

Materiale per i docenti

“Giornalista web per un’ora”

**MEDIA
IN
PIAZZA**



*Evento “Media in piazza”
Lugano, 23 Settembre 2016*

Introduzione

Questo supporto è stata realizzato dalle collaboratrici dell'eLab - eLearning Lab dell'Università della Svizzera italiana, con lo scopo di presentare i risultati della giornata di venerdì e proporre ai docenti degli spunti di riflessione da portare in classe.

L'atelier "Giornalista per un'ora" proponeva un attività nella quale si chiedeva agli studenti di raccontare sui social media (Facebook e Twitter) quello che stavano imparando all'evento, facendoli così riflettere su un uso adeguato e consapevole dei media. Le informazioni potevano essere cercate tra gli stand dell'evento oppure semplicemente discutendo con altri partecipanti o con i propri compagni.

Il documento è diviso in 5 missioni create appositamente per l'evento, ed all'interno di ogni capitolo potete trovare:

- 1) Le domande specifiche poste agli studenti
- 2) La trascrizione delle informazioni trovate da loro
- 3) Alcune proposte di laboratorio da proporre in classe (che potrete riutilizzare e modificare a piacimento).

Nella parte conclusiva del documento troverete inoltre le raccomandazioni formulate dai ragazzi rivolgendosi ad altri giovani lettori su facebook con un nome fittizio da loro inventato.

Missione 1: Giochi in linea

Domanda 1: Cosa pensi dei giochi in linea? Quanto tempo ci passi?

- Sono belli, ci passo il tempo libero
- Sono innovativi, ci passo 40 minuti al giorno
- Potresti farti nuovi amici, come potresti farti dei nemici. Ci passo 1 ora o 2 a dipendenza del gioco
- Può essere un bel modo di socializzare e creare competizione, ma anche un posto poco sicuro

Domanda 2: Cosa succede se si passa molto tempo su un gioco in linea? Che problemi si possono avere?

- Sintomi di epilessia, gli occhi sono fotosensibili, distacco dalla realtà
- Bullismo
- Si possono spendere soldi inutilmente. Non si fanno molti amici nel mondo reale. Si può diventare dipendenti. C'è gente che ruba informazioni
- Passando molto tempo giocando, si possono avere riscontri negativi. Ci possono essere degli insulti e altre cose. Non si socializza nella vita reale.

LABORATORIO 1: *I giochi in linea*

Lavorare su un gioco in linea che gli studenti conoscono e cercare di far trovare loro i punti positivi ed i rischi legati a quest'ultimo. Metterli in comune con la classe.

L'aspetto ludico e personale sarà motivante per l'allievo.

OBIETTIVI PEDAGOGICI:

- Determinare le dinamiche del gioco in linea: i punti a favore e quelli a sfavore.
- Sviluppare uno sguardo critico sulla realtà virtuale quotidiana che il giovane vive.
- Preparare un prototipo di gioco in linea educativo ideato dagli allievi.

L'ATTIVITÀ:

Modalità di lavoro: in coppia o in gruppi davanti al proprio pc/tablet/telefono idealmente.

Scopo: sviluppare una riflessione discussa tra compagni. Riassumere le dinamiche positive e negative su un cartellone davanti a tutta la classe per mettere in comune le idee.

NOTE:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Attività: Scegliere un gioco a cui giocano o vedere quello dei compagni e cercare di analizzarlo: è un gioco utile? Come si sente il ragazzo quando ci gioca? Perché? Quanto è necessario nella sua vita? Si ispira a dei personaggi che sono presenti nel gioco?

Alternative/approfondimento: disegnare / progettare tutti insieme un'idea di un gioco in linea che possa essere educativo e divertente, ispirandosi a dei giochi che conoscono e che usano e/o disponibili in linea. Un gioco che possa piacere ai giovani e che limiti i pericoli legati a quest'attività.

Requisiti tecnici: pc/tablet/telefono connesso a internet, quindi una connessione alla rete.

Durata: attività di analisi di un gioco + discussione: 2-4 ore. Progettazione di un gioco comune 4-8 ore.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Missione 2: Diffusione dei dati - privacy

Domanda 1: Sai cos'è la privacy?

