

L'IDENTITÀ E IL WEB

**PERCORSO ALLA SCOPERTA
DEL WEB E DELLO SVILUPPO
DELL'IDENTITÀ PERSONALE**



DIFFERENTI APPROCCI DIDATTICI

L'IDENTITÀ E IL WEB

Percorso alla scoperta del web e dello sviluppo dell'identità personale

PREFAZIONE

Ancora oggi, molti considerano internet semplicemente come uno strumento, un oggetto, al pari di un coltello, dipende dall'utilizzo che ne si fa. Altri si riferiscono alla vita virtuale come a qualcosa di distinto dalla vita reale. Uno dei principali meriti di questo manuale, e della proposta che contiene, è che si basa sul convincimento che internet sia un'ambiente. La diffusione di internet ha cambiato la vita di tutti noi e ha avuto un impatto notevole sulla crescita delle nuove generazioni, ma le modalità attraverso le quali ha pervaso le nostre vite è dipeso anche dall'ambiente sociale e culturale già presente. Ambiente reale e ambiente virtuale rappresentano ormai un unico fenomeno, un'esperienza di vita indistinguibile, un intrecciarsi indissolubile di connessioni all'interno delle quali fare esperienze di sé. Sono stati gli adulti che hanno chiesto ai ragazzi e alle ragazze di vivere in questo mondo, non è stata una scelta rivoluzionaria delle nuove generazioni. A partire da questa consapevolezza, il manuale si rivolge agli adulti significativi di riferimento, agli insegnanti perché possano coinvolgere i giovani studenti in attività che promuovano la loro partecipazione attiva, conducendoli lungo un percorso di riflessione sul significato di una crescita e di una costruzione identitaria che non può più escludere internet. Una vita piena di opportunità e di rischi, come ogni vita. Finalmente una proposta formativa non stereotipata su internet, che responsabilizza giovani e adulti. Un manuale che supporta gli insegnanti nello svolgimento di una funzione davvero autorevole e che valorizza il ruolo docente, così come merita.

Matteo Lancini

Psicologo e psicoterapeuta. Presidente della Fondazione "Minotauro" di Milano. Docente presso il Dipartimento di Psicologia dell'Università Milano-Bicocca e presso la Facoltà di Scienze della formazione dell'Università Cattolica di Milano.

L'IDENTITÀ E IL WEB

Percorso alla scoperta del web e dello sviluppo dell'identità personale

La costruzione del presente strumento nasce dalla disponibilità e dalle competenze degli enti appartenenti al progetto. Nell'ottobre 2021, in un incontro assembleare, si condivide la necessità di mettere al centro del progetto il tema dell'identità tra reale e virtuale. Si manifesta così la volontà a collaborare tra esperti del web appartenenti al mondo profit ed educatori, psicologi, psicoterapeuti appartenenti al mondo non profit con la finalità di creare un innovativo percorso formativo.

Il percorso si sviluppa con un primo incontro di lettura e indirizzo, nella sala della Fondazione della Comunità Bresciana, nel quale il contributo del Prof. Lancini raccoglie i pensieri sin lì sviluppati, li arricchisce di alcuni concetti chiave che divengono assi portanti del lavoro di gruppo. Il processo richiede una serie di incontri che portano ad approfondire la tematica, a individuare i format e i modelli ritenuti maggiormente efficaci sino ad arrivare al presente manuale che intende essere uno strumento al servizio di docenti, educatori, genitori, studenti, esperti di web. Il desiderio è che possa rappresentare stimolo per un reale cambiamento, affinché il mondo adulto, divenendo sempre più consapevole della natura del web, possa accompagnare i ragazzi nell'affrontare al meglio la complessità del mondo virtuale.

Orietta Filippini

Direttore Operativo Fondazione della Comunità Bresciana

L'IDENTITÀ E IL WEB

Percorso alla scoperta del web e dello sviluppo dell'identità personale

INTRODUZIONE

Il presente manuale intende essere a supporto di attività rivolte ai ragazzi della scuola secondaria di primo e secondo grado. Si avvicina agli interventi educativi riferiti al web in modo nuovo, non focalizzandosi principalmente sui rischi e sulle conseguenze, ma approfondendo lo sviluppo dell'identità personale nel rapporto con il mondo digitale.

Questa proposta vuole permettere ai ragazzi di sviluppare consapevolezza del loro "modo di stare" e crescere nel web e di conoscere i meccanismi tecnologici di funzionamento di questo mondo. Essere maggiormente consapevoli e saper riconoscere alcuni aspetti di funzionamento di quello che ormai può essere considerato, a tutti gli effetti, un contesto di vita sono i primi passi per poter abitare il web in modo funzionale al proprio processo di crescita.

Per gli studenti sarà l'occasione di riconoscere il web come un ambiente di vita, essere consapevoli del minor livello di percezione del rischio quando si è online, conseguente al rovesciamento della piramide dell'apprendimento, porre attenzione ai limiti ai quali può esporre la profilazione, rispetto alla ricerca e allo sviluppo dell'identità e, infine, riflettere sui vissuti, gli stati d'animo e le emozioni connessi all'esperienza nel web.

Il manuale si propone di accompagnare gli adulti di riferimento e i ragazzi nel loro percorso di crescita, mettendo al centro un tema che oggi è parte integrante della vita di ciascuno.

È stata costruita una proposta che tiene conto del contesto socio-culturale attuale e delle caratteristiche strutturali delle nuove generazioni, con l'intento di produrre un modello formativo efficace e spendibile all'interno della scuola, che ora viene offerto quale strumento per i docenti attraverso la realizzazione di questo manuale.

LE TEMATICHE DEL PERCORSO

IL WEB COME AMBIENTE DI VITA

Ogni giorno entriamo nel web, per scoprire cosa succede nel mondo, vedere cosa fanno i nostri amici, raccontare qualcosa di noi, incontrare gli altri e comunicare.

La dimensione sociale e quella relazionale si stanno gradualmente informatizzando. Questo fa sì che è diventato difficile, se non superato, rappresentare il mondo distinguendo l'online e l'offline.

Il web è diventato uno spazio che ci permette di condividere i nostri vissuti, le nostre speranze e i nostri sentimenti. Il web quindi non è più uno strumento attraverso il quale svolgiamo dei compiti ma è diventato un luogo delle nostre fantasie, un mondo dove le nostre rappresentazioni interagiscono con le rappresentazioni degli altri abitanti di questo infinito spazio.

Il nostro smartphone non è più un semplice strumento per reperire informazioni, ma un dispositivo che ci permette di caricare nello spazio virtuale un nostro punto di vista, un pensiero del momento, una foto di ciò che ci sta colpendo in quel preciso istante, oppure un nostro stato d'animo, magari sotto forma di un selfie o di un'immagine di un gattino.

In questo luogo non siamo soli: siamo in compagnia di tutti gli altri abitanti di questo ambiente. Con questi ultimi intessiamo relazioni, discutiamo, progettiamo, ci divertiamo insieme, in alcuni casi ci innamoriamo.

Per questo motivo è importante focalizzarsi non tanto su come viene utilizzato lo strumento, ma sui comportamenti e i bisogni che contraddistinguono l'esperienza dei ragazzi e delle ragazze in questo ambiente di vita, accompagnandoli nella rilettura dei loro vissuti e nella consapevolezza delle loro modalità di rispondere ai bisogni evolutivi all'interno di questo contesto.

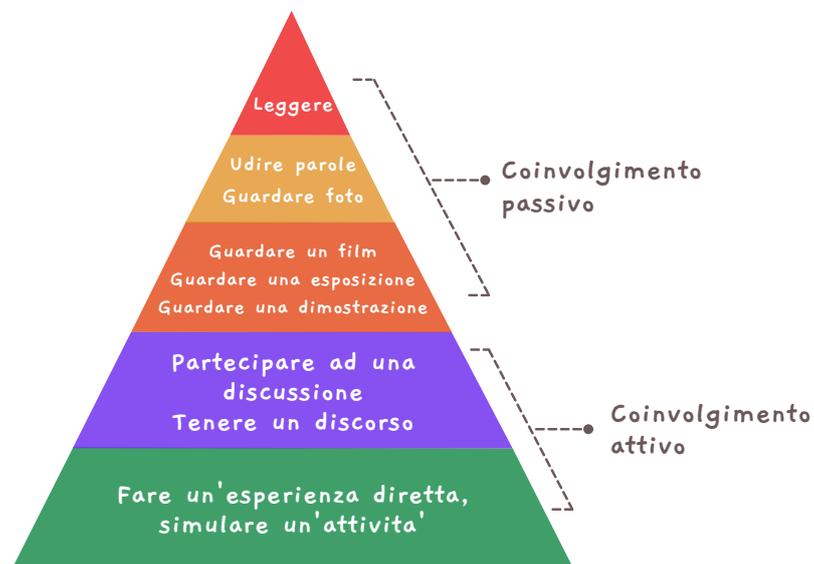
LE TEMATICHE DEL PERCORSO

IL WEB E LA “PIRAMIDE DELL'APPRENDIMENTO” ROVESCIAIA

L'essere umano impara facendo: fin da bambini abbiamo imparato sperimentando fisicamente e concretamente, di tentativo in tentativo, di sperimentazione in sperimentazione, abbiamo appreso nuovi movimenti, nuove strategie, nuove soluzioni.

PIRAMIDE DELL'APPRENDIMENTO

(Edgar Dale, 1969)



Il nostro corpo ci ha permesso di apprendere dal mondo che ci circonda e di comprendere i rischi connessi ad alcune azioni e comportamenti: abbiamo imparato che quando utilizziamo un coltello rischiamo di tagliarci o che se ci chiudiamo una mano nella porta ci facciamo male.

Gli oggetti che utilizziamo, con le libertà di movimento che ci concedono e le costrizioni e limitazioni che ci impongono, guidano la nostra interazione con realtà e ci permettono di comprendere le attenzioni e cautele che dobbiamo mantenere.

