

RISORSE
DIDATTICHE
GUIDA PER
INSEGNANTI

EDUCAZIONE E NUOVI MEDIA

DIRITTI E RESPONSABILITÀ
VERSO UNA CITTADINANZA
DIGITALE

Edizione speciale



MONDADORI EDUCATION



Cofinanziato dalla
Commissione Europea



Save the Children
Italia ONLUS

A cura di
Walter Nanni

Autrice
Elisabetta Papuzza

Co-autori
Cristiana De Paoli, Mauro Cristoforetti,
Maria Elisa Marzotti

Realizzato con il supporto
dell'Ufficio Comunicazione
di Save the Children Italia per:
commenti contenuti, editing e
coordinamento grafica

Attribuzioni
Il Manuale didattico è
un aggiornamento di una
precedente versione curata da:
Orso Muneghina, Arianna Alesini,
Maria Elisa Marzotti
e Nicola Scognamiglio

Progettazione grafica
Enrico Calcagno | AC&P SRL

Adattamento
Maria Rosa Saporito

Prima edizione
ottobre 2008

Si ringraziano
Cartiere Burgo Group S.p.A.
New Print – Gorgonzola (MI)
per aver contribuito donando la carta
e la stampa di questo volume

Music
Photos
Podcasts
Extras
Setting
Shuffle Song
Now Playing

MENU



Save the Children

Italia ONLUS

Save the Children Italia
Tel. 06 4807001
info@savethechildren.it
www.savethechildren.it



MONDADORI EDUCATION

Servizio clienti - Tel.: 199122171

(€ 0,12 + Iva al minuto senza scatto
alla risposta; per i cellulari il costo varia
in funzione dell'operatore)

servizioclienti.edu@mondadorieducation.it
www.mondadorieducation.it

Anche nel 2009 **Mondadori Education**, la società del gruppo Mondadori che si occupa di editoria scolastica, universitaria e formazione, ha voluto rinnovare l'impegno a fianco di **Save the Children**.

Oltre a confermare il sostegno economico alla campagna **“Riscriviamo il futuro”**, il cui obiettivo è garantire entro il 2010 un'istruzione di qualità a 8 milioni di bambini che vivono in paesi in guerra, Mondadori Education ha elaborato un **progetto articolato** che interessa tutta la produzione editoriale per l'**anno scolastico 2009/10** volto a sensibilizzare docenti, studenti e genitori attraverso alcune iniziative:

- una pagina di grande impatto visivo sulla terza di copertina di tutti i libri di testo per colpire i ragazzi e stimolarli a riflettere sull'importanza del diritto all'educazione;
- una sezione di approfondimento sul sito www.pianetascuola.it;
- questa edizione speciale della guida per gli insegnanti **Educazione e Nuovi media** realizzata da *Save the Children* nel 2008. La guida è un'occasione di riflessione sull'importanza di un utilizzo consapevole dei Nuovi Media e contiene una serie di attività specificamente realizzate dai formatori di *Save the Children* con spunti di riflessione e attività da svolgere in classe.

INTRODUZIONE



Il presente lavoro si propone di offrire agli insegnanti strumenti didattici per intraprendere con i propri alunni, bambini ed adolescenti, un percorso verso la consapevolezza dei propri diritti online nell'utilizzo delle più recenti tecnologie, in particolare Internet e cellulari, nello spirito della Convenzione ONU sui diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza (1989). L'intervento è pensato per gli alunni della scuola primaria (8-10 anni) e secondaria di primo (11-13 anni) e secondo grado (biennio, 14-15 anni).

IL MANUALE È FINALIZZATO A PROMUOVERE UN USO CONSAPEVOLE E RESPONSABILE DEI NUOVI MEDIA TRA I GIOVANI, SPERIMENTANDO FORME CONCRETE DI PARTECIPAZIONE. IL CONTENUTO DEL MANUALE È DIVISO IN TRE PARTI:

1. la prima parte propone una lettura del rapporto che i giovani di oggi hanno con i Nuovi Media e sviluppa il tema della responsabilità e della sicurezza;
2. la seconda parte descrive una proposta per la scuola in un'ottica di New Media Education: nel capitolo sono illustrati i motivi per cui Save the Children si occupa di Media, l'approccio metodologico di Save the Children basato sui diritti e gli strumenti utilizzati;
3. l'ultima parte è pensata come un vero e proprio Manuale operativo-didattico, contenente una serie di schede di attività da portare avanti con il gruppo classe.