- La privacy è una foto, dati personali, che non vuoi che vedano gli altri
- La privacy è il concetto di protezione della propria intimità
- Secondo noi la privacy è la nostra vita personale, se una persona estranea/sconosciuta ci chiede come ci chiamiamo o dove abitiamo, non gli diciamo niente
- Tenerci le cose per sé, quello che non abbiamo più perché scegliamo noi di pubblicarle, oppure perché la NSA le raccoglie e le memorizza
- Dati personali. Qualcosa che non deve sapere nessun'altro, un segreto. Non voler fare sapere le proprie cose personali
- La privacy sono le informazioni personali: indirizzo, data di nascita, ...
- Rispetto della sfera privata di una persona
- La privacy sono i dati personali: cognome, indirizzo, numero di telefono
- La privacy è quello che noi postiamo e decidiamo noi a chi farlo vedere
- La privacy è il diritto dei dati personali di una persona

Domanda 2: Secondo te, quali sono le informazioni che non bisognerebbe mai pubblicare su internet?

- Foto, indirizzo, commenti negativi, numero di telefono
- L'indirizzo di casa, il numero di casa, dove vai a scuola, ...
- Foto (intime), indirizzo, nome della fidanzata o di chi ti piace
- Dove abiti, l'indirizzo, l'età, il numero di telefono, e altre cose di questo tipo
- Dove abiti, quando sei fuori casa
- Dove abiti, foto "osate", dati personali, numero di telefono, data di nascita
- Foto intime, password, profilo, ...
- Dati sensibili (quelli che fanno risalire a te)
- I dati che non bisognerebbe condividere sono: indirizzi, foto personali, il numero di telefono e il cognome bisognerebbe dividerlo solo con persone che conosciamo bene.
- Indirizzo di casa, numero di casa e di telefono

LABORATORIO 2 - CORTOMETRAGGIO SULLA PRIVACY

Gli studenti realizzeranno un cortometraggio che spieghi cos'è la privacy per loro, l'attività può essere svolta tra diverse classi.

OBIETTIVO PEDAGOGICO:

- Preparare uno scenario che spieghi il concetto di privacy della classe.
- Creare un cortometraggio capace di spiegare il concetto di privacy ad altri giovani.

L'ATTIVITÀ:

Modalità di lavoro: in gruppi e/o tutta la classe, è possibile creare un solo progetto o un progetto per gruppo.

Scopo: sviluppare la definizione di privacy tramite la discussione con i compagni. Creare uno scenario che permetta di raccontare la privacy attraverso un video, girato con tablet, telefono o goopro/telecamera se disponibile. Enumerare le regole concernenti la privacy prima delle riprese.

NOTE:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Attività: Prepara gli argomenti, le sequenze video (cosa farete nel filmato? Dove lo farete?) su un foglio discutendone con il tuo gruppo: cos'è la privacy per voi? Come illustrarla attraverso delle immagini? Prendi il tuo telefono e con i tuoi compagni crea un video da condividere con gli altri.

Alternative/approfondimento: creare un gruppo facebook privato per condividere e visionare i filmati, commentarli. Svolgere l'attività tra più classi in modo da avere una rassegna di cortometraggi, eventualmente organizzare un pomeriggio/serata di cortometraggi sull'argomento. È anche possibile fare un concorso per il cortometraggio più votato.

Requisiti tecnici: pc/tablet/telefono o altro con telecamera

Durata: attività di progettazione: 2-4 ore. Realizzazione cortometraggio a gruppi : 2 ore

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Missione 3: uso/abuso di internet

Domanda 1: Quanto tempo passano i giovani con le nuove tecnologie? Cosa fanno su internet?

- Dalle 3 alle 5 ore
- 1 ora circa. Utilizzano youtube e i social networks
- Passano 1 ora e 30 circa
- 3 ore. Comunicano e guardano i video
- Passano troppo tempo, infatti nessuno parla quasi a nessuno. Guardano i video, scrivono (whatsapp, ecc), mandano foto e giocano online

Domanda 2: L'uso delle nuove tecnologie ha un impatto sui voti e sul benessere?

