



INTERNET E IL CAMBIAMENTO IN CORSO

Architettura, Diritti, Ecologia

Discipline coinvolte

Italiano – Ed. Civica - Storia – Arte e Immagine – Tecnologia

Internet è una tra le innovazioni che hanno generato l'impatto più importante per il genere umano. Per caratteristiche architettoniche, pervasività e ruolo in società, Internet non può essere considerato un medium come gli altri. È per questo fondamentale conoscere storia, architettura e principi fondativi e osservare come questi siano stati mantenuti o messi in discussione dalla straordinaria diffusione di una delle sue più importanti applicazioni – il Web - con i suoi giganti, e la rapida espansione dei social media.

Comprendere l'architettura di Internet implica conoscere, tra le altre cose, il valore e le implicazioni del concetto di neutralità della Rete e le sfide dell'Internet governance, ossia dei meccanismi decisionali e dei codici alla base del suo funzionamento e le implicazioni che questi hanno sul modo in cui avvengono le interazioni online e sono distribuiti e rappresentati i contenuti.

Livelli in DigCom 2.1	Complessità dei compiti	Autonomia	Dominio Cognitivo
3 - 4 Intermedio	Compiti ben definiti e sistematici, problemi diretti	Con guida e in autonomia	Comprensione
Area di Competenza (dimensione 1)		Competenze (dimensione 2)	
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati		1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	
2. Comunicazione e collaborazione		2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.6 Gestire l'identità digitale	



SECONDARIA I GRADO

LIKE/UNLIKE

Affermazioni

1. ONLINE NON CI SONO REGOLE
2. ONLINE SI PUÒ FARE QUELLO CHE SI VUOLE
3. ONLINE DEVO SCRIVERE E CONDIVIDERE CIO' CHE FANNO GLI ALTRI (POST, FOTO, COMMENTI, ETC...)
4. ONLINE DEVO E VOGLIO RICEVERE TANTI LIKE
5. ONLINE NON POSSO POSTARE CIO' CHE PROVO REALMENTE
6. ONLINE VIVO MEGLIO LE RELAZIONI CON GLI ALTRI
7. ONLINE HO LA PAURE DI NON ESSERE ACCETTATO PER QUELLO CHE SONO
8. ONLINE HO IL TIMORE DI NON PIACERE E DI ESSERE ISOLATO/A
9. ONLINE SONO VERAMENTE ME STESSO
10. ONLINE DEVO ADEGUARE IL MIO PENSIERO A QUELLO DEGLI ALTRI



INTERNET E IL CAMBIAMENTO IN CORSO

Architettura, Diritti, Ecologia

Descrizione attività: Like/Unlike. Cosa ci rende unici? L'attività porta a riflettere sul conformismo digitale. Il "conformismo digitale" è l'insieme delle riflessioni e delle azioni che portano le persone a creare profili social con l'obiettivo di soddisfare gli altri, la platea, la massa per avere popolarità e successo.

Setting: aula - classe ma anche online tramite le piattaforme didattiche già utilizzate (Es. Google Classroom, etc...). Il setting è anche modulabile e integrabile, prevedendo una parte in presenza (sincrono) e una in asincrono. In questo caso, facendo votare e proiettando online i contenuti proposti (LIM, pc, tablet...)

Note

L'attività ha l'obiettivo di riflettere e comprendere gli atteggiamenti, i comportamenti e le opinioni dei ragazzi e delle ragazze su alcune tematiche inerenti Internet e l'utilizzo dei social network (si veda l'effetto gregge), anche in termini di identità e pensiero critico.

Discipline coinvolte

Italiano – Ed. Civica - Storia – Arte e Immagine – Tecnologia

Materiali e Risorse



Affermazioni sui comportamenti di conformismo online (Slide 1)

Grafica Pollice su e pollice giù (Allegato 1, Slide 4). Si può aggiungere una emoticon "perplesso" per indicare il dubbio.

https://edu.google.com/intl/ALL_it/products/jamboard/

Cartellone - Post-it





Anticipare

- Il docente introduce il tema della conformismo digitale (Pillole teoriche) e si propone alla classe l'attività Like/Unlike (o Pollice - su Pollice giù) per indicare l'accordo o il disaccordo per ciascuna delle affermazioni che leggerà il docente (Affermazioni).
- Si può chiedere ai ragazzi e alle ragazze di spostarsi nell'aula in direzione di una o dell'altra parete, in base all'opinione che hanno rispetto al tema, utilizzando le sagome dei pollici: verso l'alto vuol dire che SI è d'accordo con l'affermazione, verso il basso che NON si è d'accordo. I ragazzi e le ragazze, quindi, sono invitati a ragionare e a dare motivazioni su ogni risposta



