



FEBBRAIO - MAGGIO 2017

*Un Modello Pedagogico per un uso consapevole dello
Smartphone*

SMARTPHONE EDUCATION
GUIDA DIDATTICA PER INSEGNANTI ED
EDUCATORI



Smartphone Educaon. Un Modello Pedagogico per un uso consapevole dello Smartphone è uno strumento didattico basato sulla metodologia della *Media Educaon* rivolto ad insegnan. ed educatori per favorire un uso critico e consapevole dello Smartphone da parte dei ragazzi. La presente Guida riguarda la fase di verifica del prototipo del modello pedagogico che verrà sperimentato nei mesi di febbraio-maggio 2017.

Smartphone Educaon nasce all'interno del progetto SMART Generaon (2016-2017), coordinato dal Centro Culturale Francesco Luigi Ferrari (Modena, Italia, www.centroferrari.it) e realizzato in collaborazione con Solidarci (Caserta, Italia, www.arcicaserta.it), Fundaci3n Cibervoluntarios (Madrid, Spagna, www.cibervoluntarios.org), Anfmr – Rural Women Naonal Associaon (Rucar, Romania, www.anfmr.ro), Youth Associaon Ligzda (Rujiena, Lituonia), Eaea - European Associaon for the Education of Adults (Bruxelles, Belgio, www.eaea.org).

Il progetto **SMART Generaon** e il **modello pedagogico Smartphone Educaon** sono coordinati da un gruppo internazionale di esperti composto da: Giovanni Bursi, Valeria Ferrarini, Paolo Tomassone, Alice Toni (Centro culturale F.L. Ferrari), Giovanna Maciariello, Paola Maciariello (Solidarci), Yolanda Rueda Fernandez, Angel Sola Lopez (Fundaci3n Cibervoluntarios), Ana Vorovenci (Anfmr), Daina Roze (Ligdza) e Aleksandra Kozyra (Eaea).

La supervisione metodologica alla progettazione del modello pedagogico è stata curata da Tiziana Venturi, Media educator, Coordinatrice del progetto In-ForMedia e referente regionale del MED - Associazione Italiana per L'Educazione ai Media e alla Comunicazione, con il supporto di Laura Parenti, Media educator, e Bruna Scozzaro, Media educator (Centro culturale F. L. Ferrari).

Il progetto **SMART Generaon** è stato realizzato con il co-finanziamento del programma **Erasmus+** gestito dall'**Agenzia Nazionale per i Giovani**.

Un sentito ringraziamento va agli insegnanti, agli educatori e ai ragazzi dei territori di Modena, Caserta, Madrid, Rucar, Rujiena e Bruxelles che hanno contribuito con le loro idee creative e con le loro suggestioni digitali alla progettazione del modello pedagogico di SMART Generaon.

Modena, 31 gennaio 2017

INDEX

PRESENTAZIONE DELLA GUIDA	4
COME USARE LA GUIDA	6
I PARTE – INDICAZIONI GENERALI	7
Il progetto SMART Generaon	8
Il partenariato SMART Generaon	9
COSA SIGNIFICA “SMARTPHONE EDUCATION”?	10
I CONCETTI CHIAVE	12
LA MEDIA EDUCATION	15
II PARTE – I WORKSHOP DIDATTICI	18
COME UTILIZZARE IL MODELLO PEDAGOGICO	19
<i>La mappa metodologica</i>	19
<i>Il ruolo dell’insegnante/educatore nella sperimentazione</i>	20
<i>Metodi di lavoro non formali</i>	21
WORKSHOP DIDATTICO 1 – IDENTITÀ DIGITALE	22
<i>Percorso metodologico</i>	22
Attività <i>READER</i> : “Apri il tuo Smartphone”	23
Attività <i>USER</i> : “Chi sei online?”	23
Attività <i>EVALUATOR</i> : “La mia identità digitale”	24
WORKSHOP DIDATTICO 2 – RELAZIONI DIGITALI	26
<i>Percorso metodologico</i>	26
Attività <i>READER (12-14 anni)</i> : “Dentro la chat”	27
Attività <i>USER (12-14 anni)</i> : “Faccia da emoticon”	27
Attività <i>READER (15-17 anni)</i> : “Sempre connessi”	32
Attività <i>USER (15-17 anni)</i> : “Chattiamo!”	32
Attività <i>CRITIC (15-17 anni)</i> : “Alla ricerca della buona chat”	35
Attività <i>EVALUATOR (15-17 anni)</i> : “Chat, diamoci delle regole!”	35
WORKSHOP DIDATTICO 3 – SICUREZZA DIGITALE	36
<i>Percorso metodologico</i>	36
Attività <i>READER</i> : “Posta con la testa”	36
Attività <i>USER</i> : “Profiling”	37
Attività <i>CRITIC</i> : “La legge del web”	37
Attività <i>EVALUATOR</i> : “Regolati online”	40
WORKSHOP DIDATTICO 4 – CONOSCENZA DIGITALE	42
<i>Percorso metodologico</i>	42
Attività <i>READER</i> : “Notizie online!”	42
Attività <i>USER</i> : “Caccia al sito”	43
Attività <i>CRITIC</i> : “Cyber verità”	46
Attività <i>EVALUATOR</i> : “Decalogo web”	46

PRESENTAZIONE DELLA GUIDA

Paolo Tomassone – Presidente Centro culturale Francesco Luigi Ferrari

La rapidità con cui gli Smartphone hanno fatto ingresso nella nostra quotidianità, in misura quasi totalizzante, non ha pari nella storia dell'umanità. La radio ha impiegato quasi 40 anni per arrivare a 50 milioni di utenti in tutto il mondo; la televisione ha raggiunto lo stesso traguardo in soli 13 anni; per il computer ci è voluto un po' più tempo (16 anni circa), probabilmente per i costi eccessivi dei primi PC immessi nel mercato. Secondo una ricerca tedesca ("Onlinenutzung in Deutschland" pubblicata su Media Perspektiven, 3/2002) sono bastati 5 anni per garantire l'accesso pressoché gratuito a Internet a 50 milioni di utenti; mentre ci sono voluti solo 2 anni per vendere oltre 100 milioni di iPhone 6 (tra gli ultimi modelli di Smartphone della Apple, uno tra i principali produttori al mondo).

Su una popolazione mondiale di 7,4 miliardi di persone, gli utenti di internet sono 3,4 miliardi, per una penetrazione sul totale del 46% (report "Digital in 2016", We are social). A livello globale 2,3 miliardi di persone utilizzano i social media (31% di penetrazione) e 3,8 miliardi di persone utilizzano dispositivi mobile (penetrazione del 51%), fenomeno in crescita del 10% rispetto al 2015.

Se nel 2010 solo il 2,9% degli utenti accedeva a internet da un dispositivo mobile, ormai siamo alle soglie di un 40% di utenti in tutto il mondo che accedono a internet da mobile, con un trend che è ormai assolutamente indiscutibile.

Fino a qualche anno fa lo Smartphone era appannaggio solo di giovani adulti e adolescenti, oggi i bambini delle elementari li inseriscono nella top list dei regali di compleanno o di Natale.

Qualsiasi attività compiano oggi i giovani, utilizzano contemporaneamente anche lo Smartphone. È entrato talmente a far parte della loro vita, come elemento simbolico e caratterizzante la loro cultura, che spesso è indicato come "un'estensione corporea" (Oksman & Rauanen, 2003) o "una seconda pelle" (Rivoltella, 2009), è percepito come essenziale, e, una volta avuta esperienza, è difficile rinunciarvi.

Secondo un rapporto americano (Smith A., Raine L., Zickuhr K., College students and technology, The Pew Research Center's Internet and American Life Project), già nel 2011 possedevano uno Smartphone quasi tutti (96%) gli studenti di college non ancora laureati (18-22 anni) e anche tra i loro coetanei non iscritti alla scuola la percentuale ammontava all'89%. Il trend sempre in crescita negli anni successivi – come è confermato nella ricerca che abbiamo condotto e che presentiamo nelle pagine di questa guida – ha convinto sempre più studiosi a definire i giovani di questa generazione "hyperconnected".

Certamente l'utilizzo degli Smartphone ha portato a un ampliamento straordinario delle possibilità di comunicazione e rappresenta una straordinaria opportunità d'apprendimento, smolando la curiosità dei ragazzi e potenziandone la capacità di esplorazione e comprensione. Tuttavia, l'utilizzo dello Smartphone senza adeguate cautele espone i più giovani a diversi rischi.

Uno studio condotto da Nokia (uno tra i più grandi produttori al mondo), ha rilevato che i giovani controllano il loro telefono in media 150 volte al giorno, il che vuol dire 150 distrazioni al giorno da ciò che stanno facendo (Ahonen T., "Average person looks at his phone 150 times per day. Zit. Nach", www.phonearena.com/news/Average-person-looks-at-his-phone-150-times-per-day_id26636).

Non è certo nostra intenzione demonizzare cyberspazio, media digitali e tecnologia in generale, ben sapendo che, come in medicina, è la dose che fa il veleno. Questo esempio deve però mettere in guardia, in particolare insegnanti ed educatori, sulle conseguenze negative e sull'attenzione e sulle capacità di apprendimento che può avere un uso intensivo dello Smartphone e della pratica del



multasking a cui tu quando siamo ormai abituati dalla mattina appena svegli, alla notte e prima di addormentarci.

L'obiettivo specifico che si pone quindi il progetto SMART Generation è di mettere a punto un modello educativo innovativo a livello europeo in grado di favorire un uso consapevole dello Smartphone, delle sue potenzialità e dei suoi rischi, e di aprire un dibattito pubblico sul ruolo delle tecnologie digitali nei processi di costruzione della qualità delle relazioni sociali tra i giovani e tra le generazioni.

Con il progetto SMART Generation il Centro culturale Francesco Luigi Ferrari intende ampliare l'attività di educazione ai mezzi di comunicazione estendendola anche all'educazione non formale e al di là dei confini nazionali, nell'ottica della costruzione di un partenariato internazionale interessato a recepire ed applicare i principi e la metodologia dell'educazione ai media. Intende altresì sperimentare un percorso formativo innovativo sullo strumento Smartphone che, come si rilevava sopra, rappresenta una novità assoluta nel panorama sociale; sono ancora pochi i percorsi didattici che gli dedicano spazio e attenzione nonostante stia esso diventando il principale strumento di comunicazione dei giovani.

Forte della sua esperienza in questo ambito il Centro Ferrari ha progettato il percorso a partire dalla Media Education quale metodologia innovativa di riflessione sui nuovi mezzi di comunicazione, sostenendo processi di cittadinanza nella società della conoscenza, promuovendo percorsi e didattiche che vedano i media al tempo stesso come mezzo e contenuto educativo. In particolare l'applicazione di questa metodologia verrà fatta in contesti di educazione non formale con la sperimentazione di metodologie didattiche cross-mediali e innovative.

Quanto emerso nel corso dell'esperienza progettuale di questi mesi, verrà sistemato a partire da un documento di indirizzo (Policy Recommendations) che consentirà agli amministratori e agli stakeholder interessati di riflettere sulla relazione tra gli strumenti tecnologici (segnatamente lo Smartphone) e i giovani e soprattutto sulle strategie, sui processi e sugli strumenti di educazione di questa relazione.

Desidero ringraziare tutti i partner che hanno offerto il proprio contributo altamente professionale in questa prima fase del progetto. Ci aspettano mesi intensi di lavoro nella consapevolezza che rispede alla contemporaneità e a tutte le sue molteplici dimensioni, l'alternativa non è quella di tornare indietro in una sorta di "romanticismo offline", ma tenere sempre viva la consapevolezza rispetto agli strumenti che sono ormai parte della nostra vita, al loro uso e ai loro possibili abusi. Rispede a questo ci vogliono delle "mentriche" e persone aperte al dialogo, insegnanti ed educatori scervini da pregiudizi e disponibili a tenere sempre vive le proprie conoscenze e competenze in un momento che prevede continui "aggiornamenti di sistema".

COME USARE LA GUIDA

Tiziana Venturi – Media educator e Referente regionale MED

La presente *Guida didattica* è rivolta agli insegnanti e agli educatori che intendono sperimentare all'interno della propria classe e del proprio gruppo il modello pedagogico di SMART Generaon "Smartphone Education".

