



SMART GENERATION

Smartphone potential and educational resources
for young generation

Modello pedagogico

É uno strumento didattico che usa metodologie di carattere non formale come il Cooperative Learning o il Gioco di Ruolo.

Il modello si sviluppa intorno a 4 concetti chiave:

- IDENTITÀ DIGITALE
- RELAZIONI DIGITALI RELATIONSHIPS
- SICUREZZA DIGITALE
- CONOSCENZA DIGITALE

Modello pedagogico

Ogni percorso si sviluppa in quattro fasi che sono:

- READER
- USER
- CRITIC
- EVALUATOR

Modello pedagogico READER

Obiettivo dell'area è sviluppare le capacità di leggere un testo mediale, scomponendolo e riconoscendone le regole "grammaticali" e stimolare nei ragazzi un'osservazione dei propri comportamenti in relazione allo smartphone.

COME?

Attraverso la visione di immagini, video, spot e la riflessione sui loro contenuti.

Modello pedagogico USER

Obiettivo dell'area è prendere consapevolezza della propria modalità di utilizzo dello smartphone, confrontandosi con gli altri e sperimentando il proprio stile personale di utilizzo del media attraverso attività come:

- messaggi e post sui social network
- utilizzo delle chat
- recupero di informazioni tecniche

Modello pedagogico Area CRITIC

Obiettivo dell'area è accrescere la capacità di riconoscere le intenzioni implicite che si nascondono dietro un messaggio mediale.

COME?

Approfondendo tutti gli aspetti, anche quelli meno espliciti, di un contenuto, uno strumento o un messaggio mediale, e verificando le fonti delle informazioni per poterle giudicare e anche per valutare i propri comportamenti rispetto alle informazioni e ai prodotti proposti.

Modello pedagogico

Area EVALUATOR

Obiettivo dell'area, che conclude le attività svolte in quelle precedenti, è valutare la propria capacità di utilizzare i media come ambienti in cui si realizzano dinamiche sociali e sviluppare comportamenti positivi nell'uso dello smartphone.

Il ruolo dell'insegnante/educatore

- Per sperimentare il modello è necessario che l'insegnante/educatore affronti in modo completo almeno uno degli elementi chiave, sviluppando il percorso attraverso le quattro aree di competenza previste e realizzando così in modo completo almeno un workshop.
- È compito dell'insegnante/educatore documentare il percorso compiuto utilizzando la scheda di documentazione allegata ai materiali.
- Ogni workshop si sviluppa in un percorso della durata minima di 1 ora
- All'interno dell'ora a disposizione per svolgere il workshop l'insegnante/educatore decide quanto tempo dedicare a ogni attività, in base anche alla risposta della classe/gruppo.
- L'insegnante/educatore può modificare:
 - I materiali multimediali proposti per svolgere l'attività;
 - I tempi di svolgimento di ogni singolo step;
 - I giochi, personalizzandoli e apportando variazioni, facendo però molta attenzione a non cambiare lo scopo dell'attività

Il ruolo dell'insegnante/educatore

L'insegnante/educatore può modificare:

- I materiali multimediali proposti per svolgere l'attività;
- I tempi di svolgimento di ogni singolo step;
- I giochi, personalizzandoli e apportando variazioni, facendo però molta attenzione a non cambiare lo scopo dell'attività

**È IMPORTANTE CHE
L'INSEGNANTE/EDUCATORE
DOCUMENTI OGNI CAMBIAMENTO
CHE DECIDE DI APPORTARE
DURANTE LA SPERIMENTAZIONE E
CONDIVIDA CON I PARTNER LA
DOCUMENTAZIONE**

		Concetti chiave			
		Identità digitale	Relazione digitale	Sicurezza digitale	Conoscenze digitale
Aree di competenza	Reader	Apri i tuo smartphone	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dentro la chat 2. Sempre connessi 	Posta con la testa	Notizie online
	User	Ma online chi sei?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Faccia da emoticon 2. Chattiamo 	Profiling	Caccia al sito
	Critic	Selfie control	<ol style="list-style-type: none"> 1. Facce o parole 2. Alla ricerca della buona chat 	La legge del web	Cyber verità
	Evaluator	La mia identità digitale	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reale o virtuale 2. Chat: diamoci delle regole! 	Regolati online	Decalogo web

WORKSHOP 1



Identità digitale

Identità digitale

Obiettivi:

- comprendere le implicazioni positive e negative della propria identità digitale
- migliorare la capacità di comprendere l'autorappresentazione altrui
- perfezionare la capacità di gestire e controllare la propria autopresentazione

Identità digitale

Scopo: rendere consapevoli i ragazzi che le foto e i testi che postano contribuiscono a costruire un'identità digitale che può anche non essere coerente con quella reale o con quella che hanno o vorrebbero dare di se stessi.

