

PROGRAMMA FINALE		IIS “B. MARSANO”  PROFESSIONALE CODICE ATECO A01	
DOCENTE: Superina Corrado	DISCIPLINA: ATTIVITA’ ALTERNATIVA REL. CATTOLICA	CLASSE: 5M a.s. 2024-25	
OBIETTIVI CONSEGUITI			
Il corso è stato incentrato su un solo argomento: il confronto fra l’adolescenza negli anni ’80 (quella del loro insegnante) e quella odierna (la loro). Il prima e il dopo rispetto le tecnologie multimediali e i social. Cosa è cambiato e cosa è rimasto in comune. Gli obiettivi di questo spazio sono stati: - Sviluppare le capacità di analisi, riflessione - Contrastare i pregiudizi - Comprendere l’impatto delle tecnologie nella relazione - Stimolare la curiosità			
TEMPISTICHE			
La disciplina occupa 1 MODULO SETTIMANALE			
CONTENUTI DISCIPLINARI			
Il lavoro è stato svolto utilizzando la rete e la visione di due film sul tema dell’adolescenza in epoche diverse (Break fast club del 1985 e Z del 2016). L’analisi del film è stata guidata dal docente in modo che gli studenti cogliessero e analizzassero i punti comuni divergenti (in particolare si è messo l’accento sull’uso di droghe nelle due diverse generazioni e come sia diverso l’impatto sociale nei due periodi). Attraverso la rete si sono confrontati i primi giochi elettronici e quelli di nuova generazione, contestualizzando e analizzando nello specifico le modalità di gioco (la differenza tra giocare al bar con gli amici per una due partite e farlo a casa da soli per tempi prolungati). Sempre attraverso la rete si sono cercati i testi delle canzoni di entrambi i periodi scoprendo le analogie nei contenuti tematici. La comunicazione mediante le tecnologie è stata trattata raccogliendo testimonianze dirette dagli studenti sul loro personale utilizzo dei social. Il gruppo è stato anche invitato a leggere le recensioni di hotel, ristoranti (tra cui quello dove hanno alloggiato durante il viaggio di istruzione) e a riflettere sui contenuti e giudizi così discrepanti su una stessa realtà. Un paio di lezioni sono state dedicate al gioco delle carte facendo riflettere gli studenti sulle diverse competenze richieste rispetto ai passatempi tecnologici (capacità di calcolo, considerazione delle mosse dell’avversario, concentrazione).			