

 <p>POLO ARSIZIO LICEOCRESPI</p>	 <p>MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO</p> <p>ISTITUTO DI ISTRUZIONE SECONDARIA "DANIELE CRESPI" Liceo Internazionale Classico e Linguistico VAPC02701R <i>Liceo delle Scienze Umane VAPM027011</i> Via G. Carducci 4 – 21052 BUSTO ARSIZIO (VA) Tel. 0331 633256 - Fax 0331 674770 www.liceocrespi.edu.it E-mail: comunicazioni@liceocrespi.it C.F. 81009350125 – Cod.Min. VAIS02700D</p>	
 <p>AMBITO TERRITORIALE N°35 VARESE</p>		
 <p>Unione Europea FONDI STRUTTURALI EUROPEI pon 2014-2020 MIUR</p> <p>Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale Ufficio IV</p> <p>PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (PSE-FESU)</p>		

Circ. n. 512

Busto Arsizio, lì 11 maggio 2023

Web

Agli studenti della 1^ASU
Ai genitori della 1^ ASU
Ai docenti della 1^ASU

Oggetto: Mirror Hack_sviluppare competenze per tenere un'adeguata condotta in rete

Al fine di rispondere ulteriormente al bisogno educativo e formativo della classe, in merito alle competenze di Educazione civica e in particolar modo di quelle afferenti alla cittadinanza digitale, gli studenti della classe prenderanno parte all' Hackathon Mirror Hack, che si svolgerà secondo il programma e il calendario allegati.

La presenza alle attività è da ritenersi per tutti obbligatoria.

Il Dirigente Scolastico
Prof.ssa Cristina Boracchi



Firma autografa sostituita a mezzo stampa,
ai sensi dell'art. 3, comma 2 d.lgs n. 39/1993

PROGRAMMA

Le attività formative saranno articolate in tre fasi, ognuna delle quali si baserà su metodologie attive, in modo da favorire l'attenzione e la partecipazione di tutti gli studenti e di tutte le studentesse, rendendo significativa l'esperienza vissuta sia in termini di apprendimento di concetti e nozioni, sia di competenze e abilità. Sono inoltre previste attività volte a far emergere gli atteggiamenti degli alunni e delle alunne, che saranno accompagnati nel processo metacognitivo opportunamente stimolato con specifici input.

Fase 1 – La formazione dei partecipanti.

“CYBERBULLISMO”: definizione di cyberbullismo, identikit del cyberbullo, la normativa, quando è reato e come difendersi. il quadro tra legge e psicologia; IL GIUDIZIO – il cyberbullismo e il ruolo giudicante dei social – body shaming, sexting, ghosting, catfishing” affronterà gli aspetti salienti del fenomeno e sarà articolato in: “La costruzione e la corretta narrazione di sé nella comunicazione digitale. Narrazione e costruzione dell'identità personale - la ridefinizione dell'identità nell'era dei social, la percezione del sé reale e del sé virtuale nell'era digitale”.

Fase 2 – La definizione dei bisogni della comunità scolastica.

Il questionario e l'analisi dei dati. Gli studenti analizzeranno i dati di un questionario tematico, somministrato alle comunità scolastiche del territorio nel corso dell'anno, i cui risultati costituiranno la base su cui sarà condotta la sfida progettuale.

Fase 3 – La sfida hackathon.

I partecipanti, divisi in squadre, lavoreranno alla realizzazione di un progetto finalizzato alla sensibilizzazione di bambini e ragazzi, e nello specifico di quelli che hanno risposto al questionario, sul tema della personal web identity e alla corretta comunicazione in rete. Il progetto validato come il migliore, da un'apposita giuria tecnica, sarà diffuso sui canali ufficiali dell'Istituto e segnalato alle scuole del territorio.

CALENDARIO

Fase 1 e 2

5 giugno 2023 – dalle 14:00 alle 18:00

6 giugno 2023 – dalle 14:00 alle 18:00

Fase 3 sfida hackathon

7 giugno – dalle 14:00 alle 18:00

8 giugno – dalle ore 13.00 alla e 18.00

9 giugno dalle 9:00 alle 13:00 – dalle 14:00 alle 18:00

12 giugno 2023 dalle ore 9.00 – alle 14.00