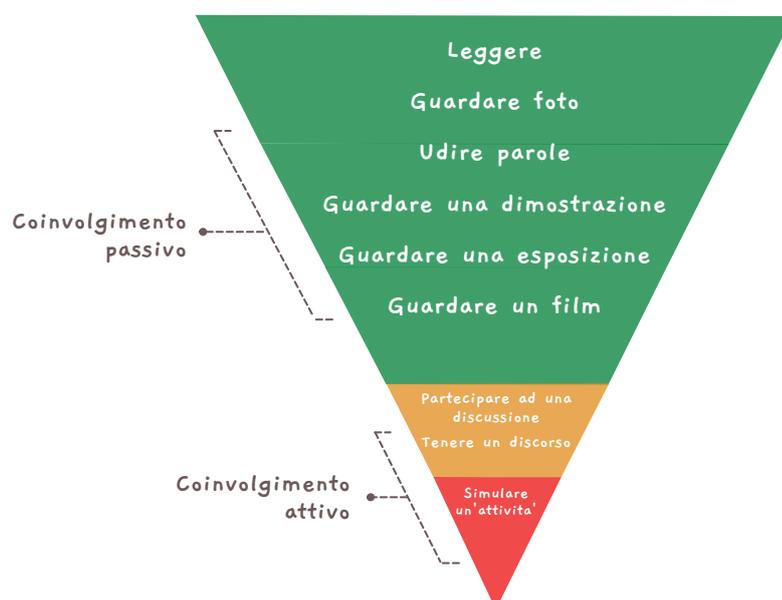
Quando siamo nel web tutti questi aspetti vengono a mancare, perché non abbiamo avuto un'esperienza diretta di apprendimento del suo funzionamento e per di più il nostro corpo non vi entra. Quando generiamo una password non pensiamo che qualcuno potrebbe utilizzarla per rubarci l'identità, mentre scoprire che qualcuno va in giro dando le nostre generalità ci genera subito allarme. Quando entriamo in relazione online siamo meno attenti a chi è realmente dall'altra parte dello schermo, mentre quando ci bussano alla porta di casa stiamo molto attenti che la persona non si finga qualcun altro.

Questo succede perché quando siamo nel web, proprio perché la "piramide dell'apprendimento" è rovesciata, prestiamo meno attenzione ai possibili rischi o alle possibili conseguenze delle nostre azioni.

Far emergere questi aspetti è fondamentale per far sì che i ragazzi e le ragazze possano vivere un'esperienza il più possibile priva di rischi all'interno del web. Accompagnare il riconoscimento di alcune modalità e di un tipo di approccio conseguente a questa percezione è un'occasione di tutela e favorisce una navigazione maggiormente attenta e funzionale.

"PIRAMIDE DELL'APPRENDIMENTO ROVESCIATA" NEL WEB

Attività nel web



LE TEMATICHE DEL PERCORSO

LA PROFILAZIONE

Quando parliamo di profilazione possiamo rappresentare il web e il suo funzionamento come un imbuto che, partendo da un'infinità di informazioni e dati, incanala i contenuti che maggiormente interessano l'utente sulla base del suo "storico" e della sua precedente esperienza di navigazione.

Possiamo affermare che, quando non prestiamo attenzione alla funzione di profilazione, rischiamo di poter usufruire e cogliere solamente di una ristretta parte delle infinite possibilità, in quanto questo meccanismo tende a guidare la nostra navigazione verso contenuti da noi selezionati in precedenza.

Questo aspetto può avere una parte rilevante sulla creazione dell'identità, in quanto le esperienze sono fondamentali per il suo sviluppo e avere l'occasione di vivere diverse esperienze e di ricevere diversi stimoli permette di ampliare lo scenario dei possibili rispecchiamenti e delle possibili scelte di valori, aumentando le possibilità di identificazione. Accompagnare i ragazzi e le ragazze nell'esplorazione di questo limite, dato dalle nuove tecnologie, è fondamentale per permettere loro di prestare attenzione ai meccanismi di profilazione e alla conseguente riduzione del campo di esperienza.

La Rete mette a disposizione dei propri utenti servizi gratuiti (mailing list, newsgroup, personal web site, wiki, blog, social network); i gestori delle piattaforme sociali chiedono però in cambio i dati personali al fine di tracciare le identità digitali degli stessi utenti. L'obiettivo è la profilazione degli utenti, cioè la raccolta ed elaborazione dei dati degli utenti di servizi online al fine di segmentare l'utenza in gruppi di comportamento a vantaggio delle aziende. A gestire i social network sono generalmente aziende che si finanziano vendendo pubblicità mirate; il loro valore di mercato dipende anche dalla loro capacità di analizzare in dettaglio il profilo, le abitudini e gli interessi dei propri utenti, per poi rivendere le informazioni a chi ne ha bisogno.

Le interazioni che avvengono all'interno dell'ambiente digitale durante la navigazione lasciano numerose tracce di dati - e quindi informazioni - che si disperdono nella Rete, concorrendo a definire la digital footprint di ognuno, ossia la propria impronta digitale. La dispersione dei dati personali si manifesta sia nel corso della navigazione in Internet mediante browser (si pensi ai cookies, tecnica utilizzata dalle applicazioni web per archiviare e recuperare informazioni relative agli utenti), sia nell'utilizzo delle piattaforme di social networking. I social network, infatti, sono "piazze virtuali", cioè luoghi d'incontro e scambio (fotografie, filmati, pensieri, indirizzi di amici, ecc.) degli utenti della Rete; essi rappresentano uno straordinario strumento di condivisione e comunicazione, non privo - tuttavia - di rischi per la sfera personale degli individui. L'impressione di servirsi di uno spazio personale spinge di fatto gli utenti a esporre troppo la propria vita privata, rivelando dati e informazioni strettamente personali, azione con effetti da non sottovalutare.

Le informazioni che si possono reperire online possono riguardare sia i caratteri personali (le cosiddette informazioni primarie), sia le abitudini sociali e i gusti commerciali (informazioni secondarie). Questi due tipi di informazioni, elaborate tra loro, formano il profilo-utente.

Un esempio

Facebook è un social media a scopo commerciale lanciato nel 2004 che, ad oggi, risulta essere il terzo sito più visitato al mondo dopo Google e YouTube. Ogni volta che un utente accede a Facebook - o a qualunque piattaforma - il sistema recupera e considera, dapprima, tutte le attività svolte (notizie cercate, foto pubblicate, ecc.); successivamente, sulla base di alcuni "segnali" registrati (orario, luogo di accesso, dispositivo, tipologia di contenuto, commenti, reazioni suscitate, ecc.), l'algoritmo di Facebook - espressione che fa riferimento a un procedimento di calcolo adoperato per la risoluzione di problemi - fa delle previsioni d'interesse personalizzate per ogni utente dando ad ognuna un punteggio di rilevanza: saranno queste, in base ai punti ottenuti, le notizie mostrate prioritariamente nella "Sezione Notizie" dell'utente (news feed) nei collegamenti successivi. Le aziende che utilizzano Facebook useranno poi tutte queste informazioni; così, ad esempio, analizzando con un apposito algoritmo, il "mi piace" di Facebook, è possibile profilare tutti gli utenti del servizio, raffinandone le identità digitali. Il like, infatti, per Facebook è un'interazione di gradimento da cui dedurre gli interessi dell'utente. Anche Google memorizza tutto: conosce dove è stato l'utente, quello che ha cercato in Rete, ciò che ha cancellato e - sulla base di queste informazioni - ha un profilo pubblicitario di ognuno. I dati che Google ha su ogni utente sono infatti tantissimi (segnalibri, e-mail, contatti, file di Google Drive, video di YouTube, foto sul telefono, prodotti acquistati, dati del calendario, gruppi di Google cui si è iscritti, siti web creati, pagine condivise, quanti passi vengono fatti in un giorno, ecc.).

Costituzione Cittadinanza Comunità di Marialuce Bongiovanni. Edizioni Laterza, 2020

LE TEMATICHE DEL PERCORSO

GLI STATI D'ANIMO E LE EMOZIONI NEL WEB

Quando si utilizzano i social network vengono coinvolte diverse sfere del nostro essere: il corpo, le relazioni, la condivisione e l'identità.

Il corpo, inteso come luogo del non verbale, è protetto al di là dello schermo dello smartphone, del tablet o del computer e ci libera dalle paure, favorendo comportamenti disinibiti.

Nel web si creano le relazioni grazie ad una continua connessione con le altre persone che lo abitano, ci si sente sempre vicini e si hanno tantissime occasioni per risolvere eventuali controversie.

La condivisione sui social è fondamentale poiché senza gli altri pronti a scorrere le nostre Instagram stories, a leggere i nostri post e a cliccare un Like alle nostre foto, il tutto non avrebbe ragione di essere pubblicato.

L'identità entra in gioco prepotentemente: ciò che viene condiviso con gli altri rappresenta ciò che sono: i miei pensieri, i miei desideri, oppure ciò che non sono ma vorrei essere e che posso esprimere pienamente online grazie al parziale venir meno delle barriere limitanti date dalle convenzioni sociali.

L'espressione di emozioni, sentimenti e stati d'animo in ambienti virtuali è la componente principale della presenza delle persone nel web. Va però evidenziato che la capacità di esprimere e comunicare le emozioni viene ridotta con il passaggio dalla comunicazione face to face alla comunicazione mediata da uno smartphone, tablet o PC, dove gli aspetti comunicativi interpersonali vengono sostituiti da emoticon o altri usi più o meno creativi della scrittura, con l'obiettivo di esprimere gli aspetti non verbali appunto assenti a causa del mezzo.

Da qui emerge l'importanza di accompagnare i ragazzi ad una maggiore consapevolezza degli stati d'animo che vivono durante la loro esperienza online e delle modalità di espressione delle emozioni e dei sentimenti che tale ambiente di vita suscita.