Affermazioni

1. ONLINE NON CI SONO REGOLE
2. ONLINE SI PUÒ FARE QUELLO CHE SI VUOLE
3. ONLINE DEVO SCRIVERE E CONDIVIDERE CIO' CHE FANNO GLI ALTRI (POST, FOTO, COMMENTI, ETC...)
4. ONLINE DEVO E VOGLIO RICEVERE TANTI LIKE
5. ONLINE NON POSSO POSTARE CIO' CHE PROVO REALMENTE
6. ONLINE VIVO MEGLIO LE RELAZIONI CON GLI ALTRI
7. ONLINE HO LA PAURE DI NON ESSERE ACCETTATO PER QUELLO CHE SONO
8. ONLINE HO IL TIMORE DI NON PIACERE E DI ESSERE ISOLATO/A
9. ONLINE SONO VERAMENTE ME STESSO
10. ONLINE DEVO ADEGUARE IL MIO PENSIERO A QUELLO DEGLI ALTRI



INTERNET E IL CAMBIAMENTO IN CORSO

Architettura, Diritti, Ecologia

Produrre

Il docente chiede ai ragazzi e alle ragazze:

«Immagina di dover postare online un commento, una foto, una notizia, un video che a te proprio non piace ma che i tuoi amici vogliono che tu metta in rete, per forza.

Poi, prova a rifiutare. A dire no:

- *Come ti senti a dire di no?*
- *E' difficile? Perché?*
- *Come possono reagire gli altri?*
- *Cosa può succedere da quel momento?*

I ragazzi e le ragazze scrivono le loro impressioni su un foglio A4 oppure sulla bacheca di una piattaforma come padlet o un documento word da condividere in modo che vi sia traccia di quanto prodotto.

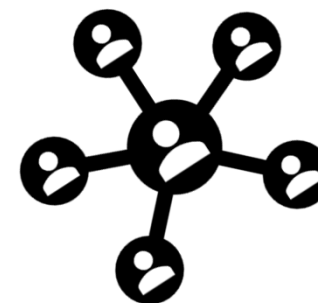
Discipline coinvolte

Italiano – Ed. Civica - Storia – Arte e Immagine – Tecnologia



Per approfondire

- <https://www.cremi.it/la-comunicazione-a-silos-il-conformismo-nel-digitale/>
- <https://www.generazioniconnesse.it/site/it/home-page/>
- <https://www.generazioniconnesse.it/site/it/0000/00/00/uso-consapevole-della-rete/>





INTERNET E IL CAMBIAMENTO IN CORSO

Architettura, Diritti, Ecologia

Discipline coinvolte

Italiano – Ed. Civica - Storia – Arte e Immagine – Tecnologia

Riflettere

Il docente tramite un piccolo brainstorming, chiede di commentare quanto scritto anche in relazione con l'online:

- *Vi è capitato di aderire a modelli o di condividere social mode su internet?*
- *Di utilizzare lo stesso filtro (ad. es. su Instagram o TikTok) e poi di dividerlo con altri?*
- *Vi è successo di mettere un like o di condividere post o immagini senza aver letto in modo approfondito? Etc...*

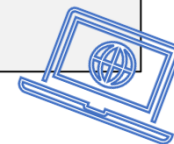
Autovalutazione

Scrittura di pensieri liberi su un cartellone con dei post-it per ciascuno/a studente e studentessa o ancora su Jambaord o padlet. Si chiude, con una riflessione in plenaria. Si possono usare anche le stesse emoticon utilizzate in precedenza!



Altre proposte attivate

Nell'ambito delle discipline coinvolte, è possibile pensare di proporre attività sul pensiero critico e creativo a partire dal concetto di identità personale e sociale, con riferimento ai nuovi dispositivi e la rete. Fra i temi: la spirale del silenzio e la paura dell'isolamento; il coraggio di essere se stessi; la voce controcorrente e la diversità; etc...





QUANTIFICAZIONE E COMPUTAZIONE: DATI E INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Capirne il ruolo, il valore, i rischi, le implicazioni

Discipline coinvolte

Italiano – Ed. Civica - Storia – Arte e Immagine – Tecnologia



Per maggiori info:

<https://www.generazioniconnesse.it/site/it/0000/00/00/helpline/>

ULTERIORI INDICAZIONE DA DARE IN CLASSE

- Ricordate ai ragazzi e alle ragazze la possibilità di usufruire della linea di ascolto 1.96.96 e della [chat](#) di [Telefono Azzurro](#) che accolgono qualsiasi richiesta di ascolto e di aiuto da parte di bambini/e e ragazzi/e fino ai 18 anni o di adulti che intendono confrontarsi su situazioni di disagio/pericolo in cui si trova un minorenne.
- Il servizio di [helpline](#) è riservato, gratuito e sicuro, dedicato ai giovani o ai loro familiari che possono chattare, inviare e-mail o parlare al telefono con professionisti qualificati relativamente a dubbi, domande o problemi legati all'uso delle nuove [tecnologie digitali](#) e alla sicurezza online.