

TOOLKIT

Digital & Media Literacy Education

Guida Didattica di Maria Ranieri



Virtual Stages Against Violence

www.virtualstages.eu

Indice

Prefazione, Virginia Careri – Coordinatrice del Progetto VSAV, CESIE	002
Introduzione, Gianna Cappello – DPDS, Università degli Studi di Palermo	003
Osservazioni preliminari	007
Concetti chiave	009
Come usare questa guida	014
Come documentare i percorsi	016
1 UNITÀ UNO: PARTECIPAZIONE	
1.1 Obiettivi	018
1.2 Attività	020
1.3 The Big Brain – Imparare a giocare, imparare giocando	038
1.4 Valutazione	040
2 UNITÀ DUE: CREDIBILITÀ	
2.1 Obiettivi	043
2.2 Attività	045
2.3 The Big Brain – Imparare a giocare, imparare giocando	060
2.4 Valutazione	061
3 UNITÀ TRE: IDENTITÀ	
3.1 Obiettivi	064
3.2 Attività	067
3.3 The Big Brain – Imparare a giocare, imparare giocando	079
3.4 Valutazione	081
4 UNITÀ QUATTRO: PRIVACY	
4.1 Obiettivi	084
4.2 Attività	087
4.3 The Big Brain – Imparare a giocare, imparare giocando	101
4.4 Valutazione	103
5 UNITÀ CINQUE: AUTORIALITÀ E CREATIVITÀ	
5.1 Obiettivi	106
5.2 Attività	109
5.3 The Big Brain – Imparare a giocare, imparare giocando	121
5.4 Valutazione	122
Glossario	125
Bibliografia	133
Sitografia	140

NOTE. I termini contrassegnati dall'asterisco (*) sono presenti nel Glossario. I termini in corsivo segnalano una scheda di approfondimento nel testo.

PREFAZIONE

Virginia Careri¹

Coordinatrice del progetto VSAV

CESIE - Centro Studi ed Iniziative Europee

Il presente toolkit, realizzato nell'ambito del progetto VSAV, propone un modello esemplare di come il CESIE e le organizzazioni Partners intervengono a livello locale ed internazionale, al fine di promuovere lo sviluppo culturale e formativo nel territorio, attraverso l'utilizzo di strumenti di educazione "non formale". Quest'ultima si avvale di metodi innovativi e partecipativi che intendono supportare, integrare ed arricchire l'azione svolta dalle strutture educative istituzionali, quali quella scolastica. Nella definizione del progetto VSAV abbiamo scelto di proporre degli strumenti di educazione che mirassero soprattutto ad un'attiva acquisizione di competenze e non solo all'apprendimento di conoscenze. Abbiamo scelto di parlare dei giovani con i giovani, di affrontare la tematica dei nuovi media attraverso i media stessa; di accostare strumenti comunicativi tradizionali, quali il teatro, a quelli di ultima generazione offerti dalla rete. Ci siamo dunque avvalsi come strumento educativo dell'oggetto stesso che intendiamo indagare, al fine di trasmettere il messaggio chiave dell'intero percorso progettuale: qualunque oggetto può essere considerato un'arma pericolosa od un utile strumento in funzione della conoscenza e della consapevolezza d'uso che se ne ha.

Il toolkit, così come le altre azioni di intervento del CESIE e delle organizzazioni partners, rappresenta dunque un prezioso complemento per lo svolgimento di attività didattiche e pedagogiche, il cui valore aggiunto deriva dal suo essere parte di un percorso di crescita e apprendimento creativo, integrato e trasversale.

1 - Virginia Careri è esperta in gestione e coordinamento di progetti presso l'organizzazione CESIE - Centro Studi ed Iniziative Europee nell'ambito del Dipartimento di Cooperazione Europea ed Internazionale. Ha altresì gestito e coordinato interventi di aiuto umanitario all'estero, nell'ambito di programmi di emergenza e sviluppo educativo, culturale e socio-economico.

INTRODUZIONE

Gianna Cappello²

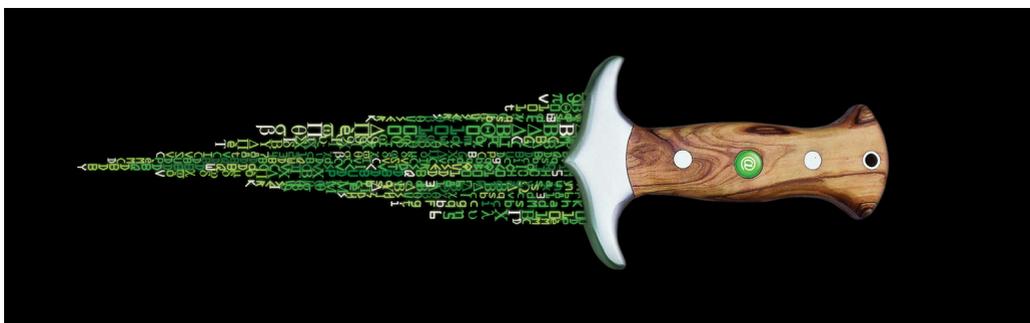
Dipartimento di Studi su Politica, Diritto e Società (DPDS)

Università degli Studi di Palermo

IL PROGETTO IN SINTESI

Questo toolkit è stato realizzato nell'ambito del progetto **Virtual Stages Against Violence (VSAV)**, finanziato dal Programma Daphne III della Commissione Europea³.

VSAV è un progetto di durata biennale che coinvolge quattro paesi europei: Austria, Germania, Italia, Romania. L'obiettivo generale è trattare i rischi e le opportunità che i giovani incontrano quando usano i media digitali e la comunicazione online, offrendo degli strumenti cognitivi e creativi per farne un uso appropriato e beneficiare del potenziale positivo per la loro crescita e partecipazione attiva nella sfera pubblica.



2 - Gianna Cappello è sociologa presso l'Università degli Studi di Palermo. I suoi interessi di ricerca riguardano i nuovi media e la Media Education. È co-fondatrice e attuale presidente del MED (Associazione italiana per l'educazione ai media e alla comunicazione <http://www.mediaeducationmed.it/>). Co-dirige la rivista scientifica del MED "Media Education. Studi, Ricerche, Buone pratiche" <http://riviste.erickson.it/med/>. È componente del Comitato di Ricerca 13, Sociologia del tempo libero, dell'Associazione internazionale di Sociologia (ISA) <http://www.isa-sociology.org/rc13.htm>

3 - Tutti i materiali e le attività sviluppate durante il progetto sono disponibili sul sito VSAV: <http://virtualstages.eu/>

DURANTE IL PROGETTO SONO STATE PORTATE AVANTI DIVERSE ATTIVITÀ:



1. Una **RICERCA** tramite questionario (nei quattro paesi partner) il cui obiettivo principale è stato quello di identificare gli usi di Internet e gli atteggiamenti – sia in termini di opportunità che di rischi – di un campione non rappresentativo di adolescenti europei. Un altro importante obiettivo è stato prendere in considerazione il ruolo dei genitori all'interno della famiglia nel supervisionare/controllare le attività online dei propri figli. Infine, come complemento a tale cornice educativa, è stato coinvolto un campione di insegnanti per identificare i loro usi di Internet in ambito privato e professionale, così come le loro idee riguardo all'introduzione delle attività di alfabetizzazione mediatica in classe⁴.



2. **UN GAME ONLINE** – The Big Brain – con l'obiettivo di aiutare gli studenti ad affrontare i pericoli e benefici di Internet in modo divertente. I giovani vengono invitati a scegliere e giocare in sei diversi ambienti che rappresentano altrettanti temi relativi alle nuove tecnologie e a potenziali minacce del web (*virus**, spam, false identità, cattive compagnie, bulli e *phishers**). Il game è articolato in sezioni dedicate al gioco e all'apprendimento offrendo spunti per alcune attività educative suggerite in questo toolkit. The Big Brain, che nel mese di giugno 2012 ha vinto il Comenius Edumedia Award (<http://www.comenius-award.de/>), è giocabile dal sito ufficiale del progetto VSAV (www.virtualstages.eu/bigbrain/).



3. Una **RAPPRESENTAZIONE TEATRALE** che offre cinque diverse elaborazioni della stessa idea nei quattro paesi partner: i miti e le leggende della cultura classica greca ci aiutano a comprendere i pericoli del presente. La chiave per l'interpretazione di queste rappresentazioni si trova nel senso intrinseco della seguente metafora: l'uso improprio delle nuove tecnologie può essere considerato come un moderno "cavallo di Troia" che in maniera ingannevole si ripercuote sulla vita umana e sulle relazioni sociali. Il Toolkit contiene il DVD con i 5 spettacoli teatrali realizzati che potranno essere visionati in classe e divenire spunto per dibattiti ed ulteriori attività pedagogiche.



4. Infine, questo **TOOLKIT**, indirizzato a insegnanti ed educatori, nel quale si trovano cinque unità con una serie di attività educative riguardanti i temi e le problematiche già affrontate nel gioco online e nelle rappresentazioni teatrali. Così come previsto dall'intero progetto, queste attività hanno lo scopo di sviluppare una maggiore consapevolezza tra i giovani riguardo sia i rischi che le opportunità dei media digitali e della comunicazione online.

4 - Il campione include 377 adolescenti (14-16 anni), 528 genitori, 179 insegnanti.

Virtual Stages Against Violence: UN PROGETTO EUROPEO SULL'ALFABETIZZAZIONE MEDIATICA (MEDIA LITERACY)

Questo progetto si può inserire all'interno dell'orizzonte concettuale e metodologico dell'alfabetizzazione informatica. L'Unione Europea ha, negli ultimi decenni, sempre più supportato lo sviluppo dell'alfabetizzazione mediatica negli Stati membri. Come definito dalla recente Raccomandazione della Commissione *sull'alfabetizzazione mediatica nell'ambiente digitale per un'industria audiovisiva e dei contenuti più competitiva e per una società della conoscenza inclusiva*:

L'alfabetizzazione mediatica si riferisce alla capacità di accedere ai media, di comprendere e valutare criticamente diversi aspetti dei media e dei loro contenuti e di creare comunicazioni in diversi contesti [...] influisce sull'inclusione e sulla cittadinanza nell'odierna società dell'informazione. È una competenza fondamentale non solo per i giovani, ma anche per gli adulti e gli anziani, i genitori, gli insegnanti e i professionisti dei media. Grazie a Internet e alla tecnologia digitale, un numero crescente di europei può ora creare e diffondere immagini, informazioni e contenuti... L'alfabetizzazione mediatica dovrebbe essere affrontata in vari modi e a diversi livelli. Le modalità di inclusione dell'alfabetizzazione mediatica nei curricula scolastici a tutti i livelli sono responsabilità precipua degli Stati membri. Molto importante è inoltre il ruolo svolto dalle autorità locali, che sono vicine ai cittadini e sostengono le iniziative nel settore dell'insegnamento non ufficiale. Anche la società civile dovrebbe contribuire attivamente a promuovere l'alfabetizzazione mediatica dal basso.⁵

Per includere l'alfabetizzazione mediatica nei curricula scolastici, come richiesto dalla Raccomandazione, è necessario ridefinire il modo in cui i media vengono abitualmente usati nelle scuole. Infatti non si tratta di una semplice questione di insegnare abilità tecniche (come usare un programma di scrittura, creare un video, inviare una mail, creare una pagina web o navigare sul web) ma anche in maniera più generale di insegnare abilità *culturali, critiche e creative* così che gli studenti possano comprendere le implicazioni sociali e le funzioni dei media, e interagire con essi nella maniera più autoriflessiva e responsabile. In altre parole, non è una semplice questione di educare

5 - La Raccomandazione è anche disponibile in altre lingue sul sito:
http://ec.europa.eu/culture/media/literacy/recommendation/index_en.htm

con i media (i media intesi come sussidi didattici), ma anche *ai media* (i media intesi come oggetto di studio critico e di uso creativo). Se non si adotta una prospettiva più ampia, si corre il rischio di promuovere nella classe una visione meramente strumentale dei media, una visione che non richiede agli insegnanti e agli studenti di costruire una conoscenza approfondita dei media e delle relazioni complesse che le persone (specialmente i giovani) creano con essi nella loro vita quotidiana.

In effetti, così come è stato dimostrato da diversi studi, l'avvento dei media digitali sta producendo importanti trasformazioni nella vita quotidiana delle persone, sia a livello socio-culturale sia a livello psico-cognitivo. In primo luogo, le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC) hanno aumentato l'accesso delle persone all'informazione attraverso sistemi sofisticati di archiviazione dei dati (CD, DVD, i-pod, etc.) e di diffusione (Internet e intranet). In secondo luogo, hanno dematerializzato le barriere spazio-temporali confondendo le distinzioni nei ruoli e nelle situazioni sociali, creando così nuove forme mediate di relazione e comunicazione. In terzo luogo, sulla scia dell'intuizione di Marshall McLuhan riguardo al "villaggio globale" (1964), hanno accelerato il processo di globalizzazione: le TIC hanno reso il mondo più che mai interdipendente, aumentando la circolazione di prodotti e finanze, ma anche idee e culture. Queste trasformazioni, però non sono positive in sé e per sé. L'accesso all'informazione, per esempio, ha creato nuove forme di esclusione, di povertà e di privazione dei diritti civili (il cosiddetto divario digitale) che aggrava le forme di ineguaglianza già esistenti; ha anche portato a un sovraccarico di informazioni che le persone sono sempre meno capaci di metabolizzare e verificare nella loro affidabilità. Allo stesso modo, le nuove forme virtuali di socialità e comunicazione hanno aggravato alcuni problemi sociali (per esempio il bullismo cibernetico, l'autoisolamento, il video voyeurismo, la mancanza di privacy, etc.).

Proprio perché i media giocano un ruolo importante nella vita quotidiana delle persone (e specialmente dei giovani), gli educatori della media literacy hanno cambiato il loro approccio: da un approccio protezionista a uno dialogico, più interessato a comprendere (piuttosto che stigmatizzare) le diverse maniere in cui i giovani adottano, usano e interpretano i media nella loro vita quotidiana. Gli educatori sono giunti alla conclusione che il protezionismo in classe non porta a nulla, ma anzi, condannando i media, è inevitabilmente destinato a scontrarsi con le culture e le preferenze degli studenti. Secondo questo nuovo approccio, gli educatori non partono più dall'assunto che i media sono necessariamente pericolosi, o che i giovani sono semplicemente vittime passive dell'influenza dei media. Il loro scopo è piuttosto quello di creare uno stile più riflessivo di insegnamento e di apprendimento, in cui gli studenti possono riflettere sulle loro attività sia come "lettori" sia come "scrittori" dei media, e comprendere i più generali fattori sociali, culturali ed economici che sono in gioco.

OSSERVAZIONI PRELIMINARI

Nella maggior parte dei paesi industrializzati, Internet è ormai entrata nella vita quotidiana di molti di noi: dall'acquisto di un biglietto del treno alla consultazione di un catalogo bibliografico, la rete sta per diventare una "tecnologia invisibile". La crescita, poi, di Internet in casa e a scuola ha avuto come conseguenza l'emergere di una particolare fascia di utenti, costituita da bambini e adolescenti per i quali l'ambiente domestico e scolastico costituiscono i luoghi privilegiati per essere online (Livingstone, 2009).

Parallelamente si moltiplicano i dibattiti, in sede accademica e politica, sul ruolo che le agenzie educative, dalla scuola alla famiglia, dovrebbero svolgere nei riguardi delle nuove generazioni e del loro rapporto con Internet e i media elettronici. A questo riguardo le posizioni tendono spesso a contrapporsi così come è accaduto in passato con altri media, dalla televisione al computer. Da un lato, vi sono quelli che Eco (1964) definiva gli "apocalittici": costoro percepiscono le nuove tecnologie come negative in se stesse e l'accento cade allora sui rischi a cui esse espongono i più giovani, che vengono visti come vulnerabili e potenzialmente a rischio. Un esempio di questa prima prospettiva lo troviamo nel classico volume di Postman (1983), *La scomparsa dell'infanzia* (tit. or.: *The Disappearance of Childhood*), dove l'autore additava la televisione come uno strumento fondamentalmente irrazionale con impatto negativo sui più giovani. Ieri la TV, oggi i videogiochi: secondo i tecnofobi, essi sarebbero responsabili di veicolare comportamenti violenti, o comunque modelli di comportamento negativi e socialmente poco desiderabili, che i bambini sarebbero indotti a riprodurre per imitazione. Il computer, Internet e i nuovi sistemi di social networking produrrebbero fenomeni di desocializzazione, distruggendo le normali relazioni umane e lo stare insieme in famiglia. L'esposizione a contenuti inadeguati diventa ancor più incontrollabile, dato che in Internet i filtri sono estremamente ridotti. Da questo punto di vista, Internet porterebbe alle estreme conseguenze quel processo di "svelamento" del mondo degli adulti avviato dalla televisione.

Dall'altro, vi sono i cosiddetti "Integrati" (Eco, 1964): costoro attribuiscono alle tecnologie un ruolo intrinsecamente positivo e l'enfasi si sposta allora sui ritardi dei sistemi educativi nel cogliere il cambiamento e nell'adeguarsi alle nuove istanze poste dall'era digitale. I giovani vengono visti come pionieri dei nuovi linguaggi mediali e nascono nuove mitologie, sostenute da una visione decisamente ottimistica delle nuove tecnologie e del loro potenziale in campo educativo (Buckingham, 2007). Tra i tecnoentusiasti troviamo, oggi, autori come Marc Prensky (2001 e 2009) e Don Tapscott (1998 e 2009), i quali avanzano due principali pretese. In primo luogo, sostengono che stia nascendo una generazione dotata di nuove capacità cognitive legate all'uso intensivo delle tecnologie. In secondo luogo, ritengono che questa trasformazione radicale degli stili cognitivi e delle pratiche sociali delle nuove generazioni stia producendo un sostanziale scollamento tra i giovani e le istituzioni educative; queste ultime dovrebbero allora riconfigurarsi radicalmente per rispondere ai nuovi stili cognitivi e soddisfare le esigenze emergenti.

La prospettiva da cui muove e che attraversa questo toolkit si colloca al di là di queste due opposte visioni. In linea con gli avanzamenti recenti nel campo della Media Education, decisamente orientata oggi più verso l'empowerment che verso la tutela/protezione (Hobbs, 2010; Parola e Ranieri, 2010), si suggerisce di guardare alla rete considerandone tanto i rischi quanto le potenzialità, allo scopo di individuare uno spazio d'intervento per la mediazione educativa, che si presenti tanto ricco di sfide, quanto indispensabile per un uso consapevole, critico e creativo della rete. Assumendo quest'ottica, il toolkit individua alcune aree sensibili di intervento e propone cinque unità articolate in più attività e corredate da una serie di risorse di cui l'insegnante si può avvalere in classe con i propri alunni. L'idea è quella di offrire a insegnanti ed educatori strumenti facilmente utilizzabili in modo autonomo nella propria didattica quotidiana.

CONCETTI CHIAVE

Pensando ai rischi e alle opportunità di Internet e dei nuovi media digitali, molte sono le questioni che si profilano all'orizzonte. Per comodità espositiva, proponiamo di ricondurle a cinque questioni chiave, desunte dal lavoro di James et al. (2009), condotto nell'ambito del GoodPlay Project: **Partecipazione, Credibilità, Identità, Privacy, Autorialità e Creatività.**

Ciascuno di questi temi verrà affrontato guardando sia agli aspetti positivi che negativi. Vediamo più analiticamente.

Partecipazione

Quando si parla di partecipazione, ci si riferisce ai ruoli che l'individuo può svolgere in una specifica comunità o, più in generale, nella società, e alle relative responsabilità che ciò comporta (James et al., 2009). Essa può assumere varie forme, dalla comunicazione in un web forum alla creazione di un contenuto in un wiki, dalla condivisione di risorse utili all'uso di informazioni in tutti gli ambiti della vita, educazione, politica, economia, società. Dalla partecipazione possono, infatti, derivare benefici a livello individuale (sviluppo di competenze, empowerment, esposizione a diversi punti di vista), comunitario (ricchezza della diversità dei punti di vista e condivisione delle informazioni) e sociale (impegno civico, partecipazione democratica). Secondo Jenkins et al. (2006), che hanno parlato di tecnologie digitali e «culture partecipative», la partecipazione a progetti di costruzione collaborativa di conoscenza può offrire ai giovani l'opportunità di sviluppare nuove abilità utili per l'esercizio della piena cittadinanza e anche per la vita professionale. Ad esempio, la condivisione online di un lavoro in progress attraverso un wiki di classe può contribuire allo sviluppo della capacità di peer critiquing e favorire l'assunzione di ruoli specifici, consentendo così di maturare la consapevolezza delle responsabilità che ne conseguono. Gli strumenti comunicativi della rete possono offrire ai giovani l'opportunità di assumere ruoli partecipativi con

implicazioni positive sullo sviluppo delle loro capacità (empowerment): un adolescente può lanciare e moderare un gruppo di discussione su un film, può contribuire alla creazione di una netiquette di gruppo o aiutare compagni con difficoltà tecnica. Inoltre, le opportunità di partecipazione offerte dalla rete possono supportare i giovani nell'azione politica e sociale (Bennett, 2007), promuovendo nuove forme di civic engagement (Pettingill, 2007).

Vi sono, però, anche dei rischi. Essi derivano perlopiù dalla possibilità di attuare o essere oggetto di comportamenti aggressivi. La condizione di anonimato consentita dalla comunicazione via web, infatti, può condurre a fenomeni di deresponsabilizzazione (Reid, 1995) che si traducono in discorsi violenti (hate speech), *trolling**, *cyber bullying**. Ad esempio, tra i comportamenti inappropriati e lesivi, si possono annoverare atti che vanno dal flaming (ossia, l'invio di messaggi violenti o volgari per email, in chat o nei social network) alla pubblicazione su YouTube di video che riproducono atti di violenza esercitati da bambini su altri bambini.

Diventa allora essenziale formare gli adolescenti all'assunzione di comportamenti comunicativi consapevoli e responsabili nel rispetto di se stessi e degli altri.

Identità

L'adolescenza è una fase della vita particolarmente delicata per il tema dell'identità. È il periodo in cui il soggetto, uscito dall'infanzia, comincia a riflettere su stesso per assumere una propria fisionomia. La rete può offrire ai giovani nuove opportunità per sperimentare la propria soggettività, nuovi scenari per esplorare l'identità personale, per autoesprimersi e conoscersi (Turkle, 1997). Infatti, la possibilità di raccontarsi in condizioni di anonimato (o semianonimato) rende gli spazi online dei luoghi narrativi, per così dire, «privi di rischi» in cui esplorare le proprie identità, lavorare sui problemi personali o anche «agire» sui conflitti irrisolti (Bradley, 2005). I giochi virtuali consentiti dagli ambienti 3D, come ad esempio Second Life, permettono di sperimentare nuovi comportamenti, consentendo così di riflettere sullo scarto tra Sé reale e Sé ideale, o di mettersi nei panni degli altri.

Al tempo stesso, possono esservi anche dei rischi (si veda, ad esempio, Buckingham, 2008, ma anche il lavoro più recente di Turkle, 2011). Nella relazione con gli altri, infatti, il gioco dell'identità può facilmente scivolare nell'inganno o indurre all'assunzione di identità pericolose: ad esempio, una persona può pubblicare il lavoro altrui sul proprio sito oppure spacciarsi per un professionista all'interno di una comunità (James et al., 2008). Ulteriori pericoli per il sé e, più indirettamente, per gli altri possono derivare dal fatto che la molteplicità dell'io esperibile online può tradursi in frammentarietà,

l'autoriflessione può trasformarsi in forme di narcisismo ed egocentrismo, l'attenzione ai feedback positivi delle persone con le quali si è connessi può diventare dipendenza dal giudizio altrui.

Pertanto, anche in questo caso, è importante accompagnare le nuove generazioni nella conoscenza dei nuovi media digitali, cercando di favorire lo sviluppo armonico della loro personalità.

Privacy

Le nuove tecnologie della comunicazione, dai blog ai wiki, ai social network, consentono di condividere pubblicamente le informazioni personali e ciò solleva nuove e pressanti questioni per la tutela della privacy e dei dati sensibili (James et al., 2008): che cosa comporta la gestione online dei dati personali? Quante informazioni personali è ragionevole condividere nello spazio pubblico della rete? Gli adolescenti che condividono le loro esperienze online stanno assumendo le misure adeguate per proteggere le loro identità e queste misure sono sufficienti? Quando una persona non intenzionalmente selezionata legge le informazioni personali pubblicate da un adolescente sul proprio blog o su una pagina di Facebook, chi commette un errore? Il lettore curioso o l'adolescente ignaro? Quali possono essere le conseguenze a lungo termine per la persona?

Benché le criticità siano molteplici, molti giovani condividono con disinvoltura e senza particolari misure informazioni personali sui siti di social network, accessibili al largo pubblico, come LiveJournal o Facebook.

Oltre al problema dell'esposizione dei dati sensibili, vi è quello del tracciamento delle informazioni personali dell'utente per usi commerciali. Le strategie di web marketing si basano infatti sulla possibilità di conoscere e delineare un profilo preciso dell'utente attraverso il tracciamento delle sue azioni e di utilizzare gli utenti stessi come generatori e promotori di contenuti pubblicitari (Fielder et al., 2007; DCSF, 2009).

Per un uso consapevole e sicuro dei nuovi media, in particolare Internet, occorre allora rendere le persone capaci di gestire in modo selettivo e pertinente le informazioni condivise elettronicamente.

Credibilità

Lo sviluppo delle tecnologie digitali ha offerto la possibilità di accedere a vaste quantità di risorse informative e di partecipare a scambi di esperienze intellettuali ricche e motivanti. Ciò costituisce indubbiamente uno dei maggiori benefici dei media digitali. Al tempo stesso, però, si affacciano all'orizzonte nuovi problemi, legati in particolare alla credibilità e affidabilità delle informazioni e relative fonti. Infatti, in Internet chiunque può pubblicare qualsiasi informazione o contenuto. Mancano controlli di qualità preventivi, in grado di offrire garanzie circa l'affidabilità dell'informazione, come pure mancano standard condivisi sulla pubblicazione delle informazioni online: queste possono essere facilmente alterate, modificate, plagiate.

Inoltre, la convergenza dell'informazione e dei canali medialti può influire sui giudizi relativi alla credibilità, confondendo l'utente a vari livelli: si pensi, ad esempio, all'«effetto livellamento» (leveling effect, Burbules, 1998), ossia all'appiattimento del valore dell'informazione dovuto ai sistemi stessi di ritrovamento dei motori di ricerca che presentano i risultati delle interrogazioni nella stessa pagina, mettendo insieme siti commerciali e non commerciali, siti istituzionali e siti privati. Vi sono poi anche siti che diffondono intenzionalmente informazioni false, scorrette o fuorvianti, spesso per ragioni ideologiche, ma anche commerciali (Mintz, 2002). Si parla a questo proposito di Web Deception (l'inganno del web), un fenomeno che può produrre anche gravi conseguenze per la salute, qualora l'informazione riguardi ad esempio l'utilizzo di certi medicinali nell'ottica di pubblicizzare un certo prodotto.

I giovani sono tra i più esposti alle conseguenze negative dell'incertezza informativa di Internet, sia perché sono «grandi consumatori» di informazioni digitali sia perché la loro percezione del rischio può essere inferiore rispetto a quella degli adulti, sia infine perché il loro sviluppo cognitivo ed emotivo è meno maturo rispetto a quello degli adulti.

Tutto questo richiede interventi educativi saldamente orientati allo sviluppo del pensiero critico.

Autorialità e Creatività

La diffusione di strumenti di pubblicazione e condivisione online sempre più semplici da usare, dai blog ai wiki, dal *podcasting** a Youtube, hanno ampliato le opportunità per l'utente di creare contenuti, anche in collaborazione con altri. Il *Web 2.0** presenta caratteristiche che abilitano la partecipazione ad attività di «co-creazione»

(Jenkins et al., 2006), consentendo di spingersi oltre il consumo passivo per pervenire alla realizzazione proattiva di contenuti multimediali come musica, video e audio (Floridi e Sanders, 2005). Gli utenti del web di recente generazione vengono in questo senso denominati prosumer, ossia produttori e utenti. Sul piano concettuale, la diversa modalità di funzionamento del dispositivo tecno-comunicativo sta contribuendo a demistificare i concetti di autorialità e proprietà intellettuale, sollecitando l'utente ad autopercepirsi come possibile attore-protagonista di un progetto collettivo di più ampia portata. Stanno nascendo nuove forme di diritto d'autore (si pensi alle licenze Creative Commons), ispirate ai principi di condivisione e apertura del movimento Open Source (Stallman, 2003; Himanen, 2001).

Emergono però anche nuovi problemi. I nuovi media digitali consentono la facile creazione, manipolazione, pubblicazione, condivisione dei contenuti online (O'Reilly, 2005). Attività come quelle del «cut and paste» («taglia e incolla») sono quotidianamente praticate da migliaia di adolescenti, senza alcuna trasformazione creativa. Accanto a ciò, pratiche come quelle del file sharing e downloading illegale sollevano nuovi quesiti, non facilmente risolvibili se non attraverso una pratica educativa attenta e sensibile verso le nuove istanze emergenti dal mondo della rete e da quello giovanile.

COME USARE QUESTA GUIDA

Questo toolkit include cinque pacchetti formativi dedicati alle tematiche illustrate nel paragrafo precedente. Ogni pacchetto presenta una parte introduttiva, in cui vengono spiegati gli obiettivi, nonché la struttura e i requisiti del percorso; tre attività strutturate, che l'insegnante può scegliere di attuare in forma integrale o solo in parte; una sezione dedicata alla valutazione.

Per quanto riguarda le attività, esse contengono tipicamente i seguenti elementi:

- A. Una descrizione della finalità del percorso;
- B. Un approfondimento, destinato all'insegnante, su un termine/concetto chiave del percorso;
- C. Le istruzioni per l'insegnante;
- D. Una sezione "Materiali", inclusiva di strumenti, griglie, scenari utilizzabili direttamente dagli studenti per lo svolgimento delle attività.

Ogni unità si conclude con una sezione dal titolo "The Big Brain. Imparare a giocare, imparare giocando" (Learning on the game, learning through the game), che propone un'attività finale di sintesi basata sul gioco online "Big Brain". A differenza delle altre, questa attività è stata pensata per essere sottoposta direttamente agli allievi, anche se è comunque accompagnata da una breve introduzione per l'insegnante.

Data la natura degli argomenti trattati, la sezione valutazione offre perlopiù piste di lavoro orientate a sollecitare negli allievi forme di autovalutazione, nell'ottica di costruire un portfolio individuale contenente sia le riflessioni strutturate degli allievi che le osservazioni e il feedback dell'insegnante.

Questo toolkit è inoltre corredato da un DVD contenente cinque rappresentazioni teatrali, realizzate dai quattro partner del progetto VSAV partendo da un testo drammaturgico comune. Gli spettacoli, disponibili in lingua nazionale e sottotitolati in Inglese, forniscono un ulteriore spunto didattico ai docenti, affrontando il tema delle nuove tecnologie attraverso l'uso di metafore ed un'interpretazione innovativa della mitologia greca. Si consiglia la visione dello spettacolo in classe con gli studenti come attività trasversale alle cinque unità proposte, a cui dar seguito con ulteriori attività didattiche a libera scelta del docente, quali per esempio: "Circle time" con l'insegnante o in gruppi di lavoro; "Tema" da redigere in classe o a casa su uno specifico argomento, "Role Playing" su tematiche tratte da una o più parti dello spettacolo.