La sperimentazione di detto modello pedagogico avverrà nei mesi di febbraio/maggio 2017 e sarà coordinata a livello europeo dal Centro culturale F. L. Ferrari, project leader di *SMART Generaon*, e a livello locale dai partner del progetto.

All'interno della presente *Guida didattica* sono contenute tutte le indicazioni utili alla sperimentazione, in particolare:

- *La prima parte – Indicazioni generali* presenta: (a) il percorso progettuale di SMART Generaon al fine di far comprendere il contesto strategico all'interno del quale si inserisce il presente modello pedagogico; (b) il partenariato di SMART Generaon, (c) cosa significa *Smartphone Educaon* con particolare attenzione alle *life skills* facilmente applicabili al mondo digitale, (d) i concetti chiave che rimandano alle aree strategiche su cui concentrare il lavoro educativo, (e) i principi fondamentali della Media Educaon quale metodologia educativa che sta alla base dello stesso modello pedagogico.
- *La seconda parte – I workshop didattici* presenta: (a) la mappa metodologica sull'utilizzo del modello e il ruolo che l'insegnante/educatore dovrebbe assumere durante la sperimentazione dello stesso, nonché la descrizione dei metodi di lavoro non formali, (b) la descrizione dei quattro workshop suddivisi per area e per singola attività.



I PARTE – INDICAZIONI GENERALI

Il progetto SMART Generation

SMART Generation è un progetto di durata biennale che coinvolge cinque paesi europei. L'obiettivo generale è mettere a punto un modello educativo innovativo a livello europeo in grado di favorire un uso consapevole dello Smartphone, delle sue potenzialità e dei suoi rischi, e di aprire un dibattito pubblico sul ruolo delle tecnologie digitali nei processi di costruzione della qualità delle relazioni sociali tra i giovani e tra le generazioni.

Il progetto prevede la realizzazione di diverse attività:

- 1) Una **ricerca** il cui obiettivo è quello di mettere a fuoco le esigenze degli italiani dei ragazzi e degli adulti rispetto alla necessità di garantire un utilizzo consapevole e critico dello Smartphone. La ricerca, in particolare, permette di identificare le aree strategiche e gli ambiti specifici sui quali intervenire in termini formativi nei confronti dei beneficiari (adulti e ragazzi). L'elaborazione dei dati e i risultati contenuti nell'analisi sono contenuti in un Report su Analisi del fabbisogno formativo digitale.
- 2) La progettazione di un **strumento didattico** sull'uso consapevole e critico dello smartphone "**Smartphone Education. Un Modello Pedagogico per un uso consapevole dello Smartphone**" basato sulla metodologia della Media Education rivolto ad insegnanti ed educatori per favorire un uso critico e consapevole dello smartphone da parte dei ragazzi. Il Modello è il prodotto dei risultati della ricerca, delle buone prassi raccolte dai partners sull'uso dello Smartphone e dei momenti di analisi e confronto realizzati a livello locale con insegnanti ed educatori nei National Working Group.
- 3) La **sperimentazione** e la **valutazione** dello strumento didattico prevedono la messa a punto del Modello e la sua sperimentazione in 70 gruppi (di cui 35 formali e 35 informali) nonché la sua valutazione e validazione. La sperimentazione è supportata in ciascun territorio da un percorso di accompagnamento-formazione che vede coinvolgere gli esperti e i professionisti delle organizzazioni partner e gli insegnanti ed educatori che sperimenteranno lo strumento didattico.
- 4) Le **Policy Recommendations** intendono fornire ai decisori politici indicazioni utili alla qualificazione dei processi e degli strumenti di programmazione e di progettazione dei percorsi di educazione dei giovani ad un uso consapevole e critico dello Smartphone. Ciò al fine di sviluppare, da una parte, strategie di protezione dai rischi sempre più crescenti connessi alle nuove tecnologie (ad es. il cyber-bullismo, i cyber-falsari, i disturbi relazionali al deficit di attenzione, la pornografia e il contatto con sconosciuti potenzialmente pericolosi) e, dall'altra, progettazioni e interventi volti a stimolarne e a valorizzarne tutte le potenzialità.
- 5) Una **Piattaforma E-Learning** open source finalizzata in particolare ad ospitare il Modello Pedagogico, i relativi materiali, eventuali approfondimenti per un potenziale sviluppo delle attività proposte, nonché le linee guida per l'utilizzo.

Il partenariato SMART Generaon

La partnership è composta da organizzazioni europee con caratteristiche e competenze che si completano e rafforzano reciprocamente; esse hanno intrapreso un percorso avverso di cooperazione e collaborazione, sviluppando sinergie e condividendo visioni e obiettivi, impegni e compiti, competenze e risorse.

Il **Centro culturale Francesco Luigi Ferrari** è un'associazione dedicata a una delle figure più significative e dell'impegno politico e sociale a Modena nei primi decenni del Novecento. È un luogo di incontro e un laboratorio, indirizzato sia al mondo giovanile sia a coloro che sono avversoamente impegnati in ambito sociale e politico.

Elementi di qualità di questo impegno soprattutto sul versante sociale sono gli Osservatori (sulle Povertà, sulla Stampa locale, sulla Famiglia, Economico e sociale), le attività di formazione, l'attenzione ai temi della comunicazione (con *In-ForMedia Centro di educazione ai mass media*), le attività editoriali, gli incontri pubblici e i seminari di studio, le collaborazioni con istituti, movimenti e associazioni italiani ed europei.

Solidarci (Salerno – IT) è un'associazione che opera nei campi della cultura, socialità, solidarietà, diritti umani, cittadinanza attiva, e di educazione alle competenze-chiave lungo l'arco della vita ("life-skills"), linguistica (L2, laboratori di espressione, scrittura creativa, teatro, ecc.), comunicazione audiovisiva e sulle/con le TIC. I destinatari sono: bambini e giovani a rischio di esclusione sociale, immigrati, diversamente abili, con livelli socio-educativi critici e situazioni familiari problematiche, genitori ed insegnanti degli istru scolastici del casertano. L'Associazione ha maturato un'esperienza decennale nella gestione di progetti educativi europei con metodi innovativi di educazione formale e non formale e con percorsi formativi realizzati in diversi Stati europei.

La **Fondazione Cibervoluntarios (SPAGNA)** ha come mission quella di utilizzare le nuove tecnologie come strumento per l'innovazione sociale e la responsabilizzazione dei cittadini, alleviando così i divari sociali e aumentandone i diritti e le capacità. A riconoscimento di quello che sta facendo su tutto il territorio iberico, la Fondazione ha ricevuto un prestigioso riconoscimento da google.org come una delle 50 organizzazioni che stanno cambiando il mondo.

La **Rural Women National Association (Romania)** avverso dal 1997 è ben presente su tutto il territorio nazionale e ha come target le donne, i giovani, gli anziani appartenenti a diversi contesti culturali e geografici. La sua principale mission è quella di garantire pari opportunità, il riconoscimento del ruolo importante delle donne nella comunità locale e per questo promuove iniziative di integrazione sociale ed economica attraverso sessioni formative, seminari di lavoro, la costituzione e gestione di una vera e propria scuola Secondaria specializzata su temi delle nuove tecnologie, protezione ambientale e turismo.

La **rete europea EAEA-European Association for the Education of Adults (BELGIO)** rappresenta l'educazione informale e non-formale degli adulti in Europa. È un'associazione non profit

transnazionale con 126 membri in 42 paesi. EAEA promuove gli aspetti di inclusione sociale della strategia UE 2020; promuove l'educazione degli adulti e l'ampliamento di accesso e di partecipazione all'istruzione formale e non formale degli adulti per tu, soprattutto per i gruppi socio-rappresenta. In questo progetto la rete EAEA garantisce il suo know-how e disseminazione continua attraverso il

L'associazione giovanile LIGZDA (LETTONIA) nonostante si sia costituita da poco tempo è riuscita a creare una rete di contatti e di relazioni molto significative e soprattutto in ambito europeo. È un'organizzazione che lavora in stretta collaborazione con l'amministrazione comunale e altre realtà locali e organizza attività soprattutto indirizzate ai giovani ma anche ai leader/animatori dei gruppi giovanili. Ha ultimamente preso contatto con varie scuole di diverso grado del territorio per costruire progetti mirati al target dei Neet.

COOSA SIGNIFICA "SMARTPHONE EDUCATION"?

Life skills e Smartphone

Il termine "life skills" viene generalmente riferito a una gamma di abilità cognitive, emotive e relazionali di base che consentono alle persone di operare con competenza sia sul piano individuale che su quello sociale. In altre parole, sono abilità e capacità che ci permettono di acquisire un comportamento versatile e positivo, grazie al quale possiamo affrontare efficacemente le richieste e le sfide della vita quotidiana.

Consapevolezza di sé, gestione delle emozioni, gestione dello stress, empatia, creatività, senso critico, prendere buone decisioni, risolvere problemi, comunicazione efficace, relazioni efficaci. Sono tutte abilità facilmente applicabili al mondo digitale che rappresenta, per gli adolescenti in particolare, un continuum con la propria vita reale.

Non possiamo pensare di poter ridurre l'uso consapevole dello Smartphone alle semplici competenze tecniche, si tratta invece, prima di tutto, di una questione che coinvolge l'individuo nella sua globalità. Il ricercatore in sociologia M. Gui¹ scriveva nel 2009: "...le competenze necessarie a gestire la nostra vita in rete riguardano sempre più la costruzione della propria qualità di vita. Temi come la gestione del tempo, la selezione delle attività significative, la difesa dagli stimoli distrattivi emergono come necessari a un approccio consapevole all'uso dei media, senza il quale è facile perdersi nel mondo della comunicazione digitale...".

A conferma di ciò, fra le otto competenze chiave per l'alfabetizzazione definite dall'Unione europea, troviamo anche la competenza digitale. Le sue definizioni sono svariate come anche i modelli che ne definiscono le aree di azione, ma in ognuno di essi insieme alle dimensioni tecnologica e cognitiva si affianca quella che possiamo chiamare una dimensione riflessiva che si riferisce ai principi etici e di responsabilità sociale. Anche il mondo della scuola viene sollecitato ad agire sia attraverso percorsi educativi che integrando questi strumenti di comunicazione negli ambienti formativi e ripensando ai propri modelli di insegnamento-apprendimento e di gestione della didattica.

Nonostante il contesto attuale ci parli di crisi da diversi punti di vista, da quella economica a quella delle istituzioni, la tecnologia, in particolare quella digitale, rimane una presenza costante e in continua evoluzione. Le statistiche sui consumi delle famiglie europee, pur con alcune differenze tra i diversi Paesi, segnalano un trend in crescita per quanto riguarda la connessione sulla banda larga e i consumi medi che hanno come oggetto le nuove tecnologie in generale. E i giovani si confermano come i maggiori utilizzatori delle nuove tecnologie e dello Smartphone in particolare: come riporta infatti il report Istat 2015 "Condizioni Imprese e ICT", "...tra le famiglie resta un forte divario digitale da

¹ Gui M., *Le competenze digitali. Le complesse capacità d'uso dei nuovi media e le disparità nel loro possesso*, Napoli, Scriptaweb

riconducono a fattori generazionali, culturali e sociali; le più connesse sono quelle in cui è presente almeno un minorenni: l'88,3% di queste ha un collegamento a banda larga e usa maggiormente Adsl, Dsl, fibra ottica, oppure una combinazione di tecnologie fisse e mobili".

Con l'arrivo dello Smartphone, che è un vero e proprio computer, il telefono non è più solo uno strumento che serve a telefonare ma qualcosa che me e tu, adulti e giovani, nella condizione di essere sempre connessi. Lo Smartphone racchiude in sé tutti i mezzi di comunicazione e la possibilità di accedere velocemente a social network, chat e web lo rende sempre più pervasivo che ci fa sentire "costretti" ad avere sempre il cellulare in mano, sul tavolo mentre si pranza, sulla scrivania al lavoro o nascosto nell'astuccio sul banco a scuola. La ricchissima offerta di applicazioni (App) che è possibile installare sullo Smartphone ha portato a un forte ampliamento delle possibilità sia di comunicazione che di apprendimento e i ragazzi e le ragazze, fin dalla prima infanzia, acquisiscono familiarità con il mondo digitale diventando portatori di nuove istanze e nuove sfide.