L'evoluzione dell'Information and Communication Technology ci offre ambienti potenzialmente utili alla delicata operazione di rendere maggiormente consapevoli e competenti verso le emozioni. L'interazione con l'interfaccia di un ambiente informatico, magari umanizzata dall'intervento della voce, per quanto amichevole ed emozionante, è comunque più "neutra" e meno ricca rispetto alla complessità di fattori che nel rapporto interpersonale sono sempre presenti: non si mette in gioco il proprio ruolo e non si è costretti a sostenerlo, non c'è il problema della definizione di gerarchie, la propria autostima non è pesantemente minacciata, l'eventuale errore non spaventa. Alcune ricerche (cfr. Bettettini) hanno evidenziato interessanti effetti cognitivi dell'interazione col computer:

- Una minore sensazione di essere giudicati, determinata dalla verifica immediata dell'errore e quindi un suo utilizzo più sereno nel processo di apprendimento.*
- Una minore consapevolezza dell'interlocutore; nel reagire ai feed-back del video il comportamento è meno condizionato dalla "pressione" che comunque sentiamo in un rapporto interpersonale.*
- Una dimensione ludica, inevitabilmente sviluppata nell'interazione col PC, che tende a produrre un atteggiamento di deresponsabilizzazione.*

Questi aspetti, che possono essere visti come maggiore spontaneità e naturalezza, ma anche, in negativo, come diminuzione dell'autocontrollo e dei freni inibitori, sono evidenti in alcuni aspetti dell'uso di Internet, dalle chat-line ai giochi di ruolo.

Ma la Rete può essere vista anche come metafora della ricerca, della scoperta, del gioco mentale, dell'esplorazione, una sorta di caccia al tesoro cognitiva, di libro-game, di labirinto virtuale che può portare a scoperte affascinanti come a perdersi dietro tracce ingannevoli. Quasi un percorso minato che mette alla prova il cappuccetto rosso cibernetico con le lusinghe di una foresta virtuale.

Utilizzando in positivo queste caratteristiche dell'I.C.T., si potrebbe pensare all'impatto emotivo che gli ambienti ipermediali evocano come laboratorio di addestramento metaemozionale, usandoli come ambiente controllato e protetto in cui l'alunno impari ad individuare e riconoscere le proprie emozioni.

Invitare un alunno ad osservare con il necessario distacco i propri processi emotivi significa abituarlo a non lasciarsi trascinare passivamente da questi,

significa educarlo a individuarne l'intensità, la tipologia, valutandone gli effetti che su di lui producono e la funzionalità o la disfunzionalità rispetto alle sue azioni. Può essere l'inizio di un lento processo di educazione al controllo delle proprie reazioni emotive, inizialmente rispetto agli ambienti informatici, anche attraverso l'utilizzo di videogiochi, e successivamente anche nei rapporti interpersonali e di gruppo.

Naturalmente tutto ciò non può essere lasciato alla spontaneità e al caso, occorre invece prevedere momenti organizzati di riflessione metacognitiva e metaemozionale. Affrontare il problema degli effetti emotivi dell'utilizzo della multimedialità porta facilmente ad affrontare altri aspetti collegati: i processi cognitivi che questi ambienti attivano, le capacità che il loro uso richiede e sviluppa e, parallelamente, si porta l'alunno ad osservare analiticamente gli elementi costitutivi dell'interfaccia (colori, suoni, animazioni, interattività, ecc.), iniziando un percorso di "educazione alla comunicazione ipermediale" necessario quanto impellente.

Emozioni, apprendimento e ipermedialità di Andrea Varani. Psicologia e scuola n. 98, 2000

LA METODOLOGIA

Circa vent'anni fa il libro bianco della Commissione Europea ha posto in evidenza: "la necessità di accrescere la consapevolezza e l'istruzione fin dai primi anni di età, attribuendo e riconoscendo l'educazione, e quindi la cultura della prevenzione, come fattore essenziale per il mantenimento e il miglioramento della qualità della vita e del lavoro".

L'ottica preventiva assunta nelle proposte pensate e realizzate con la scuola è quella che si inserisce anche dentro questo quadro di riferimento in cui l'azione e gli interventi preventivi assumono un significato di efficacia "in prospettiva", cioè in un'ottica di futuro delle nuove generazioni.

A questo proposito si ritiene fondamentale:

- **Lavorare in un'ottica sistemica** d'intervento
- **Costruire** in particolare **alleanze educative** con insegnanti e genitori a favore dei ragazzi
- **Favorire un'azione in sinergia** tra operatori e docenti della scuola in cui si interviene nelle modalità che di volta in volta risultano efficaci e coerenti con gli obiettivi intrapresi
- Promuovere una **modalità di intervento che abbandoni l'idea di prevenzione come un'esperienza stra-ordinaria** e per questo slegata dalla attività quotidiana
- **Sperimentare una modalità che aiuti a diventare responsabili e consapevoli**, protagonisti delle proprie scelte e azioni.

LA METODOLOGIA

FORMARE GLI ADULTI

Gli interventi sono volti a valorizzare la promozione dei fattori di protezione nel quotidiano. La prevenzione “quotidiana” si fonda su un pilastro essenziale, ossia la formazione degli adulti di riferimento, genitori e insegnanti, che possono assumere il ruolo di moltiplicatori dell’azione preventiva in quanto impegnati in processi relazionali, educativi, sociali.

COINVOLGERE I GENITORI

La realizzazione delle attività prevede due incontri rivolti ai genitori degli alunni: un incontro di presentazione ed un incontro di restituzione. Questi incontri permettono di accompagnare l’esperienza vissuta a scuola anche nel contesto familiare dandone continuità. L’incontro di presentazione ha una funzione di condivisione con i genitori dell’esperienza che gli studenti andranno a vivere. L’incontro di restituzione permette il confronto rispetto agli aspetti specifici emersi dagli incontri con i gruppi classe accostandoli alle indicazioni rispetto al ruolo genitoriale più funzionale alla buona riuscita del percorso ed in generale all’accompagnamento alla fruizione delle nuove tecnologie.

VALORIZZARE LE COMPETENZE PROFESSIONALI

L’esperienza consolidata in questi anni conferma l’importanza dell’intervento pianificato e organico all’interno del percorso scolastico sostenuto da interventi specifici del docente. Al contempo riteniamo risorsa centrale l’apporto esterno alla scuola quale opportunità che richiede competenze specifiche del professionista (educatore professionale, psicopedagogo) ad accompagnare o intensificare l’esperienza e le opportunità di apprendimento.

LA METODOLOGIA

UTILIZZARE LA CRISTALLIZZAZIONE

La cristallizzazione è una tecnica coniata da E. Berne appartenente alle teorie dell'Analisi Transazionale. Essa rappresenta la possibilità al cambiamento attraverso l'utilizzo di affermazioni date dall'adulto al termine di un percorso formativo e di apprendimento. L'utilizzo di questa tecnica favorisce e sostiene le capacità del singolo soggetto (alunno) di poter accedere a conoscenze e competenze apprese facendo riferimento anche alle proprie esperienze. Viene assunta in un'azione preventiva quale strumento indispensabile per sostenere il cambiamento.

Nel percorso "L'identità e il web" la fase della cristallizzazione occupa un posto rilevante a conclusione di ciascun'unità di lavoro in cui sarà importante prevedere uno spazio appositamente dedicato a fissare quanto conosciuto e appreso. Il manuale dedica per ciascuna scheda una parte nella quale vengono descritti gli elementi salienti ai quali fare riferimento.

IL PERCORSO

Il percorso si sviluppa su tre incontri di due ore, ogni appuntamento approfondisce una tematica e offre spunti concettuali, elementi sul funzionamento del web e propone attività per favorire la riflessione e il confronto tra gli studenti.

Il ragionamento si sviluppa dal web come ambiente di vita e come spazio all'interno del quale sviluppare la propria identità, ma in quanto tale anche come contesto dove prestare attenzione alla sua tutela e protezione. Nel secondo incontro viene svolto un affondo sulla profilazione e sulle possibili criticità di tale funzione, legate allo sviluppo dell'identità e all'omologazione. Il percorso si chiude con un incontro dedicato ai vissuti e alle emozioni, accompagnando i ragazzi verso la definizione del loro modo di stare nel web.

LE FINALITÀ

Favorire occasioni di riflessione e confronto sullo sviluppo dell'identità e la funzione del Web, rivolte a minori, genitori e docenti.

GLI OBIETTIVI

- Aumentare la conoscenza di come il web può influenzare gli agiti delle persone e dei meccanismi tecnologici che vengono utilizzati.
- Aumentare la conoscenza e consapevolezza delle strategie di profilazione e della conseguente restrizione delle esperienze, dei punti di vista e delle informazioni utili allo sviluppo dell'identità.
- Aumentare la consapevolezza dei vissuti e degli stati d'animo connessi al mondo digitale.

IL PERCORSO

LE SCHEDE OPERATIVE

Una introduzione iniziale anticipa l'intenzionalità educativa e le parole chiave di ciascuna area. Ogni attività è pensata per un utilizzo dell'educatore o dell'insegnante come strumento per far emergere il punto di vista/pensiero, l'osservazione o l'emozione degli studenti.