COME DOCUMENTARE I PERCORSI

Una buona documentazione educativa costituisce un ingrediente essenziale per la crescita professionale e il miglioramento della prassi didattica. Essa fornisce le basi per riflettere con distacco sulla propria esperienza e condividere con colleghi o esperti i risultati della propria attività. La scheda di documentazione, disponibile di seguito, dovrà essere utilizzata dall'insegnante per documentare il processo di insegnamento/apprendimento ed effettuare qualche valutazione di sintesi finale. Può essere utilizzata per documentare il percorso nel complesso o le singole attività costitutive dei percorsi. Sarebbe opportuno allegare materiali di documentazione come foto, video, prodotti degli allievi e ogni altro documento che possa attestare quanto svolto e realizzato durante il percorso.

SCHEDA DI DOCUMENTAZIONE

NOME DELL'INSEGNANTE	Specificare
NOME DELLA SCUOLA E DEL PAESE	Specificare
DATA E ORARIO	Specificare
ETÀ DEGLI STUDENTI	Specificare
NUMERO DEGLI STUDENTI	Specificare
ATTIVITÀ DI INSEGNAMENTO/ APPRENDIMENTO	Quali sono stati le principali attività di insegnamento/apprendimento nelle varie fasi (pre-work/work/post-work) del percorso? In che misura hanno rispecchiato la pianificazione iniziale?
SITUAZIONI D'APPRENDIMENTO	Quali sono stati gli episodi più rilevanti sul piano dell'apprendimento in riferimento agli obiettivi del percorso? Perché? Puoi descriverli o fare degli esempi?
RAGGIUNGIMENTO DEGLI OBIETTIVI	Ritieni che gli obiettivi del percorso siano stati raggiunti? Se sì, in che misura? Se no o in parte, perché?
PARTECIPAZIONE DEGLI STUDENTI	Gli studenti hanno mostrato interesse verso le questioni di educazione ai media affrontate? Se sì, in quali termini? Gli studenti hanno partecipato all'attività? Specificare se la partecipazione degli studenti è stata alta, bassa o normale. Se possibile, descrivere un episodio particolarmente significativo sulla partecipazione degli studenti e sul loro interesse verso la tematica mediale affrontata.
GESTIONE DELLA CLASSE	Quali sono stati gli aspetti positivi e negativi relativi alla gestione della classe, le regole, le routine, le procedure, il ritmo della lezione e i momenti di transizione? Puoi fornire qualche esempio, focalizzandoti in particolare sul ruolo giocato dai media?
PRINCIPALI CRITICITÀ	Quali sono state le principali criticità incontrate? Come sono state affrontate?
GIUDIZIO COMPLESSIVO E "LESSON LEARNT"	Quali sono le tue impressioni generali sull'esperienza? Quale lezione hai imparato?
SUGGERIMENTI DELL'INSEGNANTE	Hai qualche suggerimento per migliorare l'attività?
ALTRO (SE NECESSARIO)	Aggiungi ulteriori osservazioni se necessario.
ALLEGATI	Materiale fotografico, video, prodotti degli allievi, sito web etc.

PARTECIPAZIONE

1.1 OBIETTIVI

La capacità di partecipare in modo costruttivo e consapevole alle comunità online e ai network virtuali costituisce un prerequisito fondamentale per partecipare in modo attivo alla società della conoscenza e dell'informazione. Alla diffusione dei nuovi media e degli strumenti del *web 2.0** si accompagna infatti l'emergere di nuove opportunità di partecipazione civica e sociale (*e-engagement**, *e-inclusion**), che richiedono capacità comunicative e socio-relazionali adeguate.

Come ci si comporta in queste comunità? Quali regole vanno rispettate? Quali ruoli e responsabilità hanno i soggetti che vi partecipano?

Parallelamente, buona parte della popolazione mondiale è ancora esclusa dalla possibilità di prendere parte ai circuiti digitali e trarne i relativi benefici (*e-exclusion**). Quali sono i paesi e le fasce sociali coinvolte? Quali conseguenze ha per gli individui l'esclusione dalle reti elettroniche?

Questo percorso ha il duplice obiettivo di promuovere la consapevolezza dell'altro rispetto al problema del digital divide e relative conseguenze, e di promuovere comportamenti adeguati da tenere nell'interazione con gli altri, in particolare nei contesti di comunicazione digitale.

In breve, il percorso si propone di favorire lo sviluppo negli studenti delle seguenti conoscenze e capacità/abilità:

- Comprensione del concetto di digital divide
- Comprensione del concetto di comunità online/offline
- Capacità comunicative e socio-relazionali

- Capacità di discussione e negoziazione
- Capacità di analisi, valutazione e sintesi

STRUTTURA, PREREQUISITI E STRUMENTAZIONI

Il percorso si articola in tre attività, la prima dedicata ai concetti di e-inclusion/e-exclusion; la seconda all'analisi di interazioni comunicative online e alla costruzione di regole condivise (*netiquette**); la terza alla costruzione collaborativa di un giornale partecipativo. Le tre attività insieme cercano di coprire le varie sfaccettature del concetto di partecipazione online, guardando sia alle implicazioni problematiche che alle opportunità.

L'insegnante può decidere se attuarle tutte oppure solo una o due di esse. Le prime due attività possono richiedere una o due lezioni. La terza attività è più articolata e necessita di almeno tre lezioni.

Si presuppone che gli allievi sappiano utilizzare il browser, i motori di ricerca e gli strumenti di videoscrittura.

Sono necessari almeno 1PC/2 studenti e connessione a Internet. La presenza della lavagna interattiva multimediale in aula può facilitare attività di riflessione condivisa sulle risorse online considerate.

IL PERCORSO IN SINTESI

TITOLO: PARTECIPAZIONE	
Breve descrizione	Il percorso propone tre attività volte a sviluppare consapevolezza sulle implicazioni etico-sociali legate allo sviluppo della rete e a sviluppare capacità di partecipazione attiva e responsabile ad attività di condivisione e produzione online
Parole chiave	Partecipazione, comunità online, blog, forum, comunicazione mediata dal computer, netiquette, digital divide, e-inclusione/e-esclusione
Target	Studenti di 14-16 anni e oltre
Durata	Durata complessiva: 17 ore Attività A - "Tutti dentro!": 4 ore circa Attività B - "Costruiamo una Netiquette": 4 ore circa Attività C - "Il WikiJournal": 8 ore circa "The Big Brain – Imparare a giocare, imparare giocando": lavoro a casa e 30 min. di discussione in classe Valutazione: 30 min.

Prerequisiti	Saper utilizzare un browser, programmi di presentazione multimediale e videoscrittura
Modalità	Attività A - "Tutti dentro!": coppie Attività B - "Costruiamo una Netiquette": gruppo Attività C - "Il WikiJournal": gruppo "The Big Brain – Imparare a giocare, imparare giocando": individuale Valutazione: individuale
Materiali e attrezzature	Almeno 1 PC/2 studenti; connessione a Internet; lavagna; carta e penna
Software	Attività A - "Tutti dentro!": software per realizzare timeline (ad es., Whenintime: http://whenintime.com o Dipity: http://www.dipity.com) o anche un software per presentazioni multimediali (PowerPoint) Attività B - "Costruiamo una Netiquette": non occorre software specifico Attività C - "Il WikiJournal": software per wiki (ad es., MediaWiki: www.mediawiki.org , o Wikispaces: www.wikispaces.com o PBworks: pbworks.com) o blog (ad es., Blogger: www.blogger.com , o WordPress: wordpress.org) Imparare a giocare, imparare giocando: Game "Big Brain" www.virtualstages.eu

1.2 ATTIVITÀ

Attività A TUTTI DENTRO!

SCOPO

Lo scopo di questa attività è di sollecitare negli allievi una riflessione sulle conseguenze etiche e sociali del cosiddetto *digital divide**. Agli allievi viene richiesto di costruire una timeline comparativa sullo sviluppo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) a partire dagli anni '70, considerando la situazione mondiale e quella di altri due paesi (il proprio e uno a scelta tra quelli in via di sviluppo). Al termine dell'attività devono presentare il loro lavoro alla classe e riflettere sulle possibili conseguenze dei divari rilevati.

DIGITAL DIVIDE

Il divario digitale indica, in generale, il gap esistente tra coloro che hanno accesso alle tecnologie e coloro che non ce l'hanno. Si possono distinguere tre principali accezioni del concetto di digital divide:

- Digital divide come divario tecnologico: si tratta di un approccio che ha caratterizzato i primi studi sul problema; in questo caso, l'accento viene posto sulle dotazioni tecnologiche e il divario digitale viene interpretato come una forma di esclusione di coloro che non hanno accesso alle TIC;
- Digital divide come divario tecnologico e sociale: è una prospettiva più articolata che sposta l'attenzione dal possesso delle strumentazioni informatiche agli usi effettivi delle TIC. Da questo punto di vista, il divario digitale appare come una conseguenza di ineguaglianze preesistenti e rimanda alla separazione tra coloro che utilizzano le TIC e coloro che non le utilizzano;
- Digital divide come disparità d'accesso ai contenuti: una terza prospettiva pone l'attenzione sui contenuti (saperi, informazioni, conoscenze) e i servizi ai quali le TIC danno accesso. Indipendentemente dalle tecnologie, ciò che conta è la divisione tra coloro che hanno accesso ai contenuti e coloro che non vi hanno accesso.

Una definizione che contempla e sintetizza i diversi elementi fin qui evidenziati è quella proposta dall'OCDE, secondo cui il digital divide indica "Il gap tra individui, organizzazioni, aziende e aree geografiche a differenti livelli socio-economici in relazione sia alle loro opportunità di accesso alle tecnologie dell'informazione e della comunicazione sia al loro uso di Internet per un'ampia varietà di attività. Il digital divide riflette varie differenze tra paesi e all'interno dei paesi. L'abilità degli individui e delle aziende di trarre vantaggio da Internet varia in modo significativo tra i paesi che appartengono all'area dell'OCDE come pure tra i paesi che appartengono all'OCDE e quelli che non vi appartengono" (OECD, 2001).

In sintesi, in questa accezione, il concetto di divario digitale si applica a livello universale, rinvia a diverse dimensioni geografiche (internazionale e intranazionale), comprende due distinti problemi, quello dell'accesso e dell'uso delle TIC, ed è un fenomeno condizionato dall'accesso alle infrastrutture di telecomunicazione.

ISTRUZIONI

1. Pre-work

Per iniziare il lavoro, l'insegnante avvia una discussione in classe sul possesso e l'uso delle tecnologie da parte degli allievi, sottoponendo alcune domande quali:

- Utilizzate il computer o Internet nel tempo libero? Da quanto tempo avete cominciato ad usarli?
- Utilizzate il cellulare o altre tecnologie nel tempo libero? Da quanto tempo avete cominciato ad usarle?
- Vi ricordate qualche episodio sull'uso delle tecnologie che sia stato importante per la vostra esperienza personale?

Nel sottoporre queste domande, l'insegnante dovrà prestare grande attenzione alle possibili differenze esistenti tra gli allievi: qualcuno potrebbe risultare privilegiato rispetto ad altri e ciò potrebbe essere fonte di disagio.

2. Work

Dopo questa breve ricognizione storico-autobiografica sull'uso delle tecnologie, si propone agli allievi di costruire una timeline sullo sviluppo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione a partire dagli anni '70. In particolare, si chiede di evidenziare le innovazioni più significative a livello globale e nazionale a scopo comparativo. Oltre a considerare il contesto mondiale, dovranno tener conto dello stato di sviluppo e diffusione delle TIC nel proprio paese e in un altro paese a scelta tra i paesi cosiddetti in via di sviluppo.

L'insegnante introduce l'attività, mostrando qualche esempio di timeline (vedi Annex 1) e indicando alcuni siti da consultare per effettuare la ricerca sulla storia passata e recente delle TIC nel mondo. Per quanto riguarda gli aspetti storici si suggerisce di partire dai seguenti siti:

In italiano: Treccani.it - L'enciclopedia italiana,
la voce Telecomunicazione:

<http://www.treccani.it/enciclopedia/telecomunicazione>

e altre voci quali radio, televisione, computer, Internet, telefonia mobile

Wikipedia, in particolare: voci quali radio, televisione, computer, Internet, telefonia mobile;

In inglese: Wikipedia,
history of communication:

http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_communication

history of radio:

http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_radio

television:

<http://en.wikipedia.org/wiki/Television>

history of computer science:

http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_computer_science

Internet:

<http://en.wikipedia.org/wiki/Internet>

history of mobile phones:

http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_mobile_phones

Ovviamente, l'insegnante può anche indicare altri siti, se lo ritiene necessario. Si possono altresì consultare altre fonti, ad esempio enciclopedie cartacee, manuali, monografie etc.

Per quanto riguarda i dati sulla diffusione delle TIC nel mondo il sito con i riferimenti più affidabili e aggiornati è sicuramente quello dell'International Telecommunication Union (ITU): <http://www.itu.int/en/Pages/default.aspx>.

Le timeline possono essere realizzate con carta e penna oppure con un semplice strumento di presentazione o ancora con un software dedicato.

Una volta realizzata la timeline, gli allievi dovranno analizzare e comparare i diversi livelli di diffusione sia in chiave storica che geografica, e riportare le osservazioni di sintesi in un documento finale.

3. Post work

Al termine dell'attività, ogni coppia presenta il risultato del proprio lavoro.

L'insegnante annota sulla lavagna i dati più significativi che emergono dalla presentazione.

Al termine della presentazione, l'insegnante invita gli studenti a riflettere sulle conseguenze dei divari emergenti con domande del tipo "What if":

- Che cosa sarebbe successo nel nostro paese se....?
- Che cosa sarebbe successo nella tua famiglia se...?
- Che cosa sarebbe successo nella tua vita se...?

L'insegnante chiude la lezione sottolineando come il divario tecnologico in termini di accesso e uso possa generare forme di esclusione con impatto negativo sulla effet-

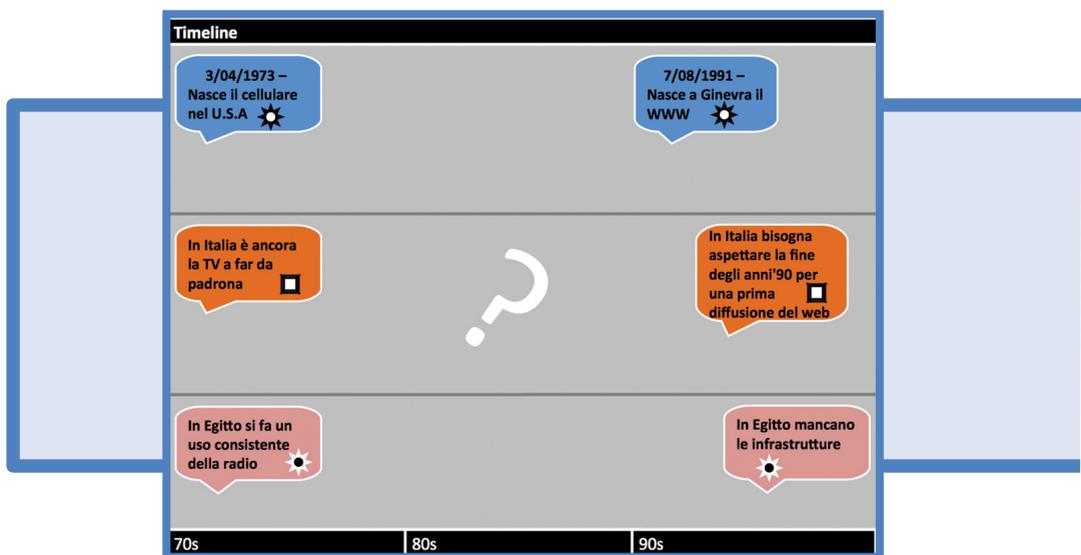
tiva partecipazione dei cittadini alla società dell'informazione. E' importante anche fare un richiamo alle diverse situazioni scolastiche, mostrando come vi sia un divario anche rispetto all'offerta educativa.

MATERIALI

Annex 1- Esempi di Timeline

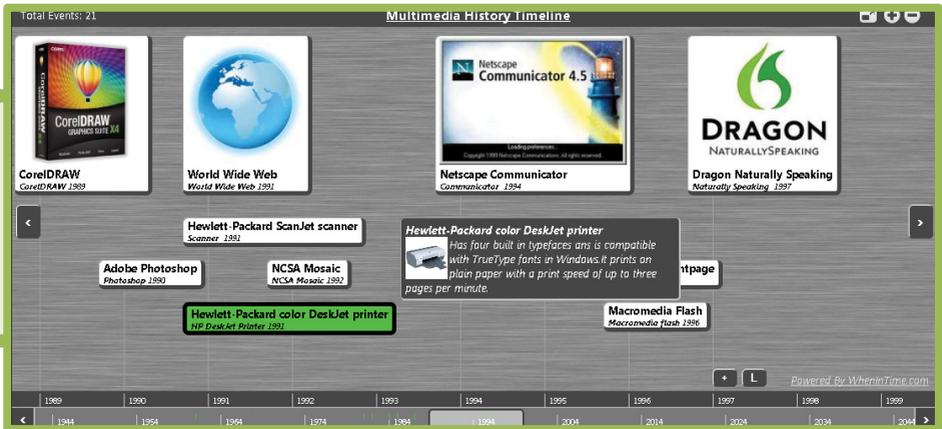
Una timeline è, alla lettera, una "linea del tempo" attraverso cui si presenta un insieme di eventi in ordine cronologico. Può essere realizzata in molti formati, avvalendosi semplicemente di carta e penna oppure di un software per la creazione di presentazioni multimediali o di software dedicati per la realizzazione di timeline interattive e multimediali.

Questo è un esempio di timeline realizzato con un semplice programma per creare presentazioni multimediali e presenta due avvenimenti della storia delle TIC, comparando la situazione mondiale con quella di due paesi.



- Nel mondo
- In Italia
- In Egitto

Questo è, invece, un esempio di timeline interattiva realizzata con un'applicazione web-based gratuita. Questo software consente agli utenti di creare, visualizzare, esplorare, condividere e contribuire alla produzione di timeline interattive. Oltre agli aspetti legati all'interattività e alla multimedialità, è interessante osservare che esiste una comunità di utenti che gravita attorno a questo applicativo. Questa comunità non solo condivide prodotti, ma collabora nella produzione di timeline. URL: sotto <http://whenintime.com>



Fonte: http://whenintime.com/tl/rhodenk/Multimedia_2bHistory_2bTimeline/



In alternativa si può anche usare Dipity: <http://www.dipity.com/>

Attività B

COSTRUIAMO UNA NETIQUETTE

SCOPO

Lo scopo di questa attività è di far riflettere gli allievi sulle criticità della *comunicazione mediata dal computer**, dal *flaming** allo *spamming** e al *lurking**, e sulle responsabilità che l'individuo ha verso gli altri e la comunità cui appartiene quando interagisce online. A questo scopo gli alunni dovranno prima analizzare e valutare alcune situazioni critiche tipiche e successivamente costruire una Netiquette, ossia un insieme di regole di buona comunicazione e interazione online.

COMUNICAZIONE MEDIATA DAL COMPUTER (CMC)

Questa espressione indica tutte le forme di comunicazione rese possibili dalla mediazione del computer. Al tempo stesso rimanda ad uno specifico filone di studi, affermatosi tra gli anni '80-'90, che ha visto impegnati ricercatori provenienti da vari ambiti disciplinari nello studio delle forme comunicative mediate.

Quali sono le principali caratteristiche della CMC e in cosa si differenzia dalla comunicazione 'faccia a faccia'? Possiamo indicare i seguenti fattori caratterizzanti:

- assenza di vincoli spazio-temporali con possibilità di comunicazione sia sincrona che asincrona;
- uno-uno/uno-molti/molti-molti: sono consentite forme di interazione multidirezionali, da uno a uno (ad esempio, posta elettronica), a uno a molti (ad esempio, videostreaming) a molti a molti (ad esempio, web forum), che aprono la via alla costruzione di comunità di lavoro online;
- testualità-multimedialità: sul piano semiologico trova attualmente nella comunicazione testuale (scritta) la sua forma prevalente, anche se tende progressivamente ad incorporare elementi multimediali (ad es. podcasting, videoblogging ecc.);
- assenza elementi non verbali: in assenza del corpo, la comunicazione è priva, o comunque povera, di elementi para ed extra/linguistici, prossemici o cinesici;
- incertezza socio-relazionale: la comunicazione si accompagna ad una situazione di maggiore incertezza socio-relazionale;
- senso di appartenenza: emerge un nuovo senso di appartenenza non più legato alla territorialità, ma alla condivisione di interessi e obiettivi comuni.

Tra gli effetti indesiderabili della CMC, legati in particolare alla possibilità di interagire in modo anonimo, si possono annoverare i seguenti:

- **flaming**: invio di messaggi offensivi;
- **spamming**: invio di messaggi indesiderati;
- **lurking**: si riferisce al comportamento di coloro che, ad esempio, sono iscritti ad un web forum, ma che raramente o mai partecipano alla discussione, mentre invece leggono i messaggi postati dagli altri.

ISTRUZIONI

1. Pre-work

Per iniziare l'insegnante introduce l'attività e propone agli studenti tre scenari, caratterizzati da scambi e interazioni comunicative critiche. Gli studenti dovranno analizzarli ed esprimere una propria valutazione, argomentandola.

Il lavoro si svolge a coppie e dura circa 30 minuti. Ad ogni coppia vengono distribuiti i tre scenari e una griglia di analisi e valutazione (Annex 1).

Al termine, ogni coppia presenta alla classe il risultato del proprio lavoro e l'insegnante sollecita gli allievi a riflettere, intervenendo con domande del tipo:

- Perché giudichi positivo il comportamento di...?
- Perché giudichi negativo il comportamento di...?
- Cosa avresti fatto al posto di...?
- Come avresti reagito al posto di...?
- Come si potrebbe risolvere una situazione del genere?

2. Work

Dopo aver acquisito familiarità con le problematiche tipiche della comunicazione in contesti virtuali, si chiede agli studenti di definire una Netiquette, ossia un insieme di regole per una comunicazione consapevole e responsabile online. L'insegnante mostra un messaggio (Annex 2) inviato da un moderatore in un web forum come esempio da cui prendere spunto.

Gli allievi vengono divisi in gruppi di 4-5 membri e hanno a disposizione circa 40 minuti.

E' importante che la discussione e il lavoro di negoziazione delle regole siano regolati da un moderatore e costruttivi. Per questo si suggerisce di proporre almeno i seguenti ruoli:

MODERATORE: modera la discussione e i turni di parola; richiama all'ordine in caso di confusione; cerca di garantire una buona equità partecipativa, sollecitando i timidi e arginando gli accaparratori; tira le fila della discussione;

REPORTER: prende nota di quanto viene detto durante la discussione;

AMICO CRITICO: avanza osservazioni critiche; evidenzia problemi o aspetti non considerati, ma meritevoli di attenzione; non si accontenta dei luoghi comuni.

3. Post work

Al termine dell'attività, ogni gruppo condivide con la classe il risultato del proprio lavoro.

L'insegnante annota sulla lavagna le regole che emergono dalle presentazioni e propone una sintesi.

L'attività si conclude con una riflessione sulla differenza tra interazioni online e interazioni in presenza. L'insegnante chiede agli allievi quali regole si applicano sia all'interazione virtuale che a quella in presenza e quali no. La sintesi viene trascritta su un cartellone.

MATERIALI

Annex 1 – Scenari

Comunicare online può essere meno banale di quello che sembra. Facilmente si può incorrere in interazioni problematiche come quelle che trovate negli scenari che seguono. Leggeteli e analizzateli. Successivamente, avvalendovi della griglia di valutazione, indicate quali comportamenti comunicativi sono adeguati e quali no, e spiegate perché.

Scenario 1: IERI HO FATTO SHOPPING...

Il Blog di Zoe

Sabato 10, marzo 2011

ieri ho fatto shopping per le vie di roma con la mia amica giulia 😊 scarpe nuove (sono quelle che ho messo nella foto del profilo!!!), un paio di jeans, occhiali da sole ultima moda!
ho dato fondo a tutti i risparmi, ma ne è valsa la pena. mi sento una donna nuova!!! estate aspettami!!!

Commenti 6



Contenuti del sito

- Home
- Chi sono
- Link
- Contatti

Chi sono



Mi chiamo Zoe, ho sedici anni e vivo a Roma.



Commenti 6

11 Marzo 2011- da Stella
WOW che bello! Ci farai vedereeeeeeeeeeeee!!! 🤔

11 Marzo 2011- da anonimo
Non ce ne importa nulla dei fatti tuoi!! Sei solo una vanitosa!!! 😡

11 Marzo 2011- da Zoe
Ma chi sei anonimo? Tira giù la maschera, se hai il coraggio!

Contenuti del sito
[Home](#)
[Chi sono](#)
[Link](#)
[Contatti](#)

Commenti 6

12 Marzo 2011- da Luca
Zoe, al posto tuo, manderei anonimo a quale paese!!! Non merita altro che insulti!!!!

12 Marzo 2011- da Zoe
Forse hai ragione, Luca. Non ha nemmeno il coraggio di firmarsi...

12 Marzo 2011- da Stella
Calma ragazzi! Certi commenti vanno ignorati!

Contenuti del sito
[Home](#)
[Chi sono](#)
[Link](#)
[Contatti](#)

Scenario 2: CHE BELLA PEDALATA!

Facebook Group

Sport Equo e Solidale Info Eventi Foto Documenti Notifiche

Scrivi un post

Ale Che bella pedalata! :D

Andrea
Sì, è stata una bella esperienza con ragazzi da tutto il mondo...

Gamberini
Gamberini SPORT- Speciale promozione biciclette.

Zoe
Rieccoci con questo Gamberini! E' la decima volta che pubblica lo spot

Noemi
Fuori Gamberini dal gruppo!!!!!!!

Ugo
Calma ragazzi, Gamberini alla fine fa il suo e non fa male a nessuno...

Compleanni
 Fai gli auguri a Paola!
 Fai gli auguri a Giusy!
 Fai gli auguri a Ugo!
 Fai gli auguri a Luca!

Foto degli amici

Utenti suggeriti
 Aggiungi Giovanni
 Aggiungi Umberto
 Aggiungi Daniela

Amici
 Marta, Andrea, Noemi, Zoe, Ale, Giusy, Luca, Ugo

Informazioni
 Posizione: Genova
 Nazionalità: Italiana
 Amici: 128

Scenario 3: PROGRAMMARE CHE PASSIONE!

Community di Programmare , che passione!
45 utenti

Web forum ➔ **Chi è questo Fabio?**

 **Marta**
Lunedì 13 febbraio 2012, h. 13.28
Chi è questo fabio? E' nella lista degli iscritti, ma non è mai intervenuto...

 **Paolo**
Lunedì 13 febbraio 2012, h. 13.30
E' vero, diamine! Eppure vedo che si connette spesso e legge i nostri messaggi!!!

 **Luca**
Lunedì 13 febbraio 2012, h. 13.32
Uhhh...quanto vi scaldate...e che male c'è?!?

 **Marta**
Lunedì 13 febbraio 2012, h. 13.34
Scusa, Luca, ma non ti capisco...se uno guarda e prende, deve poi anche dare! Che almeno si presenti!

GRIGLIA DI VALUTAZIONE

Scenario 1 - Ieri ho fatto shopping...

Comportamento di Anonimo	E' adeguato/inadeguato perché...
Comportamento di Luca	E' adeguato/inadeguato perché...
Comportamento di Zoe	E' adeguato/inadeguato perché...
Comportamento di Stella	E' adeguato/inadeguato perché...

Scenario 2 – Che bella pedalata!

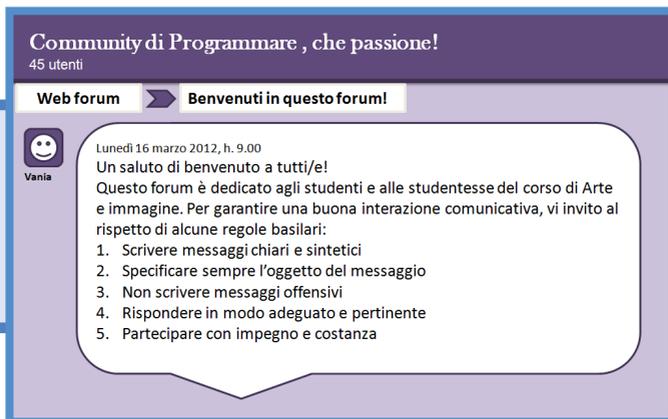
Comportamento di Gamberini	E' adeguato/inadeguato perché...
Comportamento di Zoe	E' adeguato/inadeguato perché...
Comportamento di Noemi	E' adeguato/inadeguato perché...
Comportamento di Ugo	E' adeguato/inadeguato perché...

Scenario 3 – Programmare che passione!

Comportamento di Marta	E' adeguato/inadeguato perché...
Comportamento di Paolo	E' adeguato/inadeguato perché...
Comportamento di Luca	E' adeguato/inadeguato perché...

Annex 2 – Benvenuti in questo forum!

Ecco un esempio di messaggio inviato da un moderatore in un web forum per chiarire le regole di partecipazione alla discussione. Leggetelo e prendete spunti per costruire la vostra Netiquette.



Attività C

IL WIKIJOURNAL

SCOPO

Lo scopo di questa attività è di promuovere le capacità collaborative e di negoziazione degli allievi. Questi vengono coinvolti in un compito di *giornalismo partecipativo* online, che richiede la definizione, la condivisione e il rispetto di ruoli e regole, nonché l'assunzione di un impegno orientato verso il conseguimento di un obiettivo comune. In particolare, si chiede agli studenti di realizzare un giornale collaborativo basato sull'impiego di un *wiki** o di un *blog** o di entrambi.

GIORNALISMO PARTECIPATIVO

Il giornalismo partecipativo è anche noto con le denominazioni "open journalism" o "citizen journalism" o ancora "giornalismo interattivo". Come indicano queste formule, si tratta di un tipo di giornalismo che prevede una qualche forma di collaborazione da parte del lettore, se non addirittura un cambiamento dei ruoli, laddove il giornale sia completamente gestito dai lettori.

Queste nuove forme di giornalismo sono in parte legate ai recenti sviluppi delle tecnologie web 2.0, che rendono estremamente semplice e immediato il processo di pubblicazione online, nonché la condivisione e collaborazione dei contenuti. Oggi si parla infatti non più di utente consumatore di informazione, ma anche di utente produttore di informazioni. Per sintetizzare le due funzioni è stato coniato il termine ormai noto di "prosumer" (O'Real, 2005).

Spesso, soprattutto se il giornale è nelle mani dei lettori, la copertura giornalistica riguarda la cronaca locale e lo scopo è quello di accrescere la partecipazione dei cittadini alla vita civica e sociale della propria comunità. Per questo il giornalismo partecipativo si sposa con le nuove forme di e-engagement che stanno emergendo nell'universo 2.0 dei social media e dei network digitali.

