

Offline

Progetto per la promozione dell'uso consapevole e responsabile delle tecnologie per l'informazione.

Report attività

A.s. 2018/19

Scuola Nievo-Matteotti

Pasquale Lanni

Lotte Van De Bunt

Ana Rubio Maldonado

Ruta Pētersone

Indice

| | |
|-----------------------|----|
| Premessa..... | 2 |
| Metodo di lavoro..... | 3 |
| Attività..... | 4 |
| Dati raccolti..... | 6 |
| Conclusioni..... | 10 |

Premessa

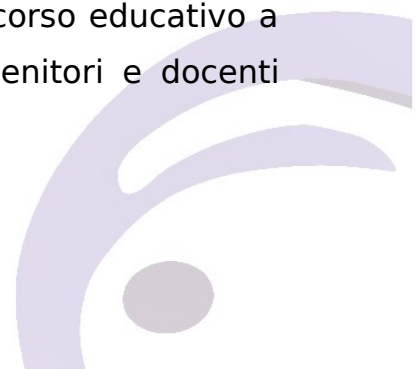
L'idea di #offline prende piede nella primavera 2018, quando un gruppo di docenti della scuola secondaria di primo grado Nievo-Matteotti si interroga sull'opportunità di intervenire riguardo l'annosa questione dei cellulari e loro usi, dentro e fuori scuola.

Diversi episodi di "uso improprio dello strumento" fanno propendere per un intervento educativo integrativo alle ore di didattica curricolare.

Un'indagine tra le famiglie dei/lle futuri/e alunni/e di prima media evidenzia la quasi totale disponibilità alla collaborazione, finanche impedendo l'utilizzo di smartphone per l'intero anno scolastico. Proposito che, vedremo, sarà di difficile o impossibile attuazione.

L'idea viene raccolta dall'associazione Eufemia, organizzazione che da dieci anni lavora in sinergia con le scuole del territorio torinese per promuovere una didattica esperienziale e maggiormente inclusiva.

Nel mese di giugno prende avvio la co-progettazione di un percorso educativo a tutto tondo, ipotizzando momenti di formazione anche per genitori e docenti (questi ultimi verranno poi ridimensionati).



Il presente report è frutto di un lavoro durato un anno, in cui docenti della scuola Nievo-Matteotti, youth worker e operatori dell'associazione Eufemia hanno collaborato per proporre attività che stimolassero una discussione costruttiva sull'uso degli smartphone e dei social media, cercando il più possibile di evitare giudizi preconfezionati ed evitando di imporre una visione "adulta" dei temi trattati, ma lasciando spazio al *sentire* e *fare* dei/le ragazzi/e.



Metodo di lavoro

L'Associazione Eufemia propone forme di apprendimento basate su pratiche e strumenti di educazione non formale.

Seguendo il modello di apprendimento proposto da Kolb, tutti gli incontri hanno previsto una fase esperienziale con attivazione di dinamiche di gruppo ed un'osservazione riflessiva guidata dai facilitatori.

Una ricerca quali-quantitativa è stata effettuata attraverso la somministrazione di un questionario anonimo all'inizio ed alla fine delle attività. Non sono stati previsti gruppi di controllo.

Le attività sono state proposte in orario curricolare, grazie alla collaborazione di tutto il corpo docente.



Attività

Le classi aderenti (15 prime, 1 seconda) hanno potuto scegliere tra percorsi di 4 o 5 attività, della durata di due unità didattiche ognuna.

Il costo delle attività è stato inserito nel budget annuale che la scuola propone alle famiglie, con un tetto massimo di spesa totale di € 60,00. Per #offline il costo medio è stato di 0,71€/h a partecipante.

Ogni incontro ha previsto un tema specifico che è stato poi analizzato in maniera diversa, seguendo gli stimoli offerti durante l'attività e la discussione. Alcune classi sono rimaste molto legate al tema della tecnologia, mentre altre hanno collegato gli argomenti proposti a diritti umani, ecologia, argomenti di politica e attualità.

