



NAVIGARE A VISTA

Matteo Kettmaier, Daniele Maramaldo, Giulia Tomasi

Navigare a Vista per la cittadinanza digitale e la prevenzione del rischio internet-correlato in età evolutiva – elenco completo delle attività

ATTIVITÀ	DESCRIZIONE	DURATA
STUDENTI		
Screening Navigare a Vista – Attività propedeutica alla formazione	Al fine di rendere il percorso il più aderente possibile alla realtà contingente verrà somministrato un questionario ai ragazzi relativo all'uso di Internet, Smartphon, Social Network e Videogiochi.	1h
Internet come rete – La struttura internazione e la gestione dei dati	Un primo incontro nel quale si affronta la natura fisica della rete (cavi sottomarini, satelliti, dispositivi) e il concetto di dato on-line con particolare attenzione alle determinanti del fenomeno della <i>filter bubble</i> e del concetto di <i>Big Data</i> .	2h
Internet come rete di persone – Educazione all'uso consapevole e prevenzione del rischio	Con il coinvolgimento attivo degli studenti si affronta il tema di Internet come rete relazionale caratterizzata da qualità specifiche (anonimato, irreversibilità, possibilità di comunicazione uno-molti, multimedialità e ri-mediazione). Tramite la narrazione di storie vere si affronterà il tema dell'uso scorretto di Social Network e App in riferimento a fenomeni come il flaming, il trolling e il cyber-bullismo al fine di rendere i ragazzi consapevoli delle possibili conseguenze personali e	2h

	legali delle loro azioni on-line.	
Net Art vs. Art on the Net – Cultura digitale e creatività on-line	L'incontro si propone di spiegare il potenziale creativo della rete sia come "vetrina" di creazioni artistiche specificatamente adattate al linguaggio della rete (digital storytelling, vlogging, podcast, realtà virtuale e aumentata) sia in riferimento a quelle esperienze artistiche note come Net Art che si sono proposte di decostruire il medium stesso mediante azioni che ne disvelino i meccanismi.	2h
Insieme on-line – educazione alla parità di genere nell'uso della tecnologia	Mediante la presentazione del caso "gamer-gate" e una discussione partecipata in classe si affronterà il tema della parità di genere nell'accesso e nell'uso delle nuove tecnologie al fine di superare stereotipi e superficialità.	2h
Facciamoci conoscere – attività di laboratorio	Tre o più incontri in laboratorio di informatica in cui i ragazzi dovranno costruire un blog in cui riportare i temi discussi in classe e contributi personali sul tema dell'uso consapevole delle nuove tecnologie. Il lavoro verrà svolto in maniera cooperativa con l'istituzione di una comunità di pratica che condividerà il lavoro mediante un forum apposito.	10+h
Web Game: La ricerca di informazioni in azione – attività di laboratorio	Due incontri da tre ore ciascuno in forma di apprendimento cooperative in cui i ragazzi dovranno rispondere a domande sul programma scolastico divisi in squadre. Mediante l'attività pratica si potranno apprendere nozioni di problem solving e pensiero critico, correggendo la tendenza a superficialità e pigrizia nella ricerca di informazioni on-line.	6h
Emozioni e rischio di adescamento - Educazione all'uso consapevole e prevenzione del rischio	Considerando l'elevato rischio di adescamento sessuale on-line è necessario proporre almeno un incontro sul tema. Verrà fatta prevenzione del rischio mediante la presentazione del rischio di manipolazione emotive da parte dell'adescatore con riferimento specifico a ciascuna emozione.	2h
Emozioni e videogiochi – il mio "tasto pausa"	Il tema della "dipendenza" da videogiochi verrà affrontato in maniera maieutica, con riferimento alla difficoltà di regolazione emotive. Al riguardo verrà proposto un esercizio di mindfulness.	2h

Web Adventure – una storia ipertestuale didattica	I ragazzi, divisi in squadre, parteciperanno a un gioco ipertestuale che consiste in un'avventura vissuta da diverse figure che operano on-line (programmatore, utente, polizia postale...) dovendo compiere scelte e risolvere problemi ed enigmi. Verrà introdotto il concetto di pensiero computazionale e verranno incrementate le capacità di problem-solving.	4h
GENITORI		
Primo incontro – Crescere insieme	Un'introduzione dedicata al tema della genitorialità e il suo inquadramento in questo particolare contesto storico nonché a cosa significhi crescere e maturare sul piano cognitivo, affettivo e morale con particolare enfasi su come questi piani siano strettamente interrelati tra di loro.	2h
Secondo incontro – Il rischio Internet – correlato	Verrà presentata la ricerca svolta sul territorio dal Progetto Navigare a Vista, con lo scopo di restituire una fotografia non pregiudizievole dell'effettiva realtà dell'utilizzo delle nuove tecnologie da parte dei giovani trentini. Sarà anche occasione per introdurre sommariamente le principali aree di rischio che verranno approfondite negli incontri successivi.	2h
Terzo incontro – Biancaneve nel bosco digitale: il rischio di adescamento sessuale on-line	Dopo una breve presentazione del fenomeno della pedofilia on-line e dei numeri allarmanti che risultano dalla ricerca e dal lavoro di forze dell'ordine e agenzie di sicurezza, l'incontro avrà carattere formativo sulle corrette pratiche genitoriali per scongiurare questo rischio.	2h
Quarto incontro – Dipendenze tecnologiche? Quando la rete intrappola	L'incontro verterà sul tema delle patologie da assorbimento tecnologico che sempre più spesso si manifestano anche nel nostro territorio. Verrà proposta una riflessione sulla natura e il decorso di queste situazioni di disagio estremo, nonché una parte formativa di consigli pratici per i genitori.	2h
Quinto incontro – Gioco e videogiochi: effetti positivi e negativi	Il sentitissimo tema dei videogiochi verrà trattato presentando i risultati delle ultime ricerche e facendo informazione sulla natura e l'attrattiva di questa recente forma d'arte ancora per lo più ignorata dai mass media se non in modalità allarmistica e disinformante. I rischi connessi	2h