Esistono varie forme di giornalismo partecipativo, che si distinguono sulla base del grado di coinvolgimento dell'utente (Outing, 2005):

Livello 1: semplice commento del lettore

Livello 2: semplice contributo del lettore (un link, una foto) all'articolo del giornalista professionista

Livello 3: contributo più consistente del lettore che guida o supporta i giornalisti (giornalismo collaborativo): ad es., il giornalista deve fare un'intervista e chiede ai lettori suggerimenti sulle domande

Livello 4: riguarda il cittadino-blogger, soprattutto a livello locale (o gli si offre uno spazio blog sul giornale o si seleziona il blog di un lettore)

Livello 5: ha a che vedere con il concetto di trasparenza e consiste nel coinvolgimento dei lettori nel lavoro della redazione (per es. organizzazione delle notizie)

Livello 6: si riferisce ad un vero e proprio sito web di giornalismo partecipativo, gestito dai lettori che diventano scrittori-giornalisti, e scrivono soprattutto di eventi locali, che li riguardano direttamente e che possono testimoniare

Livello 7: come il precedente, con la differenza che le notizie vengono pubblicate immediatamente senza revisione dei testi, con refusi etc.

Livello 8: come il precedente, con l'aggiunta di una versione in cartaceo

Livello 9: ibrido che combina il lavoro di una redazione professionale e quello di decine di cittadini-giornalisti

Livello 10: mescolanza tra articoli di professionisti (pagati) e articoli di cittadini (free content)

Livello 11: WikiJournalism – ognuno può scrivere e pubblicare notizie/storie, e chiunque può editare ciò che è già stato scritto (aggiungendo foto, link oppure integrando il testo con ulteriori dettagli o anche inserendo piccole rettifiche etc.). L'esempio per eccellenza è WikiNotizie: <http://it.wikinews.org>

ISTRUZIONI

1. Pre-work

Prima di iniziare il lavoro, è importante che gli allievi acquisiscano familiarità con le strumentazioni tecnologiche che verranno utilizzate nel corso dell'attività, in particolare blog o wiki (o entrambi).

Parallelamente l'insegnante allestisce l'ambiente di scrittura creando un wiki o un blog dedicato. Per il wiki può avvalersi di strumenti ormai molto diffusi come: WikiSpaces (<http://www.wikispaces.com>), MediaWiki (<http://www.mediawiki.org/wiki/MediaWiki>) o PBWorks (<http://pbworks.com>). Per il blog sono semplici da usare sia Blogger (<http://www.blogger.com>) che WordPress (<http://wordpress.org>).

L'uso di questi strumenti richiede la creazione di un account da parte dell'utente e ciò potrebbe essere fonte di problemi, se si lavora con i minori. Pertanto, prima di usarli, è opportuno verificare i livelli di sicurezza del web hosting del servizio di cui si ha necessità. Per esempio, Wikispaces usa il protocollo Hypertext Transfer Protocol Secure (HTTPS) per una maggiore sicurezza nella comunicazione e nel trasferimento dei dati.

Uno step ulteriore, prima della creazione delle redazioni, prevede che l'insegnante introduca e illustri l'attività, e avvii un brainstorming sulla strutturazione complessiva del giornale (titolo, struttura, layout etc.).

Formazione delle redazioni: gli allievi vengono divisi in piccoli gruppi (4-5 allievi per gruppo), si definiscono i ruoli (ad esempio, caporedattore, reporter, fotoreporter, redattore, revisore etc.) e si condividono le regole. Si raccomanda di:

- Non sottovalutare l'importanza dei ruoli: essa è funzionale alla responsabilizzazione degli allievi.
- Dedicare tempo e attenzione alla condivisione delle regole: non basta dividere gli allievi in gruppo perché il gruppo si formi!
- Comunicare agli allievi che cosa ci si aspetta da loro in funzione orientativa e auto valutativa.

2. Work

Le redazioni in azione: gli allievi sono ora pronti per iniziare a lavorare. L'attività si articola a questo punto nei seguenti step:

definizione del menabò: la redazione definisce gli argomenti da trattare e l'importanza che i singoli argomenti rivestono per il giornale, discute delle eventuali fonti, assegna i ruoli e stabilisce i tempi;

ricerca delle informazioni: si parte con la ricerca e la raccolta delle informazioni; questa attività può essere svolta in vari modi, ossia: raccogliendo informazioni

direttamente in classe tramite interviste reciproche e Internet; raccogliendo informazioni nella scuola, attraverso interviste a studenti e docenti di altre classi; uscendo dalla scuola e raccogliendo notizie dalla strada. La scelta dipende dal tempo disponibile e dalla fattibilità;

verifica delle fonti: una volta raccolte le informazioni, l'insegnante ricorda ai novelli giornalisti che è loro dovere verificare le fonti attraverso più riscontri;

stesura collettiva dell'articolo nel wiki: la redazione è pronta per scrivere... prima di lanciarsi nella scrittura è importante condividere una *WikiQuette** (Annex 1) e dare agli studenti qualche consiglio per una scrittura efficace (Annex 2);

revisione del testo e dello stile:

pubblicazione: l'articolo è pronto per essere pubblicato.

3. Post work

Dopo la prima esperienza di scrittura collettiva, l'insegnante avvia una discussione in classe sui livelli di partecipazione alle attività del giornale consentiti ad esterni e propone di mettere a punto una policy del giornale su questi aspetti. Può essere importante mostrare qualche esempio (Annex 3).

MATERIALI

Appendix 1 - WikiQuette

Quando si scrive un testo a più mani è importante condividere con i compagni di lavoro alcune regole di base per evitare fraintendimenti e conflitti. Immaginate, ad esempio, di appuntare nel vostro wiki comune alcune note, provvisorie ma importanti, e dopo qualche ora di non trovare più il vostro lavoro, perché qualcuno l'ha cancellato, oppure di trovarlo radicalmente diverso perché qualcuno, senza firmarsi nemmeno, l'ha modificato. E' molto probabile che vi arrabbierete....

Per evitare spiacevoli sorprese conviene definire e condividere una WikiQuette. Una WikiQuette consiste in un insieme di regole di comportamento a cui attenersi per facilitare gli scambi comunicativi in un wiki e ridurre i possibili rischi di conflitto e incomprensione.

Alcune regole potrebbero essere:

1. Introdurre poche frasi alla volta
2. Firmare ogni contributo
3. Citare sempre le fonti
4. Leggere i contributi altrui
5. Laddove opportuno, commentare o integrare i contributi degli altri, firmando

6. Non cancellare mai il contributo altrui

7. Altro....

Continuate voi, completando, modificando o arricchendo l'elenco suggerito....

Annex 2 - Consigli per scrivere un articolo efficace

ECCO POCHE SEMPLICI REGOLE DA SEGUIRE PER SCRIVERE

- **Regola 1:** Mettetevi nei panni del lettore...in altri termini: scrivete in modo semplice e chiaro, frasi non troppo lunghe
- **Regola 2:** Non perdetevi per strada...ossia: centrate l'attenzione sulla notizia
- **Regola 3:** Rispettate le famose 5 W: chi è il protagonista (who), che cosa è successo (what), dove (where), quando (when), perché (why)
- **Regola 4:** Non trascurate i dettagli... incuriosiscono e conferiscono fondatezza
- **Regola 5:** Finisce bene chi inizia bene... un buon attacco attrae l'attenzione e presenta in sintesi l'argomento dell'articolo
- **Regola 6:** Qualche nota di colore ...non guasta!

Annex 3 – Esempi di policy

Dovete definire una policy per il vostro giornale partecipativo. Da dove partire? Potete leggere gli esempi che trovate di seguito e trarne ispirazione. Il primo esempio è realistico, ma parzialmente inventato. Il secondo è tratto da WikiNotizie. Buona lettura!

ESEMPIO N. 1 – IL BLOG DI UN'ASSOCIAZIONE DI VOLONTARIATO

The image shows a screenshot of the Gio.V.A. website. The header includes the logo 'GIO.V.A.', navigation links for 'Home', 'Chi siamo', and 'Scrivi anche tu!', and a small image of a deer. The main content area features a text block about the organization's mission, a 'News' button, and a 'Policy' button. Below the text are four small images of animals: a ram, a polar bear, a seagull, and a bird in flight. At the bottom, there are social media icons for Home, Facebook, RSS, Twitter, YouTube, and a general social icon.

GIO.V.A. Home **Chi siamo** Scrivi anche tu 

Giornalisti Volontari pro Animali (Gio.V.A.) è un'associazione di giornalisti volontari, nata a Novara nel 1995.

La principale mission di Gio.V.A. è quella di proteggere gli animali denunciando tutti gli abusi e i misfatti, a livello nazionale e locale, di cui gli animali sono vittima. Lo strumento è il giornalismo partecipativo, che ci consente di monitorare il territorio in modo capillare.

Scrivi anche tu!

News

Policy



La nostra Policy

Regola 1. Tutti i lettori possono partecipare inviando articoli all'attenzione della redazione che si riserva di decidere se pubblicarli oppure no

Regola 2. Tutti i lettori possono commentare gli articoli, impegnandosi a non inviare messaggi il cui contenuto possa essere considerato diffamatorio, ingiurioso, osceno, offensivo...

Regola 3. Sono espressamente vietati commenti, foto e video aventi come contenuto: offese alle istituzioni o alla religione di qualunque fede; razzismo; incitamento alla violenza; materiale pornografico e tutto ciò che va sotto la definizione di "spamming".

Regola 4. Nel caso vengano riportati brani prelevati da siti ufficiali di informazione, libri, giornali, riviste è obbligatorio citarne la fonte, sempre a patto che non vengano violate le norme sul copyright.



ESEMPIO N. 2 – WIKINOTIZIE/WIKINEWS



Pagina
Discussione

Leggi
Modifica

Pagina principale
Ultime modifiche
Un articolo a caso

Wikinotizie
Scrivania
Bar
Portale comunità
Wikinotiziaro
Contatti

Wikinotizie: Galateo

Le persone che contribuiscono a Wikinotizie e alle varie edizioni in molte lingue di Wikinews provengono da molti paesi differenti da molte culture differenti. Abbiamo punti di vista diversi, diverse prospettive e una cultura di fondo differente, alcune volte con variazioni notevoli.

La chiave del successo di una collaborazione efficiente nel costruire un'enciclopedia e un notiziario sta nel trattare gli altri con rispetto. Questa pagina fornisce alcuni principi di "Galateo" — delle linee guida su come lavorare con gli altri su Wikinotizie).

Fonte: <http://it.wikinews.org/wiki/Wikinotizie:Galateo>

WIKINOTIZIE

Pagina | Discussione | Leggi | Modifica

Pagina principale
Ultime modifiche
Un articolo a caso

Wikinotizie
Scrivania
Bar
Portale comunità
Wikinotiziaro
Contatti

Principi del Galateo di Wikinotizie

- Presumi buona fede. Wikinotizie si basa su una politica di quasi completa libertà di modificare e scrivere. Le persone vengono qui per collaborare e scrivere buoni articoli.
- Fai cambiamenti, aggiunte, modifiche e se vi trovate in disaccordo, discutetene.
- Sii cortese, gentile ed educato.
- Le persone non possono vederti né sapere per certo quale sia il tuo umore. L'ironia non sempre appare chiaramente come tale e un testo nudo e crudo può facilmente apparire sgarbato. Presta attenzione alle parole che scegli. — quello che tu intendi dire potrebbe non essere quello che gli altri pensano e capiscono.
- Firma i tuoi messaggi nelle pagine di discussione (non negli articoli!).
- Lavorate per la ricerca di un accordo
- Non ignorare le domande.

Fonte: <http://it.wikinews.org/wiki/Wikinotizie:Galateo>

WIKINOTIZIE

Pagina | Discussione | Leggi | Modifica

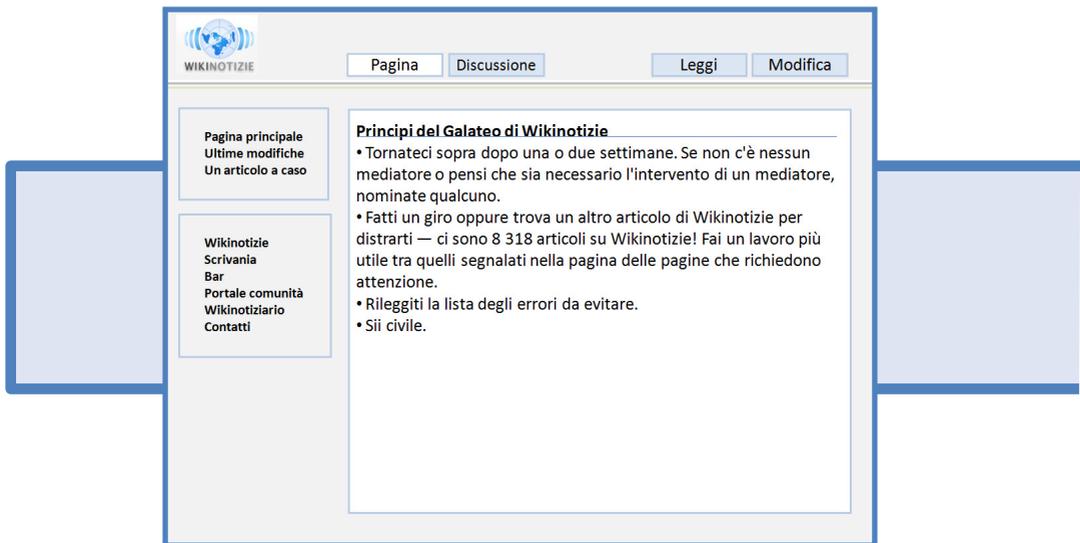
Pagina principale
Ultime modifiche
Un articolo a caso

Wikinotizie
Scrivania
Bar
Portale comunità
Wikinotiziaro
Contatti

Principi del Galateo di Wikinotizie

- Accetta un punto, quando non sai come controbattere; o ammetti quando sei in disaccordo solo in base ad una tua intuizione.
- Non far dibattere le persone su posizioni che in realtà non sostieni.
- Sii pronto a scusarti.
- In una discussione animata spesso diciamo cose di cui poi ci pentiamo di aver detto. Siate pronti a dire «mi dispiace».
- Perdonate e dimenticate.
- Riconoscete le vostre non imparzialità e tenetele sotto controllo.
- Date elogi quando sono meritati. A tutti piace sentirsi apprezzati, specialmente in un ambiente che spesso richiede compromessi. Scrivi due righe amichevoli sulla pagina di discussione dell'utente.
- Togli o riduci a sommario le discussioni che si sono risolte che sono state iniziate da te.
- Aiuta a trovare una mediazione nei disaccordi degli altri.
- Se una discussione pacata fallisce, prenditi una pausa se sei nella disputa o raccomanda una pausa se stai tentando di mediarla.

Fonte: <http://it.wikinews.org/wiki/Wikinotizie:Galateo>



Fonte: <http://it.wikinews.org/wiki/Wikinotizie:Galateo>

1.3 The Big Brain

IMPARARE A GIOCARE, IMPARARE GIOCANDO

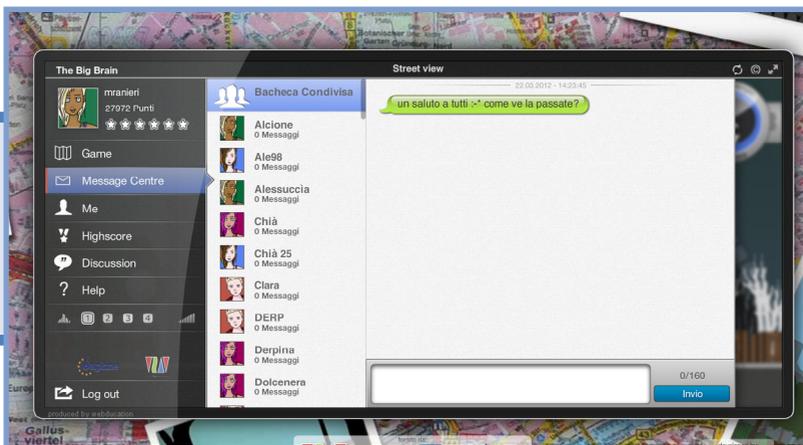
INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE

Al termine dell'attività e prima della valutazione finale, si suggerisce di proporre agli allievi una piccola attività da effettuare nel Game "Big Brain". L'insegnante avvia l'attività in classe, spiegando la consegna (ossia, collegarsi al sito di Big Brain, entrare nell'area "Message Centre", lanciare l'idea della Netiquette e proporre almeno 2 regole e 2 commenti). A casa gli allievi dovranno condividere nella bacheca le loro proposte e fare una sintesi delle regole più significative emerse nella discussione. Il risultato di questa attività sarà poi condiviso e discusso in classe.

INDICAZIONI PER GLI ALLIEVI

E' ora di condividere una Netiquette anche con i compagni di gioco di Big Brain. Se l'hai già fatto, sei sicuro di aver incluso tutte le regole fondamentali? Se non l'hai già fatto, bisogna darsi da fare. Per cominciare, vai nel "Message Centre" di Big Brain e posizionati nell'area "Bacheca Condivisa". Saluta i compagni, lancia l'idea e proponi una prima regola, chiedendo agli altri di contribuire. Se altri hanno già fatto proposte, esprimi un commento, un'opinione o un consiglio.

Se le persone non intervengono, sollecitale in modo cortese privatamente. Impegnati a proporre almeno 2 regole e a commentarne altrettante (=2 proposte e 2 commenti).



Monitora le proposte e i commenti dei compagni nella bacheca per almeno un paio di giorni. Scrivi su un foglio le regole che ti sembrano più rilevanti e discutine in classe con i compagni e l'insegnante.

1.4 VALUTAZIONE

Al termine delle attività, l'insegnante può sottoporre agli allievi le seguenti griglie di autovalutazione, una o più a seconda delle attività svolte. Una volta compilate, seguirà discussione in classe per un riscontro.

Valutazione Attività A: **TUTTI DENTRO!**

INDICATORE	RISPOSTE	EVENTUALE COMMENTO DELL'INSEGNANTE
Conoscenze e consapevolezza (rispetto alle attività individuali)		
Ho compreso il concetto di digital divide?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho compreso quali possono essere gli effetti del digital divide?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Responsabilità e partecipazione (rispetto alle attività individuali)		
Ho utilizzato fonti accreditate o comunque verificate?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho contribuito attivamente al lavoro della coppia?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho partecipato attivamente alla discussione in classe?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Timeline (rispetto alle attività individuali)		
La timeline è chiara e coerente?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
La timeline è completa?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
La timeline è migliorabile?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	

Valutazione Attività B: COSTRUIAMO UNA NETIQUETTE

INDICATORE	RISPOSTE	EVENTUALE COMMENTO DELL'INSEGNANTE
Responsabilità e partecipazione (rispetto alle attività individuali)		
Ho contribuito attivamente al lavoro del gruppo?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho contribuito attivamente alla discussione in classe?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Comprensione e consapevolezza (rispetto alle attività individuali)		
Ho compreso il concetto di comunicazione mediata dal computer?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho compreso il concetto di comportamento comunicativo inadeguato?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho compreso il concetto di Netiquette?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Comunicazione e organizzazione (rispetto alle attività del gruppo)		
Sono state stabilite, condivise e rispettate le regole comunicative?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Sono stati stabiliti e rispettati i ruoli?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Sono stati stabiliti e rispettati i tempi?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Sono state stabilite e rispettate le consegne di lavoro?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	

Valutazione Attività C: IL WIKIJOURNAL

INDICATORE	RISPOSTE	EVENTUALE COMMENTO DELL'INSEGNANTE
Responsabilità e partecipazione (rispetto alle attività individuali)		
Ho utilizzato fonti accreditate o comunque verificate?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho citato adeguatamente i testi?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho contribuito attivamente al lavoro del gruppo?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Comunicazione e organizzazione (rispetto al attività del gruppo)		
Sono state stabilite, condivise e rispettate le regole comunicative?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Sono stati stabiliti e rispettati i ruoli?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Sono stati stabiliti e rispettati i tempi?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Sono state stabilite e rispettate le consegne di lavoro?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Linguaggio, scrittura e generi (rispetto alle attività individuali)		
Il testo è chiaro e coerente?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Il testo è in stile giornalistico?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Il testo è migliorabile?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	

CREDIBILITÀ

2.1 OBIETTIVI

La capacità di trovare, selezionare, valutare e organizzare l'informazione in modo critico e creativo costituisce una condizione fondamentale per un uso proficuo della grande quantità di informazioni rese oggi disponibili sul Web. Come noto, uno dei principali vantaggi legati allo sviluppo di Internet è rappresentato dall'ampliamento del bacino di risorse informative accessibili online. Anche dati, siti informativi, servizi, risorse didattiche digitali sono oggi a portata di click, offrendo agli utenti opportunità di accesso al sapere e all'informazione senza precedenti. Al tempo stesso, sorgono nuovi problemi. Il cosiddetto fenomeno della "disintermediazione", ossia del venir meno dei tradizionali filtri che in passato mediavano il rapporto dell'utente con l'informazione (si pensi ad esempio al comitato editoriale di una enciclopedia cartacea), solleva nuove questioni legate all'affidabilità e alla qualità dell'informazione accessibile online.

Come trovare informazioni pertinenti online? In base a quali criteri valutarne l'affidabilità e la credibilità? Come rielaborare l'informazione in modo critico e creativo?

Questo percorso si propone da un lato di promuovere la capacità degli allievi di trovare risorse pertinenti e di valutarle criticamente; dall'altro, intende favorire lo sviluppo di pratiche creative di rielaborazione dell'informazione.

In breve, il percorso si propone di favorire lo sviluppo negli studenti delle seguenti conoscenze e capacità/abilità:

- Comprensione del funzionamento dei motori di ricerca
- Comprensione del concetto di affidabilità dell'informazione
- Comprensione del concetto di credibilità nelle sue sfaccettature
- Capacità di mettere a punto una strategia di ricerca online
- Capacità di valutare criticamente l'informazione
- Capacità di organizzazione e sintesi dell'informazione

STRUTTURA, PREREQUISITI E STRUMENTAZIONI

Il percorso si articola in tre attività, la prima dedicata al funzionamento dei motori di ricerca; la seconda ai criteri di valutazione dell'informazione online; la terza alla realizzazione di una ricerca basata su fonti Internet. Le tre attività insieme affrontano le varie problematiche legate all'uso delle informazioni online, con una particolare attenzione ai concetti di affidabilità e credibilità.

L'insegnante può decidere se attuarle tutte oppure solo una o due di esse. Le prime due attività possono richiedere una o due lezioni. La terza attività è più articolata e necessita di almeno tre lezioni.

Si presuppone che gli allievi sappiano utilizzare il browser, gli strumenti di videoscrittura e di presentazione multimediale.

Sono necessari almeno 1PC/2 studenti e connessione a Internet. La presenza della lavagna interattiva multimediale in aula può facilitare attività di riflessione condivisa sulle risorse online considerate.

IL PERCORSO IN SINTESI

TITOLO: CREDIBILITÀ	
Breve descrizione	Il percorso propone tre attività volte a sviluppare consapevolezza sulle proprie strategie di ricerca online e sul problema dell'affidabilità/credibilità dell'informazione online
Parole chiave	Affidabilità, credibilità, qualità dell'informazione, information overload, motori di ricerca
Target	Studenti di 14-16 anni e oltre
Durata	Durata complessiva: 17 ore Attività A - "Una mappa per cercare": 4 ore circa Attività B - "Io valuto, tu valuti": 4 ore circa Attività C - "Il webquest*": Attenti al virus!": 8 ore circa "The Big Brain: Imparare a giocare, imparare giocando": lavoro a casa e 30 min. di discussione in classe Valutazione: 30 min.
Prerequisiti	Saper utilizzare un browser, programmi di presentazione multimediale e videoscrittura

Modalità	Attività A - "Una mappa per cercare": gruppo Attività B - "Io valuto, tu valuti": coppie Attività C - "Il webquest: Attenti al virus!": gruppo "The Big Brain: Imparare a giocare, imparare giocando": individuale Valutazione: individuale
Materiali e attrezzature	Almeno 1 PC/2 studenti; connessione a Internet; lavagna; carta e penna
Software	Attività A - "Una mappa per cercare": software per mappe concettuali come http://cmap.ihmc.us/conceptmap.html Attività B - "Io valuto, tu valuti": non occorre software specifico Attività C - "Il webquest: Attenti al virus!": non occorre software specifico

2.2 ATTIVITÀ

Attività A UNA MAPPA PER CERCARE...

SCOPO

Lo scopo di questa attività è di far riflettere gli allievi sul funzionamento dei *motori di ricerca** e sulle proprie strategie di ricerca dell'informazione online. Agli allievi viene richiesto di definire e implementare una strategia di ricerca, basata sulla costruzione di una mappa concettuale da raffinare progressivamente sulla base dei risultati ottenuti. Al termine dell'attività devono presentare il loro lavoro alla classe e riflettere sull'efficacia delle parole chiave individuate.

MOTORI DI RICERCA

Un motore di ricerca è uno strumento che consente di localizzare informazioni online, indicando una parola o una combinazione di parole che riteniamo associata all'informazione che intendiamo reperire. Ma come funziona un motore di ricerca?

Sui motori di ricerca sono diffusi diversi pregiudizi e percezioni scorrette, che vanno modificate per un uso consapevole di questi strumenti. In particolare, occorre sapere che:

I motori di ricerca analizzano solo il 30-35% delle pagine disponibili nel web, il resto appartiene a ciò che viene definito “web invisibile” e che, per varie ragioni (ad esempio, si pensi a pagine protette), rimane inaccessibile.

I motori di ricerca non perlustrano l'intero web ma si limitano a cercare i termini utilizzati dall'utente all'interno di un indice alfabetico che viene aggiornato in modo automatico da un programma.

Gli strumenti di ricerca non sono tutti uguali: gli indici sistematici sono diversi dai motori di ricerca. I primi sono di tipo categoriale e presuppongono un intervento umano: sono infatti cataloghi ragionati di risorse nei quali le informazioni sono raccolte e organizzate sulla base di categorie predefinite da parte di persone che filtrano l'informazione. I motori di ricerca si basano invece su parole-chiave e non prevedono una mediazione umana: come già rilevato, permettono di ricercare parole o combinazioni di parole all'interno di indici alfabetici generati automaticamente.

Ciò che si trova nel web non corrisponde esattamente a ciò che in quel momento è in Internet. La corrispondenza tra ciò che si trova e ciò che è realmente presente nel web non è possibile, poiché i motori di ricerca consultano la loro lista di termini e non le pagine effettivamente presenti sul web al momento dell'interrogazione.

I motori di ricerca non funzionano tutti alla stessa maniera, ma individuano i risultati secondo criteri differenti. Anche se si basano su principi simili – ad es., quello secondo cui se un termine appare frequentemente in un documento, allora quel documento riguarda il tema cui il termine si riferisce - ogni motore li declina poi diversamente.

Sempre più la pubblicità influisce sulle modalità di ordinamento (ranking) dei risultati di una ricerca in Internet.

Infine non è vero che le risorse informative segnalate tra i primi risultati nelle pagine di ricerca dei motori siano le più importanti. Anche se un utente esperto sa che non è così, tutti tendiamo solitamente a consultare i primi risultati trascurando il resto.

ISTRUZIONI

1. Pre-work

Per iniziare il lavoro, l'insegnante avvia una discussione in classe sui motori di ricerca, sottoponendo agli alunni alcune domande quali:

- Sapete che cos'è un motore di ricerca? Sapete a cosa serve?
- Quali motori di ricerca utilizzate maggiormente?
- Utilizzate sempre lo stesso motore di ricerca? Se sì, perché? Ne conoscete altri?

L'insegnante scrive le risposte alla lavagna e, dopo questa prima esplorazione, fornisce alcune informazioni essenziali sul funzionamento dei motori di ricerca, consegnando agli allievi anche una breve scheda informativa (Annex1)

Successivamente, sollecita nuovamente gli allievi con un'ulteriore domanda, chiedendo:

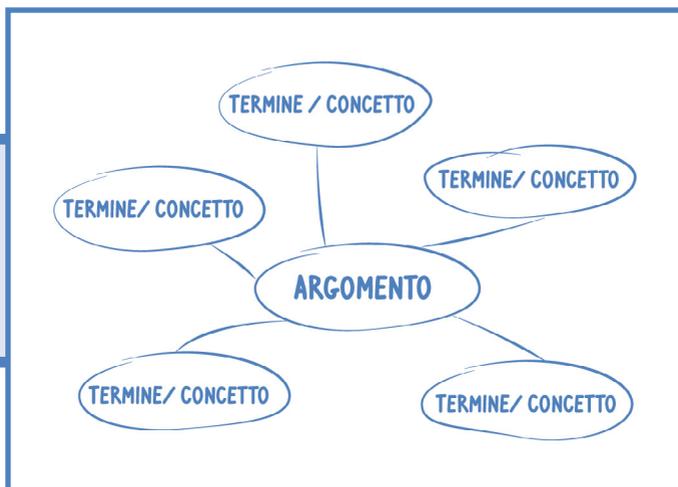
Quando dovete fare una ricerca in Internet, da dove partite?

L'insegnante chiede agli alunni di rappresentare graficamente passo dopo passo le procedure seguite durante la ricerca di informazioni online. Per aiutare gli alunni fa un esempio: "Immaginiamo che dovete fare una ricerca sui motori di ricerca. Come procedete? Ad esempio, una strada potrebbe essere... Fase 1: apro Google, Fase 2: digito le parole 'motori di ricerca', Fase 3: guardo cosa c'è scritto nei primi due link trovati e così via... Provate ora a fare uno schema delle vostre abitudini personali, scrivete il vostro nome sul foglio". L'insegnante raccoglie i fogli. Successivamente individua modelli procedurali simili, errori o false credenze più comuni (ad esempio, la tendenza a consultare solo i primi link della lista dei risultati, assumendo implicitamente che i primi link siano anche quelli più significativi), elementi sui quali focalizzare l'attenzione degli allievi all'inizio della lezione successiva.

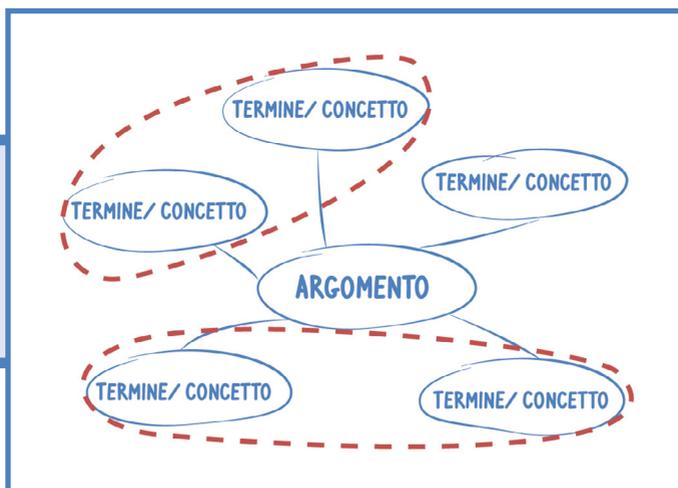
2. Work

Dopo aver stimolato gli allievi a riflettere sulle proprie abitudini di ricerca in Internet, si propone loro di definire ed implementare una strategia di ricerca, basata sulla costruzione di una mappa concettuale (Annex 2). L'attività può essere svolta in piccoli gruppi di massimo 3-4 allievi e richiede almeno 1/PC per ogni gruppo. L'argomento della ricerca può essere proposto dall'insegnante o essere condiviso con gli alunni a seconda dei casi. La costruzione della mappa si articola in tre step (adattamento del metodo *SEWCOM**):

Brainstorming iniziale e creazione di una mappa concettuale con parole relative all'argomento che si vuole cercare online; si decide l'argomento e si effettua un primo brainstorming sui termini-concetto collegati, rappresentandolo graficamente.



