eclectica+



Rete senza fili
xcorsi

ReTE SENZA FILI
connessioni NAZIONALI

Progetto finanziato dal Dipartimento Politiche Antidroga DPA
della Presidenza del Consiglio dei Ministri

Il progetto Rete senza fili. Connessioni nazionali, realizzato da Eclectica+ Ricerca e Formazione Impresa Sociale s.r.l. in partenariato con Cooperativa Coesioni Sociali Cooperativa Sociale è finanziato dal Dipartimento Politiche Antidroga DPA della Presidenza del Consiglio dei Ministri.

Il progetto ha utilizzato il kit didattico Rete senza fili XCorsi realizzato con il supporto finanziario del Ministero della Salute – CCM nell'ambito del progetto Rete senza fili. Salute e Internet Addiction Disorder (IAD): tante connessioni possibili, bando 2018.

Centro nazionale per la prevenzione e il Controllo delle Malattie

PROGETTO EDITORIALE
Eclectica
Istituto di ricerca e formazione
www.eclectica.it

Responsabile scientifico
Giuseppe Sacchetto
Dipartimento Dipendenze Patologiche
ASL CN2

A cura di
Franca Beccaria
Antonella Ermacora
Giuseppe Masengo

con il contributo di Alice Scavarda

Con la collaborazione degli operatori socio-sanitari delle esperienze di ***Cà Dotta, Display, Prox Experience***

Concept e grafica
gianlucabottini
bottinivisual.com

UNITÀ OPERATIVE

Piemonte:
ASL CN2 Alba Bra: Dipartimento Dipendenze Patologiche, referente: *dr.ssa Carmen Occhetto.*
Dipartimento di prevenzione, referente: *dr.ssa Laura Marinaro.*
ASL città di Torino, Dipartimento delle Dipendenze, referente: *Roberto Fiorini.*

Sicilia:
ASP 3 Catania: U.O. Educazione e Promozione della Salute, referente: *dr. Salvatore Cacciola.*

Veneto:
Aulss 7 Pedemontana Regione del Veneto, UO Dipartimentale Prevenzione delle malattie croniche non trasmissibili e promozione salute
referente: *dr.ssa Fabrizia Polo.*

Marche:
ASUR Area Vasta n. 2 sede di Ancona, Unità Operativa Promozione della Salute - UOC Screening Oncologici - Dipartimento di Prevenzione
referente: *dr. Stefano Berti: stefano.berti@sanita.marche.it*

Toscana:
Usl Toscana Nord Ovest ambito territoriale Viareggio, Servizio Dipendenze, referente: *dr. Guido Intaschi.*

Istituto Superiore di Sanità,
Centro Nazionale Dipendenze e Doping,
referente: *dr.ssa Adele Minutillo.*

https://retesenzafili.it/manuali-download

Inquadra il QR code con lo smartphone o fai clic sul link per scaricare il manuale e i suoi allegati



ReTE SEnZa FiLI
connessioni
NAZIONALI



Indice

Introduzione p. 5

Le attività p. 7

La tecnologia per me p. 11

Io&voi, Io&gli altri p. 15

Risiko: uso e abuso del tempo p. 19

Cosa mi porto a casa p. 23

I messaggi che vorrei/non vorrei ricevere p. 25

A che gioco giochiamo p. 29



Introduzione

Come mostra il **Piano Nazionale Scuola Digitale** del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, la scuola è considerata una piattaforma che consente agli studenti di sviluppare le competenze per poter crescere, nella quale le tecnologie occupano un ruolo di primo piano. La sfida della scuola digitale, secondo il documento, è proporre modelli di interazione didattica che utilizzano la tecnologia fornendo agli studenti un'alfabetizzazione informativa e digitale e competenze trasversali. L'obiettivo è, da un lato, trasformare gli studenti in utenti consapevoli degli strumenti digitali, dall'altro gli insegnanti in facilitatori di processi didattici innovativi basati su contenuti più familiari agli studenti. La formazione del personale docente di ogni grado, ordine e disciplina è considerata un prerequisito fondamentale per favorire l'adozione del nuovo paradigma metodologico e consentire il passaggio dalla scuola della trasmissione a quella dell'apprendimento. Gli obiettivi degli insegnanti restano immutati: favorire gli apprendimenti degli studenti, svilupparne le competenze cognitive, ma anche emotive e relazionali, al fine di massimizzare i loro risultati presenti e futuri. Cambiano però le modalità didattico-metodologiche con cui si realizzano tali

obiettivi, al fine di adeguarsi a una realtà che cambia rapidamente e richiede agli studenti di esercitare un ruolo attivo sviluppando flessibilità e agilità mentale.

La **media education** (Rivoltella, 2017) si configura come: l'educazione **ai** media, che stimola l'analisi dei linguaggi e il senso critico verso i contenuti veicolati; l'educazione **con** i media, che utilizza il digitale come strumento da integrare nel bagaglio formativo tradizionale; l'educazione **per** i media, che realizza prodotti nell'ottica dell'imparare a leggere i media "scrivendo" con essi *(learning by doing)*; l'educazione **nei** media, per cui il digitale diventa l'ambiente in cui si generano apprendimenti partecipativi; l'educazione **sui** media, che promuove consapevolezza critica sull'ecosistema mediale e sugli stili di utilizzo corretti del digitale.

In linea con tali principi, l'**educazione digitale** è intesa non solo come utilizzo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione all'interno della didattica, ma anche come sviluppo di un approccio critico e sistemico alle trasformazioni in atto. L'educazione digitale ha lo scopo di mettere gli studenti, fin dall'epoca della scuola primaria, in grado di gestire dinamiche e processi prodotti dall'innovazione tecnologica. L'obiettivo è che possano utilizzare i diversi strumenti e abitare i nuovi ambienti con consapevolezza dei rischi e delle potenzialità che li caratterizzano. Si tratta non solo di fornire agli studenti competenze di *media literacy*, quali il *digital storytelling* (Bonaccini, Contini 2019) ovvero la capacità di costruire narrazioni con strumenti digitali, ma soprattutto di educarli ai diritti e ai doveri legati all'uso delle tecnologie (Midoro, 2016; Gui, 2019). La **cittadinanza digitale,** infatti, implica la consapevolezza delle responsabilità, dei processi di causa-effetto, dei meccanismi identitari e relazionali coinvolti. L'obiettivo è educare e formare bambini e adolescenti, futuri cittadini, a raccogliere e organizzare le informazioni in modo logico, a sviluppare un pensiero critico e a saper costruire e rafforzare relazioni soddisfacenti ed efficaci online e offline.



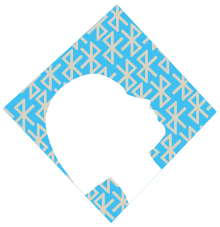
A tal fine, è utile sviluppare e rafforzare le competenze sociali, cognitive ed emotive che servono ai bambini e agli adolescenti ad affrontare le esigenze e i cambiamenti della vita quotidiana. Si tratta delle **life skill**, definite dall'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) come competenze indispensabili per favorire un miglior adattamento e un maggiore benessere psicosociale. Si tratta di un insieme di abilità e competenze personali che consente alle persone di controllare la propria esistenza e di convivere con il proprio ambiente, modificandolo.

Non essendo predisposizioni innate, possono essere sviluppate e rafforzate grazie a interventi ed esperienze specifiche e mirate. La scuola rappresenta un contesto privilegiato di promozione delle life skill degli studenti.

Il kit **Rete senza fili_Percorsi** intende favorire lo sviluppo di alcune life skill cognitive (pensiero critico e pensiero creativo), emotive (consapevolezza di sé e gestione delle emozioni) e relazionali (empatia, comunicazione efficace, relazioni efficaci) degli studenti di età compresa tra i 10 e gli 11 anni. Tale kit si rivolge quindi agli **insegnanti delle classi quarte e quinte delle scuole primarie,** prevedendo il loro coinvolgimento diretto e attivo nella realizzazione degli interventi attraverso il normale svolgimento dell'attività curriculare.

Il kit "Rete senza fili_Percorsi" è composto da:

Tre attività obbligatorie:



La tecnologia per me: a partire dalla selezione di alcune immagini considerate rappresentative di diversi aspetti del digitale, si elabora una mappa delle rappresentazioni della tecnologia digitale nella classe e si termina con una *digital challenge.*



Io&voi, io&gli altri: grazie a un gioco di presentazione, si discutono i rischi e le opportunità relative alla diffusione di informazioni online e si visiona un video sull'utilizzo di Internet in sicurezza.



Risiko: uso e abuso del tempo: dopo la partecipazione a un'attività chiamata "linea del rischio", gli studenti sono chiamati a immaginare il finale di alcuni video proposti.