I 5 laboratori in breve:

1. Schermo, o il mantello dell'invisibilità.

Come cambio quando c'è un monitor tra me e l'altro? Cosa influenza le relazioni "a distanza"? L'incontro parte da un esperimento virtuale che diventa inaspettatamente realistico all'apparire della persona in carne ed ossa.

La riflessione si snoda attraverso i comportamenti che adottiamo online a cui potremmo non prestare la dovuta attenzione, semplicemente perché...non vediamo la reazione dell'altro!

Regole e buone pratiche nelle chat online da discutere insieme.

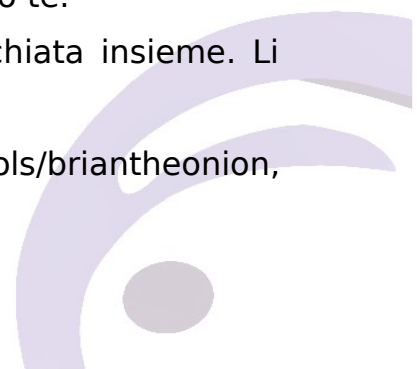
2. Per che pubblico pubblico? Lo strano caso di Jenny The Potato.

Jenny è una spensierata patata che ama condividere foto e video di sé sui social... Cosa deduco dalle immagini pubblicate sui profili delle persone? Cosa gli altri evincono dalle mie? Quale messaggio voglio passare quando pubblico online? Quanta differenza c'è tra un profilo social e la persona reale?

Impara ad usare i social in maniera creativa, prima che loro usino te.

Compito a casa: che social usano i tuoi genitori? Date un'occhiata insieme. Li riconosci?

Apertamente ispirato a <http://educationaltoolsportal.eu/en/tools/briantheonion>,



by Michele Di Paola.

3. Acchiappalike aka social media.

Pubblicare contenuti che diano visibilità va spesso a scapito della buona informazione e della veridicità delle notizie. Attraverso un gioco a squadre si sviluppa un approccio critico alle notizie e una riflessione sui contenuti online. Breve panoramica su diversi social media, origini e differenze.

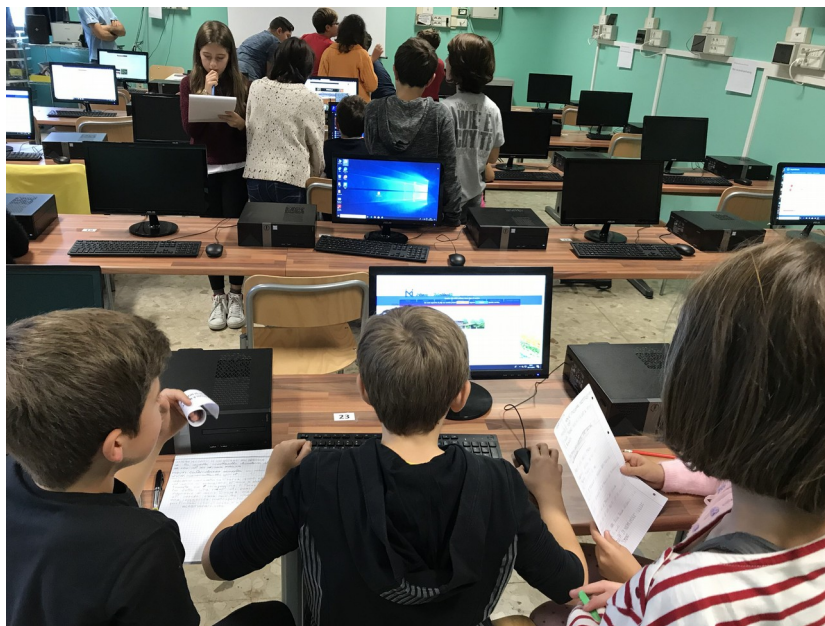
Attività apertamente ispirata a <http://educationaltoolsportal.eu/it/tools/share-win>, by Fabio Poletto.

