



FEBBRAIO – MAGGIO 2017

SMARTPHONE EDUCATION

*Un Modello Pedagogico per un uso consapevole dello
Smartphone*

GUIDA DIDATTICA PER INSEGNANTI ED EDUCATORI

WORKSHOP DIDATTICO 2 – RELAZIONI DIGITALI



Erasmus+

INDEX

WORKSHOP DIDATTICO 2 – RELAZIONI DIGITALI	3
<i>Percorso metodologico</i>	3
Attività <i>READER</i> (12-14 anni): “Dentro la chat”	4
Attività <i>USER</i> (12-14 anni): “Faccia da emoticon”.....	4
Attività <i>READER</i> (15-17 anni): “Sempre connessi”	9
Attività <i>USER</i> (15-17 anni): “Chattiamo!”	9
Attività <i>CRITIC</i> (15-17 anni): “Alla ricerca della buona chat.....	12
Attività <i>EVALUATOR</i> (15-17 anni): “Chat, diamoci delle regole!”	12

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 ma per godere appieno dei suoi vantaggi e non cadere nelle trappole della comunicazione digitale occorre prendersi il tempo per riflettere su qual è il modo di comunicare appropriato, qual 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 emoticon 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 emoticon 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'abito 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

DESCRIZIONE	Attività di gioco intorno alle "faccine" delle emoticon 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 emoticon ha sulla comunicazione.
PAROLE CHIAVE	chat, emoticon, 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

- individuare gli strumenti che favoriscono le relazioni

Scheda del percorso 1 (12-14 anni)

Scopo

Questa attività vuole far riflettere i ragazzi sulle differenze tra una comunicazione a voce o di persona e una mediata dallo Smartphone, per esempio, le emoticon facilitano o ostacolano l'espressione delle mie emozioni? Una emoticon 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.

Attività 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 emoticon che vengono proposte alla fine del video: rispetto – lealtà - empatia – responsabilità.

Attività USER (12-14 anni): "Faccia da emoticon"

Prima di iniziare l'attività 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_emoticon*", 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 emoticon (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 emoticon più usata da loro)
- realizzare una foto oppure un brevissimo video per imitare alcune delle emoticon 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 tutti le possano vedere. I gruppi si sfidano ad indovinare a quale emozione si riferisce ogni foto o video proiettati.

Svolgendo l'attività i ragazzi infatti si 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 *#smartgeneration_emoticon* 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 emoticon

2. scegliere un semplice dialogo e recitarlo accompagnandolo prima con le “facce da emoticon” e poi con le normali espressioni del viso

A questo punto l’insegnante/educatore può proporre alcune domande per stimolare 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 emoticon e quelle espresse di persona?
- nella chat quali sono le occasioni in cui utilizzi le emoticon?
- quando devi farti capire bene utilizzi più il testo o le faccine?
- attraverso la chat e le emoticon riesci a esprimere tutto quello che vuoi dire?
- in quali occasioni aspetti a comunicare perchè preferisci parlare di persona?

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"

		DESCRIVI L'EMOZIONE
		
		
		
		
		
		
		
		
		
		
		
		
		
		
		
		
		

	DESCRIVI L'EMOZIONE
	
	
	
	
	
	
	
	
	

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

L’insegnante/educatore sottoporre ai ragazzi le domande della scheda “Valutazione relazioni”.

Scheda

“Valutazione relazioni”

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

	a voce	in chat	entrambe
auguri di compleanno			
accordarsi per uscire con gli amici			
conoscere nuovi amici			
mettersi con un ragazzo/ragazza			
lasciare il ragazzo/ragazza			
sapere come sta un amico/amica			
raccontare un fatto piacevole che ti è accaduto			
raccontare un fatto spiacevole che ti è accaduto			
raccontare cosa stai facendo			

Scheda del percorso 2 (15-17 anni)

DESCRIZIONE	Attività di simulazione di una chat, attraverso un gioco di ruolo, su un caso assegnato. Attività 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
MODALITÀ	brainstorming, navigazione, cooperative learning, gioco di ruolo
ATTREZZATURE TECNICHE	aula con la LIM o un videoproiettore connessi al PC smarthphone (almeno 1 per gruppo), connessione internet

Scopo

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

Attività 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 può 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?

Attività USER (15-17 anni): "Chattiamo!"

Per preparare l'attività l'insegnante/educatore crea un gruppo chat nel quale inserisce i ragazzi presenti. Il gruppo è funzionale all'attività e sarà 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 più 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.

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

L’attività 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.

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

L’attività 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.

In collaborazione con