Un'attività di rielaborazione:



Cosa mi porto a casa: attività di chiusura, tesa a riprendere quanto fatto nel percorso didattico attraverso la creazione di uno slogan o di un disegno che rappresenti i messaggi recepiti e trasmessi durante le attività.

Due attività opzionali:



I messaggi che vorrei/non vorrei ricevere: si tratta di un'unità specifica sulla messaggistica, tema affrontato attraverso un gioco di lettura a coppie che può diventare un gioco di ruolo, al fine di rafforzare la consapevolezza delle conseguenze delle comunicazioni scritte e orali.



A che gioco giochiamo: attività specifica sui videogiochi che, attraverso un'intervista a coppie, consente di elaborare una mappa dei consumi videoludici e delle opinioni della classe e di fornire alcune informazioni sull'utilizzo dei videogiochi (mercato, contenuti e tempo).

Nota: *L'attività di rielaborazione va svolta al termine delle tre attività obbligatorie oppure, se effettuate, dopo le due attività opzionali.*

Alcune attività prevedono l'utilizzo di schede specifiche utili alla realizzazione di giochi o all'approfondimento di concetti. **Gli allegati citati nella descrizione di ciascuna attività si trovano al fondo del manuale ma sono altresì scaricabili dal blog *www.retesenzafili.it***
Si raccomanda l'organizzazione di una serata destinata ai genitori, in continuità con le attività svolte con i ragazzi: a partire dalla presentazione dei lavori fatti in classe, è possibile affrontare le tematiche di approfondimento anche con i genitori.

Indicazioni metodologiche

Di seguito vengono elencate alcune indicazioni metodologiche utili all'insegnante nella realizzazione degli interventi educativi in classe.



All'insegnante è richiesto di **attuare tutte le unità didattiche obbligatorie** contenute e descritte nella proposta e di valutare la realizzazione delle attività opzionali in base al possesso o meno di conoscenze specifiche in merito, poiché tali unità trattano temi specifici, ovvero messaggistica e videogiochi. La letteratura scientifica evidenzia che gli interventi di promozione della salute in classe sono efficaci se continuativi e integrati all'interno di un percorso. La realizzazione del percorso didattico permette da un lato di rafforzare le life skill degli studenti e dall'altro di trasmettere messaggi di prevenzione di comportamenti a rischio e promozione del benessere psicosociale dei bambini.

Gli interventi previsti sono stati progettati in modo da poter essere realizzati dagli insegnanti indipendentemente dal loro stile di lavoro e dalle caratteristiche della classe. Si raccomanda di realizzare il percorso obbligatorio seguendo l'ordine in cui sono presentate e descritte le unità didattiche. Lo svolgimento delle attività didattiche in sequenza è funzionale a trattare temi via via più complessi e articolati, consentendo così agli studenti di avere il tempo di acquisire consapevolezza delle proprie rappresentazioni e modalità di utilizzo delle tecnologie digitali.

Gli interventi educativi sono previsti per essere realizzati in modo flessibile e dinamico in un'ottica multidisciplinare. Si suggerisce all'insegnante di svolgere il percorso all'interno del programma curriculare, lavorando in rete con altri colleghi non direttamente coinvolti nell'iniziativa. Per ogni attività sono indicati spunti per individuare all'interno della propria materia e di eventuali altre materie collegamenti per riprendere e approfondire i temi trattati. Si tratta di spunti che possono essere integrati, ampliati o modificati, a discrezione dell'insegnante, perché il rinforzo delle attività svolte con la classe è di fondamentale importanza per far sedimentare i contenuti trasmessi.

Le attività sono condotte dall'insegnante con l'intera classe attraverso l'uso di una metodologia di tipo attivo-partecipativo.
I bambini sono coinvolti direttamente nell'apprendimento e nella rielaborazione di conoscenze e abilità e devono quindi essere considerati protagonisti attivi degli interventi. È richiesta l'attivazione dell'intero gruppo classe, perché il cambiamento di atteggiamento e comportamento dev'essere condiviso con i propri pari. Pertanto, l'intervento risulterà tanto più efficace quanto più l'insegnante sarà in grado di implementare metodologie didattiche attive e partecipative e di gestire le dinamiche di gruppo interne alla classe.

È necessario che l'insegnante curi la conduzione delle attività sia dal punto di vista comunicativo sia dal punto di vista ambientale. Si tratta da un lato di mettere in atto un ascolto attivo e non giudicante atto a valorizzare i contributi dei diversi alunni. Dall'altro, si tratta di scegliere il luogo più idoneo per lo svolgimento delle attività a seconda delle caratteristiche della scuola e della classe.
Molte delle attività proposte sono da realizzare in coppia o in piccoli gruppi. Per la formazione delle coppie o dei singoli gruppi si raccomanda all'insegnante di seguire i criteri ritenuti più idonei, a partire dalla conoscenza delle dinamiche relazionali proprie della classe. L'obiettivo è di evitare conflitti e comportamenti di accentramento o di esclusione da parte di singoli studenti.
Il kit è fondato sull'*edutainment*, perché l'apprendimento nell'età dello sviluppo avviene più facilmente se accompagnato da attività ludiche, ma sarà cura dell'insegnante facilitare la comprensione della serietà degli argomenti trattati.

Bibliografia

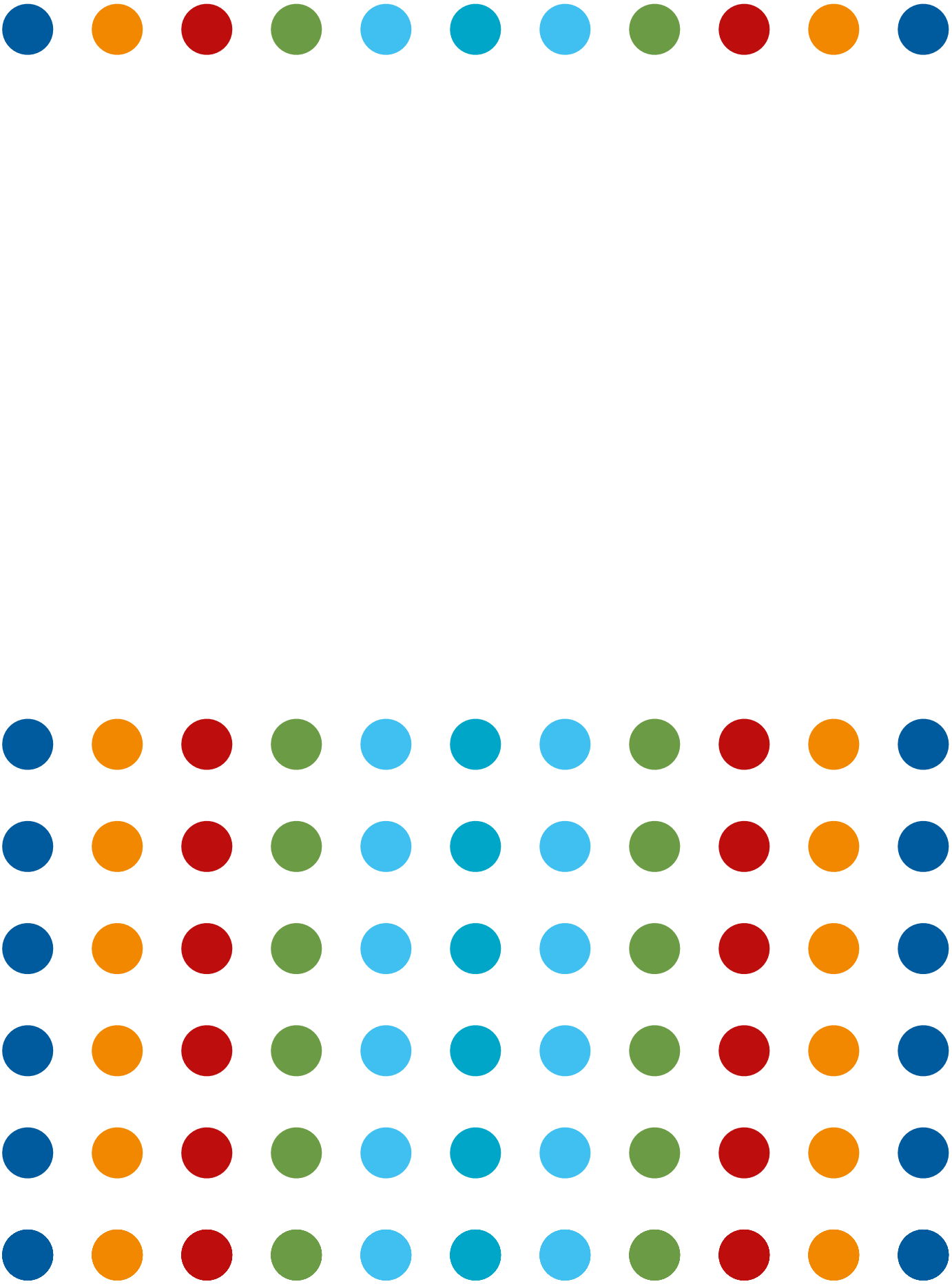
Bonaccini S., Contini A. 2019 (a cura di).
Il digital storytelling nella scuola dell'infanzia. Contesti, linguaggi e competenze.
Parma: Edizioni Junior.