Accompagna l'educatore o l'insegnante nell'utilizzo della scheda, un sistema di presentazione modulare in cui si ripetono, ad ogni unità di lavoro, le seguenti indicazioni:

Titolo

Specifica e anticipa i contenuti

A cosa serve

Introduce gli obiettivi della scheda in riferimento alle aree di lavoro trattate

Cosa dico

Propone un "bagaglio" di espressioni a cui attingere nel guidare al meglio il gruppo classe

Come si usa

Indica i tempi e le modalità di attivazione e di condivisione

Come mi pongo

Presenta al docente l'atteggiamento verso la classe per rendere efficace l'attività

Quali Messaggi chiave

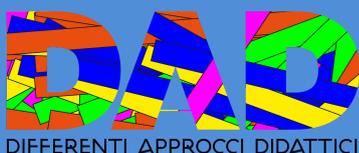
Sono evidenziati i concetti fondamentali che l'attività vuole promuovere e far acquisire agli alunni

PRIMO INCONTRO

OBIETTIVO

Aumentare la conoscenza di come il web può influenzare gli agiti delle persone e dei meccanismi tecnologici che vengono utilizzati

LE FASI



VISIONE VIDEO

IN ALTERNATIVA:

- Cosa faccio quando sono nel Web
- Cosa dico di me nel Web

IL QUIZ DEL WEB

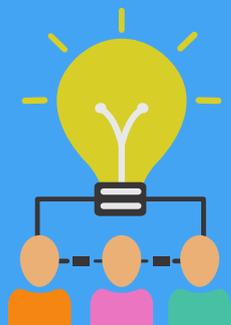
PRESENTAZIONE

- Progetto, percorso operatori
- Studenti

IL TITOLO GIUSTO PER IL VIDEO GIUSTO

RIFLESSIONE E CHIUSURA:

- Ripresa dei concetti chiave



Presentazione

A COSA SERVE:

Presentare il percorso nei suoi tempi, nella sua forma, modalità e struttura, permettendo ai ragazzi e alle ragazze di capire come si svolgeranno gli incontri e le finalità del percorso.

Questa prima fase serve, inoltre, a presentare gli operatori (quando sono esterni) e a facilitare un clima positivo all'interno del gruppo. Il lavoro di presentazione, infatti, ha la funzione di rendere partecipi e coinvolti tutti gli alunni.

L'attenzione in questa fase è volta alla creazione di un clima positivo attraverso giochi e attività di presentazione e alla definizione del setting e delle regole con il gruppo classe.

Un clima di accoglienza, ascolto e rispetto reciproco sono i presupposti fondamentali per la buona riuscita del percorso. In esso è chiesto ai ragazzi di mettersi in gioco in prima persona condividendo con gli altri parti della propria storia, emozioni e punti di vista.

Il cerchio (quando è possibile utilizzarlo) è lo strumento principale per la comunicazione e il confronto. Al suo interno tutti hanno pari importanza, ci si vede tutti in faccia, si è meno "nascosti" dai banchi con l'intento di condividere con maggiore profondità rispetto al quotidiano.



Il titolo giusto per il video giusto

A COSA SERVE:

Questa attività ha il compito di far emergere le tematiche e i concetti chiave espressi nei video. Attraverso la richiesta di pensare e dare un titolo ai video si mettono gli studenti nella condizione di doverli ripensare e di focalizzare l'attenzione ai messaggi espressi (per questi motivi potrebbe risultare necessario far rivedere i video al gruppo classe dopo aver dato la consegna)

COME SI USA:

Dopo aver mostrato i video si divide il gruppo classe a coppie (è funzionale creare le coppie sulla base della vicinanza: vicini di banco o compagno accanto nel cerchio).
Dare il mandato e chiedere di scrivere i titoli su un foglio (10 minuti dovrebbero essere sufficienti).
Chiedere agli studenti di leggere i titoli che hanno scritto (mentre i titoli vengono letti sarà utile trascriverli su un cartellone, in modo da avere l'elenco dei vari concetti espressi).
Riprendere le varie tematiche emerse dall'attività

COSA DICO:

“Dividetevi a coppie e provate a dare un titolo ad ognuno dei video che vi abbiamo mostrato, provate a focalizzare la vostra attenzione sui concetti chiave e sui messaggi che secondo voi sono più importanti”

COME MI PONGO:

Rassicurare i ragazzi rispetto al fatto che non esistono titoli giusti o sbagliati e sottolineare che anche la creatività è ben accetta.

CONCETTI CHIAVE:

- Il web è un ambiente di vita
- Nel web la Piramide dell'apprendimento è rovesciata
- Identità e identificazione

Vedi tematiche percorso

appunti di viaggio

Come ha lavorato la classe

Elementi da approfondire

Criticità

Non dimenticare!

Nota metodologica

Prendere appunti e note relative all'incontro è un'ottima strategia per tenere traccia del lavoro svolto e per avere la possibilità di recuperare le tematiche affrontate durante le attività.



Il quiz del web

A COSA SERVE:

L'obiettivo di questa attività è di aumentare le conoscenze e le informazioni relative al web. Attraverso una serie di domande si favorisce la riflessione e la condivisione di conoscenze specifiche.

COME SI USA:

Per svolgere questa attività sono necessarie le slide "Quiz del web" (quando possibile sarà molto funzionale poterle proiettare in aula).

Dopo aver introdotto l'attività si inizia con la prima domanda e successivamente si leggono le altre. Per ogni domanda sarà importante sentire i vari punti di vista presenti nel gruppo classe e riflettere con gli alunni partendo dalle loro risposte.

Alcune domande possono favorire il confronto, ad esempio:

- Siete tutti d'accordo?
- Riuscite a farmi un esempio?
- Vi è mai capitato?

COSA DICO:

"Durante questa attività vi faremo alcune domande, non preoccupatevi, non ci sarà un voto alla fine. Questo lavoro ci serve per avere delle conoscenze comuni sul web e per chiarire alcuni dubbi"

COME MI PONGO:

Per la buona riuscita di questa attività è necessario un approccio non giudicante e di grande ascolto. Gli alunni devono essere messi nelle condizioni di sentirsi liberi di esprimere il proprio parere e di esplicitare le visioni contrastanti.

CONCETTI CHIAVE:

Nella scheda attività si trovano tutte le risposte alle domande



Scheda attività

DAD
DIFFERENTI APPROCCI DIDATTICI

IL QUIZ DEL WEB

1. WEB E INTERNET SONO DUE TERMINI CHE INDICANO LA STESSA COSA

FALSO! Internet rappresenta la struttura su cui si appoggiano moltissimi servizi e applicazioni; il web (www) è invece un servizio di internet che permette di raggiungere molti contenuti multimediali tramite un browser.

2. È POSSIBILE ISCRIVERSI AD UN SOCIAL INVENTANDO O MASCHERANDO I PROPRI DATI ANAGRAFICI (NOME, ETÀ, RESIDENZA, INTERESSI)?

VERO! È certamente possibile e molte persone agiscono in questo modo per non essere riconosciute da altri o per poter accedere a social che richiedono requisiti anagrafici precisi.

3. È POSSIBILE RUBARE L'IDENTITÀ ONLINE DI CHI CONOSCIAMO E FINGERSI QUELLA PERSONA?

VERO! SI È POSSIBILE ANCHE SE NON ETICAMENTE CORRETTO E RAPPRESENTA UN FURTO DI IDENTITÀ DIGITALE

4. QUANDO STAI CHATTANDO SU UN SOCIAL NETWORK HAI SICURAMENTE LA CERTEZZA DELL'IDENTITÀ DI QUELLA PERSONA?

FALSO! Non possiamo sempre avere la totale certezza di coloro con cui stiamo chattando. Per maggiore sicurezza, prima di scambiare informazioni personali, è preferibile chiedere o incrociare altri dati di quella persona: nome genitori, scuola frequentata, sport praticato, n° cell, mail...

5. PIÙ INFORMAZIONI PERSONALI (MAIL, N°CELL, FOTO..) CONDIVIDO NEI MIEI SOCIAL NETWORK, MENO POSSIBILITÀ HO DI SUBIRE UN FURTO D'IDENTITÀ

FALSO! Più info condivido più sono esposto a rischi di furto di identità. Immagini, info anagrafiche, interessi sono elementi che aumentano il rischio.

6. CAMBIARE SPESSO LA PROPRIA PASSWORD DI ACCESSO AI SOCIAL PROTEGGE MAGGIORMENTE DAI RISCHI DI FURTO D'IDENTITÀ

VERO! Cambiare costantemente la propria password garantisce maggiore sicurezza e rende quasi impossibile un furto di identità

7. SE MI AGGIUNGE SU INSTAGRAM UN COMPAGNO DI CLASSE (PROFILO CON NOME/COGNOME E FOTO OK), È CERTAMENTE LUI CHE GESTISCE QUEL PROFILO

FALSO! Alcune persone creano profili "paralleli" di persone che conoscono o di cui sono amici per diversi motivi tra cui: prendere in giro, rivalsa, offendere, creare situazioni imbarazzanti, divertirsi, insultare.

8. PUBBLICARE "STORIES" SU INSTAGRAM NON ESPONE A RISCHI PERCHÉ SOLO CHI MI SEGUE PUÒ VEDERLE E DOPO 24 ORE SCOMPAIONO

FALSO! La durata di una "storia" su Instagram è di 24 ore: in questo lasso di tempo è possibile che venga scaricata sul cell di chi l'ha vista e poi condivisa a chiunque. Il rischio è che raggiunga persone sconosciute che possano usarla in modo improprio o offensivo.



Primo incontro Attività opzionale



Cosa faccio quando sono nel web?

A COSA SERVE:

Questa attività ha l'obiettivo di favorire la consapevolezza in merito al proprio approccio al web, facendo emergere le attività che vengono svolte on-line e gli ambienti che vengono vissuti. Chiedere "cosa faccio quando sono nel web?" permette di aprire le riflessioni in merito al web come ambiente di vita, all'interno del quale condividiamo i nostri vissuti, le nostre speranze e i nostri sentimenti e intessiamo relazioni e tessiamo la nostra rete sociale.

COME SI USA:

Questa attività viene svolta a coppie, gli alunni dovranno scrivere sulla scheda tutte le cose che fanno quando sono nel web e dividerle tra le attività che svolgono da soli e quelle che fanno con gli altri.

Al termine della compilazione verrà chiesto agli alunni di leggere la loro scheda, compito del conduttore sarà di riportare tutti gli elementi emersi e di far emergere quanto la nostra ha trovato uno spazio sempre maggiore e un contesto di espressione anche nel web.

COSA DICO:

"Questa attività ha lo scopo di pensare e condividere tutto quello che facciamo nel web. Dividetevi a coppie e compilate la scheda "Cosa faccio quando".