- Sì, perché preferiscono stare al telefono e si mettono in contatto con persone che non conoscono
- Sì
- Ha un impatto sulle conoscenze perché potrebbe aiutare a scoprire delle cose nuove ma ha anche effetti negativi
- Sì, perché al giorno d'oggi stanno più al telefono
- Potrebbe essere, l'uso dei tablet, per esempio, può aiutare dei ragazzi dislessici ad ottenere dei voti migliori
- Nessuno parla più in faccia a nessuno ma ci si scrive in chat. Siamo tutti un po' "tonti" grazie a questa nuova tecnologia

LABORATORIO 3 & 5: METTIAMO IN SCENA L'USO DEI MEDIA

Questo metodo è quello della scenarizzazione dell'uso/abuso dei media e quindi dell'utilizzazione dei media in modo consapevole. Gli alunni si cimenteranno nell'animazione di scenette corte (3 minuti) e le altre squadre dovranno dare la propria opinione sulla scenetta. Le squadre si confronteranno poi in un dibattito per costruire, alla fine, il loro concetto di "uso consapevole dei media".

OBIETTIVO PEDAGOGICO:

Riflettere sugli usi attuali dei media, sia nel contesto scolastico che in quello privato dei giovani.
Pianificare e presentare una messa in scena di una situazione inerente l'utilizzo dei media.
Negoziale il senso di un "uso consapevole dei media" con i propri colleghi.

L'ATTIVITÀ

Modalità di lavoro: dividere la classe in gruppi (minimo di 3)

Scopo: rendere coscienti gli adolescenti delle buone e delle cattive pratiche nell'uso dei media e formulare un pensiero comune a tutti che riassume il concetto di un "uso consapevole dei media".

NOTE:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Attività:

Dopo aver diviso la classe in gruppi, proporre dei temi che possono concernere l'uso dei media e dei social network (per esempio "l'uso di facebook", "l'uso dei videogames", "L'uso del telefono"). Ogni gruppo dovrà inventare una piccola sceneggiatura che possa mostrare uno di questi temi. Per esempio il gruppo che sceglie "L'uso di Facebook" potrà inscenare uno dei membri davanti ad un pc che chatta con uno sconosciuto per 3 ore consecutive mentre i compiti lo aspettano.

Alternative/approfondimento: si può direttamente passare alla fase di discussione sull'uso consapevole dei media, facendo discutere tra di loro gli allievi e scrivendo alla fine un cartellone comune da appendere in classe.

Requisiti tecnici: Eventuale materiale per le scene, cartellone, pennarelli.

Durata: 2-4 ore

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Missione 4: Bullismo / cyberbullismo

Domanda 1: Pensi di aver già subito un attacco di questo tipo? Se sì, come hai reagito?

- A me è capitato di bloccare una persona su un social network
- Sì, l'abbiamo detto agli adulti
- Sì, l'ha detto ai suoi genitori e poi il ragazzo è stato punito
- No
- No, tutti e due non siamo mai stati bullizzati
- No
- Me ne sono fregata

Domanda 2: Raccogli testimonianze / elabora un esempio di bullismo

- A un mio amico è successo un attacco di chat, con minaccia di morte. I genitori lo hanno denunciato
- Sì, sono stata bullizzata e dopo una settimana l'ho detto ai miei genitori
- Si può venire bullizzati perché si è sovrappeso
- Bullismo: per esempio è un bambino che viene picchiato mentre va oppure torna a casa.
Cyberbullismo: magari ha messo una foto su facebook ed è stata modificata in modo ridicolo
- L'ho detto al professore. Secondo me è la soluzione migliore
- Quando andava alle elementari la prendevano in giro perché è italiana

LABORATORIO 4: *IL CASO DI GAETANO*

Visualizzare un filmato che ritrae la storia di Gaetano, un allievo che è stato preso di mira dai suoi compagni e a cui fanno un sacco di scherzi e di dispetti.

OBIETTIVO PEDAGOGICO: Portare i giovani a una riflessione sul bullismo ed il cyberbullismo ed alle conseguenze sulla vittima. Riconoscere i sentimenti che si possono provare una volta attaccati (empatia) e proporre delle soluzioni.

L'ATTIVITÀ

Visionare la storia di Gaetano e riflettere su come ci si può sentire subendo un attacco di cyberbullismo come quello della storia.

Modalità di lavoro: plenum in classe oppure a gruppi e debriefing

Alternative/approfondimento: possibilità di esprimere un'esperienza personale, un vissuto. Si può anche proporre la storia "Amiche, internet e l'amore ingannevole", sugli incontri con uomini adulti su internet. Discussione con i ragazzi dopo il filmato (vedere manuale allegato).