L'APPENDICE COMPRENDE:

- il testo della Convenzione ONU sui diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza (1989) nelle versioni per la scuola primaria e secondaria;
- alcuni materiali utili per lo svolgimento delle attività didattiche (altri materiali sono disponibili online sul sito www.easy4.it);
- una possibile carta dei diritti online per l'infanzia.

INDICE

PREFAZIONE

Di Pier Cesare Rivoltella 4

I° PARTE

GIOVANI E NUOVI MEDIA

1.1	Il fenomeno	7
1.2	Nuovi Media: sicurezza e prevenzione	8
1.3	Il comportamento responsabile nell'utilizzo dei Nuovi Media	9

2° PARTE

RIFERIMENTI TEORICI E APPROCCIO METODOLOGICO

2.1	Il contesto di riferimento: Media Education e Pedagogia dei Diritti	11
2.1.1	Una visione integrata dei diversi modelli di Media Education	12
2.1.2	La Pedagogia dei Diritti	13
2.2	La proposta per una "New Media" Education	16
2.2.1	L'utilizzo della CRC come strumento didattico nel contesto della Media Education	16
2.3	La metodologia delle schede di attività	16
2.3.1	I livelli d'intervento delle schede di attività	17
2.3.2	Il percorso e le attenzioni educative del manuale	17
2.3.3	Gli strumenti	19

3° PARTE

LE SCHEDE DI ATTIVITÀ

Raccomandazioni per l'uso	22
Introduzione al percorso	24
Schede di attività	26

APPENDICE

Convenzione Onu sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza	50
Materiali utili per lo svolgimento delle attività	54
Una possibile carta dei diritti online per l'infanzia	58
Bibliografia	60

PREFAZIONE

Pier Cesare Rivoltella

Ordinario di Didattica, Direttore del CREMIT (Centro di Ricerca sull'educazione ai media, all'informazione e alla tecnologia), Università Cattolica di Milano.

Da diversi decenni, prima nel resto d'Europa e poi anche nel nostro Paese, la Media Education si è proposta come strumento attraverso cui l'educazione possa tutelare i diritti dei più giovani. Lo ha fatto in forme diverse. In un primo tempo hanno prevalso modelli di intervento maggiormente improntati all'idea della protezione: il bambino ne veniva concettualizzato come "minore", come un soggetto debole incapace di difendersi da solo dalle insidie dei media, a loro volta pensati secondo la prospettiva degli "effetti forti". In sostanza la forza dei media e la debolezza dell'infanzia consigliavano misure di tutela, imponevano una concezione profilattica del lavoro educativo, in cui la Media Education agiva proprio come un vaccino che provasse a immunizzare i soggetti contro il rischio di contagio prodotto dai messaggi mediati. Progressivamente questa posizione ha lasciato il campo a una visione più orientata verso forme di abilitazione dei soggetti: al bambino vengono riconosciute delle competenze, si inizia a pensarlo come un qualcuno che è capace di interagire con i messaggi dei media, la cui interazione con il pubblico dei più piccoli viene a sua volta ripensata. Dal modello degli effetti forti (che si chiedeva cosa facessero i media ai bambini) si passa a quello degli effetti limitati, in base al quale si inizia a chiedersi cosa facciano i bambini con i media, pensando all'interazione degli uni con gli altri secondo la prospettiva di un sistema di usi attraverso i quali cercare delle soddisfazioni. Chiaramente cambia l'idea del lavoro educativo: la Media Education diviene strumento di potenziamento dei soggetti, si propone lo sviluppo di consapevolezza e di pensiero critico, non pensa più a difendere il bambino ma a creare le condizioni perché si possa difendere da sé.

È questa posizione a caratterizzare anche oggi l'approccio più diffuso dell'educazione ai media. Si tratta di una posizione corretta: sia

perché il bambino deve essere pensato come soggetto competente, riconosciuto nella sua specificità e non immaginato come un adulto imperfetto, sia perché educare non vuol dire proteggere ma costruire l'autonomia dei soggetti. Il problema è piuttosto un altro. Questo tipo di approccio, infatti, continua a pensare al rapporto tra i media e i loro destinatari in termini trasmissivi: da una parte ci sono gli apparati dei media, che sono detentori della produzione e che trasmettono i messaggi; dall'altra c'è il pubblico, che questi messaggi li riceve. La questione, in questa prospettiva, consiste nell'educare gli spettatori, nel costruire le condizioni perché il pubblico riceva i messaggi con senso critico. È un'ottica assolutamente funzionale in una logica di media "main-stream" ma che rischia di non comprendere che l'avvento del digitale, oltre a sancire l'avvento di Nuovi Media come Internet e il cellulare, sta modificando dall'interno anche quei media tradizionali che, come la televisione, fino ad ora proprio in maniera trasmissiva avevano funzionato.