4. Fake news e bufale un tanto al chilo: quando scoprii su internet di essere morto

Scoprire se una notizia è vera o falsa è più difficile di quanto crediamo...ma non impossibile! Esperienza pratica di online (e offline!) debunking

Discussione sulla differenza tra errore, manipolazione e creazione ad hoc di notizie false, metodi per riconoscerle ed analizzarle. Decalogo sulle fake news.

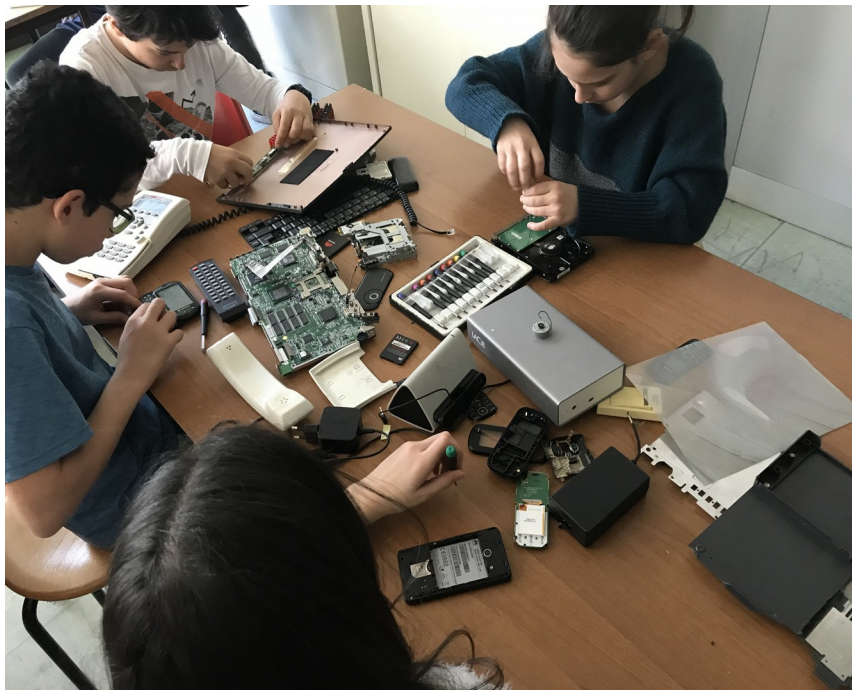
Debunka una notizia con i tuoi genitori. Lo sanno fare?



5. E se fosse tutto finto? Come funziona davvero la tecnologia.

Aprire un computer non è mai stato così semplice... Ma richiuderlo non è cosa da poco! Quali sono i componenti base di un computer? Perché gli smartphone non si possono aprire? Cos'è l'obsolescenza programmata? Come funziona la

trasmissione delle informazioni all'interno di un pc? E in rete? Davvero è tutta una questione di 0 e 1? Domande a cui cercheremo di dare una risposta.



La risposta alle attività è stata assolutamente positiva, sia da parte dei gruppi classe, sia da parte delle docenti che hanno partecipato a supporto del lavoro impostato dagli youth worker.

La partecipazione è stata molto alta durante le ore scolastiche ed anche i compiti assegnati a casa sono stati svolti dalla maggior parte delle/gli alunne/i. Alcune classi hanno proseguito durante e al termine del ciclo di incontri con le insegnanti di riferimento, ognuna per la materia di competenza.



Dati raccolti

Tra gli obiettivi di questo primo anno di sperimentazione c'era sicuramente quello di comprendere se e come le attività proposte incidessero sulla comprensione del mondo digitale e sull'adozione di buone pratiche da parte degli attori coinvolti.