Ma lo Smartphone, che per la maggior parte degli adolescenti è divenuto una sorta di appendice, usato senza i dovuti accorgimenti presenta anche dei rischi. La cronaca non manca di segnalare i casi più eclatanti ma anche la nostra esperienza quotidiana è ricca di situazioni in cui ci scontriamo con un utilizzo non corretto del cellulare: dall'invasione di messaggi delle diverse chat alle distrazioni mentre si cammina o peggio, si guida; dal fotografare e fotografarsi in continuazione al vedersi nelle foto sui social a nostra insaputa diventa sempre più evidente la difficoltà nel gestire opportunamente le potenzialità sempre maggiori di questo strumento. Lo Smartphone ha contribuito a intensificare l'influenza della comunicazione mediata sulla vita delle persone e gli adolescenti in particolare possono essere oggetto e soggetto di comportamenti nocivi per sé o per gli altri a discapito delle ottime opportunità che questo strumento offre.

Proprio al fine di correggere gli aspetti negativi e di potenziare quelli positivi è necessario **educare alla consapevolezza** nell'uso del cellulare. Il percorso, il cui progetto è descritto nelle sezioni successive, nasce appunto dal desiderio di trasmettere agli adolescenti il fatto che è necessario lavorare su sé stessi per essere in grado di fare scelte libere e positive e per la loro crescita. Questa libertà non può prescindere dal prendere consapevolezza che questo piccolo oggetto condiziona la nostra vita. A noi il compito di decidere come.

Sviluppare negli adolescenti il senso critico nell'uso dei media e in particolare dello Smartphone significa dare loro uno strumento importante per leggere la realtà e renderli capaci di muoversi nel mondo caotico della comunicazione e dell'overdose di informazioni.

A partire dal lavoro di ricerca sviluppato su adulti e ragazzi dal progetto SMART Generation, le aree strategiche su cui concentrare il lavoro educativo connesso all'uso critico e consapevole dello Smartphone sono risultate essere le seguenti:

- Lo Smartphone ha un ruolo nello sviluppo della propria **identità**,
- influenza le nostre **relazioni**,
- condiziona, cambia e mette a rischio la nostra idea di **sicurezza**,
- amplifica le nostre **conoscenze** e fornisce opportunità per svilupparne di nuove.

Questa rivoluzione culturale ha creato nuovi contesti che sono in continua evoluzione, non possiamo avvalerci delle tradizioni in ambito educativo o dobbiamo essere creativi e sperimentare nuove modalità.

I CONCETTI CHIAVE

Ident à Digitale

Ident à digitale (o virtuale) è un'espressione coniata negli novanta del XX secolo per indicare "l'ident à costuit a da un utente presso comunità virtuali on-line" (cfr. Enciclopedia Treccani, voce *Ident à virtuale*, Treccani.it). Tu avia, l'ident à digitale assume oggi un significato più ampio e riguarda tu e le informazioni riguardan una persona (immagini, video o tes) presen sul web. L'ident à digitale, quindi, si costruisce ar averso un processo di selezione e caricamento di informazioni personali sui sistemi on-line, ben sapendo che lo Smartphone, per le sue capacità intrinseche, ha aumentato a dismisura la quant à e la qualità di informazioni personali caricabili all'interno del web, e ha quindi incrementato la possibilità di costruire e modificare ident à digitali. Il processo di costruzione dell'ident à digitale, inoltre, produce un effe o dire o anche sulla persona che può riconoscersi o meno nella rappresentazione di sé che emerge appunto nel web. La costruzione dell'ident à digitale, in altri termini, produce effe sulla costruzione della nostra ident à personale sociologicamente intesa come un "sistema di rappresentazioni" (cfr. Benvenu L., *Lezioni di socioterapia*, Baskerville, Bologna, 2008).

Gli aspe ident ari costrui nel virtuale possono essere modifica e ridefini costantemente: nel virtuale si annullano le classiche categorie di spazio, tempo e socialità che stanno alla base dell'ident à empirica. Il web fornisce ai giovani la possibilità di plasmare aspe della propria ident à con grande facilità, costruendosi una pluralità di ident à digitali che potrebbero anche risultare contrastan rispe o alla vita reale: è il caso, ad esempio, di persone che si costruiscono nel web sia un'ident à maschile che un'ident à femminile; o altre che si aribuiscono un'età significav amente

diversa da quella anagrafica. L'inserimento sul web di informazioni non veriere viene definito con il termine di *identità false* a cui sono collegati i fenomeni del cosiddetto *fishing* (estorsione di informazioni) e del *fake* (contraffazione delle informazioni).

Da questo punto di vista, la riflessione è aperta e lascia spazio a diverse interpretazioni: da una parte, infatti, troviamo chi afferma che "su internet costruiamo un'identità che nella maggior parte dei casi non differisce da quella offline; la nostra vita *virtuale* però non è staccata da quella reale: è di fatto un'estensione, specie grazie alla diffusione dello Smartphone, che ci permette di integrare l'una e l'altra" (Rivoltella P.C., *Il volto sociale di Facebook. Rappresentazione e costruzione identità nella società estroflatta*, Il pozzo di Giacobbe, Trapani 2010); dall'altra, invece, vi è chi richiama il principio della 'visibilità' (cfr. Crisillo S., *I navi digitali. Aspetti socio-cognitivi*, Cromografia per Gruppo Editoriale Espresso, Roma, 2012) inteso come tendenza a riversare nella rete, nel qui ed ora della comunicazione, dati personali attraverso la navigazione, le App, i Social network costruendo una sorta di *magma informativo* rispetto alla persona che prescinde dalla consapevolezza e dalla conoscenza della persona stessa, quello che [De Kerckhove](#) definisce 'inconscio digitale' (cfr. [De Kerckhove D.](#), *Inconscio digitale*, la Repubblica, 28 Giugno 2015).

Da queste riflessioni scaturiscono le seguenti domande-guida con cui orientare il confronto e la discussione all'interno del presente percorso educativo: Che relazione esiste tra l'identità personale e l'identità digitale? Quali sono gli elementi che caratterizzano un'identità che si sviluppa prevalentemente nel digitale? Quali rischi comporta lo sviluppo e la gestione di un'identità digitale distaccata dal piano di realtà? Quali vantaggi?

Relazioni Digitali

I nuovi mezzi di comunicazione di massa di tipo digitale alimentano una nuova tipologia di relazione denominata appunto *relazione digitale*. Questa nuova qualità relazionale trova una sua efficace esemplificazione nell'affermazione "preferisco mandare un sms che parlare", interceduta da Sherry Turkle in una delle sue ricerche (cfr. Turkle S., *La conversazione necessaria. La forza del dialogo nell'era digitale*, Einaudi, Torino, 2015).

Il cambio di paradigma introdotto con l'avvento dell'era digitale introduce una nuova modalità di stare in relazione: una relazione che non si basa più prevalentemente sull'oralità, ma sullo scambio di informazioni digitali (immagini, video, testi); che può essere continua e che può avvenire in ogni luogo ed in ogni momento; che può essere poli-sensoriale (suono, immagine, testo e altro) e che può arrivare a simulare una relazione 'dal vivo' senza tuttavia esserlo (è il caso ad esempio delle videochiamate).

Internet, la rete e i nuovi mezzi di comunicazione di massa creano la possibilità di avere innumerevoli relazioni digitali sia individuali che di gruppo: lo Smartphone, per le sue caratteristiche di strumento mobile e portatile, consente di monitorare i propri social network in tempo reale, modificando il modo di stare insieme e favorendo una moltitudine sterminata di connessioni. Al contempo, tuttavia, le relazioni digitali sembrano risentite di una certa mancanza di stabilità: possono interrompersi in qualsiasi momento (con un 'click' è possibile cancellare un'amicizia); possono essere fugaci; sono per lo più incorporee. Le relazioni digitali sembrano avere un grado di responsabilità diverso rispetto a quelle empiriche: il web permette di non esporsi direttamente, permette ai 'parlatori digitali' di comunicare on-line senza esser visti, assumendo volendo un registro comunicativo digitale più aggressivo di quanto farebbero nella comunicazione dal vivo.

La rete, soprattutto per i giovani, diventerebbe quindi una sorta di sostituto di una relazionalità empirica ritenuta a volte poco soddisfacente e/o deludente. Il preferire una relazionalità virtuale ad una empirica potrebbe essere dovuto a diverse motivazioni: incapacità di fondo di gestire una relazione diretta; deresponsabilizzazione rispetto ai possibili sviluppi di una relazione empirica; tentativo di fuga verso modelli illusorie di relazionalità; possibilità di relazionarsi con pubblici diversi senza dover tener conto di un'unità di azione (creazione ad esempio di svariati profili sui diversi

social, ideazione di avatar, etc.). Il rischio per i ragazzi è quello di creare microcosmi digitali che diventano un surrogato di relazionalità empirica e si trasformano in una sorta di 'nicchia mediatica' (cfr. Crisillo S., *I navi digitali. Aspetti socio-cognitivi*, Cromografia per Gruppo Editoriale Espresso, Roma, 2012) in cui rifugiarsi o verso cui tendere costantemente (cfr., Le Breton D., *Fuggire da sé*, Corna, Milano, 2016). Nicchie che allontanano dalla realtà e avvicina quello che Sherry Turkle definisce "assalto all'empia": il senso si meno *connessi* con le persone presenti e meno vicendevolmente coinvolti con esse.

Dalle suddette riflessioni emergono le domande-guida con cui orientare il confronto e la discussione all'interno del presente percorso educativo: Che differenza c'è tra relazioni empirica e relazione digitale? Quali sono le caratteristiche di una relazione nel digitale? Che differenza c'è tra un amico 'reale' e un amico di ? Perché i giovani scelgono di vivere una fase importante della loro relazionalità on-line? Le relazioni digitali sono caratterizzate dall'empia?

Sicurezza Digitale

È la rete internet a suscitare le maggiori preoccupazioni rispetto al tema della sicurezza. Attraverso le diverse applicazioni veniamo invitati a condividere una gran quantità di informazioni anche di carattere personale, da anagrafici, fotografie, video. Come vengono usate queste informazioni? Lo Smartphone aggiunge la variabile "portabilità" ai rischi descritti, perché rende ai genitori e agli insegnanti più difficile il controllo. Le sue caratteristiche di oggi o mobile lo rendono meno sicuro in quanto soggetto a furto o a dimissioni per questo occorre porre le azioni necessarie, occorre ragionare in termini di *sicurezza digitale*.

Oltre alle problematiche legate alla condivisione dei dati sensibili vi è quello del tracciamento dei dati personali per uso commerciale. I nostri gusti, le nostre preferenze e luoghi che abbiamo visitato diventano fonti di informazioni per costruire proposte commerciali fatte su misura per noi.

Un altro rischio che corrono soprattutto gli adolescenti (ma non solo) navigando in rete è quello di divenire vittime di fenomeni di cyberbullismo. Questo fenomeno ha già subito un'evoluzione in rete: se in una prima fase era la trasposizione on line di forme tradizionali di bullismo (ad es. insulti verbali trasposti in mail, minacce, offese ed altro), in una seconda fase ha assunto una nuova e più potente caratteristica: le nuove forme di cyberbullismo puntano infatti alla 'distruzione della reputazione' della vittima attraverso i social network, alla diffusione o condivisione di immagini e/o foto 'personali', alla creazione di falsi profili in rete. Tali azioni si diffondono a livello virale e la persona che ne è vittima non può sfuggire se rimane 'connessa'. In queste nuove forme di bullismo spesso l'aggressore non ha un volto, è incorporeo e sfuggente: la prepotenza diventa un gioco virtuale la mancanza di limiti spazio temporali propria della rete fa sì che la diffamazione violi qualsiasi privacy della vittima (cfr. Cristillo S., *I nativi digitali*, ibidem).

Un'altra forma di 'pericolo' che mina la sicurezza dei navigatori è il grooming, una forma di adescamento in rete esercitata da adulti nei confronti per lo più dei minori. Esso avviene attraverso un processo denominato "friendship forming stage", ovvero una strategia di cura e di costruzione di una relazione amichevole attraverso cui l'adulto costruisce il rapporto di 'fiducia' con il minore per poi poter perpetuare l'abuso. Altro fenomeno diffuso è il sexting che consiste in uno svelamento dell'identità sessuale e fisica dei minori attraverso la condivisione di immagini e video (solitamente girati con Smartphone) a sfondo sessuale e condivisi tra coetanei (ma anche con adulti sconosciuti) e pubblicati nelle chat, sui social e nel web.