Ristrutturazione della mappa per aree concettuali e utilizzo dei motori di ricerca con le parole chiave di ciascuna area: i concetti molto correlati vengono raggruppati evidenziandoli attraverso un cerchio o altro elemento grafico.



La mappa viene ristrutturata per aree concettuali e vengono individuate le parole chiave caratterizzanti ciascuna area. Si va su Internet col browser, si apre un motore di ricerca e si utilizzano le parole chiave individuate per avviare la ricerca.

Lettura e prima selezione dei documenti trovati e scoperta di nuovi termini da aggiungere alla mappa: con questa prima ricerca, vengono letti e selezionati alcuni documenti, mentre altri vengono scartati. Non si entra nel dettaglio della valutazione critica dell'informazione trovata: ci si limita ad una prima scrematura, valutando se sia il caso di aggiungere nuove parole chiave e di eliminarne altre. Ad esempio, se utilizzando la parola chiave "cane" non viene localizzato nessun sito collegato agli argomenti sui quali stiamo effettuando la ricerca, conviene eliminare il termine.

3. Post work

Al termine dell'attività, ogni gruppo presenta il risultato del proprio lavoro indicando:

- Quante e quali parole chiave hanno utilizzato;
- Quanti risultati hanno selezionato;
- Quali parole chiave sono state più fertili;
- Quali parole chiave hanno dovuto abbandonare.

L'insegnante chiude la lezione sottolineando l'importanza di pianificare in modo adeguato e consapevole le strategie di ricerca ed evidenziando come un'adeguata selezione delle parole chiave possa condurre a risultati più efficaci.

MATERIALI

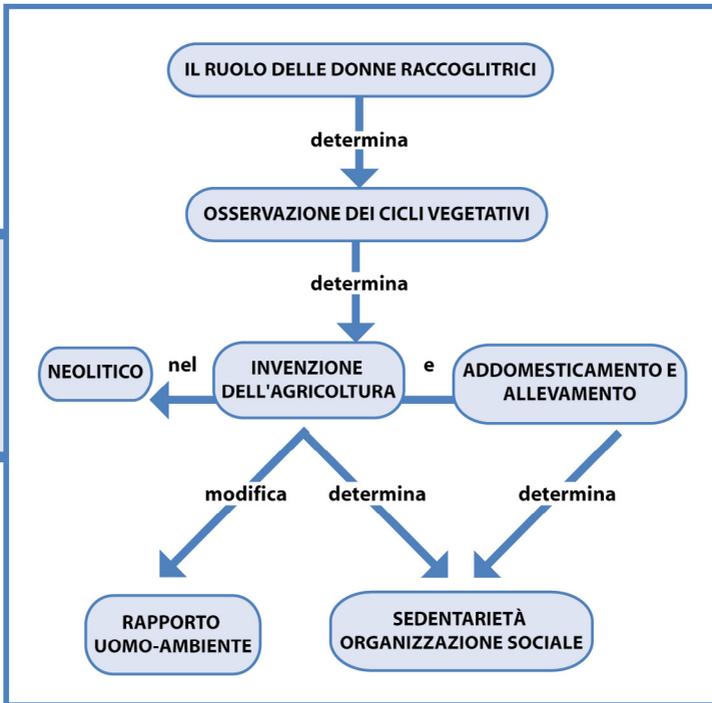
Annex 1- Sei cose che occorre sapere sui motori di ricercare!

Quasi tutti i giorni utilizzate Google o Yahoo o altri motori di ricerca per effettuare le vostre ricerche online. Ma sapete come funzionano questi strumenti? Ci sono alcune cose che bisogna assolutamente sapere...

- **Gli strumenti di ricerca analizzano solo il 30-35% delle pagine disponibili nel www;**
- **Gli strumenti di ricerca non sono tutti uguali...: gli indici sistematici sono diversi dai motori di ricerca, i primi prevedono un filtro umano, i secondi si basano sull'intervento di un software;**
- **I motori di ricerca non cercano direttamente nel web, ma nell'indice alfabetico generato direttamente dal programma;**
- **Ciò che si trova nel web non corrisponde a ciò che in quel momento è in Internet;**
- **I motori di ricerca individuano risultati secondo criteri differenti;**
- **Sempre più la pubblicità influisce sulle modalità di ordinamento (ranking) dei risultati di una ricerca in Internet.**

Annex 2 – Le mappe concettuali: cosa sono e come si realizzano

Una mappa concettuale è una rappresentazione grafica delle relazioni esistenti tra concetti, espressi in forma sintetica attraverso un termine-concetto. Attenzione: una mappa concettuale non è un semplice schema! In una mappa concettuale i collegamenti tra i vari concetti sono descritti in forma esplicita. Un esempio può aiutare a capire (tratto dai lavori di Marco Guastavigna, <http://www.pavonerisorse.it/cacrt/mappe/pagsec.htm>):



Una mappa può essere realizzata semplicemente con carta e penna. Esistono però anche software specifici che consentono di creare mappe. Tra questi segnaliamo alcuni strumenti open source:

- **CmapTools**: si tratta di un programma sviluppato dall'Institute for Human and Machine Cognition della Cornell University of West Florida e si basa sugli studi dell'ideatore delle mappe concettuali, Novak. Lo strumento è scaricabile al seguente indirizzo: <http://cmap.ihmc.us/conceptmap.html>.
- **Freemind**: è un software open source scritto in Java con cui si possono realizzare facilmente delle mappe mentali. E' scaricabile gratuitamente all'indirizzo: <http://freemind.sourceforge.net/wiki/index.php/Download>.

Attività B

IO VALUTO, TU VALUTI

SCOPO

Lo scopo di questa attività è di sensibilizzare gli allievi sul problema dell'affidabilità e credibilità dell'informazione on line. Agli allievi viene richiesto di riflettere sui criteri che abitualmente utilizzano per valutare l'informazione online e di confrontarli con criteri formalizzati. Successivamente si chiede loro di valutare i siti selezionati nella precedente attività (Attività A) per stabilirne il grado di affidabilità. Al termine dell'attività devono presentare il loro lavoro alla classe e giustificare le proprie valutazioni.

CRITERI DI VALUTAZIONE DELL'INFORMAZIONE ONLINE

Come valutare l'affidabilità delle informazioni online? Quali criteri considerare? Esistono varie criteriologie. Qui presentiamo un adattamento del lavoro di Kerry Nichols, "Criteria: a Guide to Evaluating Resources", <http://web.archive.org/web/20051208005010/http://web1.umkc.edu/lib/engelond/criteria.htm>

Autorevolezza: Si riesce a identificare l'Autore della pagina? Chi è? Si può contattare? Quali sono le credenziali dell'Autore della pagina? L'Autore appare qualificato? Chi ha pubblicato l'informazione? È presente qualche pubblicità o sponsorizzazione?

Destinatario e finalità: A chi è rivolta la risorsa? Quale livello di conoscenza è presupposto nel fruitore? Lo scopo della ricerca è esplicito? La prospettiva (temporale, geografica) della risorsa è indicata con chiarezza? La risorsa raggiunge il suo scopo? Ci sono omissioni o lacune? La risorsa è davvero originale?

Accuratezza: La risorsa è accurata? E' grammaticalmente corretta? Le date sono corrette? Le informazioni sono riconducibili a fonti autorevoli? Le citazioni sono corrette? Emerge il punto di vista dell'autore?

Attualità: A quando risale la risorsa? E' (e viene) aggiornata? E' al passo con gli sviluppi correnti di un determinato dominio di conoscenza? E' la versione più recente del lavoro? I link dalla risorsa sono tutti attivi?

Struttura logica: La risorsa è organizzata in modo chiaro e logico? Quali tipi di indice sono presenti? Sono funzionanti e funzionali? C'è una guida all'uso? C'è un motore di ricerca interno? Si tiene conto dei criteri di accessibilità?

ISTRUZIONI

1. Pre-work

Per iniziare il lavoro, l'insegnante avvia una discussione in classe sul problema dell'affidabilità delle risorse online e sui criteri di valutazione dell'informazione, sottoponendo agli alunni alcune domande quali:

- Secondo voi, le informazioni online sono vere? Sono affidabili? Ci si può fidare di quello che viene pubblicato su Internet?
- Avete mai avuto dubbi sulla veridicità delle informazioni online? Se sì, perché?
- In base a quali criteri giudicate affidabile un sito? Quali aspetti considerate?

L'insegnante annota alla lavagna i criteri emersi nella discussione, raggruppa quelli simili e sottopone una scheda contenente alcuni criteri tipici ("La carta dei criteri di valutazione", Annex 1), chiedendo agli allievi di fare un confronto e commentare pubblicamente in classe.

2. Work

A questo punto si tratta di cimentarsi direttamente con l'attività di valutazione critica delle informazioni online. L'esercizio si basa su quanto fatto nell'Attività A "Una mappa per cercare". Si riparte dai siti selezionati dal gruppo nella prima fase della ricerca. Il gruppo si divide in coppie e ad ogni coppia viene assegnato un numero variabile (da cinque a otto) di siti Internet da valutare. Per la valutazione, ogni coppia può basarsi sui criteri indicati nella Scheda di valutazione (Annex 1).

Al termine dell'attività valutativa, ogni coppia dovrà compilare una scheda ("La Scheda della verità", Annex 2) in cui per ogni sito dovrà indicare almeno due motivi per cui il sito è ritenuto affidabile o inaffidabile.

Le schede della verità vengono poi presentate e discusse in classe.

3. Post work

Alla luce della valutazione effettuata, alcuni siti saranno scartati e forse emergerà la necessità di un ulteriore approfondimento della ricerca... Non resta allora che tornare sulla mappa creata durante l'Attività A.

Ogni gruppo riprende la mappa, elimina termini e concetti che si sono rilevati inadeguati, ne introduce altri e procede alla messa a punto finale della mappa, evidenziando le relazioni concettuali esistenti tra i termini individuati.

Ogni gruppo presenta e discute la mappa con i compagni e l'insegnante.

MATERIALI

Annex 1- La Carta dei criteri di valutazione

Non tutto ciò che viene pubblicato su Internet è vero, credibile o affidabile. Allora che fare? Quando ti trovi davanti ad un sito Internet che non conosci è opportuno che tu faccia qualche verifica prima di prendere per “oro colato” quanto riportato nel sito. Nella Carta dei criteri di valutazione trovi alcuni consigli per una valutazione efficace.

CRITERIO 1	Guardate prima di tutto chi è l'autore... E' una persona nota o uno sconosciuto? E' un'organizzazione affidabile o ignota?
CRITERIO 2	Chi è il destinatario del sito... ossia: quale livello di conoscenza presuppone nel fruitore?
CRITERIO 3	Qual è il fine del sito? ... E' un sito culturale o informativo, oppure è commerciale?
CRITERIO 4	L'informazione è accurata?... E' scritta bene? E' completa?
CRITERIO 5	L'informazione è aggiornata? ... Il sito riporta notizie vecchie oppure attuali...?
CRITERIO 6	Il sito è organizzato in modo chiaro o funzionale? Oppure è dispersivo...?

Annex 2 – La scheda della verità

Dopo avere valutato i siti trovati nel corso dell'Attività A, siete ora pronti per tirare le fila sul livello di affidabilità delle risorse analizzate. Provate a farlo compilando la scheda seguente:

Nome Cognome 1 _____		
Nome Cognome 2 _____		
SITO	LIVELLO DI AFFIDABILITÀ	MOTIVI DI AFFIDABILITÀ O INAFFIDABILITÀ (indicate almeno due)
Sito 1	Alto Medio Basso	Motivo 1: Il sito è affidabile/inaffidabile perché... Motivo 2: Il sito è affidabile/inaffidabile perché...
Sito 2	Alto Medio Basso	Motivo 1: Il sito è affidabile/inaffidabile perché... Motivo 2: Il sito è affidabile/inaffidabile perché...

Sito 3	Alto Medio Basso	Motivo 1: Il sito è affidabile/inaffidabile perché... Motivo 2: Il sito è affidabile/inaffidabile perché...
Sito 4	Alto Medio Basso	Motivo 1: Il sito è affidabile/inaffidabile perché... Motivo 2: Il sito è affidabile/inaffidabile perché...
Sito 5	Alto Medio Basso	Motivo 1: Il sito è affidabile/inaffidabile perché... Motivo 2: Il sito è affidabile/inaffidabile perché...
Sito 6	Alto Medio Basso	Motivo 1: Il sito è affidabile/inaffidabile perché... Motivo 2: Il sito è affidabile/inaffidabile perché...
Sito 7	Alto Medio Basso	Motivo 1: Il sito è affidabile/inaffidabile perché... Motivo 2: Il sito è affidabile/inaffidabile perché...
Sito 8	Alto Medio Basso	Motivo 1: Il sito è affidabile/inaffidabile perché... Motivo 2: Il sito è affidabile/inaffidabile perché...

Attività C

IL WEBQUEST: ATTENTI AL VIRUS!

SCOPO

Lo scopo di questa attività è di promuovere negli allievi lo sviluppo di capacità di ricerca e uso critico dell'informazione online. Agli allievi viene proposto un *webquest*, ossia un'attività di ricerca basata su risorse Internet, il cui obiettivo è quello di scoprire quale sistema, all'interno di una serie di opzioni date, ha la funzione di diffondere *malware**. Al termine dell'attività gli allievi devono presentare il loro lavoro alla classe e riformulare le loro definizioni di virus informatico e concetti collegati.

WEBQUEST

Secondo la definizione di Dodge, l'ideatore di questa tecnica, il *webquest* è "Un'attività orientata alla ricerca (inquiry-oriented) dove qualcuna o tutte le informazioni con cui gli studenti interagiscono provengono da risorse Internet, eventualmente integrate con videoconferenze" (Dodge, 1995).

Tipicamente, un *webquest* prevede i seguenti elementi:

1. Una introduzione che fornisce alcune informazioni di base;
2. Un compito fattibile ed interessante: il compito è un elemento decisivo, poiché è il compito che in qualche modo circoscrive l'ambito di intervento, limitando la dispersione (su questo aspetto torneremo più avanti);
3. Una serie di risorse informative necessarie per portare a termine il compito: la gran parte, anche se non tutte, delle risorse informative saranno già contenute nel webquest; altre potranno essere ricercate dagli studenti; alcune saranno di formato elettronico, altre saranno contenute in testi e supporti più tradizionali; è chiaro che indicare una selezione di risorse evita la dispersione; pertanto minore è l'età degli allievi, maggiore dovrà essere la guida...
4. Una descrizione delle procedure che gli studenti dovranno seguire per realizzare il compito;
5. Una guida su come organizzare le risorse acquisite: si tratta di suggerimenti e consigli che vengono offerti dal docente allo scopo di aiutare gli studenti ad organizzare le informazioni acquisite. I suggerimenti oppure possono darsi sotto forma di domande a risposta più o meno guidata, consistere in griglie organizzative, in mappe concettuali, in schemi causa-effetto, ect.
6. Una conclusione: è il momento che ricorda agli studenti cosa hanno imparato e nel quale vengono dati consigli su come successivamente ampliare l'esperienza per acquisire ulteriore conoscenza.

Si possono immaginare varie tipologie di compiti: a) compiti di compilazione (compilation task): ossia attività di compilazione di liste di fonti informative esterne per imparare a ricercare e valutare criticamente le informazioni; b) compiti da detective (mystery task): in questo caso i compiti assegnati agli allievi assomigliano a quelli che affronta un investigatore nella ricerca della verità; c) compiti da giornalista (journalistic task): utilizzati quando occorre focalizzare l'attenzione dell'allievo su un determinato evento con l'obiettivo di imparare ad acquisire ed accertare fatti e saperli presentare secondo i canoni linguistici dei media a stampa; d) compiti da progettista (design task): la richiesta è quella di progettare un prodotto o un servizio all'interno di certi vincoli; e) compiti di produzione creativa (creative product task): all'allievo si richiede di rappresentare in formato multimediale un certo argomento.

ISTRUZIONI

1. Pre-work

L'insegnante introduce il lavoro, avviando una discussione in classe sul concetto di virus informatico (Annex 1) e sottoponendo agli alunni alcune domande quali:

- Sapete che cos'è un virus informatico?
- Avete mai sentito parlare di sistema di diffusione di malware?
- Il vostro computer si è mai infettato?
- Come vi difendete dai virus?

L'insegnante sintetizza alla lavagna le risposte che emergono dalla discussione attraverso una mappa concettuale, evidenziando le lacune, i gap conoscitivi, le definizioni poco precise. Non integra né corregge le informazioni, ma propone di andarle a cercare nel web, lanciando così l'attività successiva.

2. Work

Dopo la breve ricognizione iniziale sul concetto di virus, si propone agli allievi un webquest dal titolo: "Attenti al virus!" (Annex 2). Attraverso il webquest, si chiede agli allievi di mettersi nei panni di un detective e scoprire quale sistema è responsabile della diffusione di malware. A questo scopo dovranno effettuare ricerche su internet, valutando la pertinenza e affidabilità dell'informazione, per pervenire infine ad una risposta.

L'insegnante introduce l'attività, spiega la consegna di lavoro e organizza gli allievi in piccoli gruppi di 3-4 persone, ciascuna con un compito definito.

Il webquest può essere consegnato agli allievi in forma cartacea. In alternativa può essere trasformato in una presentazione multimediale o ancora in un piccolo sito web, utilizzando strumenti come WordPress (wordpress.org) o applicativi specifici come: <http://webquest.org/index-create.php>.

Il webquest può essere arricchito, integrato, modificato, migliorato dall'insegnante a seconda delle necessità della classe.

3. Post work

Al termine dell'attività, ogni gruppo presenta il risultato del proprio lavoro.

Al termine della presentazione, l'insegnante riprende le mappe concettuali create all'inizio dell'attività e invita gli studenti a correggerle, integrarle, migliorarle, sulla base di quanto hanno scoperto attraverso il webquest.

Annex 1 – Virus, malware e altri pericoli

I virus informatici sono un particolare tipo di software che si esegue sul computer dell'utente a sua insaputa, infettando o danneggiando il PC e portando a compimento lo scopo per il quale è stato programmato.

I virus di solito per eseguirsi devono infettare un programma ospite attraverso l'inserimento di codice nocivo tra le prime istruzioni di esso, in modo che quando l'utente lancia il programma infetto viene prima eseguito il virus in modo impercettibile e poi il programma richiesto dall'utente. L'utente quindi vede solamente l'esecuzione del programma e non si accorge che il virus è stato attivato ed è in esecuzione nella memoria RAM e sta compiendo le operazioni in esso contenute. Una volta eseguito, il virus può riprodursi e fare copie di sé stesso, oppure può avere altri compiti come quello di aprire una backdoor, ossia una "porta" di accesso attraverso la quale l'ideatore del virus può accedere al PC dell'utente, o anche provocare danni al PC. Solitamente un virus danneggia il software del computer ma può anche provocare rallentamenti del PC o ancora danni all'hardware. Esistono diverse tipologie di virus, tra cui:

- **Malware:** si tratta di un virus creato con il solo scopo di danneggiare il PC sul quale viene eseguito.
- **Worms:** questo tipo di virus non richiede un programma come veicolo di diffusione ma è auto-eseguibile e riduce le prestazioni del computer.
- **Virus Polimorfici:** questi virus possono mutare ad ogni infezione così da risultare meno rilevabili dagli antivirus.
- **Virus Metamorfici:** ancora più potente dei virus polimorfici, riesce a mutare completamente il proprio codice, dividendosi in più parti all'interno del file infetto e diventando così difficilmente rilevabile dagli antivirus.
- **Trojan Horse (Cavallo di Troia):** tecnicamente non sono dei veri virus in quanto non si riproducono autonomamente, ma sono file eseguibili come normali programmi che, una volta aperti dall'utente, possono infettare il PC. Per ingannare l'utente si presentano con nomi ed icone inventate per imitare programmi utili e richiesti dall'utente. Attenti a quello che scaricate dalla rete.
- **Virus Innocui:** si tratta di programmi innocui che una volta aperti sul PC si spacciano per virus e fanno apparire effetti grafici e scritte sul monitor.

Annex 2- Il webquest: Attenti al virus!

INTRODUZIONE

Da qualche tempo a questa parte la rete è infestata di virus informatici e minacce varie. Ci sono potenti sistemi in grado di diffondere malware (ossia, "programmi malvagi", malicious software), mandando in rovina i computer di mezzo mondo. Che fare?

COMPITO

Mettetevi nei panni di un detective e provate a fare una ricerca per capire chi è il responsabile di questa catastrofe informatica. Al momento ci sono cinque ipotesi: "Aruba", "Rabricote", "Android", "Snuke", "Philochip".

Quale tra questi è un sistema di diffusione di malware?

RISORSE INFORMATIVE

Siti da cui partire per iniziare la ricerca:

in Italiano: http://it.wikipedia.org/wiki/Pagina_principale;

<http://punto-informatico.it/>

in Inglese: http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page

PROCEDURE

Il lavoro si svolge in piccoli gruppi di 5 membri ciascuno e si articola nelle seguenti fasi:

Fase 1: Brainstorming iniziale sulle parole chiave

Prima di iniziare la vostra indagine, chiaritevi le idee sui termini da utilizzare per avviare la vostra ricerca in Internet. Quanti più termini proponete in questa fase, tanto meglio è! Qualcuno si ricordi di annotarli, altrimenti lo sforzo fatto rischia di essere inutile.

Fase 2: Valutazione dei termini e ricerca

Ora che disponete di un bel numero di termini, valutate insieme se tenerli tutti oppure no. Se decidete di tenerli tutti, individuate quelli che ritenete più pertinenti, come base per iniziare la ricerca.

Parallelamente, stabilite chi effettuerà le ricerche su che cosa. Ad esempio, in un gruppo formato da A, B, C, D e E, si stabilisce che:

- A fa ricerche su Aruba: è Aruba che diffonde malware?
- B fa ricerche su Rabricote: è Rabricote che diffonde malware?
- C fa ricerche su Android: è Android che diffonde malware?
- D fa ricerche su Snuke: è Snuke che diffonde malware?
- E fa ricerche su Philochip: è Philochip che diffonde malware?

Fase 3: Selezione e valutazione delle informazioni

Per scoprire chi è che diffonde malware, potete partire dai siti segnalati in Risorse informative ma anche fare ricerche autonome, utilizzando le parole chiave individuate all'inizio dell'attività. Una volta trovati i siti, valutate attentamente le informazioni che avete trovato. Fate molta attenzione, potrebbe esserci qualcuno che vuole trarvi in inganno... per infettarvi con qualche maleficio.

Fase 4: Sintesi e discussione

A questo punto siete pronti per tirare le fila. Ogni membro del gruppo è responsabile dell'indagine che gli è stata assegnata (A>Aruba; B>Rabricote; C>Android; D>Snuke; E>Philochip) e dovrà rispondere ad una di queste domande (a seconda dell'indagine che gli compete):

- E' Aruba che diffonde malware? Se Aruba non è responsabile, chi/cosa è Aruba?
- E' Rabricote che diffonde malware? Se Rabricote non è responsabile, chi/cosa è Rabricote?
- E' Android che diffonde malware? Se Android non è responsabile, chi/cosa è Rabricote?
- E' Snuke che diffonde malware? Se Snuke non è responsabile, chi/cosa è Snuke?
- E' Philochip che diffonde malware? Se Philochip non è responsabile, chi/cosa è Rabricote?

Le risposte devono essere documentate e basate su evidenze. Il gruppo discuterà i risultati dell'indagine e produrrà un documento finale di sintesi, con prove allegate.

CONCLUSIONE

Siete ora pronti per presentare il vostro lavoro alla classe. Ricordatevi che dovette essere convincenti e quindi tante più prove portate a sostegno della vostra posizione, tanto meglio è! In bocca al lupo!

2.3 The Big Brain

IMPARARE A GIOCARE, IMPARARE GIOCANDO

INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE

Al termine dell'attività e prima della valutazione finale, si suggerisce di proporre agli allievi di effettuare un piccolo test attraverso il Game "Big Brain". L'insegnante chiede agli allievi di collegarsi al gioco, di posizionarsi nella location "La biblioteca" e di cimentarsi con le sfide qui proposte, ossia la cattura dei file infetti e la risposta ai due quesiti del questionario. E' importante sottolineare la rilevanza dell'aggiungere e condividere commenti con i compagni.

INDICAZIONI PER GLI ALLIEVI

Ora che hai imparato cos'è un virus informatico, puoi affrontare il tuo nemico Big Brain, che sta infestando di virus la Biblioteca della tua città. Vai allora nella location Biblioteca, cattura i file infetti e metti al sicuro i saperi dei tuoi concittadini. Rispondi poi alle due domande del questionario.

Non dimenticarti di aggiungere un commento di spiegazione da condividere con i tuoi compagni!



2.4 VALUTAZIONE

Al termine delle attività, l'insegnante può sottoporre agli allievi le seguenti griglie di autovalutazione, una o più a seconda delle attività svolte. Una volta compilate, seguirà discussione in classe per un riscontro.

Valutazione Attività A

UNA MAPPA PER CERCARE...

INDICATORE	RISPOSTE	EVENTUALE COMMENTO DELL'INSEGNANTE
Conoscenze e consapevolezza (rispetto alle attività individuali)		
Ho compreso come funzionano i motori di ricerca?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho compreso che cos'è una parola-chiave?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Responsabilità e partecipazione (rispetto alle attività individuali)		
Ho contribuito attivamente al lavoro del gruppo?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho partecipato attivamente alla discussione in classe?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Mappa concettuale (rispetto alle attività di gruppo)		
La mappa concettuale è chiara e coerente?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
La mappa concettuale è completa?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
La mappa concettuale è migliorabile?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	

Valutazione Attività B

IO VALUTO, TU VALUTI

INDICATORE	RISPOSTE	EVENTUALE COMMENTO DELL'INSEGNANTE
Comprensione e consapevolezza (rispetto alle attività individuali)		
Ho compreso il concetto di affidabilità/credibilità dell'informazione?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho compreso i criteri di valutazione dell'informazione online?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Responsabilità e partecipazione (rispetto alle attività individuali)		
Ho contribuito attivamente al lavoro della coppia?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho contribuito attivamente alla discussione in classe?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Selezione e valutazione (rispetto alle attività individuali)		
Ho individuato almeno due siti affidabili?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho individuato almeno due siti inaffidabili?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho indicato almeno due motivi di affidabilità?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho indicato almeno due motivi di inaffidabilità?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	

Valutazione Attività C

IL WEBQUEST: ATTENTI AL VIRUS!

INDICATORE	RISPOSTE	EVENTUALE COMMENTO DELL'INSEGNANTE
Consapevolezza e comprensione (rispetto alle attività individuali)		
Ho compreso come si fa a pianificare una strategie di ricerca online?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho compreso come utilizzare correttamente Internet per soddisfare le tue esigenze informative?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Responsabilità e partecipazione (rispetto alle attività)		
Ho contribuito attivamente al lavoro del gruppo?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho contribuito attivamente alla discussione in classe lavoro del gruppo?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ricerca, selezione e valutazione (rispetto alle attività individuali)		
Mi sono impegnato nella ricerca di informazioni pertinenti?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Mi sono impegnato nella selezione delle informazioni pertinenti?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Mi sono impegnato nella valutazione delle informazioni pertinenti?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho effettuato più riscontri e verifiche sulle informazioni trovate?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	

IDENTITÀ

3.1 OBIETTIVI

“Conosci te stesso” è l’antico motto greco, iscritto sul tempio dell’Oracolo di Delfi, che ben sintetizza l’esortazione di Socrate a trovare la verità dentro di sé. Molte cose sono cambiate dai tempi di Socrate, ma l’invito ad una maggiore e migliore conoscenza di se stessi, come base per la conoscenza del mondo esterno, rimane valido, specie per i giovani che attraversano durante l’adolescenza una fase fondamentale per la formazione della propria identità. Che ruolo possono giocare le tecnologie digitali in questo delicato processo di costruzione identitaria? Chi si è occupato di questi temi ha evidenziato, da un lato, il ruolo positivo che la rete può avere nel supportare l’esplorazione di sé e la sperimentazione di identità multiple: la relativa condizione di anonimato permessa dalla rete, consentirebbe al soggetto di sperimentarsi in versioni di se stesso inedite o imprevedute, di conoscersi sotto profili diversi. Inoltre, la possibilità di esprimersi avvalendosi di molteplici codici linguistici (dal testo all’immagine, dalla musica al video) può avere ricadute positive sulle potenzialità espressive del soggetto nel rappresentare se stesso. Dall’altro, proprio la relativa condizione di anonimato può dare adito a spiacevoli conseguenze, come quella di fornire informazioni ingannevoli sulla propria identità: ad esempio, ci si può spacciare per dei medici esperti, fornendo consigli agli utenti di un web forum, mentre invece non si sa nulla di medicina. Oppure il soggetto non riesce a distinguere adeguatamente i contesti in cui opera, fornendo una rappresentazione di sé inopportuna o inadeguata: si pensi ad esempio a chi esprime in Facebook commenti negativi sul proprio datore di lavoro, senza curarsi della presenza di colleghi nella cerchia dei propri amici.

Questo percorso si propone da un lato di promuovere la capacità degli allievi di distinguere tra ruoli e contesti differenti, con un'attenzione alla distinzione tra identità online e offline; dall'altro, intende favorire lo sviluppo di capacità espressive e di auto-presentazione per una migliore conoscenza di sé, legata anche ai contesti e all'audience.

In breve, il percorso si propone di favorire lo sviluppo negli studenti delle seguenti conoscenze e capacità/abilità:

- Comprensione del concetto di identità online/offline
- Comprensione del rapporto esistente tra identità e ruoli/contesti
- Comprensione delle implicazioni positive e negative dell'identità online
- Capacità di esplorare se stessi in rapporto ai diversi contesti (online/offline)
- Capacità di comprendere le autorappresentazioni altrui
- Capacità di autopresentarsi in relazione all'obiettivo e all'audience

STRUTTURA, PREREQUISITI E STRUMENTAZIONI

Il percorso si articola in tre attività: la prima è dedicata all'esplorazione del concetto di identità online/offline; la seconda riprende e approfondisce il tema precedente, considerando i rischi legati all'inganno sulla propria identità (identity deception); la terza propone la realizzazione di una presentazione di sé basata sull'impiego dei linguaggi digitali, nell'ottica dello *storytelling**. Le tre attività insieme affrontano le varie problematiche legate all'identità online, con attenzione rivolta sia agli aspetti positivi (esplorazione e conoscenza di sé) sia a quelli problematici (inganno). L'insegnante può decidere se attuarle tutte oppure solo una o due di esse. Le prime due attività possono richiedere una o due lezioni. La terza attività è più articolata e necessita di almeno tre lezioni.

Si presuppone che gli allievi sappiano utilizzare il browser, gli strumenti di video-scrittura e di presentazione multimediale.

Per la terza attività sono necessari almeno 1PC/2 studenti e connessione a Internet. La presenza della lavagna interattiva multimediale in aula può facilitare attività di riflessione condivisa sulle risorse online considerate.