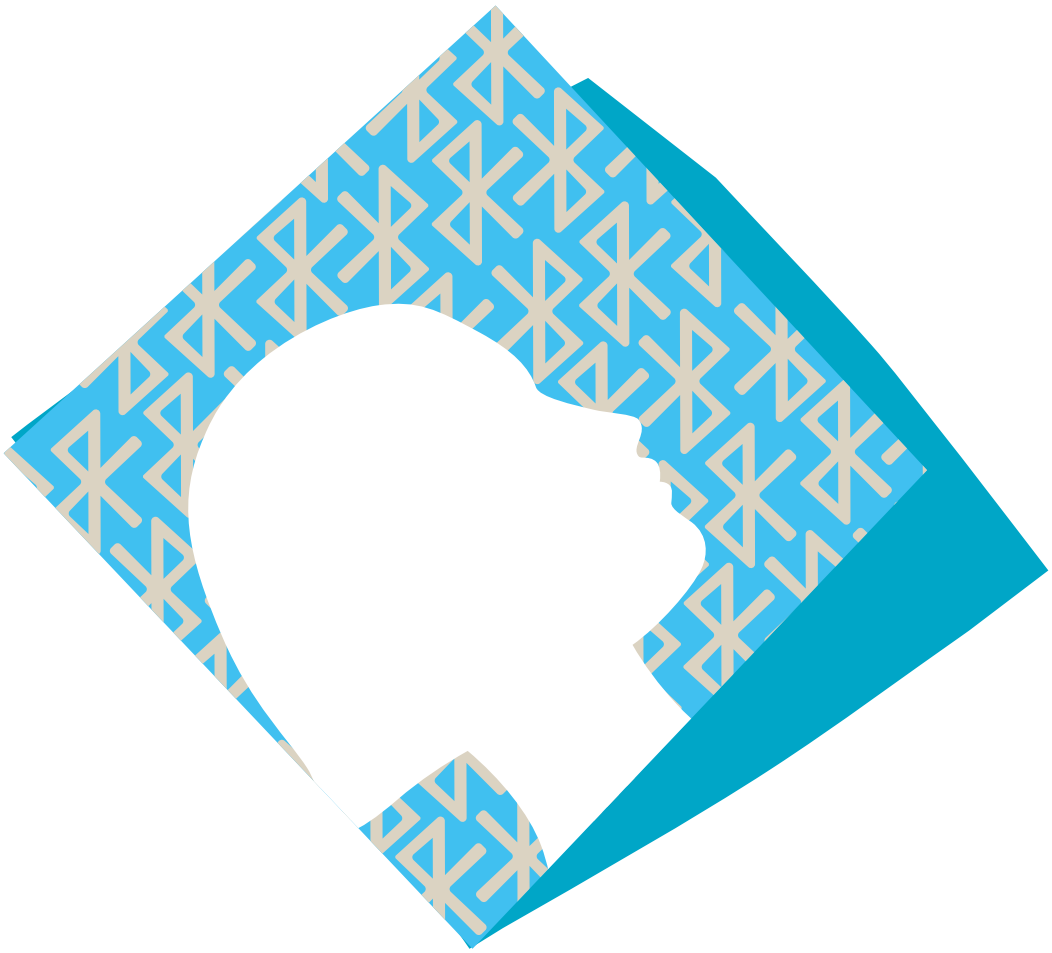
Gui M. 2019.
Il digitale a scuola. Rivoluzione o abbaglio?
Bologna: Il Mulino.

Midoro V. 2016.
La scuola ai tempi del digitale. Istruzioni per costruire una scuola nuova.
Milano: Franco Angeli.

Rivoltella P.C. 2017.
Media Education. Idea, metodo, ricerca.
Brescia: Editrice La Scuola.







"La tecnologia per me"

La tecnologia per me: a partire dalla selezione di alcune immagini considerate rappresentative di diversi aspetti del digitale, si elabora una mappa delle rappresentazioni della tecnologia digitale nella classe e si termina con una *digital challenge.*

Descrizione attività

L'attività si suddivide in tre fasi:

1. Apertura
2. Immagini della tecnologia
3. Digital Challenge

1 APERTURA (5')

L'insegnante introduce l'attività, spiegando che si lavorerà sulla tecnologia digitale e su come essa sia presente nelle nostre vite, sia dei ragazzi che degli adulti. Tanti di noi hanno in casa dispositivi tecnologici digitali: televisione, tablet, smartphone, console per videogiochi. Come li usiamo? Che cosa ne pensiamo? L'insegnante spiega che durante l'attività i bambini possono **esprimere la propria opinione liberamente,** senza timore di voti o giudizi: è importante raccogliere e confrontare i pareri, i dubbi e le esperienze di tutti.

2 IMMAGINI DELLA TECNOLOGIA (35'- 45')

L'insegnante proietta quindi sulla LIM un montaggio di 10-12 immagini relative alla tecnologia *(scaricabili dal blog https://retesenzafili.it/manuali-download)*. In questa prima fase i ragazzi devono semplicemente guardare le immagini, senza commentarle. **Le immagini sono state selezionate per rappresentare diversi aspetti del digitale:** utilizzo individuale e in gruppo, oggetto che permette di aumentare le conoscenze ed esprimere la creatività, strumento di lavoro, di comunicazione e di svago. Il montaggio ripete per due volte il ciclo di immagini, per permetterne una maggiore memorizzazione. Dopo una carrellata iniziale, l'insegnante le fa vedere una ad una, descrivendone i contenuti.
Al termine della visione l'insegnante chiede a ciascun ragazzo/a, individualmente e per iscritto, di rispondere a questa domanda: "Quale immagine associ a che cos'è per te la tecnologia? Spiegane brevemente il motivo". L'immagine scelta deve essere una sola per ciascuno; la spiegazione del perché può essere molto semplice. Quando tutti i ragazzi hanno fatto la loro scelta con la motivazione, l'insegnante chiede a ciascuno di leggere quanto scritto, riportando le risposte su una lavagna o su un cartellone. Al termine della restituzione emergerà una **mappa delle rappresentazioni della tecnologia digitale all'interno della classe.** L'insegnante può quindi commentare con i ragazzi quanto emerso dalle scelte individuali. Quali immagini hanno avuto più preferenze? Quali motivazioni ricorrono maggiormente? Sono più numerose le immagini in cui sono protagoniste le persone o quelle in cui predomina l'oggetto tecnologico? Quali immagini, invece, non sono state scelte? Perché? L'insegnante appunta sulla lavagna alcune parole chiave e osservazioni che emergono dalla discussione. Al termine, prima di passare alla fase successiva, fa una breve **sintesi** di quanto è stato detto, scrivendo sulla lavagna o su un documento a parte i temi chiave. A titolo di esempio: quando la tecnologia digitale facilita le relazioni e quando invece le ostacola? La possono usare tutti o è meglio porre dei limiti di età? Che cosa ci fa guadagnare e che cosa rischia di farci perdere? Come potrebbe essere la tecnologia futura?

3 DIGITAL CHALLENGE (20'- 25')

L'insegnante divide i ragazzi in squadre di tre-quattro giocatori. Ciascuna squadra deve rispondere correttamente e nel minor tempo possibile alle domande che vengono proiettate sulla LIM o con il proiettore. Il quiz, composto da una decina di domande *(si veda allegato 1)* può essere giocato in modalità analogica, con la divisione in squadre: ogni squadra deve rispondere alle domande utilizzando una bandiera oppure un campanello. Nel primo caso si tratta di un gioco di movimento, i capisquadra devono andare a prendere la bandiera appena sanno la risposta e chi arriva prima vince. Nel secondo caso si tratta di fornire ogni gruppo di uno strumento sonoro per rispondere alle domande. L'insegnante sceglie la modalità in base alle dinamiche relazionali della classe.
Al termine della partita l'insegnante riprende le domande e le commenta, soffermandosi in particolare sui quesiti che hanno avuto più errori e fornendo ai ragazzi alcune informazioni aggiuntive. A titolo di esempio: il ruolo del mercato, l'importanza della privacy, la verifica delle informazioni online.