Questi fenomeni e rischi connessi alla sicurezza digitale avviano riflessioni collegate al tema della competenza, della tutela e della necessità di sviluppare percorsi formativi all'interno delle aggregazioni formali e non formali tesi a dare consigli utili per gestire i problemi più o meno gravi legati alla sicurezza che si possono incontrare navigando nel web (cfr. Bissolo L., Ozenda M., *Sicuri in rete*, Hoepli, Milano, 2012).

Dalle suddette riflessioni emergono le domande-guida con cui orientare il confronto e la discussione

all'interno del presente percorso educativo: Come vengono utilizzate le informazioni digitali? Quali sono le forme di regolamentazione, di protezione e di tutela dei dati on line? Quali danni può arrecare un cattivo uso dei dati digitali?

Conoscenza Digitale

I nuovi mezzi di comunicazione di massa sono strumenti dalle enormi potenzialità in termini di apprendimento, di incremento della competenza e di raggiungimento di un numero infinito di informazioni. Le possibilità di potenziamento del proprio bagaglio conoscitivo e di qualificazione dei processi di apprendimento insite in tali strumenti sono effettivamente straordinarie; e pongono la questione fondamentale delle *conoscenze digitali*.

Le potenzialità di accrescere le proprie conoscenze tramite web, infatti, non sono innate e non vanno date per scontate, ma, piuttosto, vanno formate e promosse attraverso percorsi educativi nei quali si insegna a chi li utilizza a procedere in modo *digitalmente saggio* (cfr. Prensky M., *La Mente Aumentata. Dai navi digitali alla saggezza digitale*, Erickson, Trento, 2013) al fine di dar sicurezza e di essere aiutati e non ostacolati dalle molte estensioni e dai vantaggi presenti nelle innovazioni tecnologiche.

Si pone, in questo senso, la questione della *saggezza digitale*, che è da intendersi sia come capacità della persona di individuare all'interno del web le risposte alle proprie domande conoscitive e sia come possibilità concreta per la stessa persona di utilizzare e valorizzare positivamente quelle conoscenze. L'abilità digitale, in altri termini, consiste nel recuperare le informazioni giuste, nel verificare la correttezza di tali informazioni e nell'applicare queste conoscenze ai problemi che si devono affrontare.

Da questo punto di vista, soprattutto in questo momento storico nel quale vige la post-verità (ovvero di disinteresse la veridicità dei fatti e delle notizie) ed impazzano i cyber-falsari (i costruttori di falsità), diventa imprescindibile apprendere l'arte della verifica delle informazioni che ogni giorno troviamo in rete. È necessario imparare a valutare l'affidabilità delle informazioni attraverso strumenti e metodi adeguati che possono andare dalla verifica delle fonti all'uso della razionalità, dall'indagine alla testimonianza (cfr. Marni F., *Conoscenza digitale. L'affidabilità delle informazioni in rete*, Carocci, Roma, 2015), fino ad arrivare all'integrazione dei mezzi di comunicazione di massa: orali, grafici, digitali (cfr. Benvenuto L., *Malae digitali, Elementi di socioterapia*, Baskerville, Bologna, 2002).

Dalle sudde e riflessioni anche in questo ambito emergono le domande-guida con cui orientare il confronto e la discussione all'interno del presente percorso educativo: quanti ragazzi si trovano in difficoltà nel fare una ricerca in modo avanzato? Nel capire se quello che stanno guardando è un sito affidabile? Chi deve fornire loro queste conoscenze?

LA MEDIA EDUCATION

Nel contesto contemporaneo, in cui i mass media svolgono un ruolo sempre maggiore nella diffusione di stili di vita e modelli di comportamento, si rende sempre più necessario elaborare e mettere in campo modelli e pratiche educative e innovative ovvero in grado di rispondere efficacemente al nuovo contesto digitale e alle nuove sfide che gli ambienti educativi formali e informali sono chiamati ad affrontare. La TV, i Social Network, il Web, lo Smartphone e gli altri moderni mezzi di comunicazione di massa possono rappresentare, da questo punto di vista, sia l'oggetto di un processo educativo sia un'opportunità da valorizzare per creare contesti educativi e formativi innovativi,

andando così ad integrare gli strumenti tradizionali.

Quando una nuova tecnologia si affaccia e diventa pervasiva la prima reazione è da sempre la paura. Se poi la nuova tecnologia coinvolge i giovani, allora viene etichettata come pericolosa e l'azione educativa immediata è basata sul controllo se non addirittura sul divieto di utilizzo. È stato così per internet, protagonista tu'ora di tentativi poco efficaci di controllo da parte dei genitori, per terminare con l'ultima "diavoleria" tecnologica rappresentata dallo Smartphone che, viste le sue peculiarità di oggi (mobile e portatile), ha definitivamente reso impraticabile la via del controllo da parte degli adulti.

Al contrario, l'approccio educativo più efficace è da sempre quello che accompagna i bambini e gli adolescenti verso una maggiore competenza e consapevolezza dell'uso delle tecnologie, come proposto dalla Media Education anche perché come rilevato dalla ricerca europea EU Kids online² "...Un confronto trasversale dei dati rivela che l'incidenza dei rischi online aumenta all'aumentare del tasso di diffusione della rete tra i ragazzi. Tuttavia, un maggiore utilizzo porta anche maggiori opportunità e, indubbiamente, benefici più consistenti." Le vie della consapevolezza e della competenza appaiono quindi come quelle più adeguate a cogliere gli aspetti positivi evitando contenuti e comportamenti dannosi per sé e per gli altri.

La Media Education è una metodologia di educazione ai media nata agli inizi degli anni '60 e che trova una sua piena e interessante applicazione ai media digitali all'inizio del secolo. In Italia, tra le realtà che hanno contribuito ad arricchire il panorama delle riflessioni e delle pratiche del settore, è stato il ruolo del MED - Associazione italiana per l'educazione ai media e alla comunicazione, come è stato evidenziato da autorevoli esperti del settore (Galliani L., *Appun per una vera storia dell'educazione ai media, con i media, attraverso i media*, Studium Educationis, 2002/3; Giannatelli R., prefazione al libro di Len Masterman, *A scuola di media*, Editrice La Scuola, Brescia 1997).

La Media Education si presenta come un modello adeguato per sviluppare sia le capacità di accesso ed uso dei nuovi mezzi di comunicazione, sia soprattutto per smolarne un uso critico e consapevole. Il termine Media Education deriva da una definizione anglofona che sintetizza in modo più immediato il rapporto che deve esserci tra il mondo educativo e quello dei mass-media: tale termine consente infatti di mettere l'accento sia sull'educazione *con* i media, considerata da questo punto di vista come veri e propri strumenti didattici, sia sull'educazione *ai* media, ovvero oggi i fenomeni verso cui si pone la necessità di avviare percorsi di comprensione critica sia dal punto di vista dei testi che del sistema complessivo, andando essi a definire nuove forme di linguaggio e di cultura.

La Media Education si propone così come un processo che ha lo scopo di sviluppare competenze che riguardano le capacità di accesso, analisi, trasmissione e produzione di messaggi attraverso e con i nuovi media.

Lo Smartphone rientra pienamente tra i nuovi media, in qualche modo ne rappresenta la sintesi. Con lo Smartphone si ha infatti accesso al web, ai social network, alla web-tv, alla radio, ma presenta anche un suo carattere peculiare: la sua *tascabilità* rende tutto più facilmente e velocemente (smart) accessibile e con il suo sistema delle app si caratterizza rispetto agli altri media anche per il suo aspetto ludico e di "passatempo", aspetto che ne definisce anche la sua pervasività. La rivoluzione nel

² Il progetto di ricerca EU Kids Online finanziato dal Safer Internet Programme della Commissione Europea ha analizzato le pratiche d'uso di Internet da parte dei minori e dei loro genitori e le relative esperienze sul piano delle opportunità e dei rischi online. L'indagine è stata condotta nel 2010 in 25 paesi europei, su un campione di 25.142 bambini e adolescenti di età compresa tra 9 e 16 anni, fruitori di internet e altre applicazioni (1 per ogni bambino). La ricerca ha indagato le modalità d'uso di internet, quali sono le principali attività online, le opportunità e i rischi connessi all'esperienza online e gli eventuali benefici o danni che ne conseguono.

campo della telefonia consiste proprio nell'aver reso lo Smartphone come un modo per riempire i momenti liberi della giornata (a es. dell'autobus, pausa caffè, etc ...), ma anche come strumento per giocare e divertersi con gli amici, ad esempio attraverso app che modificano foto, video, etc.

Come nel caso della rivoluzione avviata dalla diffusione del computer e del personal laptop, anche con l'avvento e la diffusione degli Smartphone possiamo parlare di un forte cambiamento degli ambienti di conoscenza che sviluppa nuovi modelli cognitivi di apprendimento e nuovi contesti di socializzazione. Fino ad ora l'uso dei nuovi *telefonini* è stato coordinato da modalità autodidattiche e che non sfruttano tutte le potenzialità che questo nuovo strumento ci fornisce. Con la Media Educazione si intende proporre un modello che guidi adulti e giovani verso un uso dello Smartphone più ricco di opportunità di conoscenza e più consapevole e intende anche sviluppare negli users una migliore capacità di lettura e gestione critica dei modelli di comportamento e di stili di vita che questo nuovo mezzo ci suggerisce.

Dal punto di vista metodologico, un modello di competenza mediale proposto dal Med (associazione italiana di Media Educazione) ed illustrato in "*Primi passi nella Media Educazione, curriculum di educazione ai media per la scuola primaria*"³ si sviluppa attorno a 5 aree che ne rappresentano pertanto gli obiettivi. Esse sono:

- **Area Lettura**, con la quale si intende sviluppare la capacità di leggere un testo mediale, scomponendolo e riconoscendone le regole "grammaticali".
- **Area Scrittura**, che agisce sulla capacità di produrre un messaggio mediale usando in modo appropriato le regole linguistiche del media che si è scelto di usare, per raggiungere in modo efficace un dato obiettivo comunicativo.
- **Area Critica**, con la quale si intende accrescere la capacità di riconoscere le intenzioni implicite che si 'nascondono' dietro ad un messaggio mediale. Si tratta di un'area strettamente connessa alle altre.
- **Area Fruizione**, che consente di comprendere come ogni lettore mediale possieda uno stile personale che dipende dalle motivazioni, dai bisogni e della cultura di provenienza; a questo stadio il media-user ha una maggiore consapevolezza del proprio modo di accedere ai messaggi mediatici.
- **Area Cidadino**, con la quale si intendono sviluppare le capacità di usare i media come ambiente in cui hanno luogo dinamiche sociali e in cui si aprono contesti di condivisione e partecipazione anche con la comunità.

Seguendo un viaggio metodologico attorno alle seguenti aree, è possibile accrescere le competenze mediale essenziali che sono:

- **Access**: capacità di reperire e usare adeguatamente gli strumenti mediatici ad esempio attraverso attività che guidano ad un uso più completo e ricco di tutto quello che propone l'offerta mediale.
- **Analyze e Evaluate**: capacità di comprendere il messaggio mediale e di saperlo leggere con senso critico per analizzarne la qualità, la veridicità e la credibilità.
- **Create**: la capacità di produrre contenuti mediatici con creatività, nel rispetto degli obiettivi comunicativi e tenendo conto delle caratteristiche del pubblico a cui ci si rivolge.
- **Reflect**: la capacità di riflettere sugli effetti delle azioni comunicative e sul loro impatto sui principi etici e sulla responsabilità sociale.
- **Act**: saper lavorare individualmente e in gruppo.

Dal punto di vista metodologico, il modello pedagogico *Smartphone Educazione* si basa sulle aree di

³ A cura di Cerretti F., Felini D., Giannatelli R., "*Primi passi nella Media Education, curriculum di educazione ai media per la scuola primaria*"

competenza della Media Educaon prima richiamate. Nello specifico, tali aree sono state rielaborate all'interno di un processo di proge azione europea che ha visto raccogliere osservazioni, informazioni e indicazioni metodologiche dai tavoli di lavoro locali, dal lavoro di ricerca svolto sugli adulti e sui ragazzi nonché dall'avit à di mappatura e analisi delle migliori esperienze del se ore.