IL PERCORSO IN SINTESI

TITOLO: IDENTITÀ	
Breve descrizione	Il percorso propone tre attività volte a sviluppare consapevolezza sui concetti di identità online/identità offline, e a promuovere la capacità di autopresentarsi in un contesto digitale
Parole chiave	Identità, avatar, autopresentazione, autoespressione, immagine di sé, immagine dell'altro, storytelling
Target	Studenti di 14-16 anni e oltre
Durata	Durata complessiva: 17 ore Attività A - "Uno, nessuno e centomila": 4 ore circa Attività B - "Dimmi che avatar hai e ti dirò chi sei": 4 ore circa Attività C - "Io in 5 scatti": 8 ore circa "The Big Brain: Imparare a giocare, imparare giocando": 30 min. circa Valutazione: 30 min.
Prerequisiti	Saper utilizzare un browser, programmi di presentazione multimediale e videoscrittura
Modalità	Attività A - "Uno, nessuno e centomila": individuale e in gruppo Attività B - "Dimmi che avatar hai e ti dirò chi sei": coppie Attività C - "Io in 5 scatti": individuale "The Big Brain: Imparare a giocare, imparare giocando": individuale Valutazione: individuale
Materiali e attrezzature	Almeno 1 PC/2 studenti; connessione a Internet; lavagna; carta e penna; possibilmente anche un lettore DVD con videoproiettore
Software	Attività A - "Uno, nessuno e centomila": non occorre software specifico Attività B - "Dimmi che avatar hai e ti dirò chi sei": non occorre software specifico Attività C - "Io in 5 scatti": strumento di presentazione multimediale o Photo-story 3

3.2 ATTIVITÀ

Attività A

UNO, NESSUNO E CENTOMILA

SCOPO

Lo scopo di questa attività è di far riflettere gli allievi sul concetto di *identità* nei diversi contesti online e offline. Agli allievi viene richiesto prima di autopresentarsi, creando una sorta di carta d'identità, e successivamente di partecipare ad un gioco di ruolo, in cui viene loro proposto di calarsi in diverse situazioni. Al termine dell'attività si chiede agli allievi di riflettere su come cambia l'identità di una stessa persona a seconda dei contesti.

IDENTITÀ (ONLINE/OFFLINE) E SITI DI SOCIAL NETWORKING

Il titolo di questa attività, "Uno, nessuno e centomila", si ispira ad uno dei più noti romanzi dello scrittore siciliano, Luigi Pirandello. Pubblicata nel 1926, quest'opera esplora il tema dell'identità, attraverso la storia di Vitangelo Moscarda, il protagonista del romanzo che passa dal percepirsi come unico per tutti (Uno) al considerarsi un nulla (Nessuno), dopo aver sviluppato consapevolezza dei diversi Sé che lo abitano nella sua relazione con gli altri. Al di là della specifica posizione filosofica di Pirandello, tutti abbiamo esperienza della molteplicità di "io" che convivono in noi stessi e dei condizionamenti sociali che influiscono sulla formazione delle nostre autorappresentazioni. La vita sociale, il rapporto con gli altri, l'essere al mondo comportano l'assunzione di ruoli e identità che mutano nel tempo e nei differenti contesti. Siamo o siamo stati bambini, adolescenti, o adulti; studenti o insegnanti; figli o genitori...

La formazione dell'identità è un processo che continua lungo tutto il corso della vita, ma durante l'adolescenza si rivela particolarmente critica. Che impatto hanno i media su questo processo? In particolare, che ruolo giocano i social network?

I social network appartengono ad una particolare categoria di siti caratterizzata dal fatto che i profili degli utenti e i commenti pubblicati sulle bacheche dei profili formano una rete sociale virtuale attraversabile. Il profilo contiene informazioni identificative dell'utente (come età, genere, interessi, etc.) e ha una URL che può essere visitata direttamente. Coloro che visitano il profilo possono a loro volta lasciare commenti o informazioni che altri vedranno. I social network consentono di creare elenchi di altri profili, i cosiddetti "amici", di creare link ai profili degli

amici e di vedere i commenti postati dagli altri. Si genera così una rete virtuale in cui ogni nodo contiene un link al profilo di altre persone, e i soggetti possono attraversare questa rete attraverso gli amici di amici. Facebook è oggi il social network più frequentato, con implicazioni significative sul piano della socializzazione. Per essere in Facebook bisogna prima di tutto crearsi un profilo, ossia decidere quali e quante informazioni personali rendere pubbliche. Per vivere in Facebook occorre interagire con gli altri, laddove ogni azione che compiamo è pubblica o semi-pubblica e ciò comporta che altre informazioni sul nostro conto saranno disponibili. Come si può intuire da queste brevi osservazioni, l'essere e vivere in Facebook, pratica oggi ampiamente diffusa tra le nuove generazioni, solleva problemi e questioni che riguardano direttamente il tema della costruzione dell'identità. Quali informazioni condividere pubblicamente? Quali sono i limiti odierni dell'intimità? Come gestire "l'inevitabile narrazione di sé" generata dal semplice fatto di essere in Facebook? Come distinguere i contesti, il nostro essere "Uno, nessuno e centomila", e tutelare la propria immagine? Sono queste alcune delle domande urgenti alle quali i sistemi educativi contemporanei non possono evitare di rispondere

ISTRUZIONI

1. Pre-work

Per iniziare il lavoro, l'insegnante avvia una discussione in classe sul concetto di identità nei diversi contesti online e offline, sottoponendo agli alunni alcune domande quali:

- Che cosa significa la parola "identità"?
- Si può avere più di una identità nella vita reale?
- Cambia l'identità a seconda dei contesti?
- Vi sono differenze tra identità online e offline?

Successivamente, l'insegnante sintetizza quanto emerso dalla discussione, evidenziando alcuni concetti quali: a) l'identità non è qualcosa di unico e per sempre, ma è in continua evoluzione; b) l'identità cambia a seconda dei contesti: essere studente è diverso dall'essere figlio, ad esempio, oppure essere figlio è diverso dall'essere amico; c) la costruzione dell'identità consiste, almeno in parte, in un processo selettivo attraverso cui scegliamo le informazioni che vogliamo dare agli altri su noi stessi.

Chiariti i concetti sopra menzionati, l'insegnante propone agli studenti di preparare una loro autopresentazione, creando una sorta di "carta d'identità per l'amicizia" (ossia una presentazione di se stessi per cercare nuovi amici) nella quale potranno anche

inserire foto personali, portate da casa. L'attività richiede agli allievi di selezionare quali informazioni comunicare su se stessi e quali no. Questa dimensione va opportunamente sottolineata dall'insegnante. La creazione della carta di identità si basa sulla compilazione di una scheda (Annex 1), da consegnare all'insegnante al termine della lezione.

2. Work

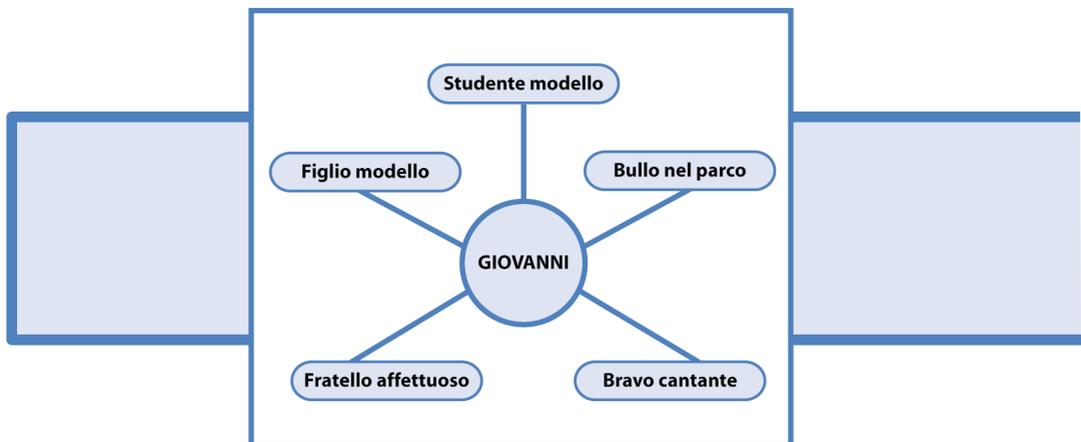
Dopo aver stimolato gli allievi a riflettere sul concetto di identità e, in particolare, sulla propria "identità di amici", si propone loro il gioco dei mimi attraverso il quale si chiede agli studenti di interpretare diversi ruoli in diversi contesti.

Gli alunni vengono divisi in gruppi di 5-6 membri. Ogni gruppo a turno è chiamato a misurarsi con un mimo: l'insegnante comunica a tre membri del gruppo i ruoli/le situazioni che devono rappresentare e il resto del gruppo deve indovinare in un arco di tempo limitato (15 secondi) di quale ruolo/situazione si tratta. I protagonisti sono sempre due, Giovanni e Francesca, due adolescenti di sedici anni, ma cambiano ruoli e situazioni come di seguito indicato:

RUOLO	SITUAZIONE
Francesca, la vanitosa: quando è con le amiche diventa vanitosa	In centro, durante lo shopping
Giovanni, il bullo: Giovanni è un po' arrogante con i più piccoli	Nel parco con i compagni
Giovanni, il "secchione": alza sempre la mano per fare domande	A scuola durante la lezione
Francesca, la sorella maggiore: è molto responsabile con i fratelli più piccoli	In famiglia
Giovanni, il bravo cantante: ha una gran voce e canta con piacere	Nel proprio gruppo musicale
Francesca, la brava pattinatrice: si esercita con impegno	In palestra
Giovanni, fratello affettuoso: ha 2 sorelle più grandi e si prende cura di loro	In famiglia
Giovanni, figlio monello: con i genitori fa spesso capricci e dispetti	In famiglia
Francesca, timida con i compagni: se con le amiche è vanitosa, con i compagni si vergogna	Al cinema
Francesca, la studentessa "monella": chiacchiera continuamente e disturba	A scuola durante la lezione

Vince il gruppo che indovina il maggior numero di ruoli/situazioni. Non occorre che venga utilizzato esattamente il sostantivo indicato nella tabella. E' sufficiente che gli studenti diano prova di aver compreso il tipo di ruolo e la situazione.

Mentre i ragazzi giocano, l'insegnante appunta alla lavagna i ruoli che via via emergono. Si suggerisce di realizzare uno schema di questo tipo sia per Giovanni che per Francesca:



Dallo schema appare evidente che Giovanni sembra avere identità contraddittorie. Come si spiega? Per far riflettere i ragazzi su questo problema, al termine del gioco chiedere loro di inventare una breve storia in cui i vari ruoli di Giovanni possano trovare un senso. Ad esempio, Giovanni è uno studente modello, ma dal carattere debole, quindi quando va nel parco si fa influenzare dai più grandi e fa il bullo; oppure, Giovanni si sente trascurato dai genitori, quindi se a scuola è bravo, a casa fa il monello. La fantasia può aiutare gli studenti a comprendere il gioco difficile del sé e delle identità.

3. Post work

Al termine dell'attività, l'insegnante propone una riflessione sul gioco appena concluso, sottoponendo agli studenti alcune domande:

- Chi è veramente Giovanni? Chi è veramente Francesca?
- Fino a che punto le situazioni condizionano il nostro modo di essere?
- I loro comportamenti vi sembrano coerenti o oppure no?
- Vi è mai capitato di assumere ruoli contraddittori?
- Cosa cambiereste della vostra carta d'identità dopo questo gioco?

L'insegnante chiude la lezione sottolineando l'importanza di conoscere meglio se stessi e comprendere le limitazioni che i contesti in cui agiamo e viviamo possono avere su noi stessi. A volte queste restrizioni sono vincoli limitativi per l'espressione di sé, altre queste limitazioni sono necessarie: nei casi limite, si può arrivare all'inganno sulla propria identità.

MATERIALI

Annex 1- Carta di identità per l'amicizia

CHI SONO	LE MIE FOTO (inserire una o più foto di se stessi o altri)
	

Attività B

DIMMI CHE AVATAR HAI E TI DIRÒ CHI SEI

SCOPO

Lo scopo di questa attività è di sensibilizzare gli allievi sul problema dell'inganno dell'identità. Agli allievi viene richiesto di abbinare degli *avatar* a dei profili, illustrando il perché delle loro scelte, e successivamente viene chiesto loro di riflettere su che cosa succederebbe, se non vi fosse corrispondenza tra identità online e offline dei profili analizzati. Al termine dell'attività si chiede agli allievi di riflettere su sulla scelta del proprio avatar e sulle informazioni del proprio profilo.

AVATAR

Nel gergo di Internet, un avatar è l'alter ego digitale di chi sta interagendo in un ambiente virtuale. Tipicamente assume la forma di un'immagine scelta per rappresentare se stessi in comunità virtuali, chat, forum o giochi online. Questa immagine può variare per dimensioni, che di solito sono stabilite nei regolamenti delle comunità virtuali, e per argomento: essa può raffigurare un personaggio di fantasia (ad es. un cartone animato, un romanzo), oppure della realtà (ad es. il proprio cantante o attore preferito, o anche la propria immagine), o anche temi più vari, come animali, foto di paesaggi, ed altro. Gli avatar vengono prevalentemente utilizzati nei forum, nelle chat e nei giochi di ruolo online, dove è prassi comune crearsi un alter ego.

Avatar è anche il titolo di un famoso film di fantascienza del 2009, scritto e diretto da James Cameron. Ovviamente, il film è ambientato nel futuro. Siamo nel 2154. La RDA, una compagnia interplanetaria terrestre, vuole sfruttare i giacimenti minerari di Pandora, un mondo primordiale, ricoperto da foreste pluviali e abitato dai Na'vi, umanoidi senzienti, dalla pelle blu striata. Poiché gli umani non possono respirare l'aria di Pandora, se non utilizzando maschere filtranti, gli scienziati hanno creato degli avatar, corpi ibridi tra umano e Na'vi privi di coscienza propria. La compagnia terrestre è interessata all'unobtainium, un cristallo ferroso, il cui sfruttamento potrebbe risolvere i problemi energetici della Terra. Ma i giacimenti più ricchi si trovano in luoghi inaccessibili o di particolare importanza per i Na'vi. La via diplomatica sembra sfumare, mentre il colonnello Quaritch ed il dirigente Parker Selfridge preparano un attacco militare. Nel frattempo, appare sulla scena Jake Sully. L'ex marine invalido viene chiamato per sostituire il fratello Tommy, ucciso durante una rapina. Tommy era uno scienziato e il suo avatar era stato realizzato appositamente con il suo codice genetico, pertanto solo Jake poteva sostituirlo, essendo il suo gemello monozigote. A Jake il colonnello propone un'operazione per riavere le sue gambe, in cambio di informazioni per l'attacco. L'ex-marina accetta il patto, entusiasmandosi per la possibilità di tornare a camminare. Durante una spedizione, Jake incontra Neytiri, guerriera Na'vi che vede su di lui i segni criptici della volontà di Eywa, la divinità venerata da Na'vi. Jake dichiara di voler conoscere gli usi e i costumi dei Na'vi, e nonostante la diffidenza del guerriero Tsu'tey, Neytiri gli fa conoscere il suo popolo e il suo rapporto empatico con le creature di Pandora. Jake viene infine accolto dalla tribù, impara le loro usanze e finisce con l'innamorarsi di Neytiri, ricambiato. Dopo varie avventure, i Na'vi obbligano i soldati terrestri ad abbandonare Pandora, mentre Jake partecipa ad una sacra cerimonia, nella quale lascia il suo corpo umano e si trasferisce definitivamente nel suo avatar.

La visione di questo film, o di qualche sua sequenza, può offrire lo spunto per una discussione sul concetto di avatar.

ISTRUZIONI

1. Pre-work

L'attività inizia questa volta con la visione di qualche minuto del film "Avatar" per introdurre, appunto, il concetto di avatar e avvicinare i ragazzi ad una prima riflessione intorno al tema del "mascheramento" in contesti virtuali con relative implicazioni.

Al termine della visione, l'insegnante avvia una discussione in classe su questi temi, sottoponendo agli alunni alcune domande quali:

- Sapete cosa significa avatar?
- Voi avete un vostro avatar? Quale? Perché l'avete scelto?
- Siete sicuri che dietro un avatar ci sia la persona che dichiara di essere?

L'insegnante annota alla lavagna gli elementi emersi durante la discussione, da riprendere al termine dell'attività come oggetto di riflessione.

ATTENZIONE: se non fosse possibile partire dal film, si può cominciare direttamente dalla discussione intorno ai punti evidenziati nelle domande.

2. Work

L'attività prosegue con il "gioco dell'avatar". La classe viene divisa in piccoli gruppi (max 4-5 membri) e agli allievi viene chiesto di abbinare cinque avatar a cinque profili, spiegando il perché dell'abbinamento. Per questa attività gli allievi possono avvalersi del materiale predisposto (Annex 1).

Al termine dell'attività di abbinamento, ogni gruppo presenta i propri risultati illustrando le proprie argomentazioni.

Le corrispondenze corrette sono le seguenti: avatar 1 > profilo 3; avatar 2 > profilo 4; avatar 3 > profilo 5; avatar 4 > profilo 1; avatar 5 > profilo 2.

Quel che più conta, però, non è indovinare le corrispondenze corrette, quanto riflettere sulle conseguenze negative che ne deriverebbero, se le informazioni date nei profili e suggerite attraverso gli avatar non fossero vere. Per suscitare questa riflessione, l'insegnante animerà la discussione attraverso una serie di domande quali:

- Che cosa potrebbe succedere se Angelo Rossi fosse un ragazzo di 16 anni?
- Che cosa potrebbe succedere se Luca avesse 48 anni, piuttosto che 19?
- Che cosa potrebbe succedere se Lucilla non fosse una cartomante esperta?

3. Post work

L'attività si conclude con una riflessione sulle conseguenze negative legate all'inganno sulla propria identità e con un invito a scegliere con maggiore consapevolezza il proprio avatar.

ATTENZIONE! Questo invito alla prudenza non deve diventare una limitazione per la fantasia e l'esplorazione. E' opportuno che l'insegnante sottolinei che giocare con la propria identità è anche un modo per conoscersi; l'importante è non ingannare o mettere a rischio gli altri.

MATERIALI

Annex 1- Il gioco dell'avatar

Nella tabella n. 1, trovate cinque avatar in cerca di un profilo e in quella n. 2 trovate cinque profili in cerca di avatar. In pratica, come se foste dei detective, dovete osservare i dettagli e fare ipotesi di corrispondenza tra avatar e profili. Al termine dell'attività, presentate il vostro lavoro ai compagni di classe e discutetene con l'insegnante.

TABELLA N. 1



TABELLA N. 2

PROFILO 1	PROFILO 2	PROFILO 3	PROFILO 4	PROFILO 5
Mi chiamo Emma e ho 32 anni. Vivo a Messina in una bella casa con mio marito, i miei figli e un adorabile cane.	Sono Angelo Rossi. Mi sono laureato in Medicina e sono disponibile per consulenze, anche online.	Ciao, sono Luca! Ho 19 anni. Mi piace andare al cinema, fare sport e stare con gli amici! Fatevi sotto, voglio aumentare i miei contatti!	Mi chiamo Lucilla. Sono una esperta cartomante con molti anni di esperienza alle spalle. Posso aiutarvi a risolvere i vostri problemi.	Ciao, sono Elena. Ho 14 anni. Vivo con la mia famiglia in un piccolo paese e adoro andare allo zoo.

CORRISPONDENZE

AVATAR	PROFILO (COMPLETATE SCRIVENDO: PROFILO 1 OPPURE PROFILO 2 ETC.)	PERCHÉ (SPIEGATE I MOTIVI CHE GIUSTIFICANO A VOSTRO AVVISO L'ABBINAMENTO)
Avatar 1		
Avatar 2		
Avatar 3		
Avatar 4		
Avatar 5		

Fonti: Avatar 1 e 2 sono tratti da: <http://it.imvu.com/signup/index>; Avatar 3 è tratto da: http://www.forumsextreme.com/Avatars_Animals.html; Avatar 4 è tratto da: <http://www.tiptopglobe.com/avatars-free-forum--figures-children>; Avatar 5 è tratto da: <http://www.bbc.co.uk/doctorwho/gallery/avatars/index.shtml>.

Attività C

IO IN 5 SCATTI

SCOPO

Lo scopo di questa attività è di favorire negli allievi lo sviluppo della capacità di autopresentarsi, avvalendosi dei linguaggi digitali. Agli allievi viene richiesto di preparare una presentazione di se stessi attraverso una breve narrazione in "5 scatti", basata su immagini, testi ed eventualmente musica nella forma dello *storytelling*. La presentazione ha lo scopo di evidenziare aspetti di sé, interessi, esperienze di vita. Al termine dell'attività gli allievi devono presentare il loro lavoro ad un compagno di classe e valutare l'efficacia comunicativa del prodotto realizzato.

RACCONTARSI CON IL DIGITAL STORYTELLING

L'espressione "digital storytelling" risale a Joe Lambert (direttore del Center for Digital Storytelling) e Dana Atchley, che negli anni '90 crearono un sistema interattivo multimediale all'interno di una performance teatrale, mostrando come sfondo, su un largo schermo, immagini e filmati di storie di vita. Questa tecnica si basa sulla combinazione di narrazione e impiego dei linguaggi multimediali. Storytelling significa infatti "raccontare storie" e, in questo senso, può essere definito come il

processo attraverso cui le persone raccontano e condividono con gli altri le proprie storie, ispirate alla propria vita personale oppure frutto dell'immaginazione. L'aggettivo "digitale" segnala la nascita di una nuova forma di storytelling basata su tecniche di produzione mediale, che fanno uso di computer, macchina fotografica digitale, registratori, software e altre strumentazioni similari. Queste nuove tecnologie permettono alle persone di condividere le loro storie su Internet, podcast o altri sistemi di distribuzione. Le storie possono essere realizzate in diversi formati. Possono basarsi solo sull'audio: in questo caso si utilizzeranno voci, suoni, effetti, rumori e musica. Oppure possono prevedere anche immagini statiche o in movimento, o assumere anche la forma di un ipertesto multimediale consentendo la creazione di una storia interattiva in cui il fruitore può scegliere i propri percorsi di navigazione.

I 7 elementi consigliati da Joe Lambert per un'efficace storytelling sono:

1. Punto di vista: le storie dovrebbero essere personali e autentiche
2. Si dovrebbe sempre narrare qualcosa che valga la pena raccontare
3. Il contenuto deve essere coinvolgente
4. E' consigliabile utilizzare la propria voce
5. La colonna sonora è importante, in quanto ha il potere di anticipare quello che accadrà
6. Tutti le componenti (la voce, la musica, le immagini) devono essere usate in modo armonico e senza generare ridondanza. A volte, bastano poche immagini, poco testo e poca musica. Lasciare parlare l'implicito e le metafore.
7. Il ritmo è il segreto della narrazione.

Il digital storytelling viene oggi sempre più utilizzato in ambito formativo, sia sul versante dell'autobiografia come pratica pedagogica orientata alla conoscenza e allo sviluppo della persona sia su quello dell'apprendimento organizzativo. La storia può essere il luogo di ricomposizione delle contraddizioni della persona e dell'immaginazione di un futuro possibile. Per gli adolescenti può essere un importante dispositivo per la scoperta, l'esplorazione e la formazione della propria identità, in un periodo delicato dell'esistenza che fa da ponte tra l'infanzia e l'adultità.

ISTRUZIONI

1. Pre-work

L'insegnante introduce il lavoro, sollecitando in classe una discussione sull'importanza di sapersi presentare agli altri attraverso una serie di domande quali:

- Sapete che cos'è un curriculum vitae? Conoscete il significato di autobiografia?
- Sia il curriculum vitae che l'autobiografia sono due strumenti per presentare noi stessi, ma sono due generi diversi. Perché sono diversi? Per lo scopo? Per l'audience alla quale si rivolgono?
- Avete mai preparato una presentazione di voi stessi per valorizzare i vostri punti di forza? Se sì, quali aspetti avete messo in luce?

L'insegnante sintetizza alla lavagna le risposte che emergono dalla discussione, raggruppandole per argomento e lancia l'attività successiva, chiedendo agli studenti di cominciare a riflettere su come imposterebbero una presentazione di se stessi volta a valorizzare le proprie qualità.

2. Work

L'insegnante riprende e rilancia l'attività, chiedendo agli allievi che cosa non può mancare in un'autopresentazione e appuntando alla lavagna gli elementi emersi. Tipicamente, una presentazione di sé volta ad evidenziare le proprie qualità dovrebbe contenere una descrizione dei seguenti elementi: 1) chi sono; 2) che cosa so fare; 3) che cosa mi piace fare; 4) che cosa vorrei imparare a fare; 5) io e gli altri: come li vedo? Come mi vedono? L'insegnante dovrebbe in qualche modo guidare gli allievi per far emergere gli elementi sopra menzionati.

A questo punto, gli allievi sono pronti per progettare la propria autopresentazione multimediale. La presentazione si intitola: "Io in 5 scatti" e si basa sulla realizzazione di cinque schermate multimediali, che possono comprendere immagini, testi, scritti e/o registrati, eventuale musica. Per la progettazione della presentazione, gli allievi dovranno creare uno *storyboard** (Annex 1), uno strumento in grado di supportarli nella stesura del loro progetto. L'insegnante spiega che cos'è uno storyboard e fornisce la scheda riportata in Annex 1. In alternativa, si può usare direttamente un software per presentazioni multimediali. Il lavoro si svolge in modo individuale e l'insegnante darà un feedback ad ogni studente.

Una volta realizzato lo storyboard, si passerà alla sua implementazione. Anche in questo caso, si potrà utilizzare un software per presentazioni multimediali: si prende il lavoro precedentemente fatto e lo si perfeziona sul piano tecnico e comunicativo. Oppure si suggerisce di realizzare un piccolo video con strumenti molto semplici e comuni come Photostory 3 (Annex 2).

3. Post work

Al termine dell'attività, ogni allievo mostra la sua presentazione alla classe.

Segue una discussione, moderata dall'insegnante, che focalizzerà l'attenzione degli studenti sulle seguenti domande:

- Quali sono i punti di forza più frequenti nelle vostre autopresentazioni?
- Quali sono i punti di debolezza più frequenti nelle vostre autopresentazioni?
- Che cosa migliorereste della vostra autopresentazione? Come?

MATERIALI

Annex 1 – Storyboard: che cos'è e come si fa?

Lo storyboard è uno strumento utilizzato per descrivere le schermate di un prodotto multimediale, specificando sequenza per sequenza i contenuti, testuali e/o multimediali, che lo compongono. E' di grande supporto in fase di ideazione e progettazione, e può essere realizzato su carta o anche direttamente su supporto digitale. Ecco di seguito un esempio di storyboard.

SEQUENZE	TESTI	MUSICA
Indicare le immagini	Mi chiamo Anna e ho 16 anni...	
Indicare le immagini		
Indicare le immagini		
Indicare le immagini		

Annex 2- Come realizzare un'autopresentazione multimediale?

Per implementare una autopresentazione in formato multimediale, si possono utilizzare diversi strumenti, da quelli di presentazione multimediale a software più specializzati. Uno strumento funzionale allo scopo è Photo Story 3 (<http://microsoft-photo-story.softonic.it/>). Si tratta di un programma gratuito e di facile utilizzo, disponibile per computer con sistema operativo Windows. Consente di ricavare filmati a partire da immagini, inserendo effetti di movimento e di transizione. Con Photo Story 3 si può anche registrare un breve audio di corredo a ogni immagine oppure si può aggiungere una breve colonna sonora o produrne una utilizzando il software.

Sul piano operativo, il lavoro di articola in 6 steps:

- 1- aprire il programma e scegliere di creare una nuova sequenza;
- 2- importare e disporre le immagini;
- 3- aggiungere i titoli e gli eventuali effetti alle immagini;
- 4- registrare i commenti audio e personalizzare la durata e il movimento;
- 5- aggiungere eventuale musica di sottofondo;
- 6- salvare il progetto ed esportare la sequenza video.

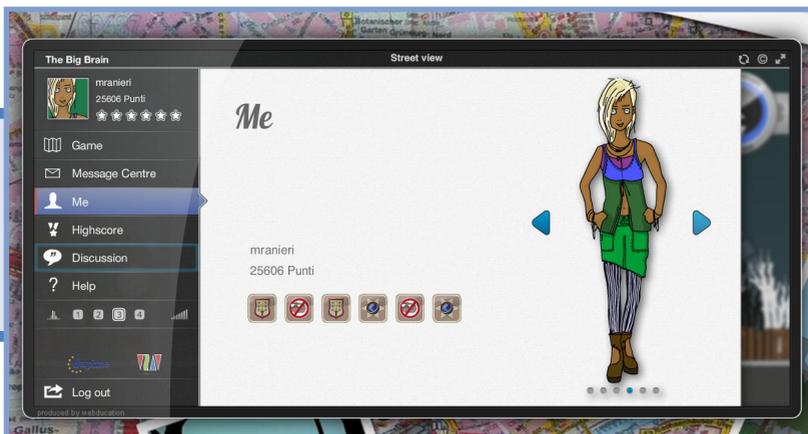
3.3 The Big Brain **IMPARARE A GIOCARE, IMPARARE GIOCANDO**

INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE

Al termine dell'attività e prima della valutazione finale, si suggerisce di sollecitare gli allievi a riflettere sull'avatar che hanno scelto per il Game "Big Brain". L'insegnante chiede di collegarsi al gioco, di selezionare un avatar (nel caso non l'avessero già fatto) e di compilare successivamente la scheda correlata. Le riflessioni riportate nella scheda dovranno essere alla fine condivise e discusse in classe.

INDICAZIONI PER GLI ALLIEVI

Ora sei pronto per confrontarti con il tuo avatar in Big Brain. Vai nella sezione "Me" per scegliere il tuo avatar. Osserva attentamente le caratteristiche degli avatar disponibili e scegli l'avatar che meglio ti rappresenta. Se hai già scelto l'avatar, passa direttamente allo step successivo.



La scelta di un avatar non è (quasi) mai casuale... Prova a riflettere sulla tua scelta, compilando la scheda seguente:

NOME COGNOME (specificare)	
Avatar scelto	Ho scelto questo avatar perché... (indica almeno due ragioni)
Avatar scartati	Ho scartato gli altri avatar perché... (indica almeno due ragioni)
Avatar desiderati	Se avessi potuto scegliere tra un numero indefinito di avatar, avrei scelto... (indicare e spiegare)
Avatar in trasformazione	Dovendo scegliere un avatar alternativo, sceglierei... (indicare e spiegare)

Condividi le tue riflessioni con la classe e discutine con l'insegnante e i tuoi compagni.

3.4 VALUTAZIONE

Al termine delle attività, l'insegnante può sottoporre agli allievi le seguenti griglie di autovalutazione, una o più a seconda delle attività svolte. Una volta compilate, seguirà una discussione in classe per un riscontro.

Valutazione Attività A UNO, NESSUNO E CENTOMILA...