L'analisi effettuata è assolutamente parziale a causa

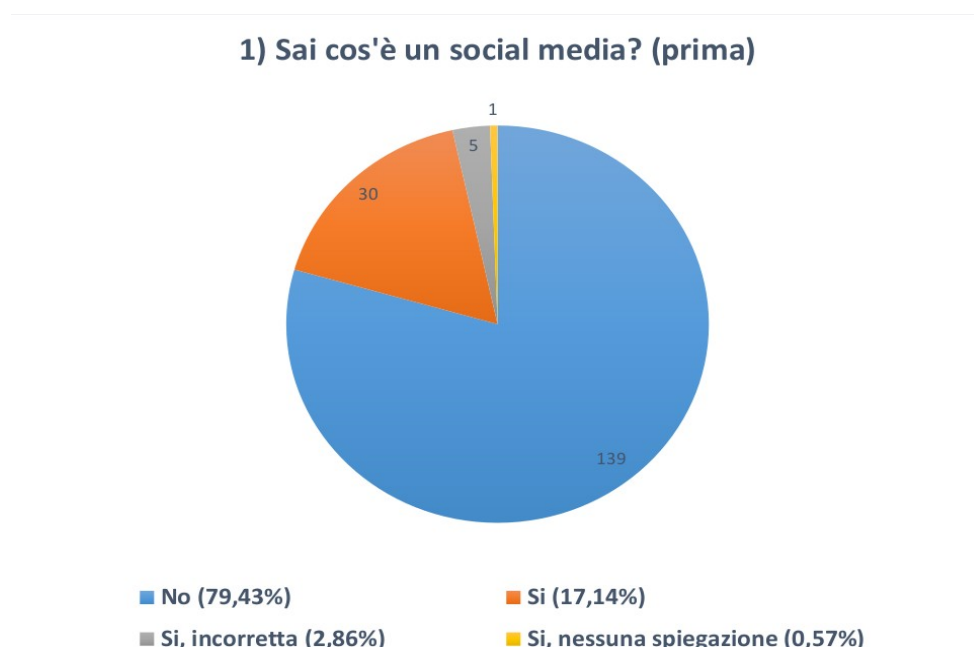
- x della breve durata delle attività (8-10 ore per classe)
- x del lasso di tempo ridotto in cui è avvenuta la sperimentazione (trend di questo tipo necessitano 3-5 anni per venire valutati correttamente)
- x della raccolta dati non efficiente (non tutti gli alunni coinvolti hanno risposto ad entrambi i questionari).

Ciò nonostante si possono desumere alcune linee guida generali e spunti interessanti in vista di successive progettualità.

Sai cos'è un social media?

È indicativo notare che la stragrande maggioranza dei/le ragazzi/e coinvolti/e (**79,43%**) afferma di non sapere cosa sia un "Social media". Il dato conferma l'ipotesi iniziale per cui all'utilizzo dello strumento non è quasi mai affiancata una conoscenza teorica, anche minima, della terminologia adottata né dei meccanismi di base del suo funzionamento.

In seguito al laboratorio #offline solo il 25,25% degli intervistati dichiara di non conoscere il termine.



Quanti dei tuoi amici hanno uno smartphone?

Sappiamo che l'età media di accesso ad uno smartphone è drasticamente calata (accessibilità al mercato e riduzione dei prezzi, oltre che status sociali, le condizioni principali), quest'analisi ce lo conferma anche tra i giovanissimi, per cui il **71,68%** ha molti amici con uno smartphone, a cui si aggiunge il **12,14%** che conferma il dato per tutti i coetanei. Al termine dell'anno scolastico questo dato aumenta passando al **18,79%**.

Sarebbe interessante valutare questi numeri fin dagli ultimi anni di scuola elementare.

Usi Whatsapp/Instagram/Facebook/Tik Tok/Youtube?

Il primo dei social media per facilità di accesso e di uso si conferma essere il canale video per eccellenza, usato dall'**86,59%** degli alunni.

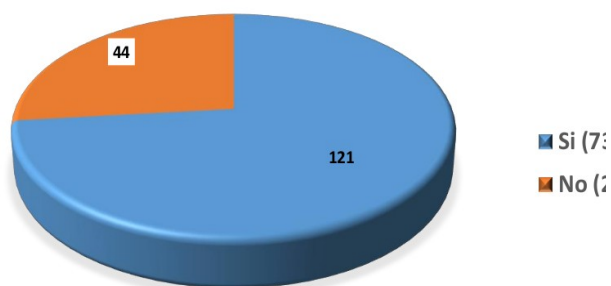
Seguito a ruota dallo strumento dalle spunte azzurre: il **73,33%** del target ammette di utilizzare WhatsApp, rispetto al 25,61% che usa -anche- Instagram. Facebook è considerato uno strumento datato, utilizzato da solo il 5% del campione: "Facebook è come Instagram, ma per vecchi" (cit).