L'insegnante chiude l'attività ricordando ai ragazzi che nelle iniziative successive verranno ripresi e approfonditi alcuni degli aspetti emersi in questa prima attività.
L'insegnante ha la possibilità di introdurre alcuni argomenti legati alla tecnologia, ma anche di dare informazioni corrette ai ragazzi, ad esempio l'età a partire dalla quale si possono usare i social ***(13 anni con il consenso dei genitori).***

Destinatari
L'attività è rivolta ad alunni delle **classi quarte e quinte della Scuola Primaria.**

Obiettivi specifici
- Rilevare le abitudini di consumo e le conoscenze rispetto alle tecnologie digitali già presenti all'interno della classe.
- Far emergere rappresentazioni dominanti rispetto alla tecnologia.
- Fornire ai ragazzi alcune informazioni e competenze rispetto all'utilizzo critico e consapevole della tecnologia digitale.
- Stimolare i dubbi, le domande, la discussione e il confronto di opinioni rispetto all'utilizzo del digitale.

Life skill specifiche
Pensiero critico; consapevolezza di sé; prendere decisioni.

Durata
L'attività può durare dai 60 ai 75 minuti: la durata varia sulla base del tempo dedicato alla discussione che segue la scelta delle immagini nella seconda fase.

Spazi e attrezzature
L'attività può essere svolta in una normale aula scolastica.
Per la fase 2 (Immagini della tecnologia) sono necessari una LIM o un videoproiettore collegati a computer, le immagini, una lavagna di ardesia e/o cartelloni.
Per la fase 3 *(digital challenge)* sono ugualmente necessari LIM o videoproiettore per visualizzare le domande del quiz; il restante materiale (una bandierina oppure un campanello) dipende dalla modalità con cui si sceglie di far giocare le squadre.

Collegamenti con la didattica/suggerimenti interdisciplinari
L'attività permette di lavorare su alcune delle otto **competenze chiave** individuate dalla Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18/12/2006: competenza digitale, competenze sociali e civiche, consapevolezza ed espressione culturale.
Arte ed educazione alle immagini: l'insegnante potrebbe proporre un'esercitazione ad hoc a partire dalle immagini che sono state prese in considerazione nella parte iniziale dell'attività.
Storia: l'insegnante può fare degli approfondimenti sulla nascita delle tecnologie/social.
Informatica: numerose domande della *digital challenge* permettono agganci con l'insegnamento dell'informatica. È possibile approfondire, per esempio, il fatto che la codifica digitale di immagini e video ne permette la modifica con semplici programmi di editing: occorre quindi sempre chiedersi se ciò che vedo o leggo online è attendibile o meno.
Matematica: l'insegnante potrebbe chiedere ad altri colleghi di somministrare il questionario in altre classi e vedere i risultati con la propria classe.

Approfondimenti
Report 2020 ***We are social*** sull'uso della tecnologia: *https://wearesocial.com/digital-2020*
Tisseron S 2016. 3 6 9 12. ***Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali.***
Brescia: Editrice La Scuola.

APPUNTI
LA TECNOLOGIA PER ME.



"Io&voi, Io&gli altri"

Io&voi, Io&gli altri: grazie a un gioco di presentazione, si discutono i rischi e le opportunità relative alla diffusione di informazioni online e si visiona un video sull'utilizzo di Internet in sicurezza.

Descrizione attività

L'attività si compone di tre fasi:

1. Gioco di presentazione
2. Discussione dei risultati del gioco di presentazione
3. Visione di un video a tema

1 GIOCO DI PRESENTAZIONE (60')

L'insegnante introduce l'incontro e propone un gioco di presentazione: la costruzione delle proprie carte d'identità a gruppi. La classe viene così divisa in due gruppi misti:

- Gruppo 1 ("Io&voi"): i membri del gruppo vengono messi in cerchio e ognuno compila singolarmente la scheda "Io&voi" *(si veda allegato 2)*, come se si dovesse fare una presentazione di sé REALE, dal vivo, ai propri compagni della classe.
- Gruppo 2 ("Io&gli altri"): ciascun membro del gruppo rimane seduto al proprio banco e compila la scheda "Io&gli altri" *(si veda allegato 3)* immaginando di dover scrivere una presentazione di sé per una pagina web o uno spazio social VIRTUALE.

2 DISCUSSIONE DEI RISULTATI DEL GIOCO DI PRESENTAZIONE (45')

A compito ultimato, l'insegnante chiede ad alcuni alunni di entrambi i gruppi di leggere la propria scheda, aprendo il dibattito sulle affinità e sulle differenze tra i due tipi di presentazioni sul piano dei contenuti, stimolando il gruppo ad apportare eventuali integrazioni. La discussione verterà sul tipo di informazioni personali che è opportuno fornire nei diversi contesti, in relazione al luogo e all'interlocutore/agli interlocutori a cui ci si rivolge. Ad esempio, dati sensibili quali il numero di telefono e l'indirizzo di casa non andrebbero forniti in un gruppo aperto e andrebbe valutato attentamente se e quando fornirli anche in un gruppo privato. Un altro possibile spunto di discussione è relativo all'immagine che ciascuno di noi costruisce di se stesso attraverso ciò che viene pubblicato: sul web io "sono" le informazioni che fornisco di me stesso. Il ragionamento può essere ribaltato: ciò che noi vediamo online è molto spesso ciò che gli altri decidono di pubblicare: gli youtuber e gli influencer, ad esempio, curano con attenzione che cosa pubblicano, con quale cadenza, a quali commenti rispondere, ecc…

L'insegnante quindi fornisce alla classe informazioni utili a integrare aspetti emotivi, cognitivi ed etici legati alla diffusione di dati sensibili online, quali i rischi che si corrono per la possibilità di essere tracciati, o di avere informazioni o immagini personali divulgate e rese pubbliche. Può essere utile, ad esempio, far notare come sui form online generalmente solo i campi contrassegnati con un asterisco sono obbligatori, per cui è possibile (come nell'attività appena svolta) fornire solo alcuni dati. Un discorso analogo può essere fatto rispetto alle app, che per il loro funzionamento richiedono l'accesso ai contenuti del telefono come i contatti in rubrica, la propria posizione, le foto in galleria. Può essere utile stimolare la discussione proponendo alcune domande: se si nega questo consenso l'app funziona lo stesso? Perché chi ha prodotto l'app ci chiede di fornire queste informazioni?

3 VISIONE DI UN VIDEO SULL'UTILIZZO DI INTERNET IN SICUREZZA (15')

Al termine dell'attività l'insegnante può far visionare un breve spot dal titolo: "Usare Internet in sicurezza", disponibile su Youtube a questo indirizzo: *https://www.youtube.com/watch?v=fCtLMGod0Ok* e chiedere ai bambini quali sono i messaggi che ritengono più importanti oppure quello che non sapevano.

Destinatari

L'attività è rivolta ad alunni delle **classi quarte e quinte della Scuola Primaria.**

Obiettivi specifici

- Introdurre ai ragazzi il tema del web e dei social network, come immensi serbatoi di opportunità di contenuti e relazioni.
- Attivare un pensiero critico in merito ai concetti di ambito pubblico e privato, rispetto alle informazioni che è opportuno diffondere sulla propria identità.
- Iniziare a far riflettere sul modo di (es)porsi negli ambienti digitali, che si struttura sempre più come dimensione sociale della nostra esistenza.
- Diffondere conoscenze sugli aspetti emotivi, cognitivi ed etici legati alla diffusione di dati sensibili online.

Life skill specifiche

Consapevolezza di sé; comunicazione efficace; pensiero critico.

Durata

L'attività dura circa due ore.

Spazi e attrezzature

L'attività può essere svolta in una normale aula scolastica, purché disponga di spazi adeguati per suddividere gli studenti in due gruppi. I materiali necessari sono le schede delle attività, pennarelli colorati, colla, forbici; video *(link: https://www.youtube.com/watch?v=fCtLMGod0Ok).*

Collegamenti con la didattica/suggerimenti interdisciplinari

L'attività permette di lavorare su alcune delle otto **competenze chiave** individuate dalla Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18/12/2006: competenza digitale, competenze sociali e civiche, consapevolezza ed espressione culturale.
Italiano: l'insegnante potrebbe proporre di scrivere un tema sui temi emersi e sviluppati nel corso dell'attività.
Informatica: l'attività permette di approfondire il funzionamento tecnico delle reti: che cos'è un server? Dove si trovano i server dei servizi di messaggistica e social network più utilizzati? Che cosa succede tecnicamente ad un messaggio quando viene inviato ad un altro dispositivo?
Lingue straniere: l'insegnante potrebbe con i bambini tradurre alcune schede "io&voi/io&gli altri".

Approfondimenti

Spot Google ***Custodisci la tua privacy:***
www.youtube.com/watch?v=S6eMeACNRwc&list=PLzgi8307Xydi0sgva5BMXvF-GJdZITPmF&index=6
Ippolita 2016. ***Anime elettriche.*** Milano: Jaca Book
Riva G. 2016. ***I social network.*** Bologna: Il Mulino

APPUNTI
IO&VOI, IO&GLI ALTRI



"Risiko: uso e abuso del tempo"

Risiko: uso e abuso del tempo: dopo la partecipazione a un'attività chiamata "linea del rischio", gli studenti sono chiamati a immaginare il finale di alcuni video proposti.

