



Documento di progettazione e condivisione dell'attività didattica



Boosting Digital
Capacity





The Truman Show Vivere online tra realtà, finzione e sicurezza.

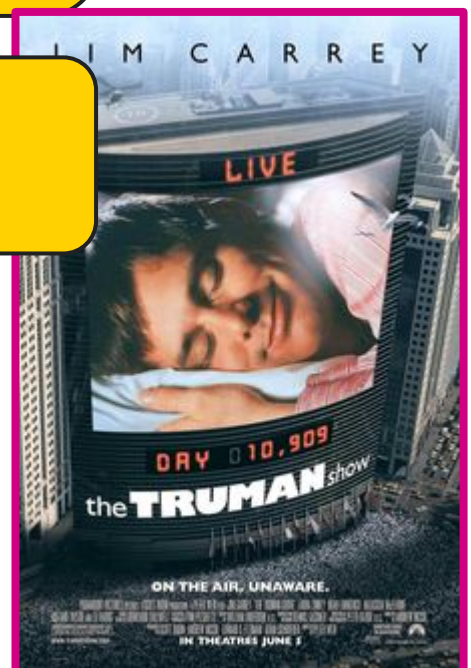
Attività di analisi del film "The Truman Show" per riflettere sui temi della verità, del controllo dei media e della sicurezza online. L'attività collega le dinamiche di manipolazione e sorveglianza presenti nel film ai rischi e alle responsabilità della vita digitale (social media, privacy, fake news).

Destinatari: Studenti della classe terza della scuola secondaria di I grado.

Discipline coinvolte:

- Educazione civica
- Tecnologia

Attività progettata nell'a.s. 2025-2026 da:
prof.ssa Barberis Pinlung Alessia



Obiettivi



Obiettivi di apprendimento

Al termine dell'attività, gli studenti saranno in grado di:

- Riconoscere : I temi centrali del film (controllo, verità, manipolazione mediatica) e i meccanismi narrativi con cui vengono presentati.
- Spiegare : Il parallelismo tra la "bolla" di Truman e la realtà filtrata dei social media.
- Applicare : I concetti del film (es. sorveglianza, finzione) per identificare rischi online come il *catfishing* o le *fake news*.
- Analizzare : Il proprio comportamento online in termini di privacy, autenticità e voyeurismo.
- Argomentare : L'importanza del libero arbitrio e del pensiero critico di fronte ai contenuti digitali.
- Creare : Un prodotto digitale (infografica o flash card) che traduca le metafore del film in regole pratiche di sicurezza online.

Al termine dell'attività gli studenti conosceranno:

- Gli elementi chiave della trama e dei temi del film *The Truman Show*.
- I concetti di "bolla filtrata", *catfishing*, *phishing* e *fake news*.
- Le buone pratiche fondamentali di cyber-sicurezza (gestione password, privacy, riconoscimento delle fonti).
- La connessione tra etica della visione (voyeurismo) ed etica della condivisione online.

Metodologie e valutazione



Metodologie didattiche

Seleziona le **metodologie** più adatte per raggiungere gli obiettivi di apprendimento:

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Apprendimento cooperativo | <input type="checkbox"/> Peer tutoring |
| <input checked="" type="checkbox"/> Debate | <input checked="" type="checkbox"/> Problem-based learning |
| <input checked="" type="checkbox"/> Didattica laboratoriale | <input type="checkbox"/> Project-based learning |
| <input type="checkbox"/> Gioco di ruolo | <input type="checkbox"/> Altro: |
| <input checked="" type="checkbox"/> Lezione frontale | |

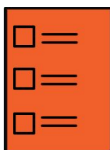
Cosa valutare

Per valutare l'attività **osserva**:

- La comprensione dei contenuti del film (Parte I).
- La profondità della riflessione critica e la capacità di connessione con l'attualità (Parte II).
- La competenza digitale nell'uso di Canva.
- La capacità di sintesi e l'efficacia comunicativa del progetto creativo (Parte III).

Puoi valutare l'attività **mediante**:

1. Verifica formativa : Correzione collettiva della Parte I (Quiz).
2. Osservazione : Partecipazione al dibattito (Parte II).
3. Valutazione del prodotto: Analisi dell'elaborato creativo (Parte III) tramite una griglia di valutazione (criteri: coerenza metafora-regola, chiarezza, creatività).