Attività READER

“Apri il tuo smartphone”

- - 15 min circa

Giochiamo:

- I ragazzi pensano a quali attività fanno con lo smartphone e a quanto tempo dedicano a ognuna dividendo a spicchi un cartoncino
- Si confrontano in modo attivo le risposte

Discussione:

La vostra percezione corrisponde alla realtà?

(verifica attraverso il report dei consumi dello smartphone)

Attività USER

“Ma on line chi sei?”

- da 15 a 30 min circa

Guarda il video:

[“Zoolander 2: Justin Bieber”](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=XQLNgEgPKoA>

Crea un gruppo whatsapp

Giochiamo:

- Divisi in gruppi i ragazzi si fanno dei selfie da inviare a boyfriend/girlfriend; famiglia; classe
- Si condividono le foto sul gruppo e si commentano

Attività CRITIC

“Selfie control”

- da 15 a 30 min

- Riflessione:**

- Perché avete scelto quel tipo di rappresentazione?
- Che messaggio volevate comunicare?
- Giudicate le foto postate dagli altri?

- Brainstorming**

- Cos'è un selfie?
- Che differenza c'è tra un selfie e le altre foto?
- Da cosa gli altri mi riconoscono?
- Le foto che posti che immagine danno di te?

Attività EVALUATION

“La mia identità digitale”

- - 15 min circa

Sottoporre ai ragazzi le domande della scheda
“La mia identità digitale: test di verifica”

Cosa significa la parola «identità»? E come si distinguono l'identità digitale e quella reale? Se qualcuno aprisse il tuo smartphone cosa capirebbe di te?

WORKSHOP 2



Relazioni Digitali

Relazioni digitali

Mentre per le altre aree è facile adattare i percorsi alle differenti età dei ragazzi, per questo workshop sono stati invece pensati due percorsi differenti: uno per i 12-14 anni e uno per 15-17 anni.

Relazioni digitali

Percorso 1

12-14 anni

Obiettivi:

- riflettere sulle modalità personali di utilizzo dello smartphone
- riconoscere i comportamenti che favoriscono le relazioni
- riconoscere i comportamenti che ostacolano le relazioni
- individuare gli strumenti che favoriscono le relazioni

Relazioni digitali(12-14)

Scopo: riflettere sulle differenze tra una comunicazione a voce o di persona e una mediata dallo smartphone.

ATTIVITÀ READER (12-14)

“Dentro la chat”

- - 15 min circa

Guarda il video:

“Play your part for a #BetterInternetSG”

Brainstorming:

siete d'accordo con il punto di vista del video?

cosa significa rispetto online?

cosa significa lealtà online ?

cosa significa empatia online?

cosa significa responsabilità online?

ATTIVITÀ USER

“Faccia da Emoticon”

• da 15 a 30 min

Può un'emoticon descrivere bene la mia emozione?
Ora giochiamo!!!



ATTIVITÀ USER

“Faccia da Emoticon”

- formare gruppi da 3 a 6 componenti.
- consegnare a ogni gruppo la scheda di lavoro
“Scheda_emoticon”
- chiedere di descrivere, nel modo più preciso possibile,
il significato di alcune emoticon

ATTIVITÀ USER

“Faccia da Emoticon”

- realizzare una foto oppure un brevissimo video delle imitazioni di alcune emoticon a scelta
- visionare insieme le immagini fatte nei gruppi

ATTIVITÀ USER

“Faccia da Emoticon”

Qual è la tua emoticon preferita?

- All'interno dei gruppi si gioca a riprodurre una o più emoticon a scelta (quella che preferiscono o che usano di più)
- Si realizza la foto o un breve video di una delle imitazioni e si posta sulla chat di gruppo e si indovina
- I gruppi si sfidano ad indovinare a quale emoticon si riferisce

Instagram: [#smartgeneration_emoticon](https://www.instagram.com/smartgeneration_emoticon)

ATTIVITÀ CRITIC

“Facce o parole?”