NOTE:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Requisiti tecnici: PC con beamer, connessione.

Sito: http://www.sicurinrete.it/superkids/index.php?option=com_content&view=article&id=59

Durata: 1-2 ore

Fonte: Save The Children, <http://www.sicurinrete.it/superkids/#>

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Missione 5: uso consapevole dei media

Domanda 1: intervista due persone e chiedi una definizione di “uso consapevole dei media”

- Prima persona: se si usano con la testa sono utili
- Seconda persona: se non usi la testa puoi essere preso in giro e diventa virale
- Profili privati in cui può accedere solo la famiglia, non metto foto di me stessa
- Alla prima signora i social network piacciono molto anche per tenersi in contatto con gli altri, basta che siano usati bene
- Prima informarsi su tutto il necessario. Privacy, rispettare gli altri e stare attenti a ciò che si pubblica o guarda
- Pensare prima di pubblicare foto o video
- Non pubblicare foto personali di cui potrei pentirmi
- Cercare di rispettare gli altri e la loro privacy. Non starci troppo nel tempo libero

Domanda 2: tu come usi i media in modo consapevole? Scrivi un esempio pratico.

- Non metto informazioni mie sui social, non metto foto di bambini, non commento per offendere, non metto foto delle mie figlie, pubblico poche informazioni su me stesso
- Non insultare, non pubblicare media inopportuni
- Avere la testa e la maturità per usarli
- Non posto robe compromettenti e non insulto gli altri
- Sono matura e cosciente da usarli in modo sicuro e senza avere rischi
- Non postare ogni foto ogni volta che fai qualcosa e mantenere la privacy
- Sto attenta a quello che pubblico pensando che chiunque potrebbe vederlo. Sto attenta alla mia privacy, metto il profilo privato e scelgo chi può vedere le mie foto

LABORATORIO 5: Vedi laboratorio 3.

Frase postate su facebook:

- “Bisognerebbe prestare + attenzione a come si utilizzano i social network per essere + sicuri: è meglio prevenire un rischio che rimediare a un rischio”
- “I social sono stati inventati per uno scopo positivo, ovvero di conoscere nuove persone e parlare con amici, quindi bisognerebbe evitare le critiche e gli insulti. "Vivi e lascia vivere"” – Carolina
- “I giovani passano molto tempo attaccati alla tecnologia, sprecando il tempo libero che hanno a disposizione stando sui social e non usandolo per studiare o fare cose che potrebbero essere utili al corpo e al benessere personale.” – Gli ultimi tre
- “La privacy è una cosa che non si condivide🙄🙄🙄🙄”. – Jamaica
- “Non mandare foto intime non dare i dati personali.” – ECA
- “Non postare ogni foto per ogni cosa che fai e mantenere la privacy” – I 3 dell'Ave Maria
- “Popolare non significa ridicolizzarsi sul web.” – Social anti social
- “La tecnologia porta dei vantaggi ma se si sta troppo davanti allo schermo si possono sviluppare problemi di salute.” – Smile
- “Non avere paura di chiedere aiuto.” – Il Trio
- “Non pubblicare foto personali o comunque compromettenti che in un futuro ci si potrebbe pentire.” – Zar
- “Non bisogna pubblicare le foto, non pubblicare indirizzo di casa numero di telefono.” – Swag
- “La privacy è molto importante. Quando pubblichi un tuo dato personale devi essere consapevole che non è più solo tuo e quindi la privacy diventa sempre più bassa.” – S♡M
- “Rispettarsi e rispettare, ricorda che dall'altra parte dello schermo può esserci chiunque.” – Gruppo SAS
- “Secondo noi per utilizzare internet bisogna avere la testa per pensare ed essere maturi.” – 3fse
- “Molto interessante ti permette di capire la gravità dei social. PS. non postate mai dati personali o foto di cui vi potreste pentire”
- “Cari ragazzi non lasciatevi coinvolgere /convincere da nessuno e NON mandate /postate foto o video intimi, ricordate che tutti possono vedere ciò che postate e anche se lo eliminate, non sarà eliminato davvero.” – L&E