COME MI PONGO:

Sarà importante far capire agli studenti che dovranno provare a riportare tutte le attività che svolgono nel web, aspetto fondamentale sarà concentrare il focus non sui siti o social che utilizzano ma sulle attività che vi svolgono, con l'obiettivo di far emergere il parallelismo con la vita offline, ad esempio:

- Comunicare con gli amici
- Approfondire delle passioni
- Conoscere persone nuove
- Farmi conoscere
- Giocare
- Condividere le cose che faccio

CONCETTI CHIAVE:

La dimensione sociale e quella relazionale si stanno gradualmente informatizzando, questo fa sì che è diventato difficile, se non superato, rappresentare il mondo distinguendo l'online e l'offline.

Il web non è più uno strumento attraverso il quale svolgiamo dei compiti ma è diventato un luogo delle nostre fantasie, un mondo dove le nostre rappresentazioni interagiscono con le rappresentazioni degli altri abitanti di questo infinito spazio.

In questo luogo non siamo soli: siamo in compagnia di tutti gli altri abitanti di questo ambiente.



COSA FACCI QUANDO

COSA FAI QUANDO SEI NEL WEB?

COSA FAI QUANDO SEI NEL WEB CON GLI ALTRI?





Cosa dico di me nel web?

A COSA SERVE:

Far emergere e riflettere sulla quantità di informazioni, dati e aspetti della nostra identità che condividiamo e inseriamo nel web, aumentando la consapevolezza dei rischi relativi all'identificazione.

COME SI USA:

Viene consegnata ad ogni alunno la scheda "Cosa dico di me". Al termine della compilazione verrà chiesto agli alunni di condividere quanto scritto e il conduttore riporterà gli elementi emersi su un cartellone che verrà poi utilizzato per la riflessione.

Gli alunni risponderanno alle domande della scheda "Cosa dico di me":

- I miei interessi e le mie passioni
- La mia immagine
- I miei gusti
- I miei sentimenti e le mie emozioni
- I miei dati personali

COSA DICO:

"Vi chiedo di compilare la scheda "Cosa dico di me", provate a rispondere alle domande partendo dalla vostra esperienza nel web, pensate ai social network, ai giochi online, ai vari siti e alle app di messaggistica."

COME MI PONGO:

Prestare attenzione a non giudicare gli elementi che emergeranno, sarà importante accompagnare i ragazzi nella riflessione e nel ragionamento sui possibili rischi legati ad una eccessiva condivisione di dati personali. Per poterlo fare sarà però necessario partire dal loro punto di vista che, solitamente, è rivolto al bisogno di essere visibili e popolari.

CONCETTI CHIAVE:

Nel web i ragazzi manifestano il bisogno di stare in relazione, ma anche di mostrarsi e di ricevere approvazione, strettamente connesso alla ricerca di una propria identità. Questo bisogno è lecito ma dobbiamo stare attenti alle possibili conseguenze della condivisione di dati personali

Saper gestire la propria privacy, è il primo passo per navigare nel web in modo consapevole e sicuro



COSA DICO DI ME NEL WEB?

DEI MIEI INTERESSI E DELLE MIE PASSIONI

DI QUELLO CHE PENSO

DEI MIEI SENTIMENTI E DELLE MIE EMOZIONI

DELLA MIA IDENTITÀ

DEI MIEI DATI PERSONALI



SECONDO INCONTRO

OBIETTIVO

Aumentare la conoscenza e consapevolezza delle strategie di profilazione e della conseguente restrizione delle esperienze, dei punti di vista e delle informazioni utili allo sviluppo dell'identità.

LE FASI

IL MOTORE DI RICERCA



INDOVINA CHI



Ripresa dei concetti e delle riflessioni del primo incontro



LA MIA IDENTITÀ IN UN'IMMAGINE



RIFLESSIONE E CHIUSURA:

- Ripresa dei concetti chiave



appunti di viaggio

Come ha lavorato la classe

Elementi da approfondire

Criticità

Non dimenticare!

Nota metodologica

Prendere appunti e note relative all'incontro è un'ottima strategia per tenere traccia del lavoro svolto e per avere la possibilità di recuperare le tematiche affrontate durante le attività.



Secondo incontro



Il motore di ricerca

A COSA SERVE:

Attraverso questa semplice attività si farà emergere il meccanismo ad imbuto delle informazioni nel web: ci sono tantissime informazioni e tantissimi siti ma solamente alcuni sono in cima alla lista di Google e degli altri motori di ricerca.

L'obiettivo è di aumentare la consapevolezza rispetto alla possibilità di avere diversi punti di vista e al potere di influenza di questa funzione.

COME SI USA:

Aprire una pagina di Google e digitare "Dove andare in vacanza a 15 anni".

Leggere i siti che compaiono nelle prime posizioni e spiegare che se ogni persona presente avesse fatto la stessa ricerca avrebbe ottenuto lo stesso risultato.

Alcune domande che possono facilitare la riflessione:

- Ci avevate mai pensato o fatto caso?
- Quale potrebbe essere la conseguenza di questa funzione?
- Cosa si può fare per prevenire tale limite?

COSA DICO:

"Avete mai provato a fare una ricerca in Google o su altri motori di ricerca? Oggi proveremo a farlo e a vedere cosa succede e come funziona la scelta delle posizioni dei siti mostrati"

COME MI PONGO:

Anche in questo caso è importante far nascere le riflessioni dal gruppo classe attraverso domande che stimolino il confronto.

Successivamente sarà compito dell'adulto fare sintesi di quanto emerso e dare alcuni elementi di contenuto.

CONCETTI CHIAVE:

Quando un utente digita una query, Google cerca di trovare la risposta più pertinente nel suo indice in base a numerosi fattori. Google cerca di determinare le risposte migliori e di tenere in considerazione altri fattori che forniranno la migliore esperienza utente e la risposta più appropriata utilizzando dati come l'area geografica, la lingua e il dispositivo dell'utente (desktop o telefono). Ad esempio, la ricerca di "officine per la riparazione di biciclette" mostra risultati diversi a un utente di Parigi rispetto a un utente di Hong Kong. Google non accetta pagamenti per migliorare il ranking di una pagina, che viene eseguito in modo programmatico.

Fonte Google

Quando facciamo una ricerca in Google, se utilizziamo lo stesso tipo di dispositivo (PC, Smartphone) di un'altra persona e siamo nella stessa area geografica, avremo lo stesso risultato. Questo dato fa emergere come alcuni siti sono più visibili e cliccabili di altri e come di conseguenza alcune informazioni hanno maggiore possibilità di essere viste/lette/acquisite.

Questo aspetto evidenzia la capacità del web di creare una conoscenza collettiva ma anche, se non ci diamo il tempo di cercare altre fonti, di limitare alcune informazioni e stimoli.



Secondo incontro



La mia identità in un'immagine

A COSA SERVE:

Permettere agli alunni di essere maggiormente consapevoli delle possibili criticità della funzione della profilazione: minori sono le possibilità di avere stimoli diversi e minori sono le possibilità di nutrire la propria identità.

COME SI USA:

Proiettare le immagini: "Immagini prima fase – La mia identità" (è possibile utilizzare qualsiasi foto-linguaggio, basterà mostrare 5 immagini nella prima fase e almeno 25 nella seconda) e porre ai ragazzi la prima domanda, successivamente chiedere agli alunni di esplicitare quale immagine hanno scelto e perché (quando è possibile potrebbe essere funzionale raccogliere gli elementi emersi su un cartellone).

Al termine delle presentazioni dei ragazzi si mostrano le immagini: "Immagini seconda fase – La mia identità" e si ripete la domanda iniziale, a questo punto possiamo utilizzare alcune domande stimolo:

- Avete scelto la stessa immagine di prima?
- Oppure all'immagine di prima se ne sono aggiunte altre?
- Secondo voi questa attività cosa c'entra con la profilazione degli utenti nel web?
- Quali potrebbero essere le conseguenze della profilazione?
- Cosa potremmo fare per limitare queste conseguenze?

COSA DICO:

Prima fase

"Ora vi mostrerò alcune immagini, vi chiedo di scegliere quella che dice qualcosa di voi"

Seconda fase

"Proviamo a fare la stessa attività svolta in precedenza, questa volta però aumentiamo le immagini, quale immagine dice qualcosa di voi? È la stessa o è cambiata? Oppure all'immagine di prima se ne sono aggiunte altre?"

COME MI PONGO:

Anche in questo caso è importante far nascere le riflessioni dal gruppo classe attraverso domande che stimolino il confronto. Successivamente sarà compito dell'adulto fare sintesi di quanto emerso e dare alcuni elementi di contenuto.

CONCETTI CHIAVE:

Le esperienze sono fondamentali per sviluppare l'identità, avere l'occasione di vivere diverse esperienze e di ricevere diversi stimoli permette di ampliare lo scenario dei possibili rispecchiamenti e di nutrire la propria identità con stimoli diversi.



LA MIA IDENTITÀ IN UN'IMMAGINE

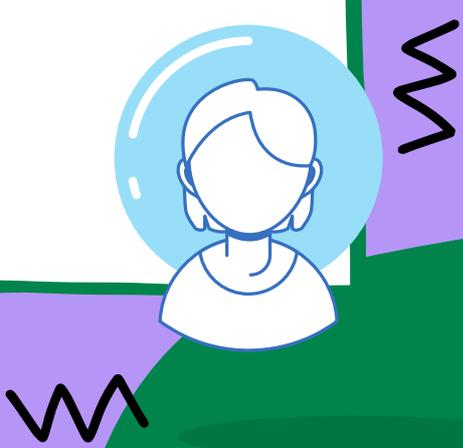


L'IMMAGINE CHE DICE QUALCOSA DI ME

PERCHÈ

LE IMMAGINI CHE DICONO QUALCOSA DI ME

PERCHÈ





Secondo incontro



Indovina chi

A COSA SERVE:

Questa attività serve a far riflettere gli alunni sull'immagine che viene mostrata attraverso i social network e sul fatto che attraverso i nostri profili non possiamo che esprimere in modo parziale la nostra identità e di conseguenza avere solamente un punto di vista, a volte limitato e in alcuni casi erroneo di quella degli altri.