In estrema sintesi si possono individuare almeno tre caratteristiche pedagogicamente rilevanti di questa svolta digitale che investe tutti i supporti mediati.

La prima è la **portabilità**. La miniaturizzazione delle applicazioni informatiche e la convergenza delle diverse tecnologie verso il digitale sta producendo una nuova generazione di apparati mobili che funzionano come vere e proprie centrali multimediali.

Uno *smartphone*, oggi, è telefono, televisione, punto di accesso a Internet, macchina fotografica, telecamera, riproduttore di file MP3.

Il ragazzo l'ha sempre con sé. Pensare da parte di genitori o insegnanti che sia possibile controllare o condividere il momento del consumo, in questa prospettiva, diviene pura utopia.

La seconda caratteristica è l'**interattività**. Il flusso della comunicazione non è più unidirezionale, non prende più corpo in palinsesti allestiti dalle emittenti cui gli utenti possano accedere. Esso diventa multidirezionale, riconosce all'utente la possibilità di interrogare i media secondo le sue esigenze, ma soprattutto di costruire dei sistemi di relazioni sociali con gli altri utenti. Il Social Network, in questa prospettiva, diviene un'impresa di comunicazione i cui autori sono gli stessi utenti: *YouTube* è il nuovo modello di "televisione" portato da questa logica di sistema.

La terza caratteristica è la **generatività**. Implicita conseguenza dell'interattività e resa possibile dalla trasformazione dei media in stazioni multimediali, la generatività dei Nuovi Media allude alla possibilità che essi garantiscono all'utente di passare dalla posizione di spettatore a quella di autore. Scattare una fotografia o girare un piccolo video con il proprio videofonino e poi pubblicarlo in Internet è oggi estremamente facile, con il risultato di non poter più parlare di una produzione separata dal pubblico: il pubblico è la produzione.

Come ben si capisce insieme alle opportunità (più creatività, più libertà di ricerca, più spazio per l'originalità espressiva, più possibilità di comunicazione) cresce il rischio educativo. Se il problema della "vecchia" congiuntura mediale era la massificazione, l'industria delle coscienze (di qui la necessità di costruire il pensiero critico), oggi il problema è

l'adescamento, o il cyber-bullismo.

I più giovani, cioè, rischiano di rimanere vittime non più dei modelli di comportamento o di consumo proposti *dai media*, ma di adulti (nel caso della pedo-pornografia on line) o di altri minori (come nel cyber-bullismo) *attraverso i media*.

Questo comporta un adeguamento delle misure educative. Si è preso a parlarne nei termini di una New Media Education. Essa si propone due compiti, probabilmente.

Il primo è di immaginare strategie e metodi educativi specifici per i Nuovi Media (New Media - Education).

Questo Kit si colloca entro tale logica provando a pensare ad attività e strumenti che gli insegnanti possano produttivamente utilizzare per il loro intervento nelle classi.

Il secondo è di immaginare un nuovo paradigma per la Media Education (New - Media Education). In questo paradigma sembrano chiare due correzioni di rotta rispetto al passato.

La centratura si sposta dal pensiero critico alla responsabilità: non basta più educare uno spettatore che sia attento e critico, occorre educare un soggetto che sia responsabile, sia quando naviga contenuti che quando ne produce di propri.

L'altro slittamento è dalla centralità dei media a quella della cittadinanza.

I comportamenti relativi ai media oggi non riguardano più solo il momento del consumo, ma costellano la nostra vita individuale e sociale. La Rete e il telefonino sono migrati nelle nostre vite, le costituiscono dall'interno, sono parte del nostro essere cittadini. Come tali vanno considerati resistendo alla tentazione di farli depositare all'ingresso della scuola (nella speranza mal celata di chiudere fuori, con essi, il problema) e conferendo alla Media Education lo status di educazione civica del Nuovo Millennio.