Preparazione

Durata

4-5 ore
(2 ore visione film + 1 ora Quiz/Debate + 1-2 ore Laboratorio).

Setting d'aula

- Assetto da "cinema" o tradizionale per visione film e quiz (Parte I).
- Tavoli a ferro di cavallo o in cerchio per il dibattito (Parte II).
- Tavoli ad isola per il lavoro di gruppo e l'uso dei dispositivi (Parte III).

Tecnologie e strumenti

- Dispositivi tecnologici (PC, tablet) con connessione Internet.
- Software/App: Canva.
- Proiettore/LIM per visione film e istruzioni.
- Schede di lavoro (documento "The Truman Show_lavoro") stampate o digitali.

Cosa è necessario fare prima dell'attività

Organizzare la visione del film (a scuola o a casa).

Preparare le schede di lavoro (stampate o su piattaforma e-learning).

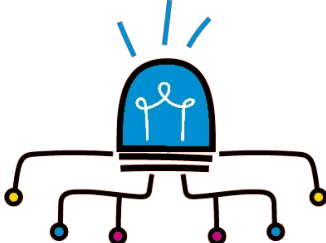
Verificare che gli studenti possano accedere a Canva (es. con account scolastici).

Preparare i link di eventuali materiali aggiuntivi (es. trailer, recensioni).



Scaletta

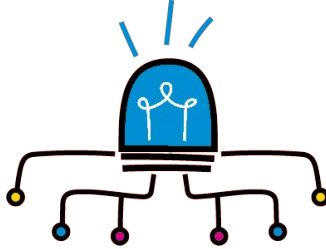
Durata	Azioni docente e studente	Strumenti necessari
2 h	Azioni dei partecipanti: Visionano il film. Azioni del facilitatore: Introduce e avvia la proiezione del film.	Proiettore/LIM
30 min	Distribuisce la Parte I e corregge collettivamente. Svolgono la "Verifica delle Conoscenze" (Quiz V/F e multipla).	Scheda (Parte I)
45 min	Avvia e modera il dibattito usando gli spunti della Parte II. Stimola la connessione con l'attualità (social media, privacy). Discutono e riflettono criticamente, rispondendo alle domande e condividendo esperienze personali.	Scheda (Parte II)
1 h 30 min	Spiega i requisiti del Progetto Creativo (Parte III). Mostra la tabella delle metafore e l'uso di Canva. Supervisiona i gruppi. Lavorano (in gruppo o individualmente). Scelgono 3 elementi, creano slogan e regole di sicurezza. Realizzano l'infografica/flash card.	Scheda (Parte III), PC/Tablet, Canva



Condivisione di materiali prodotti

- Raccolta di lavori prodotti dagli studenti : Creare una bacheca virtuale (es. Padlet, Google Jamboard) o fisica in cui esporre tutte le infografiche e le flash card create.
- **Sintesi:** Il "decalogo" della classe: sintetizzare le 10 regole di sicurezza emerse dai lavori e crearne un poster riassuntivo per l'aula.

Attenzione: non è possibile caricare immagini che raffigurino persone riconoscibili, i contenuti che non rispettano questa condizione verranno rimossi.



Consigli e note

Consigli per i colleghi: È fondamentale che la Parte I (quiz) non sia vissuta come un'interrogazione, ma come un modo per fissare i concetti chiave che serviranno per la Parte II e III. Il cuore dell'attività è il dibattito (Parte II) : lasciare tempo agli studenti di esprimere le proprie esperienze con i social media è cruciale per l'aggancio con l'Educazione Civica.

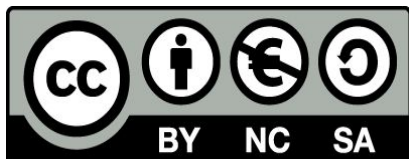
Risorse utili: Per la Parte III, mostrare agli studenti esempi di infografiche efficaci sulla sicurezza online (es. quelle del Garante della Privacy o della Polizia Postale) per ispirarli.

DOPO la sperimentazione



POST-IT

Licenze



CC BY-NC-SA
Attribuzione - Non Commerciale -
Condividi allo Stesso Modo

ATTIVITÀ: ANALISI DI *THE TRUMAN SHOW*

The Truman Show è un film estremamente attuale poiché tratta temi come la verità, il controllo e l'impatto dei media, che si collegano perfettamente al mondo dei social media e della sicurezza online.