INDICATORE	RISPOSTE	EVENTUALE COMMENTO DELL'INSEGNANTE
Conoscenze e consapevolezza (rispetto alle attività individuali)		
Ho compreso i concetti di identità (online/offline) e ruoli?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho compreso il nesso tra identità (online/offline) e contesti?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Responsabilità e partecipazione (rispetto alle attività di gruppo)		
Ho contribuito attivamente al lavoro del gruppo?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho partecipato attivamente alla discussione in classe?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Carta d'identità per l'amicizia (rispetto alle attività individuali)		
La carta d'identità è chiara ed efficace nello scopo?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
La carta d'identità si rivolge chiaramente ad un determinato target?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
La carta d'identità è migliorabile?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	

Valutazione Attività B

DIMMI CHE AVATAR HAI E TI DIRÒ CHI SEI

INDICATORE	RISPOSTE	EVENTUALE COMMENTO DELL'INSEGNANTE
Comprensione e consapevolezza (rispetto alle attività individuali)		
Ho compreso il concetto di avatar?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho compreso il concetto di profilo personale?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho compreso il concetto di identità falsa (online)?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Responsabilità e partecipazione (rispetto alle attività del gruppo)		
Ho contribuito attivamente al lavoro del gruppo?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho contribuito attivamente alla discussione in classe?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Corrispondenze e argomentazioni (rispetto alle attività individuali)		
Ho individuato almeno due corrispondenze (avatar-profilo)?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho indicato almeno due motivazioni per giustificare le corrispondenze individuate?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho indicato almeno una delle possibili conseguenze in caso di dichiarazione di identità falsa?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	

Valutazione Attività C

IO IN 5 SCATTI

INDICATORE	RISPOSTE	EVENTUALE COMMENTO DELL'INSEGNANTE
Consapevolezza e comprensione (rispetto alle attività individuali)		
Ho compreso il concetto di autopresentazione?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho compreso quali sono gli elementi da valorizzare in una autopresentazione?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho compreso l'importanza del pubblico cui è destinata una autopresentazione?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Responsabilità e partecipazione (rispetto alle attività individuale)		
Mi sono impegnato attivamente nell'attività proposta?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho contribuito attivamente alla discussione in classe?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Autopresentazione multimediale (rispetto alle attività individuali)		
Ho compreso come si realizza uno storyboard?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho compreso come assemblare in modo efficace le diverse componenti di una presentazione multimediale?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
La mia autopresentazione riesce a comunicare un messaggio chiaro e coerente?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
La mia autopresentazione è convincente?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	

UNITÀ QUATTRO:

PRIVACY

4.1 OBIETTIVI

Nell'era di Facebook, la piazza virtuale dove tutto è potenzialmente visibile a tutti, non è facile spiegare ai ragazzi che cosa sia la privacy e perché debba essere tutelata. Molto probabilmente, gli adulti che hanno tra i loro contatti un adolescente, che sia il proprio figlio o il figlio di amici oppure un proprio studente e così via, si saranno imbattuti in qualche foto dal contenuto discutibile in cui l'adolescente stesso o un amico viene ritratto in luoghi riservati, come ad esempio la doccia di un bagno, in posizioni ammiccanti e in condizioni di seminudità. Se si prova ad evidenziare l'anomalia, è probabile che l'adolescente caschi dalle nuvole, rivendicando la propria azione come qualcosa di normale, qualcosa che: "fanno tutti, che male c'è?". Da un lato, vi sono difficoltà linguistiche e concettuali: il lessico specialistico utilizzato per parlare della privacy fa riferimento a nozioni che non sono di semplice comprensione (specie per un adolescente) e termini che non appartengono al linguaggio comune. Dall'altro, le nuove generazioni sembrano stentare a riconoscersi nello stupore dell'adulto, come se non percepissero il problema in sé stesso. In effetti, il concetto di privacy non è dato una volta per tutte, ma è un concetto dinamico: i confini tra pubblico e privato, tra ciò che si può mostrare e ciò che invece è riservato, mutano nel tempo. Inoltre, questo concetto è fortemente condizionato dal contesto socio-culturale e dalle situazioni: mostrare i seni nella vita quotidiana in certe aree dell'Africa nera non è affatto sorprendente, mostrare i seni nel proprio ufficio in qualsiasi paese d'Europa, susciterebbe più di una reazione di sorpresa. A volte, poi, l'anonimato si rende necessario per tutelare la libertà d'espressione: nei casi in cui questa sia vietata, l'anonimato diventa l'unica strada per far circolare le proprie idee riducendo i rischi per la propria persona.

In questo quadro, che si presenta sempre più complesso e articolato per la facilità con cui i nuovi dispositivi elettronici consentono di pubblicare e diffondere informazioni, come gestire il proprio profilo online?

Quante e quali informazioni personali divulgare e quali no? In quali situazioni? Quali misure adottare? In una parola: come tutelare la propria privacy online?

Questo percorso si propone di promuovere la capacità degli allievi di gestire i propri dati personali online per tutelare la propria sicurezza, riuscendo a valutare rischi e opportunità; al tempo stesso, intende sensibilizzare gli allievi ad agire in rete nel rispetto della privacy altrui. In breve, il percorso si propone di favorire lo sviluppo negli studenti delle seguenti conoscenze e capacità/abilità:

- Comprensione del concetto di privacy e delle nozioni correlate
- Comprensione del concetto di privacy nel contesto di Internet e dei social network*
- Comprensione delle implicazioni positive e negative della privacy online
- Capacità di gestire autonomamente i propri dati personali online
- Capacità di tutelare la propria privacy nelle interazioni online
- Capacità di rispettare la privacy altrui nelle interazioni online

STRUTTURA, PREREQUISITI E STRUMENTAZIONI

Il percorso si articola in tre attività: la prima è dedicata alla familiarizzazione con il lessico specialistico sul tema della privacy; la seconda riguarda la gestione dei propri dati personali online; la terza si focalizza sul rispetto della privacy altrui. Le tre attività insieme affrontano le varie problematiche legate alla privacy online, con attenzione rivolta sia agli aspetti positivi (privacy come autotutela) sia a quelli problematici (violazione della privacy altrui). L'insegnante può decidere se attuarle tutte oppure solo una o due di esse. Le prime due attività possono richiedere una o due lezioni. La terza attività è più articolata e necessita di almeno tre lezioni.

Si presuppone che gli allievi sappiano utilizzare il browser, gli strumenti di videoscrittura e di presentazione multimediale.

Per la prima attività sono necessari almeno 1PC/2 studenti e connessione a Internet. La presenza della lavagna interattiva multimediale in aula può facilitare attività di riflessione condivisa.

IL PERCORSO IN SINTESI

TITOLO: PRIVACY	
Breve descrizione	Il percorso propone tre attività volte a sviluppare consapevolezza sui concetti di pubblico/privato, e a promuovere la capacità di gestire online i dati propri e altrui
Parole chiave	Privacy, dati sensibili, dati personali, trattamento dei dati, pubblico/privato
Target	Studenti di 14-16 anni e oltre
Durata	Durata complessiva: 17 ore Attività A - "Un glossario per la privacy": 4 ore circa Attività B - "Essere o non essere. . . online?": 4 ore circa Attività C - "Privacy: consigli per gli utenti": 8 ore circa "The Big Brain Imparare a giocare, imparare giocando": 30 min. circa Valutazione: 30 min
Prerequisiti	Saper utilizzare un browser, programmi di presentazione multimediale e videoscrittura
Modalità	Attività A - "Un glossario per la privacy": in gruppo Attività B - "Accetto o non accetto?": in gruppo Attività C - "Privacy: consigli per gli utenti": in gruppo "The Big Brain: Imparare a giocare, imparare giocando": individuale Valutazione: individuale
Materiali e attrezzature	Almeno 1 PC/2 studenti; connessione a Internet; lavagna; carta e penna
Software	Attività A - "Un glossario per la privacy": non occorre software specifico Attività B - "Essere o non essere. . . online?": non occorre software specifico Attività C - "Privacy: consigli per gli utenti": può essere utile avvalersi di uno strumento di presentazione multimediale

4.2 ATTIVITÀ

Attività A

UN GLOSSARIO SULLA PRIVACY ONLINE

SCOPO

Lo scopo di questa attività è di avvicinare gli studenti alle tematiche della *privacy* online e offline a partire dallo specifico lessico di questo ambito. Agli allievi viene richiesto prima di riflettere sul concetto di *privacy*, attraverso una discussione in classe, e successivamente di costruire un glossario sulla *privacy* online, definendo alcuni termini chiave suggeriti dall'insegnante, come ad esempio: *privacy*, dato personale, dato sensibile, consenso informato etc. Al termine dell'attività, si chiede agli allievi di condividere e revisionare con l'aiuto di una scheda il loro lavoro per realizzare un glossario comune della classe sulla *privacy*.

INFORMAZIONI INTRODUTTIVE SULLA PRIVACY

Il lessico che ruota intorno al concetto di *privacy* non è di facile e immediata comprensione per il largo pubblico, specie se non adulto. Con queste brevi note, si intende fornire qualche elemento per muoversi meglio nell'uso di alcuni termini e concetti. In particolare, ci soffermeremo sulle seguenti espressioni: consenso, dato personale, dato sensibile, garante, misure di sicurezza, *privacy* (fonte: www.garanteprivacy.it).

Consenso (informato)

Si parla di consenso informato quando l'interessato manifesta espressamente la propria volontà di accettare un determinato trattamento dei suoi dati personali, su cui è stato informato dal gestore dei dati.

Dato personale

Sono dati personali le informazioni identificative della persona in forma diretta (come nel caso di: nome e cognome o indirizzo o codice fiscale), ma anche indiretta (come nel caso di una foto che ritrae la persona con amici, la registrazione della voce, un'impronta digitale o vocale).

Dato sensibile

Si tratta di un dato personale che richiede particolari attenzioni perché riguarda informazioni delicate sulla persona come ad esempio: le convinzioni religiose, le opinioni politiche, l'adesione a partiti, sindacati o associazioni, lo stato di salute e le abitudini sessuali.

Garante

Il Garante per la protezione dei dati personali è un'autorità indipendente istituita in Italia dalla legge sulla privacy (legge n. 675 del 31 dicembre 1996, oggi confluita nel Codice). Figure analoghe sono previste in tutti gli altri Paesi dell'Unione Europea (direttiva comunitaria 95/46/CE). Il suo compito è quello di "assicurare la tutela dei diritti e delle libertà fondamentali nel trattamento dei dati personali ed il rispetto della dignità della persona".

Misure di sicurezza

Ci si riferisce a varie tipologie di interventi (ad es., accorgimenti organizzativi) e strumentazioni (ad es., uso di firewall Internet, programmi anti-virus, controllo di *cookies**, vedi anche scheda attività n. 3), utilizzati per assicurare che i dati personali e/o sensibili non vengano distrutti o persi, che solo le persone autorizzate possano accedervi e che non siano effettuati trattamenti contrari alle norme di legge.

Privacy

Questo termine inglese significa alla lettera "riservatezza". Oggi si usa per indicare sia il diritto di proteggere la propria sfera privata sia quello di controllare l'uso e la circolazione dei propri dati personali.

ISTRUZIONI

1. Pre-work

Per iniziare il lavoro, l'insegnante avvia una discussione in classe sul concetto di privacy, sottoponendo agli alunni alcune domande quali:

- Avete mai sentito parlare di "privacy"? Se sì, in quali occasioni?
- Vi sono informazioni personali che non amate condividere con gli altri?
- Vi sono informazioni personali che siete soliti condividere con gli altri?
- Vi sono differenze tra la pubblicazione online di vostre informazioni personali e la loro diffusione offline? Se sì quali?

Nel corso della discussione, l'insegnante sintetizza quanto va emergendo, evidenziando alla lavagna concetti ed informazioni quali: a) termini chiave utilizzati per definire il concetto di privacy; b) elenco delle informazioni personali che gli allievi non sarebbero disposti a condividere pubblicamente; c) elenco delle informazioni personali che gli allievi sarebbero disposti a condividere pubblicamente; d) differenze individuate tra concetto di privacy online e offline.

E' importante conservare questa sintesi, che sarà riproposta al termine dell'attività per una discussione in classe.

2. Work

Dopo aver stimolato gli allievi a riflettere sul concetto di privacy, si propone loro di costruire un glossario sulla privacy.

Gli alunni vengono divisi in gruppi di 5-6 membri. L'insegnante introduce l'attività spiegando che cos'è un glossario e comunicando i termini da definire (non più di 3-4 termini per gruppo), ossia:

- Consenso informato
- Dati sensibili
- Dati personali
- Garante
- Liberatoria
- Privacy
- Misure di sicurezza

Per ogni termine assegnato, i gruppi devono fornire una definizione di minimo 2/ massimo 4 righe.

Per la ricerca delle informazioni, gli allievi possono avvalersi di varie fonti: a) siti Internet, come ad esempio: www.garanteprivacy.it (oppure: per l'Austria: <http://www.dsk.gv.at>; per la Germania: http://www.bfdi.bund.de/Vorschaltseite_DE_node.html; per la Romania: <http://www.dataprotection.ro>); b) libri o materiali cartacei suggeriti o distribuiti dal docente; c) interviste ad esperti (nel caso in cui la scuola fosse in grado di organizzare un piccolo evento).

3. Post work

Al termine dell'attività, ogni gruppo condivide con la classe il risultato del proprio lavoro.

L'insegnante consegna ad ogni gruppo una scheda (Annex) contenente una definizione dei termini del glossario e chiede agli allievi di effettuare un raffronto con le definizioni fornite ed una loro eventuale revisione.

Le definizioni più efficaci vengono trascritte su un cartellone.

L'attività si conclude con un confronto tra quanto emerso nella discussione iniziale e sintetizzato dall'insegnante e il glossario finale trascritto sul cartellone, focalizzando

l'attenzione sulle differenze e sugli aspetti che sono stati meglio precisati, attraverso la ricerca online.

MATERIALI

Annex 1- Le parole della privacy

Ecco le definizioni di alcuni termini comunemente usati quando si parla di privacy. Confrontate le vostre definizioni con quelle che trovate nella tabella ed eventualmente perfezionate le vostre definizioni alla luce di esse.

TERMINE	DEFINIZIONE
Consenso informato	Esplicita manifestazione, da parte dell'interessato, della propria volontà di accettare un determinato trattamento dei suoi dati personali, su cui è stato informato dal gestore dei dati.
Dati sensibili	Informazioni che identificano la persona come nome e cognome o indirizzo, ma anche foto o registrazione della voce.
Dati personali	Informazioni sulla persona particolarmente delicate come convinzioni religiose, opinioni politiche, lo stato di salute ecc.
Garante	Autorità indipendente che ha il compito di garantire la protezione dei dati personali.
Liberatoria	Dichiarazione scritta con la quale la persona autorizza la pubblicazione (su Internet, in un libro, in una mostra etc.) della propria immagine.
Privacy	Termine inglese che alla lettera significa "riservatezza". Oggi esso designa sia il diritto di proteggere la propria sfera privata sia quello di controllare l'uso e la circolazione dei propri dati personali.
Misure di sicurezza	Accorgimenti organizzativi e tecnici (ad es., firewall Internet, programmi antivirus, impostazione del browser sul livello di protezione privacy medio) utilizzati per assicurare che i dati personali e/o sensibili non vengano distrutti o persi, e che vengano trattati nel rispetto della legge.

Attività B

ESSERE O NON ESSERE... ONLINE

SCOPO

Lo scopo di questa attività è di sensibilizzare gli allievi sui rischi e i benefici legati alla condivisione o diffusione online di informazioni personali per promuovere la loro capacità di gestione autonoma dei dati personali. Agli allievi viene richiesto, prima, di riflettere su esperienze personali (casi spiacevoli o casi positivi) legate alla diffusione

di informazioni personali, e successivamente di analizzare la tipologia di informazioni contenute in due profili online per valutare rischi e benefici della loro pubblicazione. Al termine dell'attività si ripropone agli allievi di riflettere sulle proprie esperienze personali (casi spiacevoli o casi positivi), evidenziando le possibili conseguenze.

PRIVACY NELL'ERA DI INTERNET E DEI SITI DI SOCIAL NETWORK (SSN)

Sempre più frequentemente alla nascita dei siti di social network (SSN) si associa la fine della privacy. Perché? Cercheremo di capirlo in questa breve scheda, partendo dai social network. In generale, possiamo definire un SSN come un ambiente specificamente progettato e implementato per supportare e sviluppare relazioni di amicizia. Esempi tipici di questo genere di ambienti sono MySpace, LinkedIn, Twitter e Facebook, il più famoso social network del momento con ben 900 milioni di iscritti (Facebook, 2012).

Nella letteratura sui SSN, tre elementi vengono indicati come caratteristici di questi ambienti:

- la presenza di uno spazio elettronico in cui l'utente può costruire il proprio profilo e mostrarlo pubblicamente;
- la possibilità di creare una lista di contatti, ossia una rete di utenti con cui è possibile comunicare e interagire;
- la possibilità di attraversare le liste di contatti create dagli utenti che appartengono alla nostra rete di contatti.

In breve, per essere nei SSN occorre rendere più o meno pubbliche una buona dose di informazioni personali. Se si unisce questo aspetto alle altre caratteristiche di persistenza e ricercabilità di Internet, il quadro si fa piuttosto problematico per la privacy. In particolare, Boyd (2007), una ricercatrice statunitense che si occupa di questi temi, suggerisce di considerare quattro aspetti tipici dell'era digitale per cogliere le trasformazioni in atto del concetto di privacy: (1) la persistenza: tutto ciò che viene pubblicato online permane nel tempo; (2) la ricercabilità: si possono effettuare ricerche nel web su qualsiasi persona e trovare informazioni personali che la riguardano; (3) la replicabilità: si possono copiare e incollare informazioni da un contesto ad un altro; (4) l'invisibilità del pubblico: non si può mai essere certi di quale sia l'audience.

In altre parole, una volta che abbiamo creato il nostro profilo online, inserendo le nostre informazioni personali, i nostri dati rimarranno online a lungo o per sempre, tutti potranno fare ricerche sul nostro conto, tutti potranno prendere i nostri dati personali, ad esempio, una nostra foto e condividerla con altri a nostra insaputa, tutto ciò che pubblichiamo non sapremo mai con certezza da chi sarà letto.

In questa situazione, i più giovani sembrano essere quelli più a rischio, poiché con maggiore disinvoltura pubblicano informazioni personali nei SSN. Come reagire? Una strategia tipicamente consigliata per proteggere la privacy online è quella che fa leva sull'utente: l'utente viene indicato come il migliore "guardiano" della propria privacy perché è lui che decide cosa pubblicare e quale grado di sicurezza scegliere per le impostazioni nei servizi di Internet e dei SSN.

ISTRUZIONI

1. Pre-work

L'attività inizia questa volta con una dimostrazione da parte dell'insegnante. Collegandosi a Internet, attraverso la LIM o PC collegato a videoproiettore, l'insegnante va sul sito Flickr (www.flickr.com, un sito dove è possibile condividere e scaricare foto), cerca una foto di un ragazzo o una ragazza, e la scarica sul PC. Apre poi un file word, inserisce la foto e simula la costruzione di un profilo da mettere online con informazioni inventate. Tutto questo per dimostrare agli allievi come sia facile su Internet appropriarsi di un dato personale altrui, come ad esempio una foto, e di farne ciò che si vuole.

Al termine della dimostrazione, l'insegnante avvia una discussione in classe, sottoponendo agli alunni alcune domande quali:

- Avete visto com'è semplice appropriarsi online di dati personali e farne ciò che si vuole? Cosa ne pensate?
- Vi è mai successo che qualcuno si sia appropriato dei vostri dati o abbia diffuso i vostri dati, violando la vostra privacy? Potete fare un esempio?
- Vi è mai capitato di violare la privacy di altre persone diffondendo o appropriandovi di informazioni personali altrui? Potete fare un esempio?

L'insegnante annota alla lavagna gli elementi emersi durante la discussione, da riprendere al termine dell'attività come oggetto di riflessione.

2. Work

L'attività prosegue con una riflessione sulle conseguenze positive e negative derivanti dalla pubblicazione di informazioni personali online. La classe viene divisa in piccoli gruppi (max 4-5 membri) e agli allievi viene chiesto di analizzare due profili online in termini di rischi e opportunità, avvalendosi della scheda di analisi dei profili. Per questa attività gli allievi possono avvalersi del materiale predisposto (Annex 1).

Al termine dell'attività di analisi, ogni gruppo presenta in classe i propri risultati illustrando le proprie argomentazioni. Parallelamente, l'insegnante avrà cura di alimen-

tare il dibattito organizzando la discussione come segue:

- abbinare i gruppi creando delle diadi (coppie di gruppi), in cui si alternano i ruoli di “presentatore” vs l’“amico critico”;
- chiedere al gruppo “presentatore” di illustrare il proprio lavoro e al gruppo “amico critico” di annotare in un taccuino almeno un’obiezione;
- al termine della presentazione del gruppo “presentatore”, interviene il gruppo “amico critico”;
- segue una replica da parte del gruppo “presentatore” e poi l’insegnante chiude.

3. Post work

L’attività si conclude recuperando le esperienze personali (casi spiacevoli o casi positivi), legate alla diffusione di informazioni personali, emerse in fase di avvio dell’attività. L’insegnante chiede di tornare a riflettere su queste esperienze, rileggendole alla luce di quanto appreso, e di integrare con ulteriori esperienze personali, non indicate all’inizio, perché non riconosciute problematiche, ma ora riconosciute come tali.

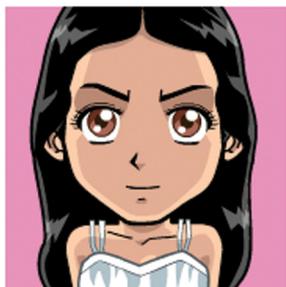
MATERIALI

Annex 1 - Scheda di analisi dei rischi e dei benefici dell’essere online

Di seguito, trovate i profili online di due persone. Leggeteli con attenzione e successivamente, per ogni profilo, compilate la Scheda di analisi dei profili.

Attraverso questa scheda, si suggerisce di riflettere sui rischi e i benefici legati alla pubblicazione o meno di informazioni personali.

PROFILO N. 1



Chi sono

Sono Monica Smith. Ho 16 anni e vivo a Bruxelles. Abito con i miei genitori, in una casa piccola ma graziosa che si trova vicino alla piazza principale di Bruxelles, in pieno centro storico. Studio arte e moda presso il liceo artistico "Joan Mirò". Il mio sogno è diventare una stilista :) Ho già realizzato alcuni modelli che potete vedere a questo indirizzo: www.monica-smith.net.

Oltre al disegno e alla moda, mi piace passare il tempo con le mie amiche. Ne ho tante, ma sono particolarmente legata a Sofia e Claudia. Sofia ha 16 anni come me e abita vicino casa mia. D'estate, andiamo tutti i giorni verso le 6 a prendere un gelato da Matisse. Claudia invece è un po' più piccola. Ha 15 anni, ma sembra più grande come potete vedere da questa foto (clicca qui). E' molto bella, no?

Chi desidera un mio modello può scrivermi all'indirizzo: monica-smith@yahoo.com oppure può telefonarmi al numero: +44 071 3457289.

PROFILO N. 2



Chi sono

Salve a tutti! Sono un ingegnere ambientale. Ho studiato a Monaco, in Germania, dove mi sono specializzato nel settore delle energie rinnovabili. Ho sempre amato l'ambiente, in particolare adoro i boschi, dove mi piace trascorrere gran parte del mio tempo libero.

Attualmente vivo e lavoro a Stoccarda presso un'impresa che si occupa della distribuzione di impianti fotovoltaici.

Vorrei però cambiare lavoro per spostarmi nel campo degli impianti per la produzione di energia eolica. Questo settore mi entusiasma!

SCHEDA D'ANALISI DEI PROFILI

Profilo n. ____ (specificare)

INFORMAZIONI CONTENUTE NEL PROFILO ONLINE	ANALISI DI RISCHI E BENEFICI
Nome SI NO	Se è indicato il nome, in quali situazioni può essere rischioso oppure vantaggioso? E per chi? Fate almeno un esempio ----- Se non è indicato il nome, in quali situazioni può essere rischioso oppure vantaggioso? E per chi? Fate almeno un esempio -----
Età SI NO	Se è indicata l'età, in quali situazioni può essere rischioso oppure vantaggioso? E per chi? Fate almeno un esempio ----- Se non è indicata l'età, in quali situazioni può essere rischioso oppure vantaggioso? E per chi? Fate almeno un esempio -----
Sesso SI NO	Se è indicato il sesso, in quali situazioni può essere rischioso oppure vantaggioso? E per chi? Fate almeno un esempio ----- Se non è indicato il sesso, in quali situazioni può essere rischioso oppure vantaggioso? E per chi? Fate almeno un esempio -----
Indirizzo SI NO	Se è indicato l'indirizzo, in quali casi può essere rischioso oppure vantaggioso? E per chi? Fate almeno un esempio ----- Se non è indicato l'indirizzo, in quali casi può essere rischioso oppure vantaggioso? E per chi? Fate almeno un esempio -----
Telefono SI NO	Se è indicato il telefono, in quali casi può essere rischioso oppure vantaggioso? E per chi? Fate almeno un esempio ----- Se non è indicato il telefono, in quali casi può essere rischioso oppure vantaggioso? E per chi? Fate almeno un esempio -----

<p>Cellulare</p> <p>SI NO</p>	<p>Se è indicato il cellulare, in quali casi può essere rischioso oppure vantaggioso? E per chi? Fate almeno un esempio</p> <p>-----</p> <p>Se non è indicato il cellulare, in quali casi può essere rischioso oppure vantaggioso? E per chi? Fate almeno un esempio</p> <p>-----</p>
<p>E-mail</p> <p>SI NO</p>	<p>Se è indicato l'e-mail, in quali casi può essere rischioso oppure vantaggioso? E per chi? Fate almeno un esempio</p> <p>-----</p> <p>Se non è indicato l'e-mail, in quali casi può essere rischioso oppure vantaggioso? E per chi? Fate almeno un esempio</p> <p>-----</p>
<p>Professione</p> <p>SI NO</p>	<p>Se è indicata la professione, in quali casi può essere rischioso oppure vantaggioso? E per chi? Fate almeno un esempio</p> <p>-----</p> <p>Se non è indicata la professione, in quali casi può essere rischioso oppure vantaggioso? E per chi? Fate almeno un esempio</p> <p>-----</p>
<p>Hobbies</p> <p>SI NO</p>	<p>Se sono indicati gli hobbies, in quali casi può essere rischioso oppure vantaggioso? E per chi? Fate almeno un esempio</p> <p>-----</p> <p>Se non sono indicati gli hobbies, in quali casi può essere rischioso oppure vantaggioso? E per chi? Fate almeno un esempio</p> <p>-----</p>
<p>Abitudini</p> <p>SI NO</p>	<p>Se sono indicate le abitudini, in quali casi può essere rischioso oppure vantaggioso? E per chi? Fate almeno un esempio</p> <p>-----</p> <p>Se non sono indicate le abitudini, in quali casi può essere rischioso oppure vantaggioso? E per chi? Fate almeno un esempio</p> <p>-----</p>

Attività C

PRIVACY: CONSIGLI PER GLI UTENTI

SCOPO

Lo scopo di questa attività è di completare le conoscenze sulla privacy e sulla sicurezza online di riepilgarle in un quadro complessivo. Agli allievi viene prima proposto di riflettere su tre situazioni tipiche e successivamente viene loro richiesto di preparare una piccola guida per gli utenti contenente consigli e suggerimenti per la tutela della privacy online. Al termine dell'attività gli allievi devono presentare il loro lavoro alla classe, discuterne e ricavare una guida comprensiva dei migliori suggerimenti formulati.

PRIVACY E SICUREZZA ONLINE

Il problema della privacy e Internet non riguarda solo le informazioni personali che decidiamo di condividere pubblicamente online, ma anche quelle che vengono acquisite da terzi attraverso sistemi non sempre trasparenti. Infatti, molte delle attività che si svolgono in Internet, dal commercio elettronico alla partecipazione ai newsgroup, sono caratterizzate dalla raccolta di dati personali dell'utente. Questa raccolta può avvenire in modo esplicito attraverso la richiesta di compilazione di formulari elettronici, oppure occulto come nel caso dei data log e dei cookie. Nelle modalità di raccolta esplicite, all'utente viene chiesto di compilare, in cambio di servizi gratuiti, un modulo con i suoi dati personali; questi dati vengono poi raccolti e catalogati, e spesso vengono usati per inviare messaggi commerciali. In questo caso, la raccolta dei dati è regolata dalle normative vigenti nei vari paesi.

Spesso, però, le informazioni personali dell'utente vengono raccolte a sua insaputa attraverso l'uso del sistema dei log e dei cookie.

Il sistema dei log. Quando l'utente si collega a Internet, i server dei provider registrano automaticamente i collegamenti che egli effettua. Tali registrazioni si chiamano log. Il loro scopo non è quello di spiare gli utenti, tuttavia attraverso i log si possono avere informazioni che consentono di ricostruire il profilo dell'utente, utilizzabile poi a fini commerciali. Un altro strumento che permette di seguire le tracce lasciate dagli utenti, è il cookie.

I cookies. Alla lettera cookies significa "biscottini". Si tratta di piccoli programmi che registrano le informazioni sulla navigazione dell'utente. Possono essere uti-

lizzati per diversi scopi, ad esempio il gestore di un sito può riconoscere gli utenti che visitano le proprie pagine, monitorandone la frequenza di visita, oppure può personalizzare un sito in funzione dei gusti manifestati dall'utente nel corso di precedenti visite. Oltre a ciò, vengono spesso utilizzati dai provider per allineare l'offerta pubblicitaria ai gusti del singolo consumatore. Attualmente, almeno in Italia e in altri paesi del mondo, l'uso dei cookies si basa su un sistema cosiddetto di opt-out, cioè l'utente può esprimere solo ex post il proprio dissenso rispetto all'acquisizione dei dati da parte del provider tramite cookies. L'ultima direttiva dell'Unione Europea, denominata E-Privacy (Direttiva 2009/136/CE), impone di modificare le normative vigenti nei vari paesi e di introdurre il meccanismo dell'opt-in, ossia della richiesta del consenso esplicito.

Esiste in realtà una terza modalità per acquisire indebitamente i dati dell'utente di Internet: il phishing.

Phishing. Alla lettera significa "pescare", nel caso specifico si riferisce alle informazioni. Questo sistema si basa su una sorta di frode elettronica, ossia sull'invio ad esempio di e-mail attraverso cui, fingendosi di essere la Banca o la Posta, si chiede all'utente di inserire i propri dati personali per garantire la continuità del servizio.

ISTRUZIONI

1. Pre-work

L'insegnante introduce il lavoro, presentando agli allievi tre situazioni su cui riflettere (Annex 1). Si tratta di tre brevi scenari sulla privacy, in cui due personaggi scelgono di comportarsi in modo opposto rispetto alle problematiche sollevate. Agli allievi si chiede di prendere posizione rispetto alle due opzioni di comportamento proposte e di spiegarne il perché. Le tre situazioni riguardano rispettivamente:

- la gestione consapevole dei propri dati personali nella registrazione ad una chat;
- l'espressione del consenso autenticamente informato nella creazione di un account di posta elettronica;
- l'attenzione e la cautela verso tentativi di furto di dati e fenomeni di phishing.

Sul piano operativo, l'insegnante organizza gli allievi a coppie e distribuisce loro la scheda contenente le tre situazioni (Annex 1).

Ogni coppia legge le tre situazioni, esprime le proprie preferenze sui comportamenti da tenere e ne argomenta il perché.

Il lavoro delle coppie viene presentato alla classe e discusso con i compagni, mentre l'insegnante annota alla lavagna i termini e i concetti chiave che emergono nel corso della discussione.