Descrizione attività

Si tratta di un'attività finalizzata a far riflettere i bambini sul concetto di rischio e sul tempo destinato all'utilizzo delle tecnologie digitali, in termini di consumo quotidiano e possibile perdita di controllo.

L'attività si compone di due fasi:

1. Linea del rischio
2. Immagina il finale

1 LINEA DEL RISCHIO (45')

Sul pavimento l'insegnante pone una striscia di carta con indicati numeri progressivi da 1 (minimo rischio) a 10 (massimo rischio). Tutti i partecipanti devono ascoltare le situazioni lette dall'insegnante e posizionarsi, in base all'auto-percezione del rischio che sarebbero disposti a correre se vi si trovassero coinvolti. Le situazioni presentate sono eterogenee e non riguardano solo i rischi conseguenti all'uso dei media digitali, relativi alla diffusione di informazioni sensibili o all'utilizzo di un linguaggio ostile, ma trattano anche la possibilità di trasgredire a richieste o divieti di diversa natura. I bambini che si posizionano vicino all'1 rischierebbero meno, quelli che si avvicinano al 10 rischierebbero di più, chi si posiziona in mezzo si definisce indeciso.
Dopo il posizionamento, l'insegnante invita i bambini a motivare la risposta, eventualmente anche in gruppo. I bambini hanno l'opportunità di spostarsi dopo aver ascoltato le motivazioni. In questo modo si offre un momento di riflessione personale e di auto-consapevolezza dei propri comportamenti. Solitamente si creano degli estremi e alcuni partecipanti restano in mezzo.
Questa attività presuppone di essere svolta in maniera veloce, l'obiettivo è quello di dare ai bambini la possibilità di iniziare a entrare nell'argomento e di comprendere visivamente quanto si rischia in modo complessivo, non rispetto alle singole situazioni. Si consiglia all'insegnante di fare una scelta rispetto alle domande elencate di seguito, in base alle caratteristiche della propria classe.

- Ho preso brutti voti e i miei genitori mi proibiscono di giocare ai videogiochi. Sono solo in casa con mia sorella. Rischio?
- Un mio amico mi invita a giocare a un videogioco che mi crea fastidio. Rischio?
- Domani avrò un'interrogazione e so già che andrà malissimo. Faccio sparire il cellulare di mia madre così non vede il registro elettronico almeno fino a quando non arrivo a casa. Rischio?
- Sono in gita scolastica e i miei amici propongono di fare una foto imbarazzante a una mia compagna. Rischio?
- Mentre sto facendo una ricerca mi appare un banner che mi promette di vincere un viaggio se clicco sopra. Rischio?
- Vorrei mandare un messaggio a un mio compagno/compagna per dirgli/le che mi piace. Rischio?
- Mi è finito il pallone in un cortile e per riprenderlo devo scavalcare un muro alto. Rischio?

2 IMMAGINA IL FINALE (45')

Utilizzando la LIM o un pc collegato a un videoproiettore, l'insegnante propone la visione del video HELP! (disponibile su Youtube al link:*www.youtube.com/watch?v=DXpPJsdNtd0*) ***interrompendolo a 0'37".***
Il video mette in scena una situazione, volutamente iperbolica, in cui l'utilizzo della tecnologia impedisce un comportamento di aiuto verso chi è in difficoltà. L'insegnante chiede agli studenti di immaginare il finale del video, suddividendoli in gruppi di 4-5 persone. I bambini hanno quindici minuti di tempo per stabilire collettivamente come terminare il video, scaduti i quali un portavoce relaziona quanto deciso al resto della classe. I partecipanti possono definire il finale della storia a voce, scrivendo qualche appunto su fogli appositamente consegnati, facendo un disegno, ecc.
In seguito, l'insegnante propone la visione di un secondo video, "Sometimes you need to disconnect to make a connection", (disponibile su Youtube al link: *www.youtube.com/watch?v=9U8Qhs96SU4*) ***interrompendolo a 1'16".*** In questo caso le situazioni messe in scena sono quattro e sono più vicine alla vita quotidiana: l'utilizzo della tecnologia viene nuovamente rappresentato come qualcosa che

crea distanza tra le persone. L'insegnante suddivide gli studenti in quattro gruppi e assegna a ciascuno una situazione descritta nel video (ragazza che inciampa, bambino che segna il rigore, bambina che vuole andare in bicicletta, coppia che si prepara per il ballo), chiedendo di immaginare una continuazione della storia.
Dopo aver ascoltato il resoconto dei portavoce di ogni singolo gruppo, l'insegnante avrà la possibilità di far riflettere gli studenti sul tema dell'**uso del tempo** destinato ai media digitali e sulle conseguenze che gli abusi possono provocare nella loro vita quotidiana. Quanto siamo consapevoli dei nostri comportamenti e quanto invece questi sono legati ad abitudini sulle quali non riflettiamo? Quali altre situazioni conosciute ricordano quelle viste nei video? Quali soluzioni è possibile adottare per aiutarci (bambini e adulti) a utilizzare le tecnologie digitali in modo più saggio?
In conclusione l'insegnante può far visionare i filmati nella loro interezza, confrontando i finali pensati dai ragazzi con quelli scelti dai creatori dei video.

Destinatari
L'attività è rivolta ad alunni delle **classi quarte e quinte della Scuola Primaria.**

Obiettivi specifici
- Far riflettere gli alunni criticamente sul tempo destinato all'uso dei media digitali.
- Incentivare la consapevolezza dei rischi corsi nella vita quotidiana, come conseguenza dell'uso delle tecnologie digitali sia in termini individuali, sia in termini relazionali.
- Rafforzare la capacità di lavorare in gruppo e la comunicazione tra pari.

Life skill specifiche
Comunicazione efficace; pensiero critico, pensiero creativo.

Durata
L'attività dura un'ora e trenta.

Spazi e attrezzature
L'attività può essere svolta in una normale aula scolastica, purché disponga di spazi adeguati per posizionare la striscia di carta che dev'essere lunga almeno 2 metri. I materiali necessari sono: scotch colorato, fogli, proiettore con casse audio o LIM, pc.

Collegamenti con la didattica/suggerimenti interdisciplinari
L'attività permette di lavorare su alcune delle otto **competenze chiave** individuate dalla Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18/12/2006: competenze sociali e civiche, consapevolezza ed espressione culturale.

Italiano: la creazione del finale della storia, nella seconda parte dell'attività, può essere successivamente affinata con la produzione di un testo che raccolga e armonizzi le diverse proposte. In caso di finali molto divergenti si possono produrre più testi.
Informatica: un utile approfondimento può essere fatto sul funzionamento di Youtube, facendo notare ai ragazzi come la piattaforma guidi l'utente a guardare molti video attraverso la riproduzione automatica e i suggerimenti laterali. L'insegnante può mostrare come è possibile disattivare la riproduzione automatica.
Arte ed educazione alle immagini: il testo può diventare anche un racconto per immagini, utilizzando disegni, foto, brevi didascalie.

APPUNTI

RISIKO: USO E ABUSO DEL TEMPO



"Cosa mi porto a casa"

Cosa mi porto a casa: attività di chiusura, tesa a riprendere quanto fatto nel percorso didattico attraverso la creazione di uno slogan o di un disegno che rappresenti i messaggi recepiti e trasmessi durante le attività.

Nota: *Questa attività di rielaborazione va svolta al termine delle tre attività obbligatorie oppure, se effettuate, dopo le due attività opzionali che seguono.*

Descrizione attività

Si tratta di un'attività di chiusura, tesa a riprendere quanto fatto durante il percorso didattico e a far riflettere i partecipanti su cosa hanno appreso e interiorizzato svolgendo le diverse attività.
L'insegnante divide la classe in tre/quattro gruppi (da non più di 5 persone ognuno) e propone a ogni gruppo di rispondere alla domanda: "Cosa mi porto a casa?" inventando uno slogan e/o creando un disegno che sintetizzi il percorso fatto insieme. Si tratta di rappresentare, graficamente e non, i messaggi che sono stati trasmessi e recepiti durante le attività. L'insegnante potrà spiegare ai ragazzi di riflettere su cosa hanno capito e imparato grazie alla partecipazione al percorso didattico. Gli alunni dovranno creare un cartellone, disegnando o ritagliando scritte e immagini da riviste fornite dall'insegnante. A disposizione dai venti ai quaranta minuti, a discrezione dell'insegnante.
Terminato il lavoro, ogni gruppo dovrà scegliere un portavoce che presenti il cartellone alla classe, illustrando i principali messaggi interiorizzati, i temi affrontati durante il percorso che sono piaciuti e hanno colpito maggiormente l'attenzione dei suoi membri. L'insegnante potrà quindi decidere ***se appendere*** i lavori in classe o nei locali di passaggio (come corridoi, aule a disposizioni di altre classi) al fine di promuovere una comunicazione tra pari.