Tra gli altri social di riferimento ha una percentuale significativa Tik Tok, usato da 1 ragazzo/a su 5.

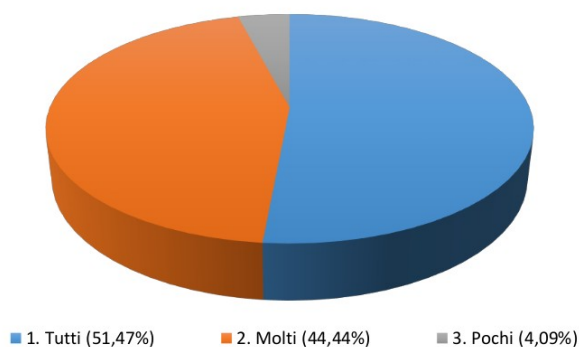
Quanti dei tuoi amici usano Whatsapp?

Coerentemente anche l'uso percepito tra i propri coetanei è molto alto.

20) LO USI? (PRIMA)



38) Quanti dei tuoi amici usano Whatsapp? (Prima)



La successiva serie di domande puntava ad analizzare l'impatto delle attività ed è quindi interessante fare un confronto tra prima e dopo.

Sai cos'è una chat?

Ancora una volta emblematico il risultato ottenuto, considerando le percentuali relative all'utilizzo di social che implicano una chat (su tutti Whatsapp).

Il numero di risposte corrette passa dal 50,58 al 63,45%, con un ulteriore 26,9% di intervistati che afferma di saperlo ma non lo sa spiegare o dà una risposta errata.

46) Sai cos'è un chat? (Prima)



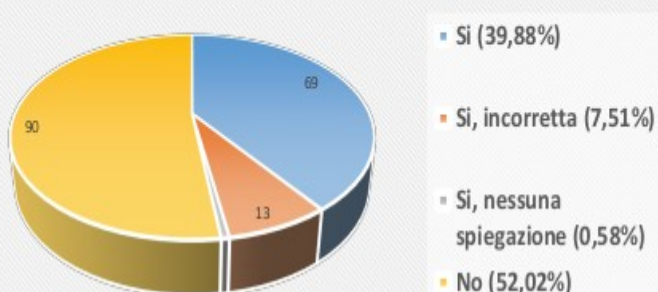
46) Sai cos'è un chat? (Dopo)



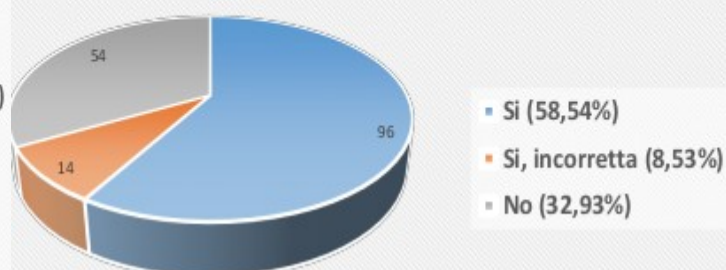
Sai qual è la differenza tra Youtube e Internet?

Sempre in linea con lo scollamento tra abilità (pratiche) e conoscenze (teoriche), all'inizio dell'anno solo il **39,88%** degli studenti aveva chiara la differenza tra i due strumenti. In seguito alla partecipazione al laboratorio, questi passano al **58,54%** a cui si aggiunge un 8,53% che dà una risposta poco convincente, mentre "solo" il 32,93% non ha chiaro il concetto.

47) Sai qual è la differenza tra youtube e internet? (prima)



47) Sai qual è la differenza tra youtube e internet? (dopo)



Sai cosa vuol dire fake news?