Parte I: Verifica delle Conoscenze

Scegli l'opzione corretta basandoti sul film e sulle sue interpretazioni:

- Quale dei seguenti temi NON è centrale nell'analisi e nelle recensioni del film?** a) La critica al potere manipolatorio della televisione b) Riflessioni filosofiche sulla natura della realtà c) L'anticipazione dell'era dei reality show d) La storia di una missione spaziale
- Quale attore interpreta il protagonista, Truman Burbank?** a) Ed Harris b) Jim Carrey c) Paul Giamatti d) Laura Linney
- Il nome del protagonista, Truman, deriva da "True Man". Cosa simboleggia questo nome?** a) È un uomo estremamente saggio b) È l'unico attore a recitare bene c) È l'unico uomo "vero" che non recitava una parte nella grande commedia che era la sua vita d) È il più onesto della città
- Quante telecamere circa vengono impiegate per riprendere la vita di Truman, giorno e notte, fin dalla nascita?** a) Circa 50 b) Circa 500 c) Circa cinquemila d) Circa venti
- Chi è Christof all'interno dello Show?** a) Il migliore amico di Truman b) La sua vera madre c) Il creatore e produttore (spesso descritto come un "Dio contemporaneo") d) Un collega di lavoro che lo aiuta
- Qual è la città finta in cui vive Truman da 30 anni, ignaro del reality?** a) Hollywood b) Oceania c) Seaheaven d) New York
- L'interpretazione di Jim Carrey è stata elogiata per la sua capacità di mostrare la transizione da:** a) L'aggressività alla calma. b) Un'ingenua allegria a una profonda angoscia. c) Un personaggio drammatico a uno comico. d) La noia all'azione.
- Quale paura indotta ha impedito per anni a Truman di lasciare la sua città?** a) La paura degli aerei b) La paura del mare c) La paura delle telecamere d) La paura del buio

Indica se le seguenti affermazioni sono vere (V) o false (F):

- The Truman Show* è considerato un film "profetico" perché ha anticipato il grande successo e l'impatto dei Reality Show come il *Grande Fratello*.

2. Truman è consapevole di essere il protagonista di un Reality Show sin dalla sua nascita.
 3. La popolazione del paesino di Truman è in realtà composta da attori e comparse cinematografiche.
 4. Un indizio che fa sospettare Truman della finzione del suo mondo è la caduta di un riflettore dal "cielo".
 5. Il produttore Christof, nel tentativo di dissuaderlo, assicura Truman che fuori dal suo mondo troverà molta meno ipocrisia.
 6. Il dito del film è puntato unicamente contro l'industria televisiva e non anche contro i telespettatori.
 7. Dopo che Truman esce dal set, due spettatori che lo seguivano da anni esprimono commozione e cambiano immediatamente canale per cercare qualcos'altro da vedere.
 8. La moglie, gli amici e i colleghi di Truman lo amano e lo rispettano sinceramente.
-

Parte II: Riflessione Critica e Dibattito

Istruzioni: rispondete in modo approfondito e personale, usando esempi dalla vostra vita quotidiana e dal vostro uso dei media.

Spunti di Riflessione

1. **Realtà Filtrata e "La Bolla" (Critica alla Realtà Virtuale):**
 - Truman vive in un mondo perfetto, ma finto. La sua realtà è una versione "filtrata" creata da Christof.
 - **Domanda:** Pensa ai social media (Instagram, TikTok) come una "bolla" dove si mostra solo la parte migliore della vita (successi, vacanze). Ti fidi sempre di ciò che vedi online? Sai riconoscere quando qualcosa è "troppo perfetto" per essere vero, proprio come il mondo di Truman?

2. **Libero Arbitrio e Controllo (Christof vs. Le Tue Scelte):**
 - Christof (il produttore) decide tutto per Truman, incluse le sue paure, facendolo sentire libero pur essendo legato a un copione. Truman lotta per la sua libertà di scelta.
 - **Domanda:** Quanto è importante per te poter decidere "con la tua testa"? C'è mai stata un'occasione in cui ti sei sentito spinto a fare qualcosa (online o offline) solo perché gli altri (amici, famiglia, follower) se lo aspettavano da te, un po' come se la tua vita avesse un copione scritto da altri?