Destinatari

L'attività è rivolta ad alunni delle **classi quarte e quinte della Scuola Primaria.**

Obiettivi specifici

- Far riflettere gli alunni criticamente sulle attività a cui hanno partecipato, portandoli a mettere in luce temi e aspetti salienti e più apprezzati.
- Incentivare la consapevolezza degli apprendimenti che hanno svolto.
- Stimolare le abilità creative e comunicative degli alunni.
- Rafforzare la capacità di lavorare in gruppo e la comunicazione tra pari.

Life skill specifiche

Comunicazione efficace; pensiero critico, pensiero creativo.

Durata

L'attività dura dai quaranta minuti a un'ora.

Spazi e attrezzature

L'attività può essere svolta in una normale aula scolastica, purché disponga di spazi adeguati per suddividere gli studenti in gruppi. I materiali necessari sono pennarelli colorati o matite colorate, colla, forbici, riviste da cui ritagliare scritte, fogli o cartelloni.

APPUNTI



"I messaggi che vorrei/non vorrei ricevere"

I messaggi che vorrei/non vorrei ricevere: si tratta di un'unità opzionale specifica sulla messaggistica, tema affrontato attraverso un gioco di lettura a coppie che può diventare un gioco di ruolo, al fine di rafforzare la consapevolezza delle conseguenze delle comunicazioni scritte e orali.

Descrizione attività

L'attività si compone di tre fasi:

1. Compilazione delle schede "Un messaggio che vorrei ricevere" e "Un messaggio che non vorrei ricevere"
2. Gioco di lettura a coppie delle schede
3. Raccolta del materiale e discussione di quanto emerso

1 COMPILAZIONE DELLE SCHEDE "UN MESSAGGIO CHE VORREI RICEVERE" E "UN MESSAGGIO CHE NON VORREI RICEVERE" (20')

L'insegnante si dota di due blocchetti di post-it di colore diverso. I post-it di un colore serviranno per scrivere il messaggio positivo, quelli dell'altro colore per scrivere il messaggio negativo. Ogni alunno riceve quindi un post-it con la consegna di scrivere il testo di un immaginario messaggio Whatsapp. Sui post-it di un colore gli alunni dovranno scrivere "Un messaggio che vorrebbero ricevere" (cioè positivo, che genera benessere) e su quelli dell'altro colore "Un messaggio che NON vorrebbero ricevere" (negativo, che genera malessere). Non è necessario fare riferimento a esperienze vissute, ma è possibile.

2 GIOCO DI LETTURA A COPPIE DELLE SCHEDE (20')

L'insegnante raccoglie quindi i post-it e li distribuisce in modo casuale agli alunni, disposti a coppie. L'insegnante avrà cura di assegnare a ogni coppia un post-it contenente un messaggio positivo e un post-it contenente un messaggio negativo. Ogni membro della coppia legge all'altro il testo dei messaggi e gli/le chiede: "Ti è arrivato questo messaggio, come ti senti?". L'insegnante suona una campanella ogni due/tre minuti e chiede agli studenti di spostarsi di banco e di modificare la composizione delle coppie. Per dare ai bambini la possibilità di leggere più messaggi si può chiedere loro anche di scambiarsi i post-it durante lo spostamento, a discrezione dell'insegnante.
Il gioco va avanti per cinque/sei giri, al termine dei quali l'insegnante raccoglierà nuovamente il materiale.

3 RACCOLTA DEL MATERIALE E DISCUSSIONE DI QUANTO EMERSO (20')

L'insegnante appende i vari post-it raccolti alle pareti della classe, suddivise in due cartelloni o in due zone diverse (è importante che si noti la separazione tra messaggi positivi e messaggi negativi) e discute con gli studenti i risultati del gioco a coppie. In generale, cercherà di sviluppare la consapevolezza delle conseguenze che le comunicazioni scritte o orali, talvolta inviate in modo impulsivo o superficiale, possono avere sul ricevente. In particolare, dovrà portare a riflettere su come l'utilizzo di alcune espressioni (ad es. "secchione" o "sfigato", "scemo", "idiota", ecc..) possa minare l'autostima o suscitare emozioni negative in chi ne risulta etichettato e, viceversa, su come un complimento (ad es. "sei capace di…", "mi piace il tuo taglio di capelli", "sei bravo a giocare a …") possa rafforzare la fiducia in sé della persona che lo riceve. L'insegnante dovrebbe far riferimento all'uso della tecnologia e a come questi meccanismi siano spesso in atto. Il gioco a coppie favorisce la capacità di immedesimazione empatica nell'altro e la consapevolezza che uno stesso messaggio può suscitare reazioni differenti.
Come chiusura, l'insegnante potrebbe far vedere ai ragazzi il video: "Manifesto della comunicazione non ostile" (disponibile su Youtube al link: *www.youtube.com/watch?v=QATKI1I-79Y*) cercando di portare i bambini a riflettere non solo sulle emozioni negative, ma anche sulla comunicazione positiva.

Attività di approfondimento dell'esercizio

A discrezione dell'insegnante, se le dinamiche della classe lo consentono, si suggerisce di realizzare una successiva attività di approfondimento dell'esercizio, che ha lo scopo di far riflettere i ragazzi sui comportamenti che spontaneamente si è portati a mettere in atto in seguito alla ricezione di un messaggio positivo o negativo.

L'insegnate può ridistribuire i post-it a caso e stimolare la riflessione ponendo la domanda ***"Come ti comporteresti a seguito del messaggio ricevuto?".*** Questo passaggio stimola i bambini a sviluppare la consapevolezza rispetto ai comportamenti che la ricezione di un particolare tipo di messaggio può provocare. L'insegnante può valorizzare anche il ruolo dell'adulto nel caso in cui i comportamenti immaginati o le emozioni suscitate creino malessere.
É possibile inoltre impostare un gioco di ruolo a coppie, scegliendo un paio di situazioni raccolte nei post-it e chiedendo ad alcuni bambini di rappresentarle simulando e mettendo in scena i comportamenti e le emozioni che possono evocare.
Al termine l'insegnante discute con i partecipanti le implicazioni del ***role playing,*** per quanto riguarda l'impatto emotivo che il nostro modo di comunicare può avere sugli altri.

Destinatari
L'attività è rivolta ad alunni delle **classi quarte e quinte della Scuola Primaria.**

Obiettivi specifici
- Stimolare la consapevolezza delle conseguenze emotive e relazionali della comunicazione
- Favorire lo sviluppo di un approccio empatico nei confronti della persona con cui si entra in relazione durante una comunicazione reale o virtuale.

Life skill specifiche
Gestione delle emozioni; comunicazione efficace e relazioni efficaci; pensiero critico.

Durata
L'attività dura una/due ore.

Spazi e attrezzature
L'attività può essere svolta in una normale aula scolastica. I materiali necessari sono le schede delle attività, un paio di cartelloni e lo scotch per appenderle alle pareti.

Collegamenti con la didattica/suggerimenti interdisciplinari
L'attività permette di lavorare su alcune delle otto **competenze chiave** individuate dalla Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18/12/2006: competenza digitale, competenze sociali e civiche, consapevolezza ed espressione culturale.
Italiano: l'insegnante può organizzare un lavoro sugli aggettivi, sinonimi, contrari o sul significato delle parole.
Informatica: l'insegnante può preparare un breve approfondimento sulla storia delle emoticon e degli emoji.
Lingua inglese: l'insegnante può esplorare con gli studenti il sito *https://emojipedia.org/,* che propone i diversi significati delle emoticon e degli emoji. L'attività permette di conoscere parole ed espressioni linguistiche nuove, dal momento che il sito è interamente in inglese.
Arte e immagine: l'insegnante può impostare un lavoro sull'ideazione di emoticon personalizzate.
Scienze: l'insegnante può preparare un approfondimento su come il nostro corpo reagisce alle emozioni.

Approfondimenti
Sito Parole O_stili: *https://paroleostili.it/*
Sito di Emojipedia: *https://emojipedia.org/*

Il ***role playing*** (gioco di ruolo) è una tecnica didattica e formativa di tipo attivo che rientra nei metodi di simulazione. Il ***role playing*** richiede a un gruppo di partecipanti di interpretare alcuni ruoli in interazione tra loro, mentre gli altri si pongono come osservatori dei processi comunicativi e relazionali messi in scena. La simulazione riguarda una situazione verosimile e con un alto livello di coinvolgimento emotivo dei partecipanti. Al termine della rappresentazione, i vissuti, le dinamiche interpersonali e le modalità di esercizio dei ruoli **sono analizzate e discusse collettivamente.** Questa tecnica favorisce l'apprendimento attraverso l'azione, l'imitazione, l'osservazione del comportamento dell'altro e l'analisi dell'interazione che si svolge nel corso della simulazione. La tecnica si compone delle seguenti fasi:

1. il formatore/l'insegnante introduce brevemente la situazione di partenza con pochi cenni generali e assegna i ruoli ai partecipanti;
2. i partecipanti interpretano la parte assegnata sulla base del profilo a loro fornito atto a descrivere i ruoli e il contesto nel quale s'inserisce la situazione;
3. terminata l'interpretazione delle parti, si svolge una discussione tra attori e osservatori, si analizzano i rapporti umani, i problemi/comportamenti rappresentati e si identificano i principali messaggi emersi nella discussione. La finalità è far esprimere tutti rispetto alle impressioni che la rappresentazione ha suscitato, facendo emergere opinioni, punti di vista, emozioni.