Questo lavoro di proge azione bo om-up ha visto come luogo di sintesi il Comitato di pilotaggio europeo del proge o SMART Generaon dove, con la supervisione dei Media educator del Centro culturale F.L. Ferrari, si è provveduto a definire e validare le aree di competenza del modello pedagogico da ulizz are in fase di sperimentazione.

Nello specifico, sono state individuate le seguenti 4 aree di competenze:

- **Area Reader.** Obiev o dell'area è sviluppare le capacità di leggere un testo mediale, scomponendolo e riconoscendone le regole "grammac ali". Rispe o al modello pedagogico in ogge o, l'obiev o specifico è favorire l'analisi e la leur a di immagini, spot e video, rifle endo sul loro contenuto per cogliere il messaggio che trasme ono. Un ulteriore obiev o dell'area è smolar e nei ragazzi un'osservazione dei propri comportamenti in relazione allo Smartphone.
- **Area User.** Obiev o dell'area è prendere consapevolezza della propria modalità di ulizz o dello Smartphone, confrontandosi con gli altri e sperimentando il proprio sle personale di ulizz o del media. L'obiev o viene perseguito ar averso lo sviluppo di processi di gruppo basa sull'ulizz o delle diverse potenzialità dello Smartphone quali produrre messaggi in chat, postare un messaggio su social network, recuperare informazioni tecniche.
- **Area Critic.** Obiev o dell'area è accrescere la capacità di riconoscere le intenzioni implicite che si nascondono dietro un messaggio mediale. Si tra a di un'area stre amente connessa alle altre che implica la capacità di approfondire tu gli aspe, anche quelli meno visibili di un contenuto, uno strumento o un messaggio mediale, e di andare alla fonte delle informazioni per poter essere in grado di verificare quanto si è le o e anche i propri comportamen rispe o alle informazioni e ai prodotti propos.
- **Area Evaluator.** Obiev o dell'area è valutare e smar e la propria capacità di ulizz are i media come ambien in cui hanno luogo dinamiche sociali digitali e in cui si aprono contes di condivisione e partecipazione anche con la comunità di po digitale. Da questo punto di vista, la Media Educaon spinge a rifle ere sulle mov azioni personali e sulle esigenze alla base dell'ulizz o dello Smartphone e, sulla base del percorso fa o, a elaborare indicazioni di comportamenti positivi.



II PARTE – I WORKSHOP DIDATTICI

COME UTILIZZARE IL MODELLO PEDAGOGICO



Erasmus+

La mappa metodologica

Nella tabella sottostante è illustrata la mappa metodologica che costituisce l'architettura del modello pedagogico "Smartphone Education".

I quattro elementi chiave sui quali è costruito il modello sono **Identità digitale**, **Relazioni digitali**, **Sicurezza digitale**, **Conoscenze digitali**, già descritti nel capitolo "concetti chiave". Come rappresentato nella tabella sottostante, ogni elemento si sviluppa attraverso quattro aree di competenza, costituite dal processo pedagogico. Le aree di competenza sono **Reader**, **User**, **Critic**, **Evaluator**, e sono elaborate sulla base delle aree della Media Education.

Il modello pedagogico include quattro workshop da testare in fase di sperimentazione, ciascuno dei quali dedicato a un elemento chiave.

Ogni workshop contiene:

1. una parte introduttiva
2. gli obiettivi generali
3. la scheda sintetica del percorso
4. lo scopo delle attività
5. la descrizione delle attività

		Concetti chiave			
		Identità digitale	Relazione digitale	Sicurezza digitale	Conoscenze digitali
A r e e d i c o m p e t e n z a	Reader	Apri il tuo Smartphone	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dentro la chat 2. Sempre connessi 	Posta con la testa	Nozie online
	User	Ma online chi sei?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Chiama 2. Faccia da emozioni 	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! 	Regola online	Decalogo web

Il ruolo dell'insegnante/educatore nella sperimentazione

La sperimentazione del modello prevede che l'insegnante/educatore affronti in modo completo almeno uno degli elementi chiave presenti nel modello pedagogico, sviluppando il percorso attraverso le quattro aree di competenza previste, realizzando così in modo completo almeno un workshop. È compito dell'insegnante/educatore anche 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**, da realizzare attraverso quattro attività, una per ogni area di competenza.

Per esempio: se l'insegnante/educatore sceglie di realizzare il workshop "Identità digitale", dovrà svolgere le attività "Apri il tuo Smartphone", "Ma online chi sei?", "Selfie control", "La mia identità digitale".

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.

Il workshop è pensato come uno strumento per affrontare e approfondire i temi proposti, che sarebbe impossibile esaurire nel tempo minimo previsto. Per ottenere un'azione educativa più efficace consigliamo quindi che l'insegnante/educatore inserisca il workshop, o i workshop che decide di realizzare, all'interno del programma curricolare/educativo che sta svolgendo con i ragazzi.

Nella sperimentazione è previsto che l'insegnante/educatore abbia un ruolo attivo, sia nel preparare la classe/gruppo ai temi che saranno affrontati nel workshop, sia, eventualmente, nel modificare l'attività a proposta purché tenga traccia delle variazioni nell'apposita scheda di documentazione.

L'insegnante/educatore può modificare:

- i **materiali** multimediali proposti per svolgere le attività (come i video o gli articoli), anche andando al sito web del progetto;
- i **tempi** di svolgimento di ogni singolo step. La durata di un'ora è quella minima ma l'insegnante/educatore può espandere le attività come ritiene più opportuno. Ad esempio come quando nel brainstorming il confronto tra i ragazzi diventa coinvolgente e ricco di spunti di riflessione.
- i **giochi**, personalizzandoli e apportando variazioni, facendo però molta attenzione a non cambiare lo scopo dell'attività. È sempre necessario tenere traccia, nella scheda di documentazione, di quello che ha funzionato, delle eventuali difficoltà incontrate e degli effetti delle variazioni.

È infine auspicabile che l'insegnante/educatore tenga aggiornata la scheda di documentazione della sperimentazione.

Metodi di lavoro non formali

Come si può dedurre da quanto detto fino ad ora, le metodologie usate dalla Media Educazione sono di carattere non formale, rompono con il modello tradizionale e frontale in cui c'è un adulto che coordina e gestisce le attività ed espone i contenuti;

L'educazione non formale si costruisce su presupposto della creazione di una Relazione significativa tra trainer/formatore/educatore/docente e trainees/discendente/partecipante/alunno attraverso l'uso di molteplici strumenti e metodi. La Relazione è improntata su uno scambio reciproco di competenze/conoscenze, sulla condivisione degli obiettivi, sull'osservazione dell'agito e sulla valutazione delle competenze acquisite e/o potenziate durante l'azione diretta.

Strumento utile per costruire Relazioni significative è il gioco, inteso come struttura relazionale all'interno della quale possono essere trasmesse conoscenze, valori, competenze e abilità; una sorta di cornice situazionale in cui si possono realizzare forme di apprendimento in un contesto protetto. Inoltre utilizzato come metodo di lavoro genera apprendimento in un contesto protetto, ricongiungendo la dimensione cognitiva con quella affettiva.

Metodologia del **cooperative learning**, ovvero attività di apprendimento a coppie e dal lavoro di gruppo e grazie alla condivisione e co-costruzione di conoscenze. Per realizzare questo occorre, soprattutto negli ambienti di apprendimento formale, concepire l'ambiente di lavoro in modo del tutto diverso: si abbandona la classica disposizione frontale dei banchi rispetto alla cattedra e più spesso si privilegia una disposizione "a cerchio", per favorire il confronto. Con lo Smartphone è anche possibile uscire dai tradizionali ambienti di apprendimento (scuola/classe), così come si presta come un buono strumento sia per conoscere che per smontare un uso critico e consapevole dei media in contesti meno formali.

Life Skills Education, volte a promuovere il benessere e la capacità di acquisire consapevolezza tramite la pratica costante di partecipazione attiva sociale; essa si basa sul concetto che le competenze (life skills, work skills) si acquisiscono attraverso la pratica empirica e collettiva (ricerca-azione) e che la partecipazione, il protagonismo, la pratica democratica si apprendono con l'esercizio civico costante e graduale, attraverso tutte le fasi di crescita;

Learning by doing: promuove la crescita individuale attraverso esperienze nuove ed insolite in cui l'ambiente naturale rappresenta un elemento fondamentale, smontando processi deduttivi. Elementi caratteristici dell'*Experiential Learning* sono:

- Astenza alla realtà
- Riflessione sull'agito
- Ruolo attivo nell'apprendimento
- Cooperazione e lavoro di gruppo
- Empowerment
- Valorizzazione del processo

Empowered Peer Education, processo educativo tra pari incentrato sul passaggio di competenze all'interno del gruppo, sullo sviluppo cooperativo e trasversale di competenze plurime anche alle aree del saper, saper essere, saper fare, saper far fare, saper sperare e che si articola nei seguenti principi:

- Rapporto dialogico tra competenze degli adulti e competenze dei giovani
- Temi di promozione di partecipazione attiva ed inclusione sociale individuale diretti dai giovani
- Protagonismo dei giovani in ogni fase di lavoro (dalla progettazione all'esecuzione)

WORKSHOP DIDATTICO 1 – IDENTITÀ DIGITALE

Percorso metodologico

Introduzione

L'adolescenza rappresenta il passaggio dall'infanzia all'età adulta ed è in questa fase che iniziano la formazione e la costruzione della propria identità. Per i "navi digitali", per i quali Rivoltella ha utilizzato (nel 2006) anche il termine "screen generation", lo Smartphone e gli altri strumenti tecnologici sono una parte integrante della vita e rappresentano una macchina sociale che funziona come mediatore nel rapporto con il mondo e con gli altri.

La rete e i social media costituiscono per le giovani generazioni un prolungamento delle relazioni reali e offrono sicuramente un'occasione per confrontarsi e misurarsi con gli altri. Ma presentano anche dei rischi, come per esempio le false identità che si possono incontrare in rete o che si può essere tentati di assumere, contribuendo a frammentare un io non ancora forte; la dipendenza dal giudizio degli altri, che può essere molto duro e creare negli adolescenti crisi esistenziali; l'eccessiva attenzione all'apparire, che può trasformarsi in narcisismo.

Se immaginiamo di guardare dentro lo Smartphone di un adolescente vi troveremo sicuramente indizi importanti sulla sua personalità. Attraverso i materiali memorizzati nelle App utilizzate, i gruppi e le chat potremmo farci un'idea di chi è ma anche di come desidera apparire, tutti elementi che si sommano alle esperienze concrete della vita reale.

Aiutare i ragazzi a prendere consapevolezza del proprio io digitale è quindi un modo per accompagnarli verso uno sviluppo armonico della loro personalità.

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

Scheda del percorso

DESCRIZIONE	Attività di gioco sull'utilizzo dello Smartphone e visione di un video provocatorio che serve come base per una riflessione sulla propria autorappresentazione. I ragazzi indagano i contenuti dei propri cellulari per verificare quale immagine danno di se stessi.
PAROLE CHIAVE	identità, identità online, selfie, immagine di sé e degli altri, autopresentazione
TARGET	12-17 anni
DURATA	1 ora
MODALITÀ	brainstorming, cooperative learning, fotografia, questionari
ATTREZZATURE TECNICHE	Smartphone (almeno 1 per gruppo), PC e proiettore, connessione a internet, cartelloni o lavagna, cerchi in cartoncino

Scopo

Questo percorso si propone di rendere consapevoli i ragazzi delle scelte che fanno rispetto ai contenuti fotografici e testuali che postano e che contribuiscono a costruire una propria autopresentazione e quindi un'identità digitale che può anche non essere coerente con quella reale o con quella che hanno o vorrebbero dare di se stessi.

Avvitto al READER: "Apri il tuo Smartphone"

L'insegnante/educatore inizia il workshop proponendo un gioco per capire quanto i ragazzi sono consapevoli dell'utilizzo che fanno dello Smartphone.

Se possibile, sarebbe opportuno che i ragazzi fossero disposti in cerchio.

L'insegnante/educatore chiede quindi al gruppo, attraverso un veloce brainstorming, di fare un elenco delle attività che svolgono solitamente con lo Smartphone (per esempio: guardare video, ascoltare musica, fotografare, chattare, condividere). Ogni attività citata dai ragazzi viene scritta su un cartellone o sulla lavagna.