- “Passando molto tempo sulle applicazioni online si trascura la vita sociale reale, si possono leggere commenti negativi e inopportuni (parolacce, insulti) rivolti a noi o ad altre persone.” – Le Fangirl
- “Non lasciatevi bullizzare siamo tutti uguali ciascuno con le sue caratteristiche, quelle che ci rendono speciali” – Cir. Minipony
- “Ormai i giovani stanno troppo tempo al telefono infatti si parla di più in chat e meno dal vivo.” – Best
- “Se siete vittime di bullismo o cyber bullismo vi consigliamo di dirlo il primo possibile a qualcuno di fiducia.” – Patatoni
- “Non pubblicate foto intime e non date le password alle persone non di fiducia o sconosciute.” – cit. "Gli scarti"
- “Il cyberbullismo è un attacco personale che avviene sui social verso una o più persone. È pericoloso perché non si sa come potrebbe reagire la vittima e quanto si potrebbe aggravare la situazione.” – I senza nomi
- “I tablet alcune volte possono anche aiutare i ragazzi dislessici a studiare su internet, però tante ore al giorno possono fare male.” – Le magnifiche
- “Dobbiamo tenerci le cose per noi, perché è pericoloso divulgare le nostre informazioni personali.” – Gli anonimi
- “Di fare molta attenzione di non dare in giro troppe informazioni personali.” – I tre pazzi
- “Non spendete il vostro tempo prezioso stando su internet.” – Bomber05
- “Internet può essere un posto di divertimento, dove si possono fare amici nuovi, ma va usato con cautela e responsabilità.” – 2 3 Supreme
- “La privacy è come un cane... tutti sanno cos'è ma è difficile descriverlo: ci sono quelli piccoli, grandi, con il pelo lungo, con il pelo corto, eccetera” – LAM
- “La maggior parte della gente (anche adulti) usa i media che se usati bene possono essere importanti / interessanti per comunicare con la gente.” – Le timide
- “Prima i compiti e poi internet.” – Gli anti social
- “I media devono essere usati correttamente.” – I Lolli Pastafrolli
- “Non divulgare dati personali perché potrebbe essere pericoloso.” – Inazuma Japan
- “Internet non è amico perché se lasci una foto su un social rimarrà per sempre.” – HCAP
- “È importante non pubblicare foto intime, indirizzo, numero di telefono e più in generale le informazioni personali.” – I fantastici 5

- “Ragazzi, se siete minacciati cercate aiuto di una persona adulta di cui ti fidi. Non restare chiusi in sé stessi ma rivolgerti ad un adulto.” – TRIO SPECIAL
- “Non abusare dei videogame. Potreste avere dei problemi di salute!” – Lodrino Team
- “I giochi sono belli ma non bisogna abusarne perché ti possono causare problemi agli occhi, alla testa, e alla tua salute.” – Team Dub

ALTRE RISORSE PER I DOCENTI

Troverete, qui di seguito, le nostre ulteriori proposte che concernono i temi appena trattati. Troverete esercizi, manuali e storie che possano aiutarvi nelle vostre attività in classe.

“Giovani e Media”

Portale informativo gratuito per la promozione delle competenze medial, qui potete trovare giochi, manuali per docenti, ragazzi e genitori, attività per i giovani sempre sull'argomento dei giovani e dei media. <http://www.giovanimedia.ch/it/home.html#sthash.RAVUAIj.dpuf> (prossimo aggiornamento previsto nel mese di gennaio 2017)

“ **The Webster** ”: Storie di internet: <http://www.thewebsters.ch/en/>

Storie che aiutano i giovani a sviluppare una sensibilità verso l'utilizzo di internet e le tematiche che vi sono direttamente correlate.

Prevenzione Svizzera della Criminalità: “C’era una volta Internet”

<http://skppsc.ch/cms/it/cera-una-volta-internet/>

Queste favole rivisitate sono pensate per aiutare i genitori di bambini sotto i 12 anni a far conoscere ai propri figli le insidie che possono nascondersi su Internet. I temi sono: dipendenza da Internet, profili falsi, pedocriminalità, pornografia, cybermobbing, shopping online, trappole degli abbonamenti, protezione dei dati e furto di identità.

Save The Children, <http://www.sicurinrete.it/superkids/#>

Save the children propone un manuale di facile utilizzo per i docenti, con la possibilità di utilizzare del materiale video (es. La storia di Gaetano) educativo e dei giochi per sensibilizzare i giovani facendoli riflettere, ma allo stesso tempo divertire.