Tutti possono prendere parola. È importante che gli osservatori non esprimano commenti svalutanti o giudicanti nei confronti degli attori, ma si limitino a commentare quanto emerso durante il ***role playing***.

Non è necessario giungere a soluzioni uniformi.

Il ***role playing,*** inoltre, può essere:

A. **Strutturato:** con regole precise circa i ruoli, i contenuti e lo svolgimento delle discussioni. La situazione è caratterizzata da vincoli precisi. Questo tipo di ***role playing*** pone l'accento sui comportamenti individuali attraverso il confronto tra ruolo dato e ruolo recitato.
B. Non strutturato o libero: l'attenzione è spostata dal processo analitico alla scoperta di nuovi modelli di azione. I materiali non sono attentamente preparati in anticipo, come nel ***role playing*** strutturato, il gruppo sceglie i temi che ritiene più rilevanti e ognuno può recitare qualsiasi ruolo o il ruolo assegnato liberamente. Inoltre, la situazione presentata può essere immaginata o realmente accaduta.

APPUNTI



"A che gioco giochiamo"

A che gioco giochiamo: attività opzionale specifica sui videogiochi che, attraverso un'intervista a coppie, consente di elaborare una mappa dei consumi videoludici e delle opinioni della classe e di fornire alcune informazioni sull'utilizzo dei videogiochi (mercato, contenuti e tempo).

Descrizione attività

*L'attività è consigliata a insegnanti che abbiamo una **conoscenza di base del mondo dei videogiochi** (principali generi e titoli, funzionamento) e che siano interessati ad approfondirne i consumi dei ragazzi e lo sviluppo del mercato contemporaneo.*

L'attività si suddivide in tre fasi:
1. Apertura
2. Intervistiamoci
3. Sintesi dei risultati

1 APERTURA (5')

L'insegnante introduce l'attività, spiegando che si lavorerà sul tema dei videogiochi: quali conosciamo, che cosa piace, quali sono le attenzioni da mettere in atto quando li si utilizza. Come nelle precedenti attività, i ragazzi devono sentirsi liberi di raccontare le proprie esperienze ed esprimere le proprie opinioni, confrontandole con quelle dei compagni e dell'insegnante.

2 INTERVISTIAMOCI (45')

L'insegnante divide la classe a coppie: in caso di numero dispari una coppia sarà formata con l'insegnante stesso. Ciascuna coppia riceve tre/quattro post-it di tre colori diversi (si consigliano verde, giallo o azzurro e rosso). I ragazzi devono intervistarsi a vicenda ponendosi le seguenti domande:

1. Quali videogiochi utilizzi? *(post-it giallo o azzurro)*
2. Qual è, secondo te, la cosa più bella dei videogiochi? *(post-it verde)*
3. Qual è, secondo te, la cosa più brutta dei videogiochi? *(post-it rosso)*
4. **(opzionale)** Che cosa possono insegnarci i videogiochi? *(post-it giallo o azzurro)*

Ciascun/a ragazzo/a riporta le risposte del compagno/a sui post-it di diverso colore. Alla domanda 1 ***(Quali videogiochi utilizzi)*** è possibile rispondere "Nessuno". **Alle domande 2, 3 e 4 si richiede invece che tutti i ragazzi esprimano un'opinione,** anche coloro che non utilizzano videogiochi: non è possibile pertanto rispondere "non lo so", mentre è possibile rispondere "nessuno" o "nulla" se si ritiene che i videogiochi non abbiano aspetti positivi, negativi o non insegnino nulla.
L'insegnante appende alla parete i quattro cartelloni, uno per ciascuna domanda: in alternativa si può utilizzare la lavagna, suddivisa in quattro parti. Al termine delle interviste i ragazzi appiccicano i post-it sul cartellone corrispondente alla domanda: in questo modo inizierà a emergere **una mappa dei consumi e delle opinioni della classe rispetto ai videogiochi.**

L'insegnante riordina le risposte emerse sui cartelloni e le commenta insieme alla classe. Rispetto alla prima domanda, l'insegnante chiede ai ragazzi di approfondire i videogiochi più scelti: come si gioca, perché piacciono, quanto tempo viene dedicato a ogni partita, chi produce questi giochi, ecc... Si procede quindi a discutere le tre domande successive: quali sono stati gli elementi più scelti? Vi sono alcune risposte che compaiono sia nelle "cose belle", sia nelle "cose brutte"? Quali sono gli insegnamenti più scelti rispetto ai videogiochi? Quali di essi sono conoscenze, quali invece sono riconducibili ad abilità e competenze?

La discussione permette all'insegnante di rilanciare alcune informazioni e porre ai ragazzi delle domande rispetto all'utilizzo dei videogiochi. Si suggerisce di esplorare tre aree tematiche:

- **Mercato.** I videogiochi sono prodotti di un'**industria** che oggi è ai primi posti per fatturato e crescita rispetto agli altri settori dell'intrattenimento, come musica e cinema. Un videogioco come Fortnite è arrivato a guadagnare circa due miliardi di dollari l'anno. Le case di produzione dei videogiochi *(software house)* investono molti soldi per promuovere i loro prodotti. I giochi sono costruiti e testati per invogliare il giocatore a dedicare a essi molto tempo, a ritornare spesso a

giocare e a *shoppare*, ovvero acquistare elementi di gioco con soldi veri. Oggi sempre più giochi sono distribuiti in modalità gratuita, in modo da creare un vasto pubblico di utilizzatori che poi acquisterà elementi del gioco e/o sottoscriverà abbonamenti.

- **Tempo.** Come evidenziato ragionando sul mercato, i videogiochi sono costruiti per invogliarci a dedicare a essi molto tempo. Quante volte ci è capitato di **perdere il senso del tempo giocando?** Capita solo con i videogiochi o anche in altri ambienti (ad esempio Youtube)? Quali strategie possiamo adottare per evitare di perdere il controllo del nostro tempo?
- **Contenuti.** Tutti i videogiochi distribuiti in Europa sono classificati dal **PEGI** (Pan European Game Information), attraverso l'indicazione di un'età consigliata (3, 7, 12, 16 o 18) e dei contenuti da tenere sotto controllo nel gioco (ad es: violenza, paura, riferimenti a droghe…). Può essere utile proiettare alla LIM l'immagine riassuntiva dei simboli PEGI e/o visionare uno degli spot che ne spiegano il funzionamento *(si vedano i link nella sezione Approfondimenti).* Conosciamo questa classificazione? Perché può essere utile? Se ci imbattiamo in un contenuto che ci dà fastidio o che non conosciamo, con chi ne parliamo? È importante avere un adulto con cui parlare delle nostre esperienze, in modo da poterle comprendere e rielaborare.

3 SINTESI (10')

Al termine della discussione, l'insegnante riassume quanto emerso dalle quattro domande dell'intervista, **evidenziando per ciascuna di esse due/tre punti significativi.** Emergerà quindi un quadro più approfondito del rapporto tra la classe e i videogiochi:

- una percentuale di quanti giocano e un elenco dei giochi più conosciuti, già raggruppati per generi **(domanda 1)**
- una sintesi di due-tre aspetti che piacciono dei videogiochi, anche collegati agli aspetti di mercato **(domanda 2)**
- i principali elementi negativi dei videogiochi, anche in riferimento a quanto approfondito sul tema del tempo e dei contenuti **(domanda 3)**
- un elenco di conoscenze, abilità e competenze che i videogiochi possono insegnarci **(domanda 4)**

Il lavoro di sintesi può essere ulteriormente sviluppato con un'**elaborazione grafica dei risultati,** creando dei cartelloni su cui scrivere e disegnare quanto emerso dai post-it. Tale rielaborazione richiede però un tempo aggiuntivo di lavoro (stimabile in circa un'ora).

Destinatari

L'attività è rivolta ad alunni delle **classi quarte e quinte della Scuola Primaria.**

Obiettivi specifici

- Rilevare le abitudini di consumo e le conoscenze già presenti all'interno della classe rispetto ai videogiochi.
- Fornire ai ragazzi alcune informazioni e competenze rispetto all'utilizzo critico e consapevole dei videogiochi.
- Stimolare i dubbi, le domande, la discussione e il confronto di opinioni rispetto all'utilizzo dei videogiochi.