	all'uso e abuso di videogiochi saranno presentati nello specifico di ogni modalità di gioco digitale, cogliendo l'occasione di sottolinearne qualche aspetto positivo spesso sottovalutato.	
Sesto incontro - Bullismo 2.0 (persecuzione online, linguaggi dell'odio e adescamento terroristico)	Relativamente al costrutto di "Effetto di disinibizione online" (Suler 2004, vedasi bibliografia) verrà dato ampio spazio al drammatico tema del cyberbullismo come fenomeno sociale dell'infanzia-adolescenza e i 2h suoi equivalenti adulti, ossia i fenomeni di flaming e trolling. In conclusione verrà fatta una breve presentazione sulle dinamiche psicologiche dell'adescamento terroristico.	2h
Settimo incontro-La punta dell'iceberg: le potenzialità inesplorate di Internet e delle nuove tecnologie	Per non passare una visione demonizzante (e controproducente) delle tecnologie digitali riteniamo doveroso un incontro che indaghi il potenziale creativo e cosmopoietico della rete, un tema che sembra essere stato dimenticato al volgere del secondo millennio ma che, nonostante alcune criticità, può spalancare prospettive inedite nell'approccio alla rete da parte delle nuove generazioni. Si parlerà anche di ricerche che evidenziano un effetto positivo sullo sviluppo cognitivo dell'uso del PC nella prima infanzia.	2h
Ottavo incontro – Riflessioni finali	L'incontro finale consisterà in una ricapitolazione dei temi trattati in precedenza e in una discussione comune con i convenuti.	2h
INSEGNANTI		
Apprendimento cooperativo per la cittadinanza digitale	Il primo incontro presenterà le premesse teoriche dell'apprendimento cooperativo, basandosi principalmente sul modello del <i>Learning Together</i> di Johnson e Johnson (1989) con particolare attenzione alle abilità sociali richieste ai ragazzi per tale attività e agli eventuali interventi possibili per incrementarle. Si tratterà anche il tema della risoluzione dei conflitti tra pari nell'età evolutiva. Questo primo incontro sarà in forma di lezione frontale ma sarà dato molto spazio alle domande degli insegnanti che verranno coinvolti attivamente chiedendo loro di raccontare qualche esempio di interazioni sociali osservate nei ragazzi.	2h

Apprendimento cooperativo e comunità di pratica	Il secondo incontro introduce il tema della comunità di pratica come forma di gestione della conoscenza e verranno date le linee guida per lo svolgimento dell'attività con i ragazzi. Gli insegnanti verranno poi invitati a iniziare a lavorare a delle schede di progetto per attività in forma di intervento cooperativo che includano l'utilizzo delle nuove tecnologie.	2h
Le potenzialità della rete	Il terzo incontro introdurrà il tema della potenzialità di Internet come rete di persone presentando un punto di vista capace di rendere le nuove tecnologie un veicolo di creatività interattiva e di sviluppo del pensiero critico. Verrà anche presentato lo specifico della <i>net art</i> , forma espressiva contemporanea di decostruzione del medium stesso. Seguirà discussione sugli aspetti socialmente critici derivanti da queste possibilità e la loro importanza nel percorso educativo dei ragazzi di oggi.	2h
Il rischio Internet-Correlato	Mediante la restituzione dei dati dello screening verranno introdotte le principali tematiche relative al rischio Internet-correlato, le relative conseguenze sul rendimento scolastico e i modi per riconoscere i segnali d'allarme	2h
Apprendimento cooperativo e uso di Internet con la classe	Il quinto incontro sarà incentrato sulla presentazione di forme di apprendimento cooperativo integrate alle nuove tecnologie, sia quella specifica del <i>Progetto Navigare a Vista</i> , sia altre forme di tipo narrativo, visuale e performativo. Nell'ultima parte si rivedranno le schede di progetto alla luce delle ultime conoscenze trattate.	2h