



SCHEDA DI LAVORO IN CLASSE



prime medie



2 h



tecnologia, scienze, italiano, storia

OBIETTIVI

- Dare agli alunni la prospettiva dell'intero percorso
- Stimolare gli studenti a comprendere il percorso tecnologico che sta alla base degli attuali canali di comunicazione istantanea tramite web e smartphone
- Dare la consapevolezza delle dimensioni e della velocità rete, per arrivare a capire perché "Internet non dimentica"
- Fissare attraverso il confronto in classe la loro percezione delle opportunità e i rischi dell'uso dello smartphone

MATERIALI

- Scheda di presentazione del percorso
- Scheda per l'attività preliminare
- Video

ATTIVITÀ PRELIMINARE

Attività da assegnare (indicativamente) una settimana prima dell'inizio, sulla base del [modello allegato](#).

1. INTRODUZIONE AL PERCORSO (10 min)

Presentazione in classe dei 5 moduli.

2. COM'È NATO INTERNET (30 min)

- a. raccolta risposte dell'attività preliminare
- b. [video](#) (7'): dal cellulare ai social; come l'evoluzione tecnologica ha portato nelle nostre tasche uno strumento di comunicazione estremamente potente e connesso con tutto il mondo.

3. MAPPA DEL MEGLIO E DEL PEGGIO DI INTERNET/SMARTPHONE (30 min)

Un modo efficace per affrontare il tema delle opportunità e dei rischi delle nuove tecnologie basate sul web è quello di realizzare la [Mappa del meglio e del peggio](#).

4. IL VIAGGIO NEL WEB (30 min)

Nel [video](#) (8') si segue il viaggio compiuto da un messaggio Whatsapp per arrivare da uno smartphone all'altro; si scopriranno infrastrutture, professionalità e personaggi che rendono il web tutt'altro che virtuale.



MAPPA DEL MEGLIO E DEL PEGGIO DI INTERNET

Si stimolano gli allievi, nel modo più coerente con il nostro stile didattico, a creare due mappe od elenchi degli aspetti migliori e di quelli peggiori di Internet sulla base delle loro esperienze personali.

Si consiglia di iniziare sempre da quelli migliori, per lanciare il messaggio che non si vuole semplicemente demonizzare la rete (atteggiamento che chiuderebbe immediatamente il dialogo) ma parlarne apertamente a partire dagli aspetti positivi, ovvero interessanti, divertenti o utili di cui la rete è ricca.

Nel momento in cui si chiede una lista degli aspetti peggiori si scoprirà che unendo le conoscenze di tutta la classe gli studenti disegnano un quadro piuttosto completo delle problematiche possibili, anche se spesso un po' squilibrato verso ciò che più li suggestiona (hacker, deep web...).

Quando riusciamo a fare ciò ecco che otteniamo tre risultati importanti:

- otteniamo una fotografia in tempo reale del modo in cui gli studenti vivono il rapporto con le tecnologie. Fotografia in cui spesso emergono anche segnali di possibile disagio da parte di alcuni studenti.
- individuiamo i temi in cui c'è minore consapevolezza o in cui è prioritario fare degli approfondimenti (eventualmente con degli esperti esterni). Fare questi approfondimenti a partire da qualcosa che è emerso dagli studenti permette un coinvolgimento molto più forte.
- Infine lancia un messaggio molto importante agli studenti: questi sono temi di cui si può parlare, anche nei momenti di difficoltà. Si apre quindi una porta al dialogo e ad eventuali richieste d'aiuto che gli studenti potrebbero avere su questi temi e rispetto ai quali spesso ritengono che gli adulti non siano interessati o in grado di ascoltare.

Ecco infine due consigli per gestire al meglio l'attività:

IL RUOLO DELL'ADULTO

In questa attività il ruolo dell'insegnante dovrebbe essere quello del facilitatore, ovvero promuovere la riflessione libera e il confronto autonomo tra gli studenti e aiutarli a mantenere una comunicazione rispettosa e attenta alle opinioni di tutti; in caso di affermazioni discutibili può chiedere agli studenti se "sono d'accordo o meno" stimolando il confronto diretto tra di loro, piuttosto che intervenire con correzioni.

**LE LISTE DEL MEGLIO E DEL PEGGIO SECONDO L'ASSOCIAZIONE M.E.C.**

Una volta elaborate le 2 mappe, l'insegnante può confrontare l'esito con le seguenti 2 liste sintetiche in modo da poter stimolare gli studenti nel caso noti che uno o più punti importanti non sono emersi nelle mappe degli studenti

Le 7 opportunità della rete

1. Comunicazione efficace a distanza (in chat o in videoconferenza con amici, parenti vicini e lontani)
2. Ricerca mirata di Informazioni (per motivi scolastici o personali)
3. Informazioni pratiche (previsioni del tempo, mappe...)
4. Collaborare a distanza (scambiarsi informazioni, lavorare insieme a distanza)
5. Intrattenimento (musica, giochi, video)
6. Servizi online (pubblica amministrazione, home banking, prenotazioni...)
7. Acquisti online (vestiti, tecnologia, giochi, prenotazione vacanze...)

Le 7 criticità

1. Mancanza di rispetto per gli altri nella comunicazione (consapevole o meno)
2. Cyberbullismo, denigrazione e umiliazione intenzionale online
3. False identità (adescamenti)
4. Privacy
5. Dipendenza/Sovraccarico informativo
6. Gli inganni della rete: truffe, virus, pubblicità e fake news
7. Contenuti inadatti (a sfondo sessuale, violenza e paura)



ATTIVITÀ PRELIMINARE (PER CASA)

Chiedi ad un genitore, ad un nonno/a o zio/a di raccontarti come facevano prima della diffusione del digitale (fino ai primi anni '90) a compiere le azioni descritte nella tabella qui sotto: riporta le risposte nella griglia.

<i>alla mia età...</i>	genitori/zii	nonni/prozii
come comunicavano a distanza con amici e parenti		
come ascoltavano musica		
come guardavano film e filmati		
come facevano/conservavano le foto		
come si informavano su quello che succedeva nel mondo		