2. Work

A questo punto, gli allievi hanno gli elementi sufficienti per mettere a punto una piccola guida sulla privacy indirizzata agli utenti di Internet dal titolo: "Privacy: consigli per gli utenti". La guida dovrà contenere almeno quattro o cinque consigli utili per tutelare la privacy online. Per ogni consiglio, si dovrà dare anche una breve spiegazione su come procedere. Consigli che la guida potrà tipicamente contenere sono: (1) Usa password complesse, cercando di combinare lettere e numeri; (2) Non usare sempre la stessa password ovunque; (3) Non rivelare la tua password a terzi; (4) Non condividere più informazioni del necessario; (5) Controlla ciò che si scrive su di te in rete. Se sei preoccupato per tue informazioni o foto pubblicate su siti web altrui, chiedine la rimozione; (6) Leggi attentamente l'informativa sulla privacy prima di usufruire di qualsiasi servizio online (creazione account di posta elettronica, registrazione a un sito, download e installazione di software ecc.); se l'informativa è assente o incompleta, meglio evitare di fornire i propri dati; (7) Imposta il tuo programma di navigazione Internet sul livello medio di privacy; (8) Proteggi le tue informazioni installando sul tuo PC un firewall Internet; (9) Verifica che una pagina web sia sicura; (10) Usa un filtro anti-phishing.

Sul piano operativo, gli allievi lavorano in piccoli gruppi (max 4-5 persone). Potranno consultare siti sulla sicurezza in Internet. La guida potrà essere realizzata utilizzando un software per presentazioni multimediali.

3. Post work

Al termine dell'attività, i gruppi presentano la guida realizzata.

L'insegnante annota alla lavagna i punti che emergono nel corso della presentazione in modo da realizzare alla fine una guida unica e completa, da condividere con gli altri compagni della scuola.

MATERIALI

Annex 1 – Situazioni

Di seguito vi vengono presentate tre situazioni in cui vi siete forse trovati anche voi o in cui forse potreste ritrovarvi in futuro. Leggete attentamente il testo, discutete col vostro compagno ed esprimete le vostre preferenze rispetto alle due opzioni proposte. Provate a spiegare anche il perché delle vostre scelte. Tante più ragioni trovate, tante meglio è!

SITUAZIONE N. 1

Alessia e Daniela vogliono iscriversi ad una chat. Mentre si stanno iscrivendo, il gestore del servizio chiede di inserire le seguenti informazioni: data di nascita, classe frequentata, interessi personali e una foto. Alessia inserisce tutti i dati sostenendo che così non è mai morto nessuno, Daniela invece decide di non fornirli perché manca l'informativa sulla privacy. Secondo te chi delle due ha ragione?

- Alessia ha ragione: la chat è un ambiente virtuale, chi può farti male!
- Daniela ha ragione: la chat è un ambiente virtuale, ma è meglio non comunicare dati personali se non si sa che uso ne verrà fatto.

SITUAZIONE N. 2

Andrea ha deciso di crearsi un indirizzo di posta elettronica, ma essendo la prima volta, chiede aiuto a Giovanni. Mentre eseguono le varie procedure, i due amici si trovano ad un certo punto davanti ad una pagina in cui si chiede all'utente se accetta o meno i termini di servizio per il trattamento dei dati personali. Andrea si blocca e chiede a Giovanni di fermarsi perché vuole leggere le condizioni. Giovanni, invece, vuole accettare senza leggere per andare avanti e chiudere alla svelta. Secondo voi chi dei due ha ragione?

- Andrea ha ragione: la privacy è un tema delicato, prima di accettare, meglio leggere!
- Giovanni ha ragione: leggere o non leggere non cambia nulla, si perde solo tempo, tanto sono tutti uguali.

SITUAZIONE N. 3

Il nonno di Alice e Zoe ha ricevuto la seguente e-mail: "Gentile cliente, la tua password sta per scadere. Se vuoi continuare ad utilizzare il tuo conto bancario online, devi aggiornare la tua password inserendo i tuoi dati personali in questo form. Cordiali saluti, la tua Banca". Non sapendo come fare, il nonno chiede un aiuto alle nipotine. Dopo aver letto il messaggio, Alice dice al nonno che è meglio telefonare alla banca e verificare, mentre Zoe ritiene che sia una richiesta normale. Secondo voi chi dei due ha ragione?

- Alice ha ragione: bisogna stare attenti alle frodi elettroniche.
- Zoe ha ragione: non si può vivere nella paranoia!

4.3 The Big Brain

IMPARARE A GIOCARE, IMPARARE GIOCANDO

INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE

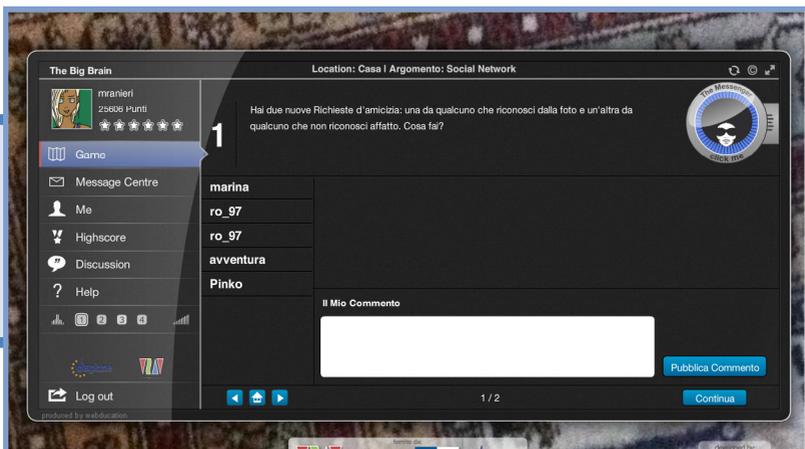
Al termine dell'attività e prima della valutazione finale, l'insegnante chiede di collegarsi al gioco "Big Brain", di posizionarsi nella location: Casa | Argomento: Social Network e di svolgere le attività qui proposte. In particolare chiede di rispondere ai quesiti finali, aggiungendo un commento per ogni risposta data e confrontando le proprie risposte con quelle fornite da altri nella sezione "Discussion".

INDICAZIONI PER GLI ALLIEVI

Ora sei pronto per affrontare le sfide di Big Brain. Vai nella Location: Casa | Argomento: Social Network. Per cominciare smaschera gli agenti in incognito inviati da Big Brain e poi passa alla sessione successiva. Se hai già giocato da questa location, riprova ugualmente.



Dopo aver smascherato gli agenti in incognito, rispondi ai due quesiti proposti dal gioco. **ATTENZIONE:** Aggiungi un commento per ogni risposta data, dando una spiegazione delle tue risposte.



Infine, vai nella sezione "Discussion", cerca un paio di commenti opposti ai tuoi e chiediti: "Sono sicuro di aver ragione? Se sì, quali argomenti potrei portare per convincere chi non la pensa come me?". Poi, confrontati con i tuoi compagni di classe e con l'insegnante!

4.4 VALUTAZIONE

Al termine delle attività, l'insegnante può sottoporre agli allievi le seguenti griglie di autovalutazione, una o più a seconda delle attività svolte. Una volta compilate, seguirà una discussione in classe per un riscontro.

Valutazione Attività A

UN GLOSSARIO PER LA PRIVACY

INDICATORE	RISPOSTE	EVENTUALE COMMENTO DELL'INSEGNANTE
Conoscenze e consapevolezza (rispetto alle attività individuali)		
Ho compreso il concetto di privacy?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho compreso le nozioni legate al concetto di privacy (dati personali, dati sensibili, consenso informato, garante etc.)?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho compreso le implicazioni di Internet per la privacy?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Responsabilità e partecipazione (rispetto alle attività di gruppo)		
Ho contribuito attivamente al lavoro del gruppo?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho partecipato attivamente alla discussione in classe?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Un glossario sulla privacy (rispetto alle attività del gruppo)		
Il glossario contiene almeno 3-4 termini rilevanti per parlare di privacy?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Le definizioni fornite sono state attinte da fonti affidabili e rielaborate?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Le definizioni fornite sono corrette (ossia sono simili alle definizioni dell'esperto contenute nella scheda)?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	

Valutazione Attività B

ESSERE O NON ESSERE...ONLINE?

INDICATORE	RISPOSTE	EVENTUALE COMMENTO DELL'INSEGNANTE
Comprensione e consapevolezza (rispetto alle attività individuali)		
Ho compreso quando può essere rischioso pubblicare informazioni personali?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho compreso quando e con quali accorgimenti si possono pubblicare informazioni personali?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Responsabilità e partecipazione (rispetto alle attività del gruppo)		
Ho contribuito attivamente al lavoro del gruppo?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho contribuito attivamente alla discussione in classe?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Analisi dei profili (rispetto alle attività individuali)		
Ho individuato almeno due situazioni di rischio nell'analisi dei profili?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho individuato almeno due situazioni vantaggiose nell'analisi dei profili?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Sono stato in grado di fare almeno un esempio delle situazioni considerate nell'analisi dei profili?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	

Valutazione Attività C

PRIVACY: CONSIGLI PER GLI UTENTI

INDICATORE	RISPOSTE	EVENTUALE COMMENTO DELL'INSEGNANTE
Consapevolezza e comprensione (rispetto alle attività individuali)		
Ho compreso il concetto di sicurezza online?	A) Sì, ad esempio. . . (completa) B) No, perché. . . (completa)	
Ho compreso il concetto di frode elettronica?	A) Sì, ad esempio. . . (completa) B) No, perché. . . (completa)	
Ho compreso come tutelare la mia privacy online?	A) Sì, ad esempio. . . (completa) B) No, perché. . . (completa)	
Responsabilità e partecipazione (rispetto alle attività)		
Mi sono impegnato attivamente nell'attività proposta?	A) Sì, ad esempio. . . (completa) B) No, perché. . . (completa)	
Ho contribuito attivamente alla discussione in classe?	A) Sì, ad esempio. . . (completa) B) No, perché. . . (completa)	
Privacy: guida per gli utenti (rispetto alle attività di gruppo)		
La guida sulla privacy online è chiara?	A) Sì, ad esempio. . . (completa) B) No, perché. . . (completa)	
La guida sulla privacy online è completa?	A) Sì, ad esempio. . . (completa) B) No, perché. . . (completa)	
La guida sulla privacy online è aggiornata?	A) Sì, ad esempio. . . (completa) B) No, perché. . . (completa)	

AUTORIALITÀ E CREATIVITÀ

5.1 OBIETTIVI

Negli ultimi anni, chiunque si sia ritrovato ad operare nella scuola, e/o in contesti educativi formali, si sarà imbattuto nel cosiddetto fenomeno del “copia e incolla”. Si tratta di una pratica ormai entrata a far parte degli usi di studenti grandi e piccoli, senza soluzione di continuità. Non è certo colpa delle tecnologie, ma la facilità con cui è possibile riprodurre contenuti digitali aumenta la tentazione. Al di là di certe letture superficiali, che si limitano a demonizzare gli adolescenti o le tecnologie, le problematiche in gioco sono molteplici. Ad esempio, siamo sicuri che gli allievi comprendano la differenza tra “citare” e “copiare”? Oppure: siamo certi che gli studenti sappiano come si fa una citazione? Cosa spinge gli allievi a limitarsi alla pratica del “copia e incolla” nel loro uso di Internet per realizzare elaborati?

E ancora: nell’era della produzione condivisa, supportata da tecnologie Web 2.0 e social network, come è possibile dire chi è l’autore di cosa? Prendiamo Wikipedia: chi sono gli autori di questo straordinario laboratorio di produzione sociale della conoscenza?

Questi interrogativi ci sollecitano a riflettere sul fatto che, se da un lato dilagano vecchie pratiche – come ad esempio quella del copiare – dall’altro emergono nuovi meccanismi di produzione del sapere a cui si affianca un diverso modo di concepire la nozione di “proprietà intellettuale”. Anche lo sviluppo delle licenze *Creative commons*, sulle quali torneremo più volte nel corso di questa unità, attesta un’evoluzione nelle modalità di concepire il cosiddetto diritto d’autore.

Questi sono i temi al centro di questa unità. Ma non basta. Se si riflette attorno alla produzione mediale e alle sue regole, si ragiona intorno al tema della creatività. Non è

infatti sufficiente dire ai ragazzi “Non copiate!”, ma occorre coinvolgerli in attività creative dalle quali gli allievi possano sentirsi effettivamente coinvolti.

In questo quadro, che si presenta sempre più complesso, come stimolare gli allievi ad utilizzare la rete in modo creativo e rispettoso del lavoro altrui? Come superare le tradizionali opposizioni (ad esempio, originale vs copiato) per spingersi verso forme di remix equo e creativo?

Questo percorso si propone di promuovere la capacità degli allievi di utilizzare in modo appropriato e creativo testi e contenuti multimediali online, rispettando da un lato le condizioni di utilizzo indicate dall’autore e dall’altro rielaborando fonti e materiali in forme personali e originali. In breve, il percorso si propone di favorire lo sviluppo negli studenti delle seguenti conoscenze e capacità/abilità:

- Comprensione del concetto di citazione (come si cita, perché si cita)
- Comprensione dei concetti di *Copyright** e *Copyleft**
- Comprensione del concetto di rielaborazione creativa in opposizione alla semplice pratica del “copia e incolla”
- Capacità di riutilizzare le fonti in modo appropriato
- Capacità di avvalersi delle licenze *Creative Commons**
- Capacità di rielaborare in modo creativo contenuti online

STRUTTURA, PREREQUISITI E STRUMENTAZIONI

Il percorso si articola in tre attività: la prima è dedicata al problema del cosiddetto “plagio elettronico”; la seconda riguarda la conoscenza delle condizioni d’uso delle licenze *Creative Commons*; la terza si focalizza sulla rielaborazione creativa di materiali online nel rispetto delle condizioni d’utilizzo. Le tre attività insieme affrontano le varie problematiche legate all’autorialità e creatività online, con attenzione rivolta sia agli aspetti positivi (rielaborazione creativa) sia a quelli problematici (riappropriazione indebita). L’insegnante può decidere se attuarle tutte oppure solo una o due di esse, tenendo presente però che la terza attività presuppone quelle precedenti. Le prime due attività possono richiedere una o due lezioni. La terza attività è più articolata e necessita di almeno tre lezioni.

Si presuppone che gli allievi sappiano utilizzare il browser, gli strumenti di videoscrittura e di presentazione multimediale.

Per lo svolgimento di queste attività sono necessari almeno 1PC/2 studenti e connessione a Internet. La presenza della lavagna interattiva multimediale in aula può facilitare attività di riflessione condivisa.

IL PERCORSO IN SINTESI

TITOLO: AUTORIALITÀ E CREATIVITÀ	
Breve descrizione	Il percorso propone tre attività volte a sviluppare consapevolezza sui concetti di autorialità e “plagio”, e a promuovere capacità creative di rielaborazione dei contenuti
Parole chiave	Plagio elettronico, Fair Use, Creative Commons, Open content, Remix
Target	Studenti di 14-16 anni e oltre
Durata	Durata complessiva: 17 ore Attività A - “Copia e incolla? No, grazie!”: 4 ore circa Attività B - “La parola al giudice”: 4 ore circa Attività C - “Uno spot per la rete!”: 8 ore circa “The Big Brain: Imparare a giocare, imparare giocando”: 30 min. circa Valutazione: 30 min
Prerequisiti	Saper utilizzare un browser, programmi di presentazione multimediale e videoscrittura
Modalità	Attività A - “Copia e incolla? No, grazie!”: a coppie Attività B - “La parola al giudice”: a coppie Attività C - “Uno spot per la rete!”: in gruppo “The Big Brain: Imparare a giocare, imparare giocando”: individuale Valutazione: individuale
Materiali e attrezzature	Almeno 1 PC/2 studenti; connessione a Internet; lavagna; carta e penna.
Software	Attività A - “Copia e incolla? No, grazie!”: non occorre software specifico Attività B - “La parola al giudice”: uno strumento di presentazione multimediale Attività C - “Uno spot per la rete!”: uno strumento di presentazione multimediale

5.2 ATTIVITÀ

Attività A

COPIA E INCOLLA? NO GRAZIE!

SCOPO

Lo scopo di questa attività è di far riflettere gli studenti sul problema del cosiddetto “plagio elettronico” per formarli all’uso adeguato delle fonti. Agli allievi viene richiesto inizialmente di riflettere sul concetto di “citazione” e di esplicitare le modalità in cui di solito riportano testi altrui all’interno dei propri. Successivamente viene proposto loro di effettuare una ricerca su tre citazioni per stabilirne autore, opera e anno, e di scrivere un breve testo contenente una delle citazioni identificate. Al termine dell’attività, si chiede agli allievi di condividere i risultati e di verificare se le citazioni sono state riportate nei testi correttamente come fonti.

DEL “PLAGIO ELETTRONICO”

Il fenomeno del cosiddetto “plagio elettronico”, attuato attraverso il noto “copia e incolla”, ha suscitato negli ultimi anni grande preoccupazione. Lo sviluppo del web ha favorito la pratica del copiare, grazie alla facilità con cui è possibile acquisire materiali dalla rete. Una strategia perseguita per fronteggiare il fenomeno, specie negli Stati Uniti, consiste nell’utilizzo di software “anti-plagio”. Altri autori suggeriscono invece di guardare al problema in termini più articolati, prendendo in considerazione le variabili psicologiche, emotive e culturali che possono indurre gli studenti a “copiare”.

Sotto il generico termine “plagio” possono infatti celarsi situazioni diverse, che vanno da effettivi casi di frode al melange di testi, senza esplicitare la fonte. Si tratta di due attività differenti: la frode può essere causata da stati emotivi come il panico e l’ansia oppure dalla mancanza di principi etici. Nel caso di melange testuali, invece, essi possono dipendere da un difetto di comprensione oppure da un’incapacità di esprimersi in termini personali su argomenti nuovi.

Una situazione ancora diversa è quella di una mancata citazione della fonte. Anche in questo caso le ragioni possono variare: è possibile che lo studente non sappia che le fonti vanno citate, oppure che ignori come si fa una citazione. Inoltre le stesse modalità di considerare i testi possono variare da una cultura all’altra: ad es., per la comunità afroamericana il linguaggio è un tesoro condiviso e la

citazione introduce un elemento di frattura.

Anche il concetto di plagio non è scontato. In Occidente, i filosofi della postmodernità hanno sottoposto a dura critica questa nozione, che sarebbe stata inconcepibile senza un richiamo alla filosofia moderna che ha posto le basi sul piano teorico per una sua concettualizzazione.

Infine, il caso Napster è indicativo di come la concezione corrente sui diritti di proprietà intellettuale mal si applichi alla cultura di rete.

E allora quali strategie educative si possono attuare per affrontare con intelligenza questo fenomeno? Le strade possono essere diverse, ma quello che conta è non reprimere ma progettare azioni formative che sollecitino l'allievo a riflettere criticamente sulle proprie pratiche cognitive e ad esercitare creativamente le proprie capacità di elaborazione personale, l'opposto quindi della semplice riproduzione.

ISTRUZIONI

1. Pre-work

Per iniziare il lavoro, l'insegnante avvia una discussione in classe sul concetto di citazione, sottoponendo agli alunni alcune domande quali:

- Sapete che cosa significa "citare" o "fare una citazione"?
- Sapete come si fanno le citazioni in un testo? Potete fare un esempio?
- Si possono citare solo testi scritti in un libro o anche testi online?
- Quando si citano testi online, sapete come si citano?
- Oltre ai testi, si possono citare parti di brani musicali o di film o di video?

Nel corso della discussione, l'insegnante sintetizza quanto va emergendo, registrando in particolare gli esempi di citazione proposti dagli alunni.

E' importante conservare questa sintesi, che sarà riproposta al termine dell'attività per una discussione in classe.

2. Work

Dopo aver sollecitato gli allievi a riflettere sul concetto di citazione e sulle modalità in cui ciascuno di loro cita testi o altri contenuti, l'insegnante introduce un'attività dal titolo "A caccia di citazioni" (Annex 1), il cui scopo è quello di far esercitare gli allievi su come utilizzare i testi altrui nei propri elaborati.

Gli alunni vengono divisi a coppie. L'insegnante distribuisce la scheda dell'attività e spiega la consegna. L'attività si articola in due parti:

RICERCA: nella scheda consegnata, gli allievi trovano tre citazioni tratte da autori e/o testi famosi. Per ogni citazione devono risalire, specificandolo nella scheda, all'autore (chi?), al luogo da cui proviene la citazione (dove?) e alla data del testo (originale o riedizione) da cui proviene la citazione (quando?).

COMPOSIZIONE: una volta identificate le fonti, gli allievi dovranno produrre un breve elaborato di 15-20 righe, incorporando nel proprio testo una delle citazioni identificate.

Per la ricerca sulle citazioni gli allievi possono avvalersi di Internet.

Prima di avviare l'attività è opportuno che l'insegnante prenda visione dei testi, in modo da individuare i riferimenti bibliografici utili per dare un feedback agli studenti al termine dell'attività. Ad ogni modo, la prima citazione è tratta dall'"Etica Nicomachea" di Aristotele, la seconda da "Il vecchio e il mare" di Hemingway, la terza proviene dal celebre discorso tenuto da Martin Luther King il 28 agosto del 1963 davanti al Lincoln Memorial di Washington al termine di una marcia di protesta per i diritti civili.

3. Post work

Al termine dell'attività, ogni coppia condivide con la classe il risultato del proprio lavoro.

L'insegnante appunta sulla lavagna le citazioni e il modo in cui sono state incorporate nel testo prodotto dagli allievi.

L'insegnante confronta le annotazioni iniziali sulle modalità di citazione con quelle raccolte al termine dell'attività per evidenziare differenze e somiglianze. Successivamente, spiega in che modo vanno riportate le citazioni nei testi, utilizzando eventualmente esempi corretti realizzati dagli allievi.

L'attività si conclude con una riflessione condivisa sull'inadeguatezza del "copia e incolla" e con un esercizio di autocorrezione, in cui ogni coppia rivede il testo realizzato e lo modifica sulla base delle indicazioni fornite dall'insegnante.

MATERIALI

Annex 1- A caccia di citazioni...

Nella tabella sottostante, troverete una serie di citazioni di personaggi famosi. Mettetevi nei panni di un detective e provate a scoprire chi ha pronunciato o scritto queste frasi, dove e quando. Per la vostra indagine è consigliabile utilizzare Internet.

CITAZIONE	CHI?	DOVE?	QUANDO?
<i>"L'amicizia perfetta, invece, è l'amicizia degli uomini buoni e simili per virtù: costoro, infatti, vogliono il bene l'uno dell'altro, in modo simile, in quanto sono buoni, ed essi sono buoni per se stessi."</i>			
<i>"Ora non è il momento di pensare a quello che non hai. Pensa a quello che puoi fare con quello che hai."</i>			
<i>"Io ho davanti a me un sogno, che un giorno sulle rosse colline della Georgia i figli di coloro che un tempo furono schiavi e i figli di coloro che un tempo possedettero schiavi, sapranno sedere insieme al tavolo della fratellanza."</i>			

Ora che avete terminato la vostra ricerca, provate a scrivere una breve composizione di circa 15-20 righe, riportando nel testo una delle citazioni trovate. Al termine dell'attività, discutete del vostro lavoro con i compagni e l'insegnante.

Attività B

LA PAROLA AL GIUDICE

SCOPO

Lo scopo di questa attività è di avvicinare gli allievi ai concetti di diritto d'autore, *Copyright*, *Copyleft* e *Creative Commons*. Agli allievi viene richiesto, prima, di riflettere su esperienze personali di uso dei contenuti multimediali presenti in Internet, e successivamente di analizzare tre casi di uso di materiale rilasciato sotto licenza *Creative Commons* allo scopo di comprendere quali comportamenti sono leciti e quali no, alla luce delle condizioni d'utilizzo stabilite dall'autore. Al termine dell'attività si ripropone agli allievi di riflettere sulle proprie esperienze personali e di valutare l'appropriatezza delle proprie pratiche e azioni sulla base di quanto appreso.

COPYRIGHT, COPYLEFT, CREATIVE COMMONS

Le opere dell'ingegno di carattere creativo (ad es., libri, film, musica etc.) sono tutelate dal cosiddetto diritto d'autore (come si dice in Italia e in Europa) o *Copyright* (come è noto nei paesi anglosassoni). La tutela consiste in una serie di diritti esclusivi di utilizzazione economica dell'opera e di diritti morali a tutela della personalità dell'autore. Negli ultimi anni, è andata affermandosi una visione alternativa su questi temi, attraverso il concetto di *Copyleft*. Il *Copyleft* è inteso come un sistema di clausole legali che non mette in discussione totalmente il diritto d'autore ma, appoggiandosi su quest'ultimo, ne fornisce una diversa interpretazione, assegnando in modo diverso i diritti ai soggetti. Ad esempio, nel *Copyright* la maggior parte dei diritti, incluse la riproduzione e la modifica, appartengono all'autore, mentre in molte licenze di tipo *Copyleft* questi diritti sono trasferiti all'utilizzatore. Nello spirito del *Copyleft*, nel 2001, Lessig e altri fondarono *Creative Commons* (CC, <http://www.creativecommons.it> o <http://creativecommons.org/>), un'organizzazione non profit dedicata all'ideazione ed al mantenimento di licenze per l'open content (contenuti aperti). Oggi le licenze CC sono molto note: ne fanno uso Wikipedia e molti siti web di condivisione di contenuti (per es., Flickr o Slideshare).

Le clausole che regolano i diritti concessi agli utilizzatori attraverso le licenze CC sono:

- **BY – Attribuzione:** Questa clausola è sempre presente (è l'unica obbligatoria) e indica che chi volesse riutilizzare il contenuto deve indicare l'autore dell'opera in modo tale da attribuirne la corretta proprietà intellettuale. Se questa è la sola clausola utilizzata, l'autore consente in questo caso ad altri di copiare, modificare, ridistribuire (anche a scopo di lucro) il contenuto originale, a patto che sia citato l'autore.
- **NC – Non uso commerciale:** Questa clausola prescrive che il contenuto non possa essere utilizzato a scopi commerciali da persone diverse dall'autore. Va detto che la questione dell'uso commerciale non è sempre semplice da sciogliere.
- **ND – Non opere derivate:** La clausola ND impedisce la modifica, rielaborazione, traduzione, riutilizzo del contenuto in altre forme. Pertanto, solo l'autore può manipolare l'opera per modificarla, tradurla o rielaborarla.
- **SA – Condividi con la stessa licenza:** Implica che il contenuto può essere modificato e rielaborato da parte di terzi ma costoro devono poi utilizzare lo stesso identico tipo di licenza per i prodotti basati sul contenuto originale.

ISTRUZIONI

1. Pre-work

Per iniziare il lavoro, l'insegnante avvia una discussione in classe sui concetti di diritto d'autore e *Copyright*, sottoponendo agli alunni alcune domande quali:

- Avete mai sentito parlare di diritto d'autore e *Copyright*? Se sì, in quali occasioni?
- Che cosa significa che un'opera come un film o un brano musicale non possono essere piratati?
- Qualcuno dei vostri conoscenti ha mai adottato un comportamento che forse viola il *Copyright*? Potete fare un esempio?
- Sapete quali sono le conseguenze derivanti dalla violazione del diritto d'autore e *Copyright*?

Nel corso della discussione, l'insegnante sintetizza quanto va emergendo, evidenziando alla lavagna concetti ed informazioni quali: a) termini chiave utilizzati per definire il concetto di diritto d'autore e *Copyright*; b) elenco di azioni esemplificative di comportamenti che violano il diritto d'autore e il *Copyright*; c) elenco delle possibili conseguenze.

È importante conservare questa sintesi, che sarà riproposta al termine dell'attività per una discussione in classe.

2. Work

L'attività prosegue con un avanzamento sui concetti oggetto dell'unità. In particolare, l'insegnante introduce il concetto di *Creative Commons*, chiede agli allievi se ne hanno mai sentito parlare e ne spiega la funzione e le caratteristiche. A questo scopo l'insegnante può avvalersi delle informazioni contenute nella scheda di questa attività e di quelle presenti nel sito delle licenze *Creative Commons* (<http://creativecommons.org/licenses>). È importante che l'insegnante si soffermi soprattutto sull'iconografia tipica dei *Creative Commons*.

Dopo aver introdotto il concetto di *Creative Commons*, l'insegnante spiega la consegna di lavoro che gli allievi dovranno svolgere in gruppi di 3-4 persone. L'attività si intitola " *Creative Commons*: come usarli? La parola al Giudice" (Annex 1). Agli allievi è richiesto di mettersi nei panni di un giudice, di analizzare e valutare tre casi relativi all'impiego di materiali digitali rilasciati sotto licenza *Creative Commons* e di stabilire quali usi sono compatibili con le condizioni d'uso decise dall'autore e quali no, pronunciando anche una sentenza finale.

Al termine dell'attività di analisi e valutazione, ogni gruppo presenta in classe i propri risultati illustrando le proprie argomentazioni. Parallelamente, l'insegnante avrà cura di alimentare il dibattito organizzando la discussione come segue:

- Abbinare i gruppi creando delle diadi (coppie di gruppi), in cui si alternano i ruoli di "presentatore" vs "valutatore";
- Chiedere al gruppo "presentatore" di illustrare il proprio lavoro e al gruppo "valutatore" di esprimere il proprio accordo/disaccordo, motivando la propria posizione;
- Segue una replica da parte del gruppo "presentatore" e poi l'insegnante chiude.

3. Post work

L'attività si conclude recuperando le esperienze personali, legate all'uso e riuso di materiali digitali. L'insegnante chiede di tornare a riflettere su queste esperienze, rilegendole alla luce di quanto appreso, e di integrare con ulteriori esperienze personali, non indicate all'inizio, perché non riconosciute problematiche, ma ora vissute come tali.

MATERIALI

Annex 1- Creative Commons: come usarli? La parola al Giudice

I contenuti multimediali presenti su Internet sono pubblicati sotto specifiche condizioni che ne regolano l'utilizzo. Un tipo particolare di licenza, di cui avrete già sentito parlare, è *Creative Commons*. Per capire meglio come funziona questa licenza, vi proponiamo di mettervi nei panni di un giudice e di analizzare i casi sotto riportati. Dopo averli analizzati, dovete formulare una sentenza sull'appropriatezza o meno di alcuni comportamenti rispetto alle condizioni d'uso.

Per informazioni sulle licenze *Creative Commons*, visitate il seguente sito: <http://creativecommons.org/licenses>.

CASO N. 1

Lucia vuole realizzare una presentazione in Power Point sulle bellezze artistiche della Sicilia. A questo scopo, comincia a cercare immagini in Flickr, una banca dati pubblica di foto e immagini. Attraverso la sua ricerca, trova alcune bellissime foto dei templi greci situati nell'isola italiana.

Le foto riportano le seguenti icone ad indicare le condizioni di utilizzo:



Date le suddette condizioni di utilizzo, che cosa può fare Lucia?

AZIONI DI LUCIA	VERO	FALSO
Lucia può utilizzare la foto, modificarla e distribuirla senza necessariamente citare l'autore		
Lucia può utilizzare la foto, modificarla e distribuirla solo a scopo commerciale		
Lucia può utilizzare la foto, ma non può modificarla, adattarla		

Sentenza: Se Lucia (specificare le azioni non consentite)....., allora viola le condizioni d'uso della risorsa digitale.