A questo punto, l'insegnante/educatore consegna a ogni ragazzo un cerchio in cartoncino chiedendo di dividerlo in spicchi che rappresentano il tempo corrispondente dedicato a ciascuna attività svolta con lo Smartphone. Il tempo assegnato è non più di due o tre minuti. Non appena i ragazzi hanno terminato, si confrontano le varie risposte con un modo animato e veloce, per esempio facendo spostare i ragazzi nella sala. L'insegnante/educatore chiama quindi le varie voci: tu quelli che hanno lo spicchio più grande dedicato all'ascolto, a destra; tu quelli che hanno lo spicchio più grande dedicato alle chat, a sinistra; e via di seguito per ognuna delle attività individuate.

Finito il gioco, si chiede ai ragazzi di verificare se la loro percezione corrisponde alla realtà e per fare questo, l'insegnante/educatore li invita a guardare il report dei consumi per le diverse applicazioni che si trova nelle impostazioni generali dello Smartphone, alla voce batteria. Qui vengono riportati i consumi suddivisi per applicazioni e riferiti all'ultima settimana o all'ultimo mese.

C'è corrispondenza tra quanto avevano pensato, e scritto sul cartoncino, e quanto risulta dalla Smartphone?

Avvitto al USER: "Chi sei online?"

Creiamo il gruppo Whatsapp della classe "Who are you?"

Per introdurre il tema della propria identità online, l'insegnante/educatore propone la visione della parte iniziale del film "Zoolander 2", nella quale l'attore e cantante Justin Bieber muore facendosi un selfie (lo spezzone dura poco più di 2 minuti), e invita i ragazzi a commentarlo rispondendo alla domanda: qual è l'intenzione del regista in questa scena?

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

Fare tre gruppi da tre: fare un selfie per il fidanzato, uno per il gruppo di amici, uno per il team di lavoro.

L'insegnante/educatore invita quindi la classe/gruppo a giocare a farsi alcuni selfie da mostrare e condividere con gli altri, pensando anche con quali persone vorrebbero condividerli (e quindi se a destra vari diversi possono corrispondere immagini diverse), su quali social postarli e in quale occasione condividerli. L'attività può essere svolta singolarmente o in gruppi.

Avvitazione CRITIC "Selfie control"

L'attività è la naturale conclusione critica delle due precedenti. Dopo che i ragazzi hanno mostrato e condiviso i loro selfie, l'insegnante/educatore li smolla a una riflessione che parte dal caso specifico e quindi è improntata sulle seguenti domande:

Visioniamo i selfie e riflettiamo sulle differenze

- Perché avete scelto quel tipo di rappresentazione di voi stessi nella foto?
- Quale messaggio volevate comunicare?
- Normalmente giudicate le foto che vedete sui profili altrui?
- Su quali elementi basate i vostri giudizi?

Da qui, la riflessione prosegue con un brainstorming che allarga l'ambito della discussione a temi più generali quali:

- Cos'è un selfie?
- Che differenza c'è tra un selfie e gli altri tipi di foto?
- Caratteristiche di un selfie riuscito
- Da cosa gli altri mi conoscono?
- In che modo ti stai presentando attraverso i selfie e le immagini di te che posti?

Avvitazione EVALUATOR: "La mia identità digitale"

L'attività conclusiva ha l'obiettivo di rendere i ragazzi maggiormente consapevoli dell'immagine di sé che diffondono in rete e se questa è diversa dall'identità che hanno nella vita reale. L'attività consiste in un test di verifica che l'insegnante/educatore sottopone alla classe/gruppo e che ciascun ragazzo dovrà compilare singolarmente.

Le domande sono contenute nella scheda *"La mia identità digitale: test di verifica"*

Scheda

"La mia identità digitale: test di verifica"

WORKSHOP DIDATTICO 2 – RELAZIONI DIGITALI

Percorso metodologico

Introduzione

Essere sempre in contatto con gli amici è il desiderio della maggior parte degli adolescenti e lo Smartphone rappresenta la possibilità di realizzare questo sogno. Raccontarsi, condividere, fare nuove conoscenze, fotografarsi, ecco le attività più amate dai giovani. Lo Smartphone è in grado di realizzare tutto ciò che si desidera ma per godere appieno dei suoi vantaggi e non cadere nelle trappole della comunicazione digitale occorre prendersi il tempo per riflettere su quale è il modo di comunicare appropriato, quale è il limite da non superare.

Come emerso dalla ricerca svolta all'interno del progetto SMART Generation una delle attività maggiormente svolte dagli adolescenti con lo Smartphone è chattare per comunicare con gli amici. Per questo proprio la "chat" è il tema degli incontri proposti che vogliono aiutare i ragazzi e le ragazze a riflettere sugli aspetti della comunicazione digitale che sono di supporto alle relazioni e su quelli che ne limitano le potenzialità. Un tema che alimenta un dibattito molto attuale è l'hate speech termine che indica l'uso di parole e discorsi che non hanno altra funzione a parte quella di esprimere odio e intolleranza verso una persona o un gruppo. Tema ancora più controverso nel caso della libertà di espressione su internet, dove non esistono specifiche normative internazionali condivise. Le grandi aziende come Google e Facebook affidano la compilazione delle norme di utilizzo dei servizi a un gruppo di lavoro specifico, che chiamano scherzosamente i Deciders, "quelli che decidono" (dal nomignolo dato al direttore del settore legale di Twitter, Nicole Wong, quando lavorava per Google).

Un elemento fondamentale della comunicazione via chat sono le emozioni che hanno la finalità di chiarire meglio il tono di un messaggio che essendo solo testuale si presta a diverse interpretazioni. Ci si chiede però se le emozioni siano sufficienti ad esprimere la ricchezza del nostro sentire interiore o non siano anch'esse oggetto di diverse interpretazioni. È anche vero che un adolescente può trovare più facile esprimersi attraverso la mediazione dello Smartphone.

Il percorso è stato differenziato in due perché nell'ambito delle relazioni vi sono differenze significative legate alla maggiore o minore età, ciascun insegnante/educatore potrà valutare quale percorso è più adatto ai propri ragazzi.

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

DESCRIZIONE	Attività di gioco intorno alle "faccine" delle emozioni della chat di whatsapp. I ragazzi giocano ad imitarle e ad esprimere a parole le emozioni rappresentate cercando di scoprire gli effetti che l'uso delle emozioni ha sulla comunicazione.
-------------	---

PAROLE CHIAVE	chat, emozioni, emozioni, relazioni, comunicazione, rispetto, lealtà, empatia, integrità
TARGET	12-14 anni
DURATA	1 ora
MODALITÀ	brainstorming, cooperative learning, recitazione
ATTREZZATURE TECNICHE	1 cellulare per gruppo, PC e proiettore e casse audio

Scheda del percorso 1 (12-14 anni)

Scopo

Questo avvitto vuole far riflettere i ragazzi sulle differenze tra una comunicazione a voce o di persona e una mediata dallo Smartphone, per esempio, le emozioni facilitano o ostacolano l'espressione delle mie emozioni? Una emozione riesce ad esaurire la descrizione di come mi sento? Al termine del workshop i ragazzi potranno così confrontarsi sulle possibilità e sulla modalità migliore di comunicare a seconda delle situazioni e delle persone con le quali si sta dialogando.

Avvitto a READER (12-14 anni): "Dentro la chat"

Per iniziare l'insegnante/educatore propone alla classe/gruppo la visione del video "Play your part for a #BetterInternetSG" (pubblicato sul canale youtube di Media Literacy Council di Singapore (vedi materiali nel sito del progetto)).

Il video permette all'insegnante di avviare un brainstorming tra i ragazzi per far emergere quali sono gli elementi fondamentali di una comunicazione digitale responsabile. La discussione si può basare sulle seguenti domande:

- siete d'accordo con il punto di vista del video?
- provate a definire le tre nuove emozioni che vengono proposte alla fine del video: rispetto – lealtà - empatia – responsabilità.

Avvitto a USER (12-14 anni): "Faccia da emozioni"

Prima di iniziare l'avvitto l'insegnante/educatore divide i ragazzi e le ragazze in gruppi da 3 a 6 componenti.

Quindi consegna a ogni gruppo la scheda di lavoro, intitolata "Scheda_emozioni", contenente la

rappresentazione delle faccine più usate. Utilizzando la scheda come guida i ragazzi dovranno in pochi minuti:

- descrivere, nel modo più preciso possibile, il significato di alcune emozioni (faccina nerd, faccina che ride con lacrime, faccina con gli occhi al cielo, faccina con aureola)
- giocare a riprodurre con il viso alcune emozioni a scelta (una delle emozioni più usate da loro)
- realizzare una foto oppure un brevissimo video per imitare alcune delle emozioni a scelta
- postare sul gruppo

A questo punto i gruppi consegnano una selezione delle immagini realizzate all'insegnante/educatore che le proietta in modo che tutte le possano vedere. I gruppi si sfidano ad indovinare a quale emozione si riferisce ogni foto o video proiettato.

Svolgendo l'attività i ragazzi infatti saranno resi conto della difficoltà di esprimere a parole o con una faccina la complessità delle emozioni.

L'attività si può concludere caricando i video o le foto su un social media usando #smartgeneraon_emocion per condividerle anche con i ragazzi degli altri paesi partner del progetto.

Attività CRITIC (12-14 anni): "Facce o parole"

In questa attività si sperimenta la differenza tra la comunicazione digitale e quella di persona. I gruppi formati in precedenza provano a:

1. scegliere alcune emozioni e si allenano ad esprimerle con il viso in modo naturale, senza imitare le emozioni
2. scegliere un semplice dialogo e recitarlo accompagnandolo prima con le "facce da emozioni" e poi con le normali espressioni del viso

A questo punto l'insegnante/educatore può proporre alcune domande per smolarle nei ragazzi una analisi critica del loro modo di esprimere le emozioni con lo Smartphone nella chat.

Alcune domande potrebbero essere:

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

Esempio di dialogo:

Per la recita del dialogo si può utilizzare una conversazione qualsiasi di quelle che i ragazzi fanno quotidianamente ad esempio:

A: "Questo weekend devo andare in montagna con i miei, che palle!!"

B: "Io invece andrò al concerto di Justin con Paolo e Maria"

A: "Figo!! Che fortuna! I miei genitori non mi lascerebbero mai andare a un concerto con gli amici"



Scheda "Scheda_Emoticon"



Avit à EVALUATOR (12-14 anni): “Reale o virtuale”

L'insegnante/educatore so porre ai ragazzi le domande della scheda “*Valutazione relazioni*”.

Scheda

“Valutazione relazioni”

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

Scheda del percorso 2 (15-17 anni)

DESCRIZIONE	Avit`a di simulazione di una chat, attraverso un gioco di ruolo, su un caso assegnato. Avit`a per la scelta di alcune regole da tenere presente nell'uso della chat di classe.
PAROLE CHIAVE	relazioni, chat, regole, comunicazione, bullismo
TARGET	15 -17 anni
DURATA	1 ora
MODALIT`A	brainstorming, navigazione, cooperative learning, gioco di ruolo
ATTREZZATURE TECNICHE	aula con la LIM o un videoproiettore connessi al PC smartphone (almeno 1 per gruppo), connessione internet

Scopo

Questa avit`a propone un confronto tra i ragazzi sulle diverse modalit`e e aspetti di utilizzo delle chat e in particolare della chat di classe/gruppo. In quali occasioni la chat si rivela un utile strumento e quando invece si dovrebbe preferire una comunicazione diretta? L'avit`a si conclude stabilendo un regolamento per l'uso responsabile della chat di classe/gruppo.

Avit`a a READER (15-17 anni): "Sempre connessi"

Per iniziare l'insegnante/educatore propone alla classe/gruppo la visione del video "Are You Lost In The World Like Me?" (il videoclip dell'omonima canzone del cantante americano Moby, le animazioni sono di Steve Cutts) (vedi materiali nel sito del progetto).

Il video permette all'insegnante/educatore di avviare un brainstorming tra i ragazzi per far emergere in modo provocatorio quali sono gli effetti dannosi dell'uso smodato del cellulare.

La discussione si pu`o basare sulle seguenti domande:

- 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?

Avit`a a USER (15-17 anni): "Chaamo!"

Per preparare l'avit`a l'insegnante/educatore crea un gruppo chat nel quale inserisce i ragazzi presenti. Il gruppo `e funzionale all'avit`a e sar`a cancellato una volta conclusa. L'insegnante/educatore, attraverso l'utilizzo di Whatsapp Web, collega la chat al proiettore in modo che tutti i messaggi siano comodamente visibili a tutti nello stesso momento.

