



micromacchina
comunicare la società aps

FARE SQUADRA PER VINCERE IN RETE

Progetto di promozione all'uso critico e consapevole dei nuovi media per studenti delle scuole secondarie di 1° e 2° grado (11-15 anni)

“Fare squadra per vincere in Rete” è un **progetto educativo di formazione/informazione sui nuovi media** che, seguendo il **DigComp europeo** (quadro di riferimento in UE per la cittadinanza digitale), punta a promuovere le **competenze digitali** e il **benessere digitale** nella comunità locale per la diffusione di una **cultura digitale solida e condivisa tra le generazioni**, stimolando **in modo innovativo e partecipativo** il confronto tra **pre-adolescenti/adolescenti** con un approccio peer-to-peer e la **comunità educante** (genitori, insegnanti ed educatori).

IL CONTESTO

Con la diffusione dei nuovi media siamo di fronte a quello che alcuni esperti¹ chiamano “**gap generazionale al contrario**”: genitori ed educatori vedono il loro ruolo di guida messo in crisi di fronte alla maggior abilità con cui bambini e adolescenti maneggiano computer e i dispositivi mobili (*smartphone e tablet*).

Gli studenti delle scuole secondarie di primo grado, e ancor di più quelli delle secondarie di secondo grado, rappresentano una fascia d'età nella quale la navigazione in rete e la frequentazione dei social network è una pratica già avviata da anni, probabilmente fin dalla scuola primaria. Tuttavia come numerose ricerche² hanno dimostrato il fatto che i cosiddetti Nativi Digitali abbiano un'innata facilità di utilizzo delle nuove tecnologie non significa che essi abbiano l'**adeguata responsabilità, il senso critico** e la **giusta prudenza** per sfruttare al meglio le potenzialità di Internet e dei Social Media, per **informarsi** e **interagire** Online, per **proteggersi** e per gestire **situazioni problematiche** in Rete. Si tratta di **competenze digitali comunicative e relazionali che vanno ben oltre il mero uso tecnologico e che vanno coltivate e fatte crescere nelle nuove generazioni** affinché gli adolescenti diventino **cittadini digitali responsabili**, cittadini capaci di muoversi e vivere con consapevolezza nella società in un continuum tra mondo online e offline.

DIDATTICA PARTECIPATIVA

Di fronte a questa **impegnativa sfida educativa digitale** diventa oggi sempre più necessario promuovere **innovative modalità di formazione/informazione intergenerazionali** per favorire a scuola, in famiglia così come in altri contesti sociali un uso critico e consapevole dei nuovi media, gettando le basi per lo sviluppo di una **effettiva cittadinanza digitale**. Con “Fare squadra per vincere in Rete” vengono realizzati **laboratori partecipativi di educazione digitale** dove gli studenti **in maniera attiva**, sotto la guida di un esperto, realizzano **giochi didattici** sul benessere digitale invitando poi i **coetanei di altre classi**, ma anche **insegnanti e genitori** a prendervi parte in modo **collaborativo**. Riteniamo che questa **modalità partecipativa** favorisca un **dialogo costruttivo sull'uso di Internet** a scuola e in famiglia.



micromacchina
comunicare la società aps

GLI OBIETTIVI

“Fare squadra per vincere in Rete” intende:

- favorire negli studenti il **pensiero critico** e la **consapevolezza** rispetto all'utilizzo della Rete e delle sue applicazioni, sviluppando **competenze comunicative e relazionali in ambito digitale**;
- promuovere l'**impiego creativo** degli strumenti digitali;
- avviare nella comunità educante un **processo di sensibilizzazione culturale ai media digitali** per favorire lo sviluppo di un approccio che non sia né ingenuo né diffidente, ma sia piuttosto basato su atteggiamenti **critici, attivi e costruttivi**.

I TEMI TRATTATI

Per le scuole secondarie di 1° grado: la netiquette, la privacy online, la condivisione sui Social Network di materiali (testi, foto e video)

Per le scuole secondarie di 2° grado: la webreputation con focus sulla creazione della propria identità digitale, la condivisione sui Social Network di materiali (testi, foto e video) con riferimento anche alle fakenews.