Life skill specifiche

Pensiero critico; consapevolezza di sé; gestione delle emozioni.

Durata

L'attività dura 60 minuti. Un ulteriore tempo di lavoro, stimabile in altri 60 minuti, può essere dedicato alla rielaborazione grafica dei risultati emersi, ad esempio tramite la creazione di cartelloni.

Spazi e attrezzature

L'attività può essere svolta in una normale aula scolastica. Sono necessari post-it colorati e quattro cartelloni. Se si decide di proiettare la classificazione PEGI o altri materiali online, sono necessari LIM e/o proiettore con casse audio, computer e connessione a Internet.

Collegamenti con la didattica/suggerimenti interdisciplinari

L'attività permette di lavorare su alcune delle otto **competenze chiave** individuate dalla Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18/12/2006: competenza digitale, competenze sociali e civiche, consapevolezza ed espressione culturale.
Italiano: il lavoro di sintesi dei risultati emersi può essere collegato con la scrittura di un testo quale "Il bello e il brutto dei videogiochi" oppure "Racconta una tua partita a un videogioco".
Matematica: l'elaborazione dei risultati può permettere di introdurre elementi base di **statistica,** con la creazione di semplici grafici e l'esecuzione di **disegni** per comunicare in maniera immediata il lavoro svolto.
Informatica: l'insegnante può esplorare insieme ai ragazzi il sito ufficiale del PEGI *(https://pegi.info/it)*, approfondendo le motivazioni alla base della classificazione per età e chiedendo ai ragazzi di cercare, nel motore di ricerca interno del sito, i titoli che conoscono.

Approfondimenti

Gee J.P. 2013. ***Come un videogioco. Insegnare e apprendere nella scuola digitale.***
Milano: Raffaello Cortina.
McGonigal J. 2011. ***La realtà in gioco. Perché i giochi ci rendono migliori e come possono cambiare il mondo.*** Trento: edizioni Apogeo
Romano G. 2014. ***Mass Effect. Interattività videoludica e narrativa: videogame, advergame, gamification, social organization.*** Milano: Lupetti editore.

Link di approfondimento:

Articolo su Fortnite:
https://www.repubblica.it/tecnologia/prodotti/2020/01/03/news/fortnite_ancora_al_vertice_e_il_gioco_piu_redditizio_dell_anno-244877470/
Sito AESVI: *http://www.aesvi.it/*
Sito PEGI: *https://pegi.info/it*
Spot "The PEGI process": *https://www.youtube.com/watch?v=W_Uvf8sq7PU*
Spot "PEGI Fatti furbo": *https://www.youtube.com/watch?v=NJ-8PizmQ30*

APPUNTI

Allegato 1

DIGITAL CHALLENGE

In rosso la risposta corretta.

A. Come si chiamano i tre nipoti di Paperino?

1. Qui, Que, Qua
2. Qui, Quo, Que
3. Qui, Quo, Qua
4. Qui, Lì, Là

B. Quale azienda produce l'iPhone?

1. Samsung
2. Huawei
3. Apple
4. Microsoft

C. Da quale età è possibile iscriversi a Instagram?

1. 13 anni
2. 16 anni
3. 10 anni
4. A tutte le età

D. Di chi è Youtube?

1. Di tutti
2. Dell'azienda che possiede Google
3. Degli youtubers
4. Degli Stati Uniti

E. Se trovo online un'immagine o un video che mi danno fastidio, come dovrei comportarmi?

1. Condivido con tutti i miei amici
2. Cerco di dimenticare quello che ho visto
3. Faccio finta di niente
4. Ne parlo con un adulto

F. Quale di questi supereroi non è negli Avengers?

1. Iron Man
2. Batman
3. Capitan America
4. Hulk

G. Chi produce i videogiochi?

5. I migliori giocatori professionisti del mondo
6. Aziende chiamate "software house"
7. Ragazzi giovani appassionati di gaming
8. I governi nazionali

H. Quando è nato WhatsApp?

9. 2009
10. 2005
11. 2010
12. 1998

I. Quando un'immagine, un commento o un video vengono messi online, ...

1. Si possono cancellare in qualsiasi momento
2. Si possono cancellare, ma solo nelle prime 4 ore
3. Diventano pubblici per sempre
4. Li vedo solo io

J. Come si chiamava Tik Tok fino al 2018?

1. Snapchat
2. Just Dance
3. Magical.ly
4. Musical.ly

DOMANDE OPZIONALI *(Per chi sceglie di svolgere l'attività sui videogiochi)*

K. Che cosa significa questa immagine del PEGI?



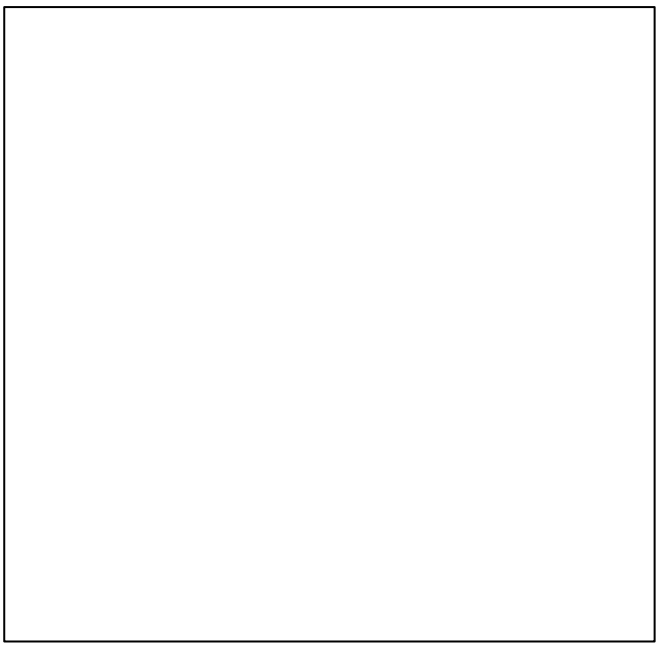
1. Animali esotici
2. Paura
3. Parolacce
4. Violenza

L. Che cosa significa shoppare?

1. Salire di livello in un videogioco
2. Regalare ad un amico una skin
3. Usare un trucco per vincere in un videogioco
4. Comprare un elemento di un videogioco usando soldi veri

Allegato 2

IO &VOI



DISEGNA QUI LA TUA IMMAGINE

E ADESSO…mi presento ai miei compagni…

NOME .....

COGNOME .....

LA MIA SCUOLA .....

COME FARE A TROVARMI:

DOVE ABITO .....

IL MIO TELEFONO .....

COSA MI PIACE .....

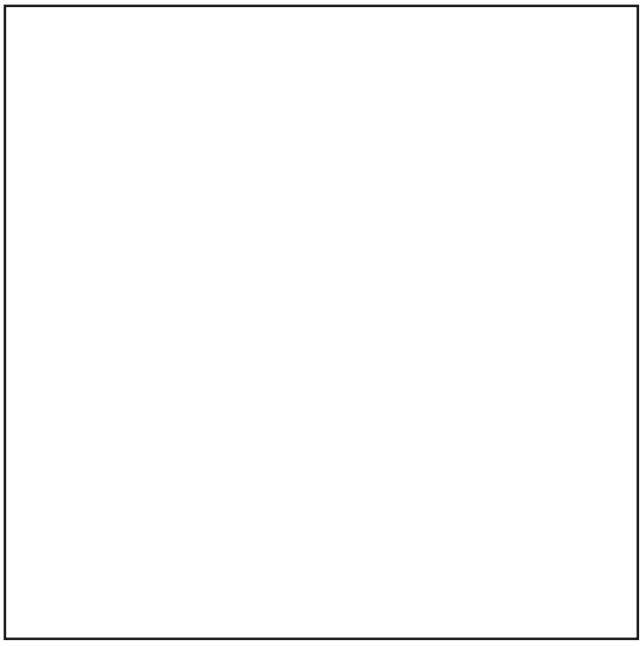
LE MIE ATTIVITÀ .....

I MIEI AMICI .....

COSA DOVETE SAPERE DI ME .....

Allegato 3

IO &GLI ALTRI



DISEGNA QUI IL TUO PROFILO

E ADESSO…mi presento sul web e sui social

NOME .....

COGNOME .....

LA MIA SCUOLA .....

COME FARE A TROVARMI:

DOVE ABITO .....

IL MIO TELEFONO .....

COSA MI PIACE .....

LE MIE ATTIVITÀ .....

I MIEI AMICI .....

COSA DOVETE SAPERE DI ME .....

APPUNTI

APPUNTI







ReTE SEnZa FiLi
connessioni
NAZIONALI