CASO N. 2

Antonio vuole creare una base musicale per un pezzo da presentare al concerto di fine anno scolastico. Decide di dare un'occhiata in YouTube per trovare qualche brano da rimixare. Cerca solo tra i video rilasciati sotto licenza *Creative Commons* e ne trova un paio che riportano le seguenti condizioni di utilizzo:



Considerando le suddette condizioni di utilizzo, che cosa deve/può fare Antonio?

AZIONI DI ANTONIO	VERO	FALSO
Antonio può utilizzare i video, modificarli e distribuirli, ma deve citare l'autore		
Antonio può utilizzare i video, modificarli e distribuirli ma solo a scopo non commerciale		
Antonio può utilizzare i video, ma solo alle condizioni di utilizzo stabilite dall'autore		

Sentenza: Se Antonio (specificare le azioni consentite)....., allora non viola le condizioni d'uso della risorsa digitale.

CASO N. 3

Giovanna ha trovato un libro online pubblicato sotto licenza *Creative Commons*. Il libro è molto interessante ma è in lingua straniera, quindi molti dei suoi amici non possono leggerlo. Per condividere il libro, decide di tradurlo. Prima però di procedere Giovanna verifica le condizioni di utilizzo dell'opera e trova le seguenti clausole:



Considerando le suddette condizioni di utilizzo, che cosa deve/può fare Giovanna?		
AZIONI DI GIOVANNA	VERO	FALSO
Giovanna può utilizzare il testo, citando la fonte, ma non può tradurlo		
Giovanna può tradurre il testo, ma non può farne un uso commerciale		
Giovanna può tradurre il testo e può farne un uso commerciale		

Sentenza: Se Giovanna (specificare le azioni non consentite)....., allora viola le condizioni d'uso della risorsa digitale.

Attività C

UNO SPOT PER LA RETE

SCOPO

Lo scopo di questa attività è di stimolare gli allievi ad un uso creativo e rispettoso dei contenuti online. Agli allievi viene prima richiesto di riflettere su un messaggio chiave che si vuole comunicare su Internet (in termini di opportunità e/o di rischi) e successivamente di realizzare un piccolo spot sul messaggio individuato, avvalendosi di materiali multimediali trovati online. Al termine dell'attività gli allievi devono presentare il loro lavoro alla classe e valutare se le immagini o ogni altro materiale utilizzato nello spot, siano stati utilizzati in modo rispettoso delle condizioni d'uso stabilite dagli autori dei materiali riutilizzati.

CONTENUTI APERTI: BANCHE DATI, PORTALI, SERVIZI WEB

Esistono oggi molteplici banche dati e servizi web based per il reperimento di contenuti multimediali digitali rilasciati sotto licenza *Creative Commons* (CC) e/o per uso gratuito. Conoscere questi ambienti è importante per evitare di correre il rischio di violare il copyright... magari senza nemmeno esserne pienamente consapevoli.

In questa breve scheda di approfondimento, riportiamo alcuni indirizzi utili dove trovare materiale audio, video o fotografico utilizzabile sotto licenza CC oppure in modo gratuito.

Per le foto e le immagini esistono moltissime risorse come ad esempio:

- Flickr (<http://www.flickr.com>): è un ricchissimo ambiente per cercare e condividere foto, caratterizzato da facilità d'uso ed una community molto ampia. Flickr è una collezione di foto individuali che possono essere condivise e riutilizzate; è libero e necessita una registrazione solo se si vuole iniziare a scaricare, editare e taggare le proprie immagini digitali.
- MorgueFile (<http://www.morguefile.com>): contiene immagini digitali gratuite, utilizzabili anche per scopi commerciali. L'archivio include oltre 50 mila immagini, organizzate in categorie (Animali, Oggetti, Persone e Scene), all'interno delle quali l'utente può effettuare ricerche.
- Ourmedia.org (<http://www.ourmedia.org>): Ourmedia è una risorsa nuova online ancora in versione alpha che raccoglie contenuti multimediali da condividere e riutilizzare da parte del maggior numero possibile di persone.
- OpenPhoto (<http://www.openphoto.net>): è una community nata con lo scopo di unire fotografi e utenti nella condivisione di foto rilasciate sotto la licenza *Creative Commons*. Contiene un database con motore di ricerca integrato in piattaforma open source.

Per la musica si può consultare:

- BeatPick (www.beatpick.com): ha raccolto negli ultimi anni un catalogo di brani di qualità che possono essere usati per film, tv e pubblicità. Con Beatpick.com è possibile ricercare un brano e poi ottenerlo in licenza *Creative Commons* in pochi minuti ed online. I progetti non commerciali possono utilizzare la musica gratuitamente, a patto di inserire sempre le fonti per Beatpick.com e per il musicista. Interfaccia in italiano, utile motore di ricerca per generi musicali, vocale/strumentale, modalità musicale.

Per i suoni si veda:

- Freesound (www.freesound.org): Freesound Project ha come scopo la creazione di un grande database collaborativo di suoni, rilasciati sotto licenza *Creative Commons*.

Un altro servizio ancora in fase di testing è:

- **CC Search (<http://search.creativecommons.org>): servizio specializzato per la ricerca di contenuti Web pubblicati con licenza *Creative Commons*. CC Search è ancora in beta e non supporta thumbnail. Ha ancora una qualità bassa nel ricercare e supportare ricerche visuali ma ha ampie prospettive di miglioramento.**

ISTRUZIONI

1. Pre-work

L'insegnante introduce l'attività, illustrandone obiettivi e finalità. In breve, comunica agli allievi che dovranno realizzare uno spot su un qualche aspetto di Internet, avvalendosi di contenuti multimediali trovati online. Da dove partire? Il punto di partenza non può che essere un brainstorming su Internet e i suoi aspetti, con domande del tipo:

- Che cos'è Internet per voi?
- Quali sono i principali rischi di Internet?
- Quali sono le principali opportunità di Internet?
- C'è un messaggio chiave che vorreste comunicare su Internet?

Nel corso della discussione, l'insegnante sintetizza quanto va emergendo, evidenziando alla lavagna i concetti fondamentali che vanno via via emergendo e appuntando i nomi degli allievi che li hanno formulati (per la formazione dei gruppi).

Al termine del brainstorming, l'insegnante crea gruppi di 4-5 membri sulla base dell'affinità di idee/spunti/interessi emersi durante il brainstorming.

2. Work

A questo punto, gli allievi sono stati organizzati in piccoli gruppi. Lo scopo del gruppo è quello di realizzare uno spot su Internet attraverso il quale comunicare al mondo esterno un messaggio rappresentativo della valore che Internet ha per loro. Questo messaggio può focalizzarsi su un aspetto negativo oppure su uno positivo; può essere metaforico o esplicito; si può basare su immagini fisse o in movimento; può prevedere un accompagnamento musicale o solo una voce narrante o il silenzio; può essere fatto di sole immagini o anche di testo. Le possibili combinazioni sono molteplici, l'importante è che lo spot sia efficace ed equo, ossia che sia in grado di comunicare in modo efficace un'idea su Internet e lo faccia avvalendosi di contenuti online riutilizzati nel rispetto delle condizioni d'uso stabilite dall'autore. A questo scopo gli studenti potranno avvalersi di un piccolo prontuario di consigli (Annex1). Inoltre, sarà cura dell'insegnante suggerire agli allievi alcuni siti di partenza in cui trovare materiali multimediali libera-

mente utilizzabili.

Sul piano operativo, è opportuno che gli allievi:

- Stabiliscano ruoli e compiti all'interno del gruppo (ad esempio, coordinatore, redattore, cercatore di immagini etc.);
- Stabiliscano un'agenda di lavoro, con tempi e consegne;
- Definiscano maggiormente in fase iniziale l'idea sulla quale lavorare;
- Realizzino uno storyboard a supporto della progettazione e realizzazione dello spot;
- Consultino data base online free di immagini e contenuti multimediali.

3. Post work

Al termine dell'attività, i gruppi presentano lo spot realizzato, spiegano quali sono le condizioni d'uso dei materiali multimediali utilizzati nello spot e trovati online, dimostrano di aver rispettato le condizioni d'uso stabilite dagli autori dei contenuti riutilizzati.

Infine, ogni gruppo decide sotto quali condizioni pubblicare online il proprio spot, selezionando una delle opzioni delle licenze *Creative Commons*.

MATERIALI

Annex 1 – Consigli per uno spot equo ed efficace

Dovete realizzare uno spot multimediale su Internet?

Ecco di seguito qualche consiglio:

Consiglio 1. Meglio un solo messaggio chiaro che tanti messaggi confusi...in altri termini: lavorate su un'idea chiave, l'attenzione è una risorsa preziosa

Consiglio 2. "Più" non vuol dire "meglio"...ossia: non è detto che l'uso di tante immagini o tante animazioni rendano la comunicazione più efficace. Meglio selezionare poche immagini, ma significative

Consiglio 3. Verifica le licenze d'uso: prima di utilizzare qualsiasi contenuto, verifica quali sono le condizioni d'utilizzo stabilite dall'autore e regolati di conseguenza

Consiglio 4. Consulta data base di materiali multimediali free o open... esistono diversi data base dove trovare contenuti multimediali (audio, immagini, video) free o rilasciati sotto licenza *Creative Commons*

Consiglio 5. Per le immagini utilizza Flickr (www.flickr.com)... qui potrai trovare molte foto; imposta l'opzione che consente di ricercare solo contenuti rilasciati sotto licenza *Creative Commons* e procedi

Consiglio 6. Per la musica utilizza BeatPick (www.beatpick.com)... un catalogo di brani di qualità che possono essere usati per film, tv e pubblicità

Consiglio 7. Per i suoni utilizza Freesound (www.freesound.org) ... un grande database collaborativo di suoni, rilasciati sotto licenza *Creative Commons*

5.3 The Big Brain

IMPARARE A GIOCARE, IMPARARE GIOCANDO

INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE

Al termine dell'attività e prima della valutazione finale, l'insegnante chiede di collegarsi al gioco Big Brain, di ripercorrere tutte le location e di ripensare al gioco con uno sguardo più distante, provando a riflettere su ciò che si è appreso attraverso il gioco. Per condividerlo con gli altri, l'insegnante invita gli allievi a sintetizzare quanto appreso con uno spot promozionale di Big Brain, costituito da cinque parole, e a condividere lo spot nella sezione "Discussion".

INDICAZIONI PER GLI ALLIEVI

Ora sei pronto per affrontare la sfida delle sfide! Collegati a Big Brain e guardati attorno... Ripercorri tutte le Locations, ripensa al gioco con uno sguardo più distante e chiediti: "Cosa mi ha insegnato Big Brain?". Prova a trovare una risposta in cinque parole e crea uno spot promozionale (tipo slogan o messaggio pubblicitario) su questo gioco.

Una volta che hai trovato lo spot giusto, vai nella sezione "Discussion" e lancia lo spot. Confronta il tuo spot con quello dei compagni virtuali. Poi, confrontati con i tuoi compagni di classe e con l'insegnante.



5.4 VALUTAZIONE

Al termine delle attività, l'insegnante può sottoporre agli allievi le seguenti griglie di autovalutazione, una o più a seconda delle attività svolte. Una volta compilate, seguirà una discussione in classe per un riscontro.

Valutazione Attività A COPIA E INCOLLA? NO GRAZIE!

INDICATORE	RISPOSTE	EVENTUALE COMMENTO DELL'INSEGNANTE
Conoscenze e consapevolezza (rispetto alle attività individuali)		
Ho compreso il concetto di citazione?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho compreso come si fa una citazione all'interno di un testo?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho compreso le implicazioni negative del copia e incolla?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Responsabilità e partecipazione (rispetto alle attività di gruppo)		
Ho contribuito attivamente al lavoro del gruppo?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho partecipato attivamente alla discussione in classe?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
A caccia di citazioni (rispetto alle attività del gruppo)		
Abbiamo individuato almeno due delle tre citazioni?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Abbiamo coerentemente elaborato un testo integrando una delle tre citazioni?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Abbiamo inserito la citazione nel testo in modo adeguato?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	

Valutazione Attività B

LA PAROLA AL GIUDICE

INDICATORE	RISPOSTE	EVENTUALE COMMENTO DELL'INSEGNANTE
Comprensione e consapevolezza (rispetto alle attività individuali)		
Ho compreso i concetti di diritto d'autore e di <i>Copyright</i> ?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho compreso il concetto di <i>Copyleft</i> e di <i>Creative Commons</i> ?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Responsabilità e partecipazione (rispetto alle attività di gruppo)		
Ho contribuito attivamente al lavoro del gruppo?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho partecipato attivamente alla discussione in classe?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Analisi dei casi e sentenze (rispetto alle attività di gruppo)		
Abbiamo interpretato correttamente il caso 1?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Abbiamo interpretato correttamente il caso 2?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Abbiamo interpretato correttamente il caso 3?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	

Valutazione Attività C

UNO SPOT PER LA RETE

INDICATORE	RISPOSTE	EVENTUALE COMMENTO DELL'INSEGNANTE
Consapevolezza e comprensione (rispetto alle attività individuali)		
Ho compreso il concetto di rielaborazione creativa (in opposizione al copia e incolla)?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho compreso il concetto di uso rispettoso di contenuti multimediali in riferimento alle condizioni di utilizzo stabilite dall'autore?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Responsabilità e partecipazione (rispetto alle attività individuali)		
Mi sono impegnato attivamente nell'attività proposta?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Ho contribuito attivamente alla discussione in classe?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
Uno spot per la rete (rispetto alle attività di gruppo)		
Lo spot è efficace sul piano comunicativo?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
I contenuti multimediali utilizzati sono pertinenti?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	
I contenuti multimediali utilizzati sono stati utilizzati nel rispetto delle condizioni d'uso stabilite dall'autore?	A) Sì, ad esempio... (completa) B) No, perché... (completa)	

GLOSSARIO

AVATAR: nel gergo di Internet, designa l'alter ego digitale di chi interagisce in ambienti virtuali e assume di solito la forma di un'immagine scelta per autorappresentarsi online.

BLOG: deriva dalla contrazione di web e log, e indica un tipo di applicazioni ideate per facilitare la scrittura e la pubblicazione online. Attraverso un *blog* è possibile scrivere rapidamente note, pensieri, riflessioni, testi di qualunque tipo, all'interno di una pagina web.

COMUNICAZIONE MEDIATA DAL COMPUTER: forma di comunicazione che passa attraverso la mediazione di un computer (collegato alla rete). Si basa spesso sulla comunicazione scritta (e-mail, chat, web forum), ma può anche avvalersi del canale audiovisivo (audio video conferenza).

COOKIES: piccoli programmi utilizzati per registrare le informazioni sulla navigazione dell'utente.

COPYRIGHT: riguarda le opere dell'ingegno di carattere creativo (ad es., libri, film, musica etc.) e consiste in una serie di diritti esclusivi di utilizzazione economica dell'opera e di diritti morali a tutela della personalità dell'autore.

COPYLEFT: alternativo al copyright, designa un sistema di clausole legali che non nega completamente il diritto d'autore ma ne fornisce una diversa interpretazione, assegnando in modo diverso i diritti ai soggetti.

CREATIVE COMMONS: tipo di licenza che permette agli autori di trasmettere a terzi alcuni dei diritti di *copyright* di cui sono titolari tra cui: l'uso dell'opera originale e di quelle derivate con la semplice attribuzione di paternità (*Attribution*); l'uso per scopi esclusivamente non commerciali (*Noncommercial*); l'uso esclusivo di copie identiche e non derivate (*No Derivative Works*); e infine l'uso di opere derivate esclusivamente sotto una licenza identica alla licenza che regola l'opera iniziale (*Share Alike*).

CULTURA PARTECIPATIVA: l'espressione risale a Jenkins et al. (2006) e sta a significare «una cultura con barriere relativamente basse all'espressione artistica e all'impegno civico, con un forte supporto alla creazione e condivisione delle proprie creazioni, e forme di mentorship informale attraverso cui ciò che i più esperti conoscono viene trasmesso ai novizi. Una cultura partecipativa è anche una cultura in cui i membri credono che i propri contributi abbiano valore, e si sentono in una qualche relazione con gli altri, o almeno si preoccupano di ciò che le altre persone pensano su ciò che hanno creato» (p. 3).

CYBERBULLISMO: comportamenti aggressivi, molesti o violenti attuati attraverso strumenti della comunicazione elettronica come email, forum, chat, social network etc.

DIGITAL DIVIDE: espressione che in prima approssimazione sta ad indicare il divario esistente tra coloro che hanno accesso alle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) e coloro che non lo hanno. In una accezione più articolata, esso indica il divario tra individui, organizzazioni e aree geografiche non solo rispetto all'accesso alle TIC (accesso tecnico), ma anche in relazione alle conoscenze e capacità necessarie per beneficiare delle TIC (accesso sociale).

DIGITAL STORYTELLING: questa tecnica, ideata da Joe Lambert e Dana Atchley negli anni '90, si basa sulla combinazione di narrazione e impiego dei linguaggi multimediali.

E-ENGAGEMENT: nuove forme di impegno civico e cittadinanza attiva, consentite dall'utilizzo dei nuovi media digitali e ispirate ai principi della «cultura partecipativa» (> Jenkins).

E-EXCLUSION: Esclusione elettronica dovuta agli effetti del digital divide (vedi Digital Divide)

E-INCLUSION: termine che si afferma, a partire dal nuovo millennio, nel lessico istituzionale europeo per riferirsi alle politiche e alle azioni orientate a realizzare "una società dell'informazione per tutti" con particolare riguardo alle fasce sociali svantaggiate.

FLAMING: comportamenti ostili online che si manifestano attraverso l'invio di messaggi offensivi e insulti.

LURKING: designa il comportamento di coloro che, ad esempio, sono iscritti ad un web forum, ma raramente o mai partecipano alla discussione, inviando propri contributi, mentre invece leggono i messaggi postati dagli altri.

MALWARE: virus creato con il solo scopo di danneggiare il PC sul quale viene eseguito.

MOTORE DI RICERCA: strumento che consente di localizzare informazioni online, attraverso l'indicazione di una o più parole chiave. Funziona in modo automatico e senza filtri umani.

NETIQUETTE: etichetta di rete. Regole di buon comportamento che si devono osservare interagendo in Internet

PHISHERS: e' il nome dato a coloro che organizzano frodi elettroniche, come ad esempio l'invio di e-mail attraverso cui, fingendosi di essere la Banca o la Posta, si chiede all'utente di inserire i propri dati personali per garantire la continuità del servizio.

PODCASTING: tecniche dirette alla produzione, condivisione e fruizione in rete di materiali audio e/o video. L'elemento base è una registrazione audio e/o video più o meno sofisticata che può essere fruita direttamente online o scaricata per l'ascolto o visione offline.

STORYBOARD: strumento utilizzato per descrivere le schermate di un prodotto multimediale, specificando sequenza per sequenza i contenuti, testuali e/o multimediali, che lo compongono.

OPEN EDUCATIONAL RESOURCES: materiali e risorse didattiche presenti sul web, offerte gratuitamente e in modo aperto a chiunque, per scopi educativi.

SEWCOM: E' un acronimo che sta per Search the Web with Concept Maps. Si tratta di un metodo che si avvale delle mappe concettuali come strumento metacognitivo per cercare, costruire e rielaborare le informazioni online (vedi Petrucco, 2002).

SITI DI SOCIAL NETWORK (SSN): i social network appartengono ad una particolare categoria di siti caratterizzata dal fatto che i profili degli utenti e i commenti pubblicati sulle bacheche dei profili formano una rete sociale virtuale attraversabile.

SPAMMING: espressione utilizzata per indicare qualsiasi tentativo di inviare un messaggio via Internet a qualcuno che non può scegliere di non riceverlo.

TROLLING: nel gergo di Internet, indica il comportamento di una persona che interagisce con gli altri utenti con messaggi fuori tema, provocatori o insensati per disturbare la comunicazione e fomentare conflitti.

VIRUS: i virus informatici sono un particolare tipo di software che si esegue sul computer dell'utente a sua insaputa, infettando o danneggiando il PC e portando a compimento lo scopo per il quale è stato programmato.

WEB 2.0: coniato da Tim O'Reilly nel 2005, è utilizzato per indicare il web di seconda generazione che include applicazioni che consentono agli utenti di comunicare, condividere risorse e socializzare online, permettendo agli utenti di essere non solo consumatori ma anche creatori di contenuti.

WEBQUEST: attività di ricerca basata sull'utilizzo parziale o totale di risorse informative presenti sul web.

WIKI: sito web che consente a più utenti contemporaneamente di creare e modificare le sue pagine, in maniera collaborativa.

WIKIQUETTE: regole di buon comportamento che si devono osservare interagendo in un wiki.

BIBLIOGRAFIA

BENNETT W. L., *Changing Citizenship in the Digital Age*, in L. W. BENNETT (ed), *Civic Life Online*, Cambridge, MIT Press, Cambridge, MA 2007, pp. 1–24.

BRADLEY K., *Internet Lives: Social Context and Moral Domain in Adolescent Development*, «New Directions for Youth Development», 108, 2005, pp. 57–76.

BUCKINGHAM D., *Beyond technology. Children's learning in the age of digital culture*, Polity Press, Cambridge 2007.

BUCKINGHAM D. (ed), *Youth, Identity, and Digital Media*, The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation, Chicago, IL 2008.

BURBULES N. C., *Digital Texts and Future of Scholarly Writing and Publication*, «Journal of Curriculum Studies», 30, 1, 1998, pp. 105-124.

CALVANI A., FINI A., RANIERI M., *Assessing digital competence in Secondary Education – Issues, Models, Instruments*, in M. LEANING (ed), *Issues in Information and Media literacy. Education, Practice and Pedagogy*, Informing Science Press, Santa Monica (CA) 2009, pp. 153-172.

CALVANI A., FINI A., RANIERI M., PICCI P., *Are young generations in secondary school digitally competent? A study on Italian teenagers*, «COMPUTERS & EDUCATION», 58, 2012, pp. 797-807.

DCSF, *The impact of the commercial world on children's wellbeing: report of an independent assessment*, DCSF, London 2009. In *Internet*: <http://publications.education.gov.uk/eOrderingDownload/00669-2009DOM-EN.pdf>.

ECO U., *Apocalittici e integrati: comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*, Bompiani, Milano 1964

FIELDER A., GARDNER W., NAIRN A., PITT P., *Fair game? Assessing commercial activity on*

children's favourite websites and online environments, National Consumer Council and Childnet International, London 2007.

FLORIDI L., SANDERS J. W., *Internet Ethics: The Constructionist Values of Homo Poieticus*, in R. CAVALIER (ed), *The Impact of the Internet on Our Moral Lives*, SUNY Press, Albany 2005, pp. 195–214.

HIMANEN P., *L'etica hacker e lo spirito dell'età dell'informazione*, Feltrinelli, Milano 2001.

HOBBS R., *Digital and Media Literacy: A Plan of Action*, Knight Commission on the Information Needs of Communities in a Democracy, Aspen Institute, Washington DC 2010. In Internet: [http://www.knightcomm.org/wpcontent/uploads/2010/12/ Digital_and_Media_Literacy_A_Plan_of_Action.pdf](http://www.knightcomm.org/wpcontent/uploads/2010/12/Digital_and_Media_Literacy_A_Plan_of_Action.pdf).

JACQUINOT G., *Les jeunes et les medias. Perspectives de la recherche dans le monde*, L'Harmattan, Paris 2001.

JAMES C., DAVIS K., FLORES A., FRANCIS J.M., PETTINGILL L., RUNDLE M., GARDNER H., *Young People, Ethics, and the New Digital Media, A synthesis from the Good Play Project*, The Mit Press, Cambridge, Massachusetts, London, England 2009.

JENKINS H., *Convergence Culture*, New York University Press, New York and London 2006.

JENKINS H., CLINTON K., PURUSHOTMA R., ROBISON A. E WEIGEL M., *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*, The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation, Chicago, IL 2006.

LIVINGSTONE S., *Children and the Internet: great expectations, challenging realities*, Polity Press, Oxford, UK 2009.

MINTZ A. P. (ed), *Web of Deception. Misinformation on the Internet*, Information Today, Inc., Medford (N.J.) 2002.

O'REILLY T., *What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*, Blog post, 30 Settembre 2005. In Internet: <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>.

OUTING S., *The 11 Layers of Citizen Journalism*, Poynter Online, 13 giugno 2005. In Internet: http://www.poynter.org/content/content_view.asp?id=83126.

PAROLA A., RANIERI M., *Media Education in Action. A Research Study in Six European Countries*, FUP, Firenze 2010.

PEREZ TORNERO J. M., *Promoting Digital Literacy*, Final Report, EAC/76/03, 2004. In Internet: http://ec.europa.eu/education/archive/elearning/doc/studies/dig_lit_en.pdf.

PEREZ TORNERO J. M., VARIS T., *Media literacy and new humanism*, UNESCO Institute for Information Technologies in Education, Moscow 2010.

PETTINGILL L., *Engagement 2.0? How the New Digital Media Can Invigorate Civic Engagement*, «GoodWork Project Paper Series», 50, 2007. In Internet: http://www.pz.harvard.edu/ebookstore/detail.cfm?pub_id=391.

POSTMAN N., *The disappearance of childhood*, Delacorte Press, New York 1982.

PRENKSY M., *Digital natives, digital immigrants*, *On the Horizon*, 9, 5, 2001, pp. 1–6.

PRENSKY M., *H. Sapiens Digital: From Digital Immigrants and Digital Natives to Digital Wisdom*, «Innovate», 5, 3, Febbraio/Marzo 2009. In Internet: <http://www.uh.cu/static/documents/TD/H.%20Sapiens%20Digital.pdf>.

PUNGENTE J., *Media Literacy: A Resource Guide for the Government of Ontario of 1989*, Association for Media Literacy, Harcourt Brace, Ontario 1989.

REID E., M., *Virtual worlds: Culture and imagination*, in S. JONES (ed), *Cybersociety: Computer-mediated communication and community*, Sage, Thousand Oaks 1995, pp. 164-183.

STALLMAN R., *Software libero*, Stampa Alternativa, Roma 2003.

TAPSCOTT D., *Growing up digital: the rise of the Net generation*, McGraw-Hill, New York 1998.

TAPSCOTT D., *Grown Up Digital: How the Net Generation is Changing Your World*, McGraw-Hill, New York 2009.

TURKLE S., *La vita sullo schermo. Nuove identità e relazioni sociali nell'epoca di Internet*, Apogeo, Milano 1997.

TURKLE S., *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*, Basic Books, New York 2011.

VAN DIJK J., *The Network Society*. Sage Publications, London 2006.

VERNIERS P. (a cura di), *EuroMeduc. L'éducation aux medias en Europe. Controverses, défis et perspectives*, Bruxelles 2009.

BIBLIOGRAFIA DI RIFERIMENTO IN ITALIANO

BUCKINGHAM D., *Media Education. Alfabetizzazione, apprendimento e cultura contemporanea*, Erickson, Trento 2006.

- BUCKINGHAM D., *Il futuro della media literacy nell'era digitale. Sfide per la politica e per la pratica*, «Media Education. Studi, ricerche, buone pratiche», 1, 1, 2010, pp. 27- 38.
- CALVANI A., FINI A., RANIERI M. , *Valutare la competenza digitale*, Erickson, Trento 2011.
- CALVANI A., FINI A., RANIERI M., *La competenza digitale nella scuola. Modelli e strumenti per valutarla e svilupparla*, Erickson, Trento 2010.
- CAMBI F. (a cura di), *Media Education tra formazione e scuola*, ETS, Pisa 2011.
- CAPPELLO G., *Nascosti nella luce. Media, minori e media education*, FrancoAngeli, Milano 2009.
- CERETTI F., FELINI D., GIANNATELLI R. (a cura di), *Primi passi nella media education*, Erikson, Trento 2006.
- FELINI D., *Pedagogia dei media. Questioni, percorsi e sviluppi*, La Scuola, Brescia 2004.
- FERRI P., *Nativi digitali*, Bruno Mondadori, Milano 2011.
- GALLIANI L., MARAGLIANO R. (a cura di.), *Educazione ai media*, «Studium educationis - Special Issue», 3, 2002.
- GIANNATELLI R., *Mediare i media. Ruolo e competenze del media educator*, FrancoAngeli, Milano 2001.
- GUI M., *Le Competenze digitali. Le complesse capacità d'uso dei nuovi media e le disparità nel loro possesso*, Scriptaweb, Napoli 2009.
- MORCELLINI M. (a cura di), *La scuola della modernità. Per un manifesto della media education*, FrancoAngeli, Milano 2004.
- PAROLA A. (a cura di), *Territori mediaeducativi. Scenari, rappresentazioni e progetti nella scuola e nell'extrascuola*, Erickson, Trento 2008.
- RANIERI M., *Le insidie dell'ovvio. Tecnologie educative e critica della retorica tecnocentrica*, ETS, Pisa 2011.
- RIVOLTELLA P.C., *Media Education. Fondamenti didattici e prospettive di ricerca*, La Scuola, Brescia 2005.
- RIVOLTELLA P.C., FERRARI S. (a cura di), *A scuola con i media digitali. Problemi, didattiche, strumenti*, Vita e Pensiero, Milano 2010.

SITOGRAFIA

Canadian Center for Digital and Media Literacy: mediasmarts.ca

CLEMI: www.clemi.org

Digital Competence Assessment: www.digitalcompetence.org

EU Kids Online: www2.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/Home.aspx

European Charter for Media Literacy: www.euromedialiteracy.eu

Euromeduc: www.euromeduc.eu/?lang=en

MED (Italian Association on Media Education): www.mediaeducationmed.it

Mediappro: www.mediappro.org

Media and Children 5th World Summit: www.5wsmc.com

Media-Educ: www.media-educ.org

Media and Information literacy and Intercultural Dialogue: www.milidweek.com

New Media Literacies Project: newmedialiteracies.org

On Air – The European project on Media Education: www.onair.medmediaeducation.it

Programme d'éducation critique aux risques liés à l'usage d'Internet: www.educaunet.be

SAFT: www.saftonline.org

Safer Internet Programme:

ec.europa.eu/information_society/activities/sip/index_en.htm

NAMLE: namle.net

Maria Ranieri

è Ricercatore in metodi educativi e tecnologia presso l'Università di Firenze.

Le sue principali aree di ricerca comprendono la teoria e la metodologia relativa ai media e alla tecnologia nell'educazione, nonché ai metodi di lavoro relativi alle prassi degli insegnanti e l'apprendimento degli studenti.

E' membro del SIRD (Associazione Italiana di Ricerca Educativa) e del consiglio esecutivo del MED (Associazione Italiana di Media Education)

<http://riviste.erickson.it/med/>.

E' anche membro della redazione della rivista
«*Media Education: Studi, Ricerche, Buone Pratiche*».



- Centro Studi ed Iniziative Europeo -
Via Roma, 94 _ 90133 Palermo, Italy
Phone: +39 0916164224 Fax: +39 091 6230849
www.cesie.org



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PALERMO

Dip. di Studi su Politica, Diritto e Società
Piazza Bologna, 8 _ 90133 Palermo, Italy
Phone: +39 91 23892213-228
www.unipa.it



Saalbahnhofstraße 27 _ 07743 Jena, Germany
Phone: 0049 (0) 3641 53423-10
www.vhs-th.de



Wipplingerstraße 32 _ A-1010 Vienna, Austria
Phone: +43 1 532 4545-1139
www.dieberater.com



Salvați Copiii
Save the Children Romania

Ștefan Furtună Entrance 3 _ Bucharest, Romania
Phone: +4021 316 61 76
www.salvaticopiii.ro