3. Etica del Pubblico e Voyeurismo:

- Il film critica i telespettatori che seguono la vita privata di Truman dalla nascita, sentendolo parte della loro vita, trattandolo però come mero intrattenimento.
- **Domanda:** Quando si segue la vita di influencer o personaggi dei reality show, dove finisce la semplice curiosità e dove inizia la mancanza di rispetto per la loro privacy e i loro sentimenti?

4. Il Coraggio di Essere Veri:

- Truman sceglie la vita vera, con i suoi problemi e le sue sorprese, piuttosto che una vita finta e perfetta, affrontando la sua grande paura.
- **Domanda:** Cosa significa per te "essere te stesso" nel mondo digitale e nella vita reale? Perché a volte è più facile nascondersi dietro una "maschera" online piuttosto che essere autentici?

Parte III: Progetto Creativo

Creazione di Flash Card o Infografica: "The Truman Show" e la Vita Online

L'obiettivo è collegare le dinamiche di manipolazione e osservazione del film con i rischi e le responsabilità dell'uso di Internet, concentrandosi su **condivisione in rete** e **sicurezza online**.

Temi di Riferimento (dal film e dalla critica):

- **Intrusione e Sorveglianza (Le 5.000 telecamere):** L'onnipresenza delle telecamere nel film si collega alla tracciabilità e alla raccolta di dati online.
- **Manipolazione della Realtà (Il "Filtro Christof"):** La creazione di un mondo finto e l'uso di attori si collega ai filtri, alle fake news e al *catfishing* online.
- **Diritto alla Privacy (La Fuga di Truman):** La ricerca della libertà e della verità.

Requisiti del Progetto:

Ogni studente deve creare almeno 3 elaborati (punti chiave per l'infografica o singole flash card) che, usando il linguaggio e i concetti del film, insegnino regole di cyber-sicurezza. Scegli 3 dei seguenti elementi proposti ed utilizza Canva per creare il tuo progetto. Puoi usare le immagini che trovi del film on line, aggiungi uno slogan creato da te e pensa ad una regola che potrebbe essere utile per la sicurezza online.

Elemento	Concetto del Film (Metafora)	Regola di Sicurezza Online
1.	Le 5.000 telecamere	Privacy: Pensa che ogni cosa che pubblichi o invii è come essere ripreso da Christof. <i>Non condividere dati personali sensibili.</i>
2.	Christof (Il Falso Dio/Creatore)	Controllo del Profilo: Chi gestisce i tuoi account? <i>Usa password forti e autenticazione a due fattori. Non cedere le tue credenziali.</i>
3.	La Moglie Attrice (Fingere)	Autenticità e Riconoscimento: <i>Non fidarti di profili sconosciuti o troppo "perfetti". Riconosci i segnali di allarme (phishing o catfishing).</i>
4.	L'Incidente del Riflettore	Pensiero Critico: Se qualcosa online sembra strano o illogico (come un riflettore che cade), fermati. <i>Verifica sempre le fonti delle notizie (anti-fake news).</i>
5.	La Città di Seaheaven (La "Bolle Perfetta")	Il "Filtro": Non credere che la vita online sia la realtà completa. <i>Ricorda che la maggior parte di ciò che è sui social è filtrato o è solo una messa in scena.</i>
6.	La Paura dell'Acqua	Manipolazione Emozionale: Le paure indotte possono limitare le tue scelte. <i>Fai attenzione ai contenuti che cercano di manipolare le tue emozioni (es. cyberbullismo, catene di Sant'Antonio).</i>
7.	"True Man" (Uomo Vero)	Essere Autentici: <i>Sii te stesso online. Non nasconderti dietro un personaggio che non sei per compiacere il pubblico.</i>
8.	Il Pubblico Voyeuristico	Etica della Condivisione: <i>Non condividere contenuti imbarazzanti o privati di altre persone (rispetto della privacy altrui).</i>
9.	La Porta d'Uscita (Fine del Set)	Libero Arbitrio: Hai sempre la scelta di uscire da una situazione tossica. <i>Sii consapevole di quando è il momento di staccare o disattivare un account.</i>
10.	Le Fiji (Il Sogno di Fuga)	Obiettivi Reali: Ricorda che ci sono esperienze significative al di fuori dello schermo. <i>Non lasciare che la dipendenza dal piccolo schermo domini e condizioni la tua vita.</i>