- da 15 a 30 min

I gruppi formati in precedenza provano a:

- scegliere alcune emozioni e si allenano ad esprimerle con il viso in modo naturale, senza imitare le emoticon
- scegliere un semplice dialogo e recitarlo accompagnandolo prima con le “facce da emoticon” e poi con le normali espressioni del viso oppure tradurre lo stesso dialogo per una chat usando le emoticon

ATTIVITÀ CRITIC

“Facce o parole?”

Brainstorming:

- ci sono differenze tra le emozioni espresse con le emoticon e quelle espresse di persona?
- nella chat quali sono le occasioni in cui utilizzi le emoticon?
- quando devi farti capire bene utilizzi più il testo o le faccine?
- attraverso la chat e le emoticon riesci a esprimere tutto quello che vuoi dire?
- in quali occasioni aspetti a comunicare perchè preferisci parlare di persona?

ATTIVITÀ EVALUATOR

“Virtual or real?”

- - 15 min circa

Sottoporre ai ragazzi le domande della scheda
“*Valutazione relazioni*”

Quali azioni fai prevalentemente di persona e quali prevalentemente tramite la chat?

Questa scheda può essere proposta attraverso un sondaggio online utilizzando ad esempio la APP Polleverywhere o altre app

Relazioni digitali

Percorso 2

15-17 anni

Scopo

Questa attività propone un confronto tra i ragazzi sulle diverse modalità e aspettative di utilizzo delle chat e in particolare della chat di classe/gruppo e si conclude stabilendo un regolamento per l'uso responsabile della chat di classe/gruppo.

ATTIVITÀ READER (15-17)

“Sempre connessi”

- - 15 min

Guarda il video dai materiali:

“**Are you lost in the word like me**”

Oppure online:

<https://www.youtube.com/watch?v=VASywEuqFd8>

ATTIVITÀ READER (15-17)

“Sempre connessi”

Brainstorming:

- quali sono gli aspetti negativi per le relazioni che il video denuncia?
- siete d'accordo con il punto di vista del video?
- quali degli aspetti emersi riscontrate nella vostra esperienza quotidiana?
-

ATTIVITÀ USER (15-17)

“Chattiamo!”

- da 15 a 30 min

L'insegnante/educatore:

- crea la chat dei presenti e la visualizza con il proiettore.
- Attiva il gioco di ruolo (scheda **“roleplaying_chat”**) assegnando i ruoli ai singoli o a un gruppo di partecipanti.

I ragazzi devono:

- Tenere segreto il loro ruolo
- Attenersi alle caratteristiche specificate dal ruolo

ATTIVITÀ USER (15-17)

“Chattiamo!”

L'insegnante/educatore invita I ragazzi ad analizzare quanto **successo:**

Come vi siete sentiti nel ruolo da voi interpretato?

Il contrasto è stato risolto?

Chi ha lavorato in modo positivo per una soluzione? Perché?

Chi ha lavorato in modo negativo per una soluzione? Perché?

Cambia il nostro modo di comunicare quando siamo in chat?

Come avresti agito tu?

Come si potrebbe risolvere una situazione del genere?

Cosa non vorrei che succedesse sulla chat?

Cosa vorrei che succedesse in chat?

ATTIVITÀ CRITIC (15-17)

“Alla ricerca della buona chat”

- da 15 a 30 min
 - I gruppi utilizzando lo smartphone fanno una ricerca su internet per raccogliere suggerimenti su come utilizzare in modo adeguato le chat; I gruppi condividono quanto trovato
 - L'insegnante/educatore sollecita i ragazzi a esprimere anche le loro idee e proposte per una buona chat

ATTIVITÀ EVALUATOR

“Chat, diamoci delle regole!”

- da 15 a 30 min

la classe/gruppo, tenendo presente le riflessioni svolte, i materiali trovati e le proposte, crea insieme un elenco di regole da seguire nell'uso della chat della classe/gruppo

WORKSHOP 3



Sicurezza Digitale

Sicurezza Digitale

Obiettivi:

- accrescere le abilità di ricerca di contenuti corrispondenti alle proprie esigenze
- conoscenza delle privacy policy di una applicazione
- riconoscere la tipologia di informazioni potenzialmente rischiose
- riconoscere le opportunità offerte dai Social
- individuare strumenti e buone prassi per proteggere i nostri dati

Sicurezza Digitale

Scopo

riflettere su quali informazioni sia opportuno condividere sui social, perché rappresentano delle opportunità e quali invece espongono a rischi. Attraverso l'esplorazione della normativa sulla privacy di Whatsapp si individuano gli strumenti di protezione e le azioni possibili per scegliere il livello di condivisione con consapevolezza.