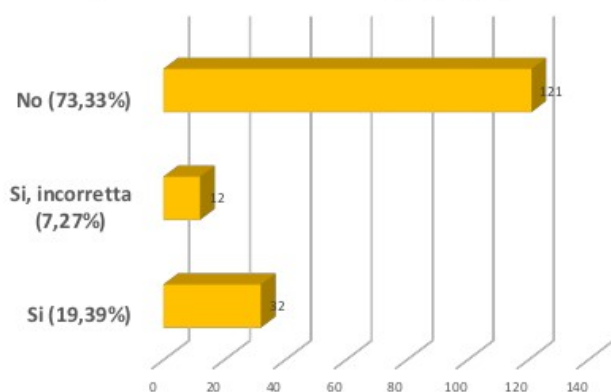
Probabilmente il dato che ha subito la maggiore variazione, passando **dal 47,98% all'80,72%** di risposte corrette. Su questo ha certamente inciso la scelta di dedicare un intero incontro all'argomento ed un ulteriore compito a casa che molti hanno svolto correttamente.



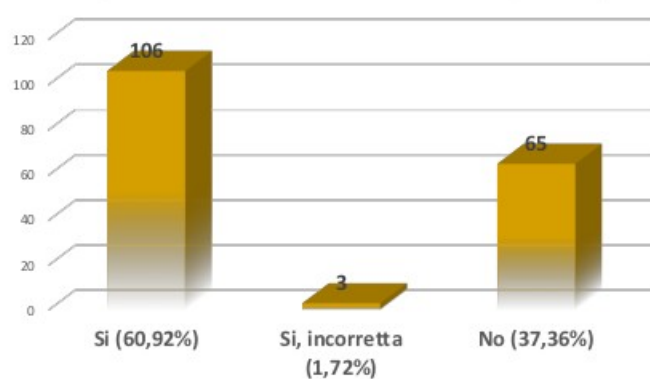
Sai cosa vuol dire sexting? Sai cosa vuol dire cyberbullying?

Elementi inseriti per sondare eventuali problematiche non evidenti, in nessuno dei casi si è ritenuto opportuno indagare maggiormente questi aspetti, poiché non si sono riscontrati elementi rilevanti. Le percentuali di risposte corrette non hanno subito particolari variazioni.

11) Sai cosa vuol dire sexting? (dopo)



50) SAI COS'È IL CYBERBULLYING? (DOPO)



Conclusioni

Il percorso ha confermato alcune ipotesi iniziali, rafforzando l'idea che le competenze digitali siano da annoverare tra quelle chiave per lo sviluppo di cittadini attivi e consapevoli nel terzo millennio.

La scuola in questo senso ha un ruolo fondamentale, potendo incidere sull'apprendimento come nessun altro attore della società contemporanea.

Tra i diversi aspetti emersi dall'esperienza, ci preme sottolinearne due in particolare: competenze e comunità educante.

Il primo punto vuole evidenziare ancora una volta la discrasia tra quello che i ragazzi e le ragazze sanno fare e quanto conoscono e sanno spiegare.

Se definiamo infatti una competenza come intersezione tra conoscenze, abilità e attitudini, rispetto agli strumenti digitali è la prima quella che dista anni luce dalle altre due.

Il nostro ruolo in qualità di educatori deve essere quello di facilitatori dell'apprendimento, stimolando i ragazzi e le ragazze con sfide che da soli non si pongono, in quanto spesso consumatori "passivi" della tecnologia.

Il secondo punto vorrebbe evitare di addossare responsabilità specifiche ai singoli, ma piuttosto prendere a prestito il concetto così ben espresso da Dumas nel suo celebre romanzo: "Uno per tutti, tutti per uno".

Scuola, famiglia, enti del terzo settore e pubblica amministrazione dovrebbero avere una visione di sé e degli altri complementare, soprattutto su temi così delicati come l'educazione digitale e l'accesso alle risorse potenzialmente infinite della Rete.

La nostra proposta educativa va perciò in questa direzione, volendo offrire un ampliamento delle competenze dei singoli attori, rafforzandone e consolidandone il ruolo, pur nelle reciproche differenze.



