avere la persona che si nasconde dietro gli oggetti, inventano una piccola storia e la raccontano all'insegnante.</p> <p>L'insegnante può registrare la storia ad esempio con un registratore MP3 o semplicemente ascoltarla.</p> <p>Segue la seconda fase. Alla fine si raccontano nuovamente in classe le storie più emozionanti.</p>	Ev. registratore MP3	
Completamento	Gli allievi inventano con le schede forme di gioco proprie...		Se vi è ancora tempo disponibile o interesse degli allievi



## Valutazione dei risultati

---

Durata	Contenuti	Materiale
30 min	<p>In classe sono affrontati i seguenti temi:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• che cosa sappiamo esattamente sul nostro prossimo?</li><li>• Tutto quello che vediamo, sentiamo e leggiamo è corretto?</li><li>• Esistono spie in Internet?</li></ul> <p>I bambini raccontano le loro esperienze relative all'errata valutazione del loro prossimo o anche eventuali esperienze nelle sessioni di chat.</p>	

## Allegato, Links

---

<http://www.netla.ch>

<http://www.skppsc.ch/blog/> Questa pagina è molto completa e rimanda ad altre pagine che si occupano della criminalità in Internet e di pedocriminalità.