ATTIVITÀ READER

“Posta con la testa”

Guarda il video dai materiali :

• da 15 a 30 min

“**Amazing mind reader reveals his gift**”

Oppure online:

<https://www.youtube.com/watch?v=F7pYHNgiCgI>

Brainstorming:

- Pensate sia una situazione realistica?
- Vi siete mai pentiti di una informazione pubblicata?
- Vi sono comportamenti che ritenete rischiosi sui Social

ATTIVITÀ USER

“PROFILING”

- da 15 a 30 min

Aprire la scheda “Profili” dove si trova la simulazione di due profili social

- What information represent a risk and why?
- What information represent an opportunity and why?
- Do exist other opportunities or risks which are not express in these profiles? Do you have some ideas?
- See your social media profiles: are in your posts some potential risks or opportunities?

ATTIVITÀ CRITIC

“La Legge del Web”

- da 15 a 30 min

l'insegnante/educatore chiede loro di utilizzare lo smartphone per ricercare la Normativa sulla privacy di Whatsapp o di Instagram e di cercare le risposte alle domande:

ATTIVITÀ CRITIC

“La Legge del Web”

1° livello:

- qual è l'età minima per avere un account?
- qual è lo scopo e/o l'obiettivo del social?
- posso scegliere chi vede i contenuti che pubblico?
- quali impostazioni della privacy sono consentite?

2° livello:

- quali informazioni personali cediamo al momento dell'iscrizione?
- come vengono utilizzate le nostre informazioni?
- chi è il proprietario del social?

ATTIVITÀ CRITIC

“La Legge del Web”

i gruppi a condividono le risposte trovate

fanno un confronto se necessario con i contenuti delle schede “*La legge del Web - Instagram*” e “*La legge del Web – Whatsapp*” dove si trova un aiuto alle risposte.

ATTIVITÀ EVALUATOR

“Regolati online”

- da 15 a 30 min
- I gruppi la creano un decalogo di buone prassi
- condividono le risposte trovate confrontandole con la scheda “*Decalogo sulla sicurezza digitale*”
- realizzano un unico decalogo

WORKSHOP 4



Conoscenze digitali

Conoscenze digitali

Obiettivi:

- accrescere le abilità di ricerca dei contenuti
- essere in grado di valutare l'affidabilità delle informazioni e dei siti internet
- riflettere sulle modalità di diffusione di informazioni e notizie e sulle idee che veicolano
- apprendere criteri e modalità per riconoscere il vero dal falso

Conoscenze digitali

Scopo: rendere consapevoli i ragazzi della facilità con cui informazioni e notizie false si diffondono on line e fornire loro gli strumenti per trovare in rete le informazioni che cercano e porsi le domande giuste sulla loro affidabilità.

L'attività si conclude con l'elaborazione di un decalogo per una ricerca affidabile in internet

Attività READER

“Notizie on line”

• da 10 a 15 min circa

Leggi le notizie:

Scie chimiche: <http://www.chemtrailsprojectuk.com/>

Invasione di ragni volanti in Australia:

<http://www.news.com.au/technology/environment/australias-mysterious-spider-rain-explained/news-story/c51d72e4a231731bb42e5f5a1010a7d5>

Qual è vera e quale è falsa?

Attività USER

“Caccia al sito”

- da 15 a 20 min circa

Ricerca on line:

- Divisi in gruppi i ragazzi ricercano in internet le fonti delle notizie lette e individuano gli elementi in base ai quali possono verificare se sono vere o false

L'insegnante può aiutare i ragazzi nella ricerca utilizzando la scheda **Criteri di affidabilità**

Attività CRITIC

“Cyber verità”

- da 15 a 30 min

- Brainstorming:**
- read the news and immediately forward it to someone else?
- control if it is the website of a registered online newspaper in order to figure out who has spread the information?
- verify the date of the news to see if it is old or recent?
- check if the article is signed?
- look also for other news on that site to understand if it reliable?
- Discussione**

Attività EVALUATION

“Decalogo web”

- - 15 min circa

Divisi in gruppi i ragazzi creano le dieci buone regole per una ricerca affidabile in internet e per una lettura e una diffusione consapevole delle notizie