COME SI USA:

Aprire la pagina Instagram di [lorenz_gruf](#) e chiedere agli alunni di raccogliere tutte le informazioni disponibili dal suo profilo, successivamente dividere la classe a gruppi di 4 persone e chiedere di rispondere alle seguenti domande:

- Cosa abbiamo appreso da questo profilo?
- Che idea vi siete fatti di [lorenz_gruf](#)?

Al termine dei lavori di gruppo chiedere agli alunni di leggere le risposte prestando attenzione agli elementi comuni e agli elementi divergenti.

Alcune domande utili alla riflessione

- Un profilo ci permette di avere tutte le informazioni che ci servono per capire chi è la persona?
- Il modo nel quale vorrei essere identificato e il modo nel quale vengo percepito coincidono sempre?

COSA DICO:

“Provate a raccogliere il maggior numero di informazioni dal profilo di [lorenz_gruf](#), cosa abbiamo scoperto di lui? Secondo voi che persona è?”

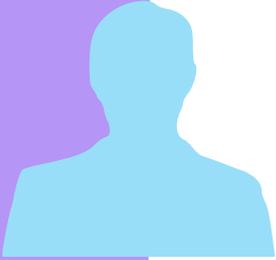
CONCETTI CHIAVE:

- L'identità che vedo/percepisco da un profilo è parziale, anche la percezione che gli altri si fanno della mia identità attraverso il web è limitata:
- quello che vorrei far apparire e valorizzare di me non è detto che sia quello che arriva agli altri
- il corpo entra solamente attraverso la sua immagine
- i sentimenti e le emozioni vengono raccontate o rappresentate, ma la mancanza del corpo non permette di poterle osservare nella loro dimensione fisiologica
- non è possibile esprimere la totalità del nostro essere e dei nostri pensieri



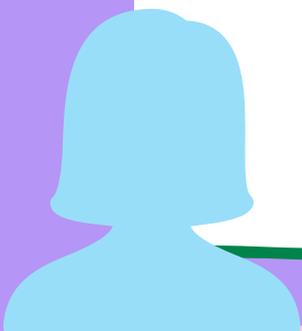
INDOVINA CHI

Quali informazioni avete appreso dal suo profilo?



Che idea vi siete fatti di loreenz_gruf ?

Secondo voi, cosa voleva mostrare di lui/lei ?



TERZO INCONTRO

OBIETTIVO

Aumentare la consapevolezza dei vissuti e degli stati d'animo connessi al mondo digitale.

LE FASI

IL BINGO DELLE EMOZIONI



Per approfondire:

- La mega carta di identità
- Il ritorno dei geroglifici



Ripresa dei concetti e delle riflessioni del primo incontro



C'È VITA SUL PIANETA R524



RIFLESSIONE E CHIUSURA:

- Ripresa dei concetti chiave



appunti di viaggio

Come ha lavorato la classe

Elementi da approfondire

Criticità

Non dimenticare!

Nota metodologica

Prendere appunti e note relative all'incontro è un'ottima strategia per tenere traccia del lavoro svolto e per avere la possibilità di recuperare le tematiche affrontate durante le attività.



Terzo incontro



Il bingo delle emozioni

A COSA SERVE:

Riconoscere le emozioni che “girano” nel web e accompagnare i ragazzi ad una maggiore consapevolezza degli stati d’animo che vivono durante la loro esperienza online. Riflettere sulle proprie emozioni e su quelle degli altri. Chiedersi se le emozioni influenzano il nostro modo di porci nel web.

COME SI USA:

Distribuire ad ogni studente la scheda “Il bingo delle emozioni”.

Mostrare i singoli video, dopo la visione di ogni video si chiede agli alunni di barrare l'emozione prevalente che il video ha suscitato sulla scheda.

Dopo ogni visione si chiede agli alunni di dire l'emozione che hanno vissuto e di spiegare il perché.

Chi raggiunge tre segni consecutivi in orizzontale fa “BINGO”.

COSA DICO:

Provate a concentrarvi sulle vostre emozioni in relazione agli stimoli (video, immagini, brevi storie) e a cercare di riconoscere a quale emozione corrisponde.

Non preoccupatevi, non è possibile sbagliare, ogni persona vive le emozioni a suo modo.

COME MI PONGO:

Ricordare ai ragazzi di essere il più sinceri possibile nel riconoscere le emozioni e che, naturalmente, non c'è un giusto o sbagliato.

Questa attività può essere impostata in modo giocoso.

CONCETTI CHIAVE:

L'espressione di emozioni, sentimenti e stati d'animo in ambienti virtuali è la componente principale della presenza delle persone nel web. Va però evidenziato che la capacità di esprimere e comunicare le emozioni viene ridotta con il passaggio dalla comunicazione face to face alla comunicazione mediata da uno smartphone, tablet o PC, dove gli aspetti comunicativi interpersonali vengono sostituiti da emoticon o altri usi più o meno creativi della scrittura, con l'obiettivo di esprimere gli aspetti non verbali appunto assenti a causa del mezzo.



IL BINGO DELLE EMOZIONI

FELICE

CAPACE

PREOCCUPATO

SODDISFATTO

COLPEVOLE

SPAVENTATO

CALMO

SORPRESO

GELOSO

ANSIOSO

FURIOSO

CONTENTO

INCOMPRESO

INTERESSATO

INFASTIDITO

ARRABBIATO

SCONTENTO

ASCOLTATO

ORGOGLIOSO

EUFORICO

CONCENTRATO

IMBARAZZATO

COMPRESO

DISPIACIUTO

ECCITATO



Terzo incontro



C'è vita sul pianeta R524?

A COSA SERVE:

Riflettere su come le esperienze in rete diventano patrimonio di noi stessi. Interrogarsi sull'importanza delle relazioni. Considerare l'ambiente web un ambiente di vita naturale.

COME SI USA:

Leggere al gruppo classe la traccia dell'attività.

Dividere gli alunni in gruppi da 4/5 componenti.

Chiedere agli alunni di raccontare (attraverso un video di TikTok o una storia di Instagram o una presentazione) cosa sono le emozioni e cosa succede nelle interazioni fra le persone nel web.

Al termine dei lavori di gruppo si chiede ai singoli gruppi di condividere i risultati del loro lavoro.

COSA DICO:

Con questa attività vogliamo provare a ragionare insieme sul web e su alcuni aspetti che rischiamo di dare per scontati.

Per questo motivo vi chiederemo di raccontare ad un gruppo di extra-terrestri cos'è il web e quali dinamiche emotive e relazionali contiene.

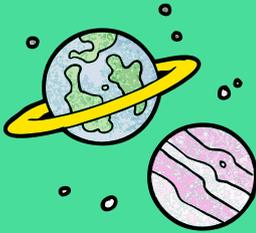
COME MI PONGO:

Gli studenti possono utilizzare quello che ritengono più opportuno e sono liberi di esprimere la loro creatività.

Non dare troppe indicazioni sul risultato finale e lasciare libero sfogo alla creatività degli alunni.

CONCETTI CHIAVE:

- La dimensione sociale e quella relazionale si stanno gradualmente informatizzando, questo fa sì che è diventato difficile, se non superato, rappresentare il mondo distinguendo l'online e l'offline.
- Il nostro smartphone non è più un semplice strumento per reperire informazioni, ma un dispositivo che ci permette di caricare nello spazio virtuale un nostro punto di vista, un pensiero del momento, una foto di ciò che ci sta colpendo in quel preciso istante, oppure un nostro stato d'animo, magari sotto forma di un selfie o di un'immagine di un gattino.
- In questo luogo non siamo soli: siamo in compagnia di tutti gli altri abitanti di questo ambiente.



C'È VITA SUL PIANETA R524?

Dopo lunghe ricerche le sonde spaziali hanno trovato una forma di vita intelligente sul pianeta R524 della galassia Ngc6946. Sono iniziati i primi contatti esplorativi ed è necessario comunicare la vita sulla Terra: le caratteristiche degli esseri umani e il funzionamento dei rapporti tra di essi.

Alla vostra classe è chiesto di spiegare agli abitanti del pianeta R524 come funzionano le relazioni tra le persone. Come sono, cosa fanno, come comunicano (analogico e digitale), a cosa servono.

Avete a disposizione immagini, video, pc, LIM, telefoni.

Potete fare una breve presentazione in PowerPoint, un video di TikTok, una storia su Instagram, oppure dare sfogo alla vostra fantasia e immaginare un altro modo per comunicare la vostra idea.

Avete a disposizione 45 minuti

APPUNTI

Come si relazionano le persone sulla terra?

Cosa fanno?

Come comunicano i terrestri?

A cosa servono le relazioni tra le persone?

Che ruolo ha il web in tutto questo?



Terzo incontro Attività opzionale



La mega carta di identità

A COSA SERVE:

Interrogarsi sulla web reputation e ombra digitale. Riflettere sul proprio porsi in rete. Riconoscersi nei propri profili

COME SI USA:

Chiedere agli alunni di compilare la mega Carta d'identità completando i campi obbligatori nei tre profili richiesti dal PROFILO PERSONALE, IDENTITA' DIGITALE E IL PROFILO DIGITALE.

Al termine della compilazione chiedere agli alunni quali sono le differenze tra i vari profili, alcune possibili domande stimolo:

- è stato difficile differenziare gli elementi da mettere in ogni profilo ?
- ci sono differenze tra i profili?
- cosa vi colpisce rileggendo la vostra "carta di identità"?
- qual è il profilo nel quale si vedono maggiori informazioni di voi?

COSA DICO:

Provate ad immaginare di costruire la vostra mega carta d'identità, costituita dal PROFILO PERSONALE, IDENTITA' DIGITALE E IL PROFILO DIGITALE. Dentro dovrebbe esserci tutto di voi.

Cercate di trovare tutti gli elementi che vi rappresentano in ogni profilo.

COME MI PONGO:

Ognuno può sentirsi libero di mettere solo le cose obbligatorie ma può sbizzarrirsi con disegni, foto, frasi, interessi...