A questo punto inizia il gioco di ruolo.

L'insegnante/educatore seguendo la traccia nella scheda "Caso per simulazione" presenta la situazione e assegna i ruoli che, per coinvolgere tutti i ragazzi, potranno essere interpretati da pi`u persone insieme. Dedicare poi un po' di tempo alla spiegazione e descrizione delle caratteristiche dei singoli personaggi che devono essere tenute nascoste agli altri.



Dal momento che alcuni ruoli prevedono comportamenti negativi è importante che l'insegnante/educatore stabilisca a priori dei limiti sia per quanto riguarda il linguaggio che per i contenuti aggressivi.

Una volta partita la chat, ogni gruppo dovrà interagire rispettando le caratteristiche assegnate al proprio personaggio. La chat procede fino al momento in cui tutti sono riusciti a interagire con più messaggi.

L'insegnante/educatore quindi invita i ragazzi ad analizzare quanto successo con domande quali:

- 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?

Scheda

"Gioco di ruolo Chat"

"TheBest" è la chat del gruppo di classe, i ragazzi non si conoscono ancora tutti ma Paolo è un tipo intraprendente e ha creato subito la chat per scambiarsi informazioni. Un giorno Lucia, che si trova in centro città per fare un giro con il suo ragazzo, posta sul gruppo un selfie che ritrae lei e il ragazzo davanti a una bella pasticceria, per comunicare a tutti che è felice e si sta divertendo. Alcuni commenti però non sono positivi...

Ruoli:

- Paolo: ha creato la chat per le comunicazioni che riguardano la classe e non accetta che qualcuno posti messaggi personali quindi se la prende con Lucia che secondo lui ha usato la chat in modo scorretto.
- Luca: gli piacciono un sacco le ragazze e Lucia è decisamente carina, sperava fosse libera e ci rimane male quindi posta commenti un po' sarcastici sulla coppia.
- Gabriele: spera che la chat sia un'occasione per diventare tutti dei buoni amici. Cercherà di mediare tra diverse posizioni.
- Monica: le piace essere al centro dell'attenzione e le dà decisamente fastidio che Lucia si sia messa così in mostra. Prova a farsi notare dagli altri...
- Roberta è una molto attenta al look e si esprime sempre in modo critico su come si vestono gli altri.
- Giorgio: è una persona che usa un linguaggio molto aggressivo e trova il modo di non essere mai d'accordo con nessuno.
- Lucia: in centro con il suo ragazzo si stava divertendo molto e le è venuta voglia di condividere con la sua classe quanto stava facendo, non pensava di suscitare critiche con il suo messaggio.

GIOCO DI RUOLO – QUALCHE CONSIGLIO

Gioco Di Ruolo significa giocare ad interpretare un personaggio di nostra invenzione inserendolo in un determinato contesto. In parole povere si intende "recitare" dimenticando quella parte di noi che è "il giocatore". Personaggio e giocatore nel Gioco Di Ruolo sono due persone completamente distinte che non interagiscono mai e i cui mondi non vengono mai a contatto.

Non vince nessuno. È un gioco di narrazione e di cooperazione. Lo scopo è divertirsi a inventare tutti insieme una storia.

Agire come agirebbe il proprio personaggio. Simpatie o antipatie della vita reale non devono influenzare il gioco.

Gli impropri fra personaggi non sono vietati purché questi non siano offensivi nei confronti del giocatore anziché del personaggio!

Ricorda che quanto ti viene detto o fatto appartiene alla simulazione, viene detto e fatto al personaggio che interpreti e non a te.



Avit à CRITIC (15-17 anni): “Alla ricerca della buona chat

L’avit à viene svolta mantenendo i gruppi precedenti. Ogni gruppo dovrà avere la disponibilità di un cellulare con connessione. L’insegnante/educatore propone una ricerca su internet con lo Smartphone per raccogliere suggerimenti su come utilizzare in modo adeguato le chat. Per evitare distrazioni il tempo per questa ricerca sarà ridotto a dieci o quindici minuti al massimo.

Terminata la ricerca, i gruppi mettono in comune quanto trovato. L’insegnante/educatore sollecita i ragazzi a esprimere anche le loro idee e proposte per una buona chat.

Avit à EVALUATOR (15-17 anni): “Chat, diamoci delle regole!”

L’avit à che conclude il workshop prevede che la classe/gruppo, tenendo presente le riflessioni svolte, i materiali trovati e le proposte, crei insieme un elenco di regole da seguire nell’uso della chat della classe/gruppo.

WORKSHOP DIDATTICO 3 – SICUREZZA DIGITALE

Percorso metodologico

Introduzione

Social network e Smartphone permettono di condividere, in qualsiasi momento e ambiente, spezzoni della propria vita e identità; Questo è tra i motivi della loro grande diffusione: pensiamo alle opportunità che si possono creare avendo una platea così numerosa, scambi di informazioni, approfondimenti, notizie in tempo reale e poi cosa c'è di più bello per un adolescente di rimanere in costante contatto con gli amici? Il prezzo per sentirsi parte di una community è però spesso la cessione di dati personali all'applicazione che vogliamo utilizzare e a volte anche agli aggregatori di dati di terze parti, ad esempio molti dei social network più diffusi si basano sulla geolocalizzazione e interagiscono con altri social richiedendo agli utenti l'accesso ai loro dati che normalmente viene concesso, ma senza sapere esattamente quali e per quale scopo. La stessa condivisione di contenuti può rappresentare in alcune situazioni un rischio, ad esempio rivelare pubblicamente dati personali o spostamenti può rivelarsi poco prudente. Anche in questo ambito una maggiore consapevolezza sui rischi ma anche sugli strumenti che le applicazioni mettono a disposizione per proteggere la nostra privacy e sentirsi più sicuri è utile a fare scelte prudenti senza rinunciare al divertimento.

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

Scheda del percorso

	A partire dalla visione di due profili simulati si individuano gli elementi potenzialmente rischiosi e quelli utili.
DESCRIZIONE	Nella successiva attività si approccia la privacy policy del servizio chat di Whatsapp e si conclude stabilendo un decalogo di strumenti e buone prassi.
PAROLE CHIAVE	diritti, doveri, privacy, dipendenza, rischi, opportunità.
TARGET	12-17 anni
DURATA	1 ora
MODALITÀ	brainstorming, navigazione, lavori di gruppo
ATTREZZATURE	Aula con proiezione e casse audio, smartphone
TECNICHE	

Scopo

Questo workshop si propone di riflettere su quali informazioni sia opportuno condividere sui social, perché possono rappresentare delle opportunità o portare vantaggi, e quali invece espongono a rischi attraverso la comunicazione anche indiretta di informazioni personali. 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.

Avit à READER: “Posta con la testa”

Per iniziare l’insegnante/educatore propone alla classe/gruppo la visione del video spot belga: “Amazing mind reader reveals his 'gift'” (<https://www.youtube.com/watch?v=F7pYHN9iC9I>)

Il video permette all’insegnante di avviare un brainstorming tra i ragazzi per far emergere la loro idea di sicurezza sulla rete. La discussione si può basare sulle seguenti domande:

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

Avit à USER: “Profiling”

Sperimentare questa avit à senza la divisione in gruppi; facendo le due domande solo, Prima di iniziare l’avit à l’insegnante/educatore divide i ragazzi in gruppi poi consegna a ogni gruppo la scheda di lavoro intitolata “Profili” che riproduce i contenuti di una ipotetica pagina social di due ragazzi.

L’insegnante/educatore chiede ai gruppi di mettere per iscritto su un foglio le risposte alle domande:

- Quali informazioni fornite nel profilo possono rappresentare un rischio, perché?
- Quali informazioni fornite nel profilo possono rappresentare un’opportunità, perché?

Dopo si chiede di correggere o integrare i profili con altri rischi e/o opportunità.

Successivamente i gruppi mettono in comune le loro considerazioni che l’insegnante/educatore può confrontare con i suggerimenti presenti nella scheda “Profili”.

Ora l’insegnante/educatore chiede ai ragazzi che hanno un profilo social di guardare le proprie pagine e porsi le stesse domande, tenendo il conto degli eventuali elementi di rischio e degli elementi di opportunità presenti nei loro post.

Al termine dell’avit à si condivide il bilancio risultante:

- Chi ha più elementi di rischio o più elementi che creano opportunità?

Avit à CRITIC: “La legge del web”

Utilizzando i gruppi dell’avit à precedente, l’insegnante/educatore chiede loro di utilizzare lo Smartphone per ricercare la Normativa sulla privacy di Whatsapp o di Instagram. A questo punto viene chiesto ai gruppi di cercare le risposte alle domande che seguono o ad alcune di esse:

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?

Al termine dell'attività l'insegnante/educatore invita i gruppi a condividere le risposte trovate e a confrontarle 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.

Scheda

"La legge del web – Instagram"

Questa scheda è un supporto per identificare i paragrafi all'interno della normativa che rispondono ai quesiti posti. Si ricorda che le normative vengono variate in modo abbastanza frequente, questi testi si riferiscono ai "Condizioni d'uso" e "Normativa sulla privacy" di Instagram di gennaio 2017.

Le risposte ad alcune domande è possibile trovarle visitando il "Centro per la sicurezza" <https://help.instagram.com>

Scheda
"La legge del web – Whatsapp"

Questa scheda è un supporto per identificare i paragrafi all'interno della normativa che rispondono ai quesiti posti. Si ricorda che le normative vengono variate in modo abbastanza frequente, questi testi si riferiscono ai "Termini di servizio" e "Informativa sulla privacy" di Whatsapp di gennaio 2017.

Le risposte ad alcune domande è possibile trovarle aggiornate visitando il sito www.whatsapp.com

Whatsapp non è un social network in senso stretto ma una applicazione che si occupa di messaggistica in tempo reale, mancano ad esempio le funzioni che rendono pubblici i contenuti a tutti o agli amici degli amici. Per questo motivo non è interessato ai nostri contenuti che non conserva sul server (salvo alcune eccezioni come la nostra richiesta di archiviazione) ma piuttosto ai metadati come tempi e modalità di accesso. Riflettiamo sul fatto che consegnamo tranquillamente a questa applicazione tutta la nostra rubrica telefonica, cedendo quindi informazioni che non sono solo nostre e delle quali non potremmo disporre.



Avit à EVALUATOR: "Regolati online"

Mantenendo sempre la suddivisione precedente dei ragazzi, l'insegnante/educatore propone ai gruppi la creazione di un decalogo di buone prassi da mettere in atto per proteggere se stessi e i propri dati e l'individuazione di strumenti che permettono di sfruttare senza rischi tutti le opportunità che i social offrono.

Al termine dell'avit à l'insegnante/educatore invita i gruppi a condividere le risposte trovate confrontandole se necessario con i contenuti della scheda "*Decalogo sulla sicurezza digitale*" per realizzare un elenco unico contenente i contributi di tutti.

Scheda
"Decalogo sulla sicurezza digitale"

ISTRUZIONI PER UNA MAGGIORE SICUREZZA

- ✓ Scegli una **password** sicura. Usa una combinazione di almeno sei numeri, lettere e segni di punteggiatura (come ! e &). La password dovrebbe essere diversa dalle altre password che utilizzi su Internet.
- ✓ Cambia la tua password regolarmente, specialmente se vedi un messaggio che ti chiede di farlo. Durante i controlli di sicurezza automatici, Instagram a volte recupera le informazioni di accesso che sono state rubate da altri siti. Se Instagram rileva che la tua password potrebbe essere stata rubata, il cambio della password su Instagram e altri siti ti aiuta a proteggere il tuo account e a prevenire l'attacco da parte di hacker in futuro.
- ✓ Non rivelare mai la password a qualcuno che non conosci e di cui non ti fidi.
- ✓ Assicurati che il tuo account e-mail sia protetto. Le persone che possono leggere le tue e-mail potrebbero anche riuscire ad accedere al tuo account.
- ✓ Disconnettiti dal Social quando usi un computer o un cellulare che condividi con altre persone. Non spuntare mai la casella "Resta collegato" quando effettui l'accesso da un computer pubblico, dato che in questo modo il tuo accesso verrà mantenuto anche quando chiudi la finestra del browser.
- ✓ Personalizza le impostazioni della privacy dei tuoi social
- ✓ In alcune occasioni può essere utile selezionare dal browser la modalità di navigazione anonima o privata in questo può servire per proteggere i dati bancari di pagamento o informazioni personali, come le credenziali di accesso ai social network, nel caso in cui questo computer dovesse essere utilizzato da più persone o soggetto a maggiori rischi di furto.
- ✓ Assicurati di sapere se il tuo account è pubblico o privato e come verranno diffusi i contenuti
- ✓ Disattiva la funzione di geolocalizzazione del tuo telefono se non vuoi far sapere dove ti trovi.