METODOLOGIA

- **Modalità interattiva con spunti multimediali:** gli esperti forniranno una serie di stimoli (audio, video, immagini) per incentivare la riflessione critica degli studenti, utilizzando anche il role playing.
- **Valorizzazione del protagonismo giovanile con la peer education:** gli studenti, dopo il confronto con gli esperti, realizzeranno un gioco didattico per condividere con i coetanei le competenze acquisite in merito a un uso critico e consapevole dei media digitali.
- **Promozione dell'uso creativo dei media:** gli studenti nella realizzazione del gioco didattico verranno invitati a cercare online materiali multimediali e a produrre in modo autonomo audio e video

1° MODULO: CHI SONO QUANDO SONO ONLINE

Incontro online di 2 ore con le classi dove con una serie di stimoli l'esperta incentiverà la riflessione degli studenti sull'identità e sulla sua costruzione nel mondo digitale.

Collegati all'identità digitale verranno affrontati i seguenti temi:

Per le scuole secondarie di 1° grado: la netiquette, la privacy online, la condivisione sui Social Network di materiali (testi, foto e video)

Per le scuole secondarie di 2° grado: la webreputation, la condivisione sui Social Network di materiali (testi, foto e video) con riferimento anche alle fakenews.

A cura della **dott.ssa Elena Paroli psicologa e psicoterapeuta**, si occupa di psicoterapia di adolescenti, coppie ed adulti. E' vice-presidente dell'associazione di educazione ai media “Micromacchina-comunicare la società APS”



micromacchina
comunicare la società aps

2° MODULO: SOCIAL GAME

Incontro in presenza di 2 ore con le classi dove gli studenti verranno guidati nella realizzazione pratica di un gioco didattico (cartaceo e online) per condividere con i coetanei le competenze comunicative, relazionali e comportamentali acquisite in merito al mondo digitale. Verrà realizzato **un gioco per ogni classe** che poi potrà essere utilizzato anche dagli studenti di altre classi in uno scambio virtuoso peer-to-peer che stimoli il confronto e la riflessione critica sui temi dell'identità digitale.

A cura della **dott.ssa Alessandra Mariotti** giornalista, esperta in comunicazione e nuovi media. E' fondatrice e presidente dell'associazione di educazione ai media "Micromacchina-comunicare la società APS"

MICROMACCHINACOMUNICARE LA SOCIETA' APS

E' un'associazione di promozione sociale nata a Bologna nel 2004 e che da alcuni anni opera anche nella bassa Lombardia. Ha ideato e realizzato **progetti di EDUCAZIONE AI NUOVI MEDIA** collaborando con enti e istituzioni come la **Regione Emilia-Romagna**, il **Comune di Bologna**, il **Comune di Cremona** e con il **Centro per le Famiglie Alto-Mantovano**.

Oltre alla promozione dell'uso critico e consapevole dei nuovi media Micromacchina ha dato vita al **primo podcast italiano per lettori under14** www.assaggiolibri.it e, in collaborazione con Fondazione Aida, sta realizzando nel mantovano il **progetto Libri da Pic Nic** finanziato da Fondazione Cariplo.

Micromacchina si occupa inoltre della divulgazione del patrimonio storico-artistico dei territori locali con modalità comunicative partecipative e della realizzazione eventi culturali e campagne di comunicazione sociale. Tutti i progetti si trovano sul sito dell'associazione: <https://micromacchina.wordpress.com/>

Perché Micromacchina? Il sociologo Lewis Mumford, in *The Pentagon of Power*, aveva introdotto il concetto di "megamacchina" per descrivere la società contemporanea, una società che sempre più diventa simile a un grande meccanismo a direzione centralizzata dove, come diceva Erich Fromm, "*gli individui si trasformano in soggetti passivi, perdono la capacità di pensare criticamente, si sentono impotenti, assumono un atteggiamento qualunquistico e inevitabilmente aspirano a un capo che sappia che cosa fare e sia inoltre al corrente di ogni altra cosa che loro non sanno*". La megamacchina, dunque, è la negazione della partecipazione attiva dei cittadini alla cosa pubblica. Proprio per opporsi a questa visione all'associazione è stato dato il nome di **Micromacchina, perché è dal basso, dall'analisi delle forme quotidiane di comunicazione e interazione tra cittadini che è possibile promuovere le nuove forme di cittadinanza.**