CONCETTI CHIAVE:

- L'identità si compone di varie sfaccettature
- Noi siamo il complesso di identità sovrapposte e adattate al contesto.
- Bisogna fare attenzione "all'ombra digitale", cioè a tutte le tracce che lasciamo di noi nel web senza rendercene conto.



MEGA CARTA DI IDENTITÀ

.....
nome e cognome

Profilo personale

Dati personali

Elementi di riconoscimento

Segni particolari

Identità digitale

Nickname

Elementi di riconoscimento

Segni particolari

Profilo digitale

Profili social

Elementi di riconoscimento

Segni particolari



Terzo incontro Attività opzionale



Il ritorno dei geroglifici

A COSA SERVE:

Definizione di Digital Empathy. Riflettere su “me in rete” e su “gli altri in rete”. Aumentare la conoscenza dei modi e dei possibili limiti nel riconoscere gli stati d'animo dell'altro nel web: Emoticon e riconoscimento emotivo.

COME SI USA:

Dividere gli alunni in gruppi da 4/5 persone.
Consegnare ad ogni gruppo la scheda attività "Il ritorno dei geroglifici".
Chiedere agli alunni di provare a tradurre la frase cifrata
Il gruppo che per primo traduce la frase cifrata vince

Al termine dell'attività far partire la discussione sui limiti e risorse di questo tipo di comunicazione, alcune domande stimolo:

- vi capita spesso di utilizzare emoticon per comunicare?
- siete sicuri che il destinatario abbia chiaro cosa vogliamo dire/esprimere?
- quali sono i limiti e quali le risorse di questa modalità comunicativa?
- quali attenzioni dobbiamo avere quando la utilizziamo?

COSA DICO:

Provate a tradurre la frase cifrata interpretando gli emoticon presenti. State attenti a cogliere gli elementi narrativi e quelli emotivi della conversazione (è in effetti una conversazione più che una frase)

COME MI PONGO:

Chiedere ai ragazzi di provare a tradurre la frase cifrata cercando di immedesimarsi con i contenuti emotivi suggeriti nel testo, anche in questo caso è importante sottolineare che non ci sarà un giudizio rispetto al risultato dell'attività.

CONCETTI CHIAVE:

- Digital Empathy: imparare a mettersi in connessione con l'altro anche in una relazione intermediata dai mezzi digitali.
- L'espressione delle emozioni nel web non è semplice perché manca il corpo, strumento attraverso il quale solitamente le viviamo/esprimiamo
- Non sempre è facile esprimere le proprie emozioni nel web (è difficile anche offline, ma lì ci aiuta il corpo)
- Quando comunichiamo le emozioni, attraverso gli emoticon, possiamo essere fraintesi.



IL RITORNO DEI GEROGLIFICI

Provate a tradurre la frase cifrata

👏 oggi sono proprio 😬 quella 🧛 di mia sorella ❤️ ne ha fatta una
delle sue 🤢 potresti passare da 🏠 🙏 grazie mille 🥰 🙏 🤔

PRIMA TRADUZIONE

SECONDA TRADUZIONE

TERZA TRADUZIONE

appunti sul percorso

Cosa funziona: elementi da mantenere, buone prassi nella conduzione

Quali accorgimenti: cosa modificare e a cosa fare attenzione

Nota metodologica

"Appunti sul percorso" serve per riflettere sulle proprie modalità di conduzione, appuntando elementi funzionali e di criticità. Obiettivo di questa scheda è poter apprendere dall'esperienza, miglioramento l'efficacia del percorso.

APPROFONDIMENTI

COME FUNZIONA LA NOSTRA IDENTITÀ ONLINE? SIAMO DAVVERO CONSAPEVOLI DELLA NOSTRA ANIMA DIGITALE?

Da sempre l'uomo affida il riconoscimento dei propri simili all'immagine del loro volto. Il neonato già dai primi giorni di vita è in grado di recepire a livello cerebrale l'immagine di un viso, si tratta di una capacità innata che sta alla base di moltissimi processi di apprendimento. Per riconoscere un volto non è sufficiente l'analisi dei singoli elementi, ma è necessaria un'elaborazione complessiva che valuti anche il rapporto tra le singole parti. L'identità infatti risiede nell'insieme dei caratteri di un volto e, non a caso, nascondere il viso è storicamente un modo per celarsi.

Pensiamo per esempio alle civiltà primitive: le maschere venivano utilizzate a scopo rituale per nascondere la personalità del celebrante e per permettergli di rappresentare un essere non umano, bensì divino. La maschera come privazione dell'identità può però anche essere una condanna, ricordiamo la storia della maschera di ferro resa celebre dal romanzo di Alexandre Dumas. Anche oggi nell'iconografia più diffusa quando si parla di informatica l'hacker viene rappresentato con un cappuccio, celato, con il volto nascosto.

L'identità è quindi parte naturale dell'identificazione, anzi spesso ne è proprio l'origine e orientata tutto il nostro comportamento sociale. Con l'aumento dei rapporti sociali a distanza e con l'utilizzo di Internet, le caratteristiche che ci permettono di riconoscere una persona come volto e voce possono venire meno, per esempio qualcuno potrebbe utilizzare la nostra foto profilo e fingersi un'altra persona. La certezza del riconoscimento è quindi facilmente eludibile. È evidente che l'identità e l'identificazione certa dell'interlocutore sono esposti a un grande rischio, per garantirle è necessario aggiungere contemporaneamente altri attributi che possiamo classificare con tre semplici assunti:

- qualcosa che sono, cioè identifico l'interlocutore mediante il riconoscimento di qualcosa che è inevitabilmente connesso fisicamente a lui, un'impronta digitale, la scansione della retina;
- qualcosa che so, cioè l'interlocutore è in possesso di una password o di una informazione condivisa solo con noi, la parola d'ordine;

- qualcosa che ho, l'interlocutore possiede cioè un oggetto una chiave un token codificati in comune con noi.

In mancanza di dati diretti, come potrete immaginare, ci si può affidare a documenti prodotti da enti certificati: l'anagrafe, il Comune, lo Stato, non a caso si chiama carta d'identità.

Il rischio di furto di identità è tanto maggiore quanto maggiore è il numero di orme digitali che si lasciano in rete. Gli indizi di identità seminati, restano per sempre e sono falsificabili e dirottabili con estrema facilità. Si pensi alle immagini pubblicate sui social, oppure a tutti i dati che condividiamo come indirizzi email, rubrica dei contatti, partecipazione a sondaggi, commenti di orientamento politico.

Chi commette furto di identità opera principalmente per due motivi: per trarne guadagno, per esempio per avere credito, ricevere fiducia, beni o credibilità o avere accesso a conti o proprietà, oppure per creare danno commettendo reati pubblicando fake o creando discredito facendone ricadere la responsabilità sulla vittima del furto.

Quali nostri azioni facilitano il furto di identità?

Le azioni che fanno aumentare il rischio di attacco si riassumono nell'acronimo VIVA:

- visibilità, cioè tutto ciò che facilita l'individuazione dell'oggetto da parte di chi se ne vuole impossessare, una grande attività sui social media e sui siti di eCommerce;
- inerzia, ossia la resistenza che il soggetto oppone ad essere colpito. Quando non vengono tenute sotto frequente controllo le attività social o non vengono cambiate spesso le password, la nostra resistenza è minima;
- valore: si tratta delle caratteristiche proprie del bersaglio, che soddisfano i desideri o bisogni del potenziale criminale. Ogni traccia digitale lasciata, che sia un'immagine un'informazione o un affetto dichiarato, può attirare l'attenzione dei potenziali malintenzionati;
- accessibilità: è la facilità con cui l'oggetto, o il soggetto, può essere raggiunto, per esempio attraverso password semplici o banali dati personali divulgati o profili pubblici o non controllati.

Cosa può far ridurre il rischio di furto di identità?

- Prestare la massima attenzione a pubblicare immagini e dati sui social;
- verificare con la massima accuratezza siti e interlocutori, incrociando più informazioni: i social, la mail, il telefono;
- monitorare l'attività social, per individuare eventuali profili pirata;
- ideare con interlocutori sicuri password o token sempre diversi, complessi e di breve durata.

LA PRIVACY

Ognuno ha il diritto di impedire che le proprie informazioni personali (numero di telefono, indirizzo, ma anche scuola che si frequenta, foto personali, ecc...) diventino note ad altri. E' quello che si intende per "diritto alla privacy". Saperlo riconoscere, gestire e difendere è il primo passo per navigare in Rete in modo responsabile.

Nel web i ragazzi raccontano esperienze, condividono cosa gli piace e cosa no, postano le foto dei loro momenti più importanti. Ma non solo: vogliono avere sempre più amici, cercano un pubblico, persone con cui interagire. Manifestano, insomma, il bisogno di stare in relazione, ma anche di mostrarsi e di ricevere approvazione, strettamente connesso alla ricerca di una propria identità.

Saper gestire la propria privacy, non a caso è il primo passo per navigare su Internet in modo consapevole. Riguarda la propria sicurezza online, ma anche la "reputazione" e il saper stabilire il giusto confine tra sé e gli altri. Per questo parlare di privacy può essere davvero un'occasione educativa importante.

Sul lato educativo è importante condividere considerazioni sui confini della privacy, sulla differenza tra ciò che è personale e ciò che è pubblico, sui rischi a cui ci può esporre dando troppe informazioni di sé online. Soprattutto per i più giovani, la declinazione personale della propria idea di privacy è una ricerca costante di un equilibrio tra desiderio di condivisione e riservatezza.

Anche in qualità di genitori è importante tutelare la privacy dei propri figli/e.