COMPORAMENTI OPPORTUNI

- ✓ Se qualcuno condivide foto o video che ti mettono a disagio, puoi smettere di seguire o bloccare la persona in questione. Puoi anche segnalare un contenuto se ritieni che violi le nostre Linee guida della comunità direttamente dall'applicazione.
- ✓ Assicurati di non aver problemi se le foto e i video che condividi mostrano chi sei a un pubblico vasto, che comprende ad esempio i tuoi genitori, insegnanti o datori di lavoro.
- ✓ Pensaci bene prima di autorizzare applicazioni di terzi.
- ✓ Non accettare mai di fare o condividere qualcosa che ti mette a disagio.
- ✓ Se sei vittima di bullismo, chiedi aiuto a un familiare o un insegnante di fiducia. Puoi anche rimuovere un commento da una foto che hai condiviso e segnalare atti di bullismo e intimidazioni nel Centro assistenza.
- ✓ Chiedi il permesso prima di pubblicare foto dove compaiono altre persone

WORKSHOP DIDATTICO 4 – CONOSCENZA DIGITALE

Percorso metodologico

Introduzione

Lo Smartphone attraverso la connessione e l'accesso al mondo è potenzialmente un contenitore di infinite conoscenze. Al pari di un computer, consente a chi lo utilizza di fruire rapidamente e liberamente di tutte le informazioni che circolano nel web. Come risulta dalla nostra ricerca i ragazzi considerano lo Smartphone un mezzo di acquisizione di abilità e competenze, non solo per il tempo libero ma anche in contesti scolastici e didattici. Nei ambienti digitali la conoscenza si sviluppa attraverso un'esplorazione veloce e condivisa, attraverso l'utilizzo di più codici mediali per recepire e produrre informazioni. Ma fino a che punto i ragazzi sono in grado di sfruttare tutte le opportunità di apprendimento e di informazione che il web può offrire? E allo stesso tempo, quanto sono capaci di difendersi da manipolazioni, estremismi, "fake news" o anche semplicemente notizie approssimate e veicolate dalla rete?

È necessario quindi fornire ai ragazzi gli strumenti per orientarsi e navigare consapevolmente nel mare di informazioni che il web propone ed essere in grado di valutare il livello di affidabilità e correttezza dei contenuti.

Obiettivi

- accrescere le abilità di ricerca di contenuti corrispondenti alle proprie esigenze
- valutare l'affidabilità delle informazioni e dei siti internet
- riflettere sulle modalità di diffusione di informazioni e notizie
- riflettere sulle culture veicolate
- apprendere criteri e modalità per riconoscere il vero dal falso
- supportare l'apprendimento

Scheda del Percorso

DESCRIZIONE	Avvicina alla ricerca del vero e del falso e degli elementi per valutare l'affidabilità dei siti attraverso una sorta di caccia al tesoro. Elaborazione di un decalogo delle regole di una corretta navigazione
PAROLE CHIAVE	Informazione, fake news, verità, debunking
TARGET	12-14 anni
DURATA	1 ora
MODALITÀ	gioco, riflessione in gruppo, ricerca on line
ATTREZZATURE TECNICHE	1 Smartphone per gruppo, PC e proiettore

Avit à READER: “Notizie online!”

Per iniziare, l’insegnante/educatore mostra sullo schermo o invia sulla chat di classe/gruppo due notizie, una vera e una falsa. Queste due notizie sono state scelte perché sono entrambe persistenti da diversi anni e internazionali. Ciascun insegnante/educatore può naturalmente scegliere notizie diverse.

Visualizzare i link

Notizia 1: “Scie chimiche: gli aerei in volo rilasciano sostanze chimiche velenose per l’uomo”

(Link proposto: <http://www.ilmeteo.it/nozie/scie-chimiche-ora-ufficiale>)

Notizia 2: “L’invasione di ragni volanti in Australia”

(Link

proposto:

<http://it.blastnews.com/ambiente/2015/05/l-invasione-in-australia-di-milioni-di-ragni-paracaduisti-ecco-perche-00412033.html>)

I ragazzi leggono le notizie e poi ciascuno decide, sulla base di proprie valutazioni, quale secondo lui è vera e quale è falsa. L’insegnante/educatore propone un rapido gioco per rendere evidenti le diverse posizioni. Per ciascuna notizia chiede ai ragazzi se è vera o falsa. A seconda della risposta, questi potranno posizionarsi su un lato diverso della stanza o semplicemente alzarsi in piedi o rimanere seduti. Ciascun gruppo deve giustificare la propria scelta. L’insegnante/educatore prende nota delle scelte ma non dà la soluzione.

Avit à USER: “Caccia al sito”

Prima di iniziare l’attività l’insegnante/educatore divide i ragazzi in gruppi.

Ciascun gruppo, attraverso una ricerca online, deve individuare gli elementi per capire se le notizie proposte nell’attività a Reader sono vere o false. È probabile che i ragazzi trovino qualche difficoltà a impostare correttamente la ricerca, quindi trascorsi alcuni minuti, l’insegnante/educatore li indirizza con l’aiuto della scheda “Criteri di affidabilità” nella quale sono indicati anche i siti di “debunking” dedicati a sfatare, con prove, le notizie false.

Al termine della ricerca l’insegnante/educatore invita i gruppi a mettere in comune gli elementi che hanno trovato e a valutarli insieme.

Scheda

“Criteri di affidabilità: come verificare una notizia”

Livello 1 (per i ragazzi più giovani)

- Il sistema più semplice e diretto per verificare l’attendibilità di una notizia è fare una ricerca su Google (o un altro motore di ricerca) inserendo come chiave il titolo della notizia o l’argomento di cui tratta e poi analizzare l’elenco dei risultati. Se la notizia gira sul web da qualche tempo, ha suscitato un dibattito ed è già stata dimostrata falsa, nella lista compariranno link a pagine web che la confermano ma anche a pagine che la smentiscono. Questo è un indizio importante che deve suscitare dubbi sull’attendibilità della notizia.
- Il secondo passo è verificare quali sono i siti che la smentiscono. Generalmente si tratta di siti cosiddetti di “debunking”. Il termine deriva dall’inglese “to debunk” che significa “smontare”. I siti di debunking nascono infatti con l’obiettivo dichiarato di combattere la disinformazione in rete “smontando” e smentendo, applicando metodologie scientifiche, le affermazioni e le notizie false, esagerate e antiscientifiche.

Siti di debunking (in italiano)

- “Il disinformatico”, il sito di Paolo Attivissimo (<http://attivissimo.blogspot.it/>)
- Il blog di David Puente (www.davidpuente.it)
- www.bufale.net
- Pagellapolitica.it, il sito che nasce con l’intento di verificare le affermazioni dei politici

Tra i siti in inglese ci sono www.snopes.com, il “padre” di tutti i siti di debunking, e www.bellingcat.com, interessante sito inglese che utilizza le mappe satellitari per verificare le notizie

Livello 2

Sono diversi gli elementi ulteriori rispetto a quelli già presentati che ci aiutano a capire se la notizia che ci è arrivata sul cellulare è vera:

- Incrociare i dati di più fonti (almeno tre) secondarie. Ovvero, se la stessa notizia è presente su più organi di informazione di solito affidabili è ragionevole (ma non certo) pensare che sia vera.
- Cercare conferma da una fonte primaria: per esempio, se la notizia riguarda una persona nota, cercare sul sito ufficiale di quella persona. Se riguarda un’informazione attribuita al Governo, cercare sul sito del Governo
- Se è passato un certo tempo dopo che la notizia è stata pubblicata e non ci sono smentite o rettifiche è ancora più ragionevole pensare che sia vera. Quindi: controllare sempre la data di un articolo e diffidare di quelli che non la riportano
- Verificare la testata del sito: è una testata giornalistica riconosciuta? È un blog gestito da una sola persona? Gli autori del sito si presentano o presentano il loro sito? Più queste informazioni sono vaghe, meno il sito è affidabile
- All’interno dell’articolo che state leggendo sono citate con chiarezza le fonti? Se si parla genericamente si “ricerche eseguite da studiosi di un’università americana”, senza citare il titolo delle ricerche, quando sono state fatte, da quali studiosi di quale università, è obbligatorio diffidare
- Attenzione anche alla grafica e allo stile del sito: se abbondano le parole scritte tutte in maiuscolo, i caratteri evidenti, i punti esclamativi e frasi come “tutta la verità!”, “ci hanno imbrogliato!” oppure teorie sul controllo totale da parte di poteri occulti, siete quasi sicuramente entrati in un sito di bufale

Ultimo elemento da tenere presente: il fatto che la notizia straordinaria ti sia stata girata da un tuo amico, da un compagno di classe, da tuo fratello o da tuo zio non ne fa una notizia vera.

47

Altre notizie che si potrebbero trattare:

Il questionario britannico "razzista"

<http://www.ilfattoquotidiano.it/2016/10/12/uk-scuole-distinguono-tra-italiani-napoletani-e-siciliani-lambasciatore-siamo-uniti-dal-1861/3091710/>

debunking:

<http://www.ilpost.it/2016/10/13/questionario-britannico-lingue/>

<http://www.valigiablu.it/studenti-italiani-schedati-uk/>

<https://www.wired.it/attualita/media/2016/10/13/italiani-napoletani-siciliani-questionario/>

Bonsaikitten: gattini in bottiglia

<http://www.notizie-incredibili.com/bonsai-kitten.html>

debunking:

<http://www.ilpost.it/2015/12/18/bufala-gatti-in-bottiglia-gattini-bonsai/>

Altri materiali sulle scie chimiche:

http://www.sciechimiche.org/scie_chimiche/index.php?option=com_content&task=view&id=350&Itemid=420 questo sito è pericoloso perché costruito molto bene e con una parvenza di scientificità notevole

.....

Avit à CRITIC: “Cyber verità”

L’insegnante/educatore distribuisce a ogni ragazzo un brevissimo quesionario che servirà da base per avviare un brainstorming che aiuti la consapevolezza dei ragazzi sui loro comportamenti e sulle loro capacità di fare ricerche in internet o di leggere i risultati di una ricerca.

SIMULARE INSIEME IL QUESTIONARIO: decidere quali domande oppure se farle tu e e come visualizzarle

Le domande contenute nel quesionario:

Dalla chat degli amici o della classe ti arriva una notizia buffa, curiosa o interessante. Cosa fai?

1. la giri immediatamente ad altri amici
2. la verifichi e poi decidi se girarla agli amici oppure no

Invece della notizia arriva il link al sito che la contiene. Ti connetti al sito e: (è possibile scegliere più di una risposta)

1. leggi la notizia e immediatamente la linki a qualcun’altro
2. controlli la testata del sito per capire chi ha diffuso l’informazione
3. verifichi la data della notizia per capire se è vecchia o attuale
4. controlli se l’articolo è firmato
5. guardi anche altre notizie del sito per capire di che genere è

Fai una ricerca per la scuola su un tema specifico. Hai inserito il titolo o le parole chiave in Google e sono usciti moltissimi risultati. Come ti comporti?

1. prendi il primo della lista e fai copia incolla
2. ti fidi solo di Wikipedia
3. provi a confrontare siti diversi per vedere se le informazioni corrispondono

Sulla base delle risposte date dai ragazzi l’insegnante/educatore avvia una discussione su come riconoscere l’attendibilità di siti e informazioni.

Avit à EVALUATOR: “Decalogo web”

Per iniziare l’attività l’insegnante/educatore divide i ragazzi in gruppi. Ciascun gruppo prova a elaborare le dieci buone regole per una ricerca affidabile in internet e per una lettura e una diffusione consapevole delle notizie. Al termine del tempo assegnato, si mettono in comune le regole elaborate e sulla base di queste la classe/gruppo definisce il proprio Decalogo web.



In collaborazione con



DESCRIVI L'EMOZIONE