La nuova normativa per la protezione della loro privacy, il GDPR (Regolamento Generale sulla Protezione dei Dati Personali), entrato in vigore nel Maggio del 2018, introduce tutele e limiti con riferimento alla loro minore età. Il GDPR stabilisce l'età necessaria per una persona a fornire il proprio consenso al trattamento dei suoi dati (nel nostro paese l'età del consenso del minore è stabilita ora a 14 anni). Tale consenso è fondamentale per usufruire di molti dei servizi di Internet (app, social network, ecc.). Prima di questa età è il genitore che deve fornire il consenso per conto dei propri figli/figlie. Occorre quindi informarsi sempre, leggere condizioni di uso e informative sulla privacy, ma anche ad esempio, verificare che le autorizzazioni richieste delle app siano coerenti con i servizi offerti da quella specifica app.

Anche dopo aver dato il consenso per il trattamento ai dati personali si ha il diritto di sapere per quali fini sono stati adoperati, quali dati sono stati adoperati, a chi sono stati comunicati. Si ha inoltre la possibilità di revocare tale consenso, in quanto i dati sono e restano dell'interessato.

Cosa si intende per privacy

"Privacy" è il termine per indicare il "diritto alla riservatezza delle informazioni personali e della propria vita privata" (art.1 D.lgs n.196/2003). Tale diritto garantisce ad ogni individuo che i suoi dati personali non siano divulgati o conferiti a terzi senza la sua autorizzazione e che siano trattati nel rispetto delle regole e dei principi stabiliti dalla legge come attuativi del Diritto alla Privacy. Il diritto alla privacy, in particolare, alla protezione dei dati personali è un diritto fondamentale delle persone, collegato alla tutela della dignità umana, come sancito anche dalla Carta dei diritti fondamentali dell'Unione Europea (art. n.7 e 8)

Per dato personale si intende "qualunque informazione relativa a persona fisica, identificata o identificabile, anche indirettamente, mediante riferimento a qualsiasi altra informazione, ivi compreso un numero di identificazione personale" (art.4 D.lgs 196/2003).

I dati personali si dividono in tre categorie (art. 4 D.lgs 196/2003)

dati sensibili: "i dati personali idonei a rivelare l'origine razziale ed etnica, le convinzioni religiose, filosofiche o di altro genere, le opinioni politiche, l'adesione a partiti, sindacati, associazioni od organizzazioni a carattere religioso, filosofico, politico o sindacale, nonché i dati personali idonei a rivelare lo stato di salute e la vita sessuale"

dati identificativi: "i dati personali che permettono l'identificazione diretta dell'interessato". Sono dati personali ad esempio il nome e cognome, l'indirizzo, il codice fiscale, dati sanitari, bancari ma anche la foto o la registrazione della voce.

dati giudiziari: "i dati personali idonei a rivelare provvedimenti (di cui all'articolo 3, comma 1, lettere da a) a o) e da r) a u), del d.P.R. 14 novembre 2002, n.313) in materia di casellario giudiziale, di anagrafe delle sanzioni amministrative dipendenti da reato e dei relativi carichi pendenti, o la qualità di imputato o di indagato (ai sensi degli articoli 60 e 61 del codice di procedura penale)"

La Privacy, Come rispettare il diritto alla Privacy dei tuoi figli. Sito Generazioni Connesse.

DIFFERENZA TRA INTERNET E WEB

I termini Internet e Web vengono ormai utilizzati come sinonimi, per questo motivo è importante fare chiarezza. Il motivo principale per il quale i due termini vengono confusi o sovrapposti nasce dal fatto che il web è stato il primo servizio internet ad offrire un po' di grafica interattiva: ha dato la possibilità di visualizzare immagini e testo formattato, avvicinando anche i non addetti ai lavori alla sua fruizione.

Internet è una rete di computer, ma se vogliamo essere più precisi possiamo dire che è una rete di reti. Internet è un'infrastruttura che collega tra loro i singoli computer e le reti private e le reti aziendali.

- Internet offre un servizio ai vari programmi (es. WhatsApp e TikTok) dando una rete sottostante che possa collegare i vari dispositivi, senza Internet le applicazioni (programmi per cellulari) avrebbero poco senso, perché non potrebbero comunicare tra loro.

- Con il termine Web si intende un servizio internet dedicato alla pubblicazione di pagine web, qualsiasi sito non è altro che un insieme di pagine collegate tra loro. Per accedere al web è necessario usare un browser web (Google Chrome, Mozilla, Microsoft Edge, etc.), ovvero un programma che consenta di visualizzare le pagine.

ADOLESCENTI NAVIGATI

"I ragazzi e le ragazze del nuovo millennio vivono in un'anestesia valoriale, sono immaturi, irresponsabili, incapaci di prendersi cura di sé e degli altri o sono precoci, raffinati esperti di relazione, molto più competenti e intelligenti delle generazioni precedenti? Questi quesiti si intrecciano con i dubbi circa la natura della relazione intrattenuta dagli adolescenti con le protesi tecnologiche collegate a internet. Il fatto di vivere ventiquattro ore al giorno sempre in contatto, è possibile stia minando alle fondamenta la crescita delle nuove generazioni, rendendole dipendenti, inebetite, superficiali e incapaci di sviluppare un sano rapporto con il proprio corpo e con la realtà? E, soprattutto, come bisogna intervenire educativamente nei confronti di adolescenti con lo sguardo perennemente rivolto alle protesi digitali in ogni contesto si trovino, a casa, a scuola, al ristorante, e persino quando si incontrano per loro decisione e potrebbero parlarsi e guardarsi in faccia, anziché continuare imperterriti a interagire con il proprio smartphone? Oppure si può pensare che l'utilizzo quotidiano degli strumenti di informazione e comunicazione virtuale faccia ormai parte della vita di tutti, compresi gli adulti, e il rapporto che gli adolescenti intrattengono con internet sia da considerare come una nuova realtà con cui confrontarsi, senza comunque rinunciare a trovare strategie educative? [...]"

Lontani con il corpo ma vicini con la mente. Sul terreno di queste trasformazioni si affermano le nuove tecnologie, che impongono ulteriori cambiamenti, ma che rispondono anche ad alcune esigenze della famiglia affettiva. A partire dall'intuizione di Prensky, l'espressione «nativi digitali» si diffonde per definire l'attuale popolazione di bambini e di adolescenti, di madrelingua internet, nati e cresciuti in un mondo già abitato dalla tecnologia. Questo dato li differenzia enormemente da noi adulti, «immigrati digitali», che in un dato momento della nostra vita abbiamo dovuto alfabetizzarci al mondo virtuale, quasi sempre a partire da un'esigenza professionale. A differenza di come erano abituati i bambini di un tempo, i nativi digitali sono sempre accompagnati dalle loro protesi virtuali, come fossero imprescindibili parti di sé, che consentono di aprire la comunicazione e l'interazione con il mondo ovunque e in ogni momento. Gli adolescenti odierni sono sempre in contatto con le loro protesi identitarie, per loro la rete è ormai divenuta una «terza famiglia», insieme a quella naturale e a quella sociale, costituita dal gruppo dei pari in carne ed ossa. Il mondo virtuale costituisce un ulteriore spazio di incontro e di relazione, un luogo potenziale, «luogo-non luogo» in cui nascono, si costruiscono e si gestiscono relazioni, affetti, conflitti e comunicazioni."

Adolescenti navigati. Come sostenere la crescita dei nativi digitali di Matteo Lancini. Erikson,

2015



Bibliografia

Audio-Visual Methods in Teaching di Edgar Dale. NY: Dryden Press, 1969

Costituzione Cittadinanza Comunità di Marialuce Bongiovanni. Edizioni Laterza, 2020

Emozioni, apprendimento e ipermedialità di Andrea Varani. *Psicologia e scuola* n. 98, febbraio 2000

Principles of Group Treatment. Chapter di Eric Berne. New York: Grove Press, 1964

La Privacy, Come rispettare il diritto alla Privacy dei tuoi figli. Sito Generazioni Connesse, <https://www.generazioniconnesse.it/site/it/0000/00/00/la-privacy/>

Adolescenti navigati. Come sostenere la crescita dei nativi digitali di Matteo Lancini. Erikson, 2015



DIFFERENTI APPROCCI DIDATTICI

Il progetto DAD - Differenti Approcci Didattici è stato selezionato e finanziato da Impresa Sociale Con i Bambini attraverso un contributo di 1 milione e 250mila euro e da Fondazione Cariplo con un ulteriore contributo di 1 milione e 250mila euro, per risorse complessive pari a 2 milioni e 500mila euro. Ente Capofila è Fondazione della Comunità Bresciana. DAD lavora per ridurre e combattere il *digital divide* e la disuguaglianza di opportunità educative all'interno di sei Ambiti territoriali della provincia di Brescia (Brescia Città, Valle Trompia, Bassa Bresciana Centrale, Valle Sabbia, Valle Camonica e Montorfano) nel triennio 2021-2024. Coinvolge complessivamente 50 scuole, 18 Enti del Terzo Settore, 9 Enti Pubblici e 1 Ente Valutatore. Il progetto ha l'obiettivo di intercettare 5.000 famiglie, 400 tra docenti e educatori e 6.000 minori tra gli 11 e i 17 anni. Le azioni progettuali partono dal potenziamento delle infrastrutture digitali all'interno degli istituti scolastici e dalla fornitura di dispositivi. Sono altresì previsti percorsi di formazione rivolti a studenti, docenti, genitori ed educatori. Il progetto mette a disposizione consulenti tecnici in grado di indicare fonti di finanziamento sul tema del contrasto della povertà educativa, educatori professionisti per supportare i minori ed infine alcuni "animatori digitali", persone formate per garantire il mantenimento della digitalizzazione e supporta la creazione di dieci hub territoriali. Intende infine promuovere una cultura aperta ed inclusiva attraverso il coinvolgimento di un comitato scientifico appositamente costituito. Il progetto viene accompagnato, per valutazione e monitoraggio, da uno specifico ente valutatore. Centrale è l'accompagnamento da parte della cabina di regia progettuale, impegnata nel rafforzamento delle reti di partenariato già consolidate o nella creazione di nuove.

Leggi tutti i quaderni Dad
clicca qui o scan >



comunicazione@fondazionebresciana.org

Con il sostegno di



Scopriamo altre connessioni