GIOVANI E NUOVI MEDIA¹

I.1 IL FENOMENO

¹ I Nuovi Media sono quei mezzi di comunicazione di massa sviluppatasi posteriormente alla nascita dell'informatica e in correlazione ad essa. Essendo ormai radicato l'uso del termine "medium" (singolare di media) per indicare i mezzi di comunicazione di massa, tali strumenti vengono definiti "nuovi media" nella misura in cui vengono usati come mezzi di comunicazione di massa (one-to-many) o comunque su larga scala.
[Rif. www.it.wikipedia.org]

Internet e cellulari rappresentano un aspetto esistenziale importante nella vita dei giovani della società contemporanea. I ragazzi di oggi nascono e crescono insieme a Internet e al cellulare, e i Nuovi Media fanno parte della loro quotidianità. Iniziano e concludono relazioni sentimentali tramite *sms* o *chat*, cercano informazioni in Internet su amicizia, affetti e sesso; perdono la cognizione del tempo e si ricordano di mangiare solo perché il gioco sullo schermo ogni tanto li avvisa; si creano vite parallele in giochi di realtà virtuale come *Second Life*. Internet e cellulari rappresentano un nuovo modo di comunicare con gli altri; aprono a un mondo di relazioni, di emozioni, di scambio di informazioni e di apprendimento che offre, in particolare ai giovani, opportunità di crescita senza precedenti.

Inoltre, mettendo a disposizione diverse opportunità di relazione e di comunicazione i Nuovi Media attivano nuove strategie e percorsi di identificazione, di rappresentazione del sé e della propria realtà di riferimento, contribuendo a edificare valori e categorie simboliche, attraverso i quali interpretare la realtà e se stessi.

I Nuovi Media e in particolare Internet, rappresentano, dunque, una realtà dove è possibile acquisire strumenti e conoscenze utili per favorire processi reali di integrazione, partecipazione e relazione con il mondo circostante, ma sono anche uno "spazio", di confronto e di crescita in cui i più giovani possono esercitare e realizzare dimensioni inedite di partecipazione sociale e di arricchimento personale.

LA RETE, TRA GIOCO E SOCIAL NETWORKING: LE PECULIARITÀ DI INTERNET

Internet è un canale comunicativo dalle straordinarie caratteristiche. Quali sono le ragioni della sua grande diffusione tra le nuove generazioni? Vi sono alcune peculiarità specifiche che ne giustificano, almeno in parte, la rapidissima diffusione e il ruolo che esso oggi assume nella vita di molte persone, in particolare dei più giovani.

• **Interattività**

Internet implica interazione. Soprattutto con l'avvento del web 2.0², l'utente non è più fruitore passivo della rete ma attivo e reattivo produttore di contenuti. Al tempo stesso, la possibilità di essere "sempre e comunque connessi" è garantita dal cellulare, che consente di "navigare", ricevere contenuti dal web e assicurare la propria reperibilità.

• **Assenza di confini spazio-temporali**

Internet consente, proprio in virtù della sua rapidità, del suo annullare le distanze, del suo anonimato, di sperimentare una condizione virtuale di onnipotenza, legata al superamento dei normali vincoli spazio-temporali e, soprattutto, alla possibilità di esplorare differenti aspetti della propria personalità.

• **Forte dimensione affettiva**

Il fatto di non vedersi e di non sentirsi direttamente, o di non entrare in contatto visivo, abbassa timidezze e inibizioni, per cui spesso nella comunicazione in rete si raggiungono elevati livelli di confidenza e intimità e a volte, di seduttività, proprio perché l'altro/a può essere uno sconosciuto e come tale, liberamente immaginato e idealizzato. Più che mai, oggi, l'utilizzo di Internet presuppone una dimensione affettiva, emotiva e relazionale.

• **Partecipazione e identità**

Internet offre ai giovani la possibilità di sperimentare forme di partecipazione e di libertà di espressione che difficilmente il mondo adulto garantisce loro negli spazi reali del vivere quotidiano. La possibilità di far girare in rete contenuti (facilmente) prodotti attraverso cellulari o telecamere, rende Internet ancora più interessante agli occhi dei ragazzi. Fenomeno oggetto di riflessioni psicologiche e sociologiche, sembra spesso presente nei ragazzi il bisogno di acquisire visibilità attraverso gesti concreti, come un modo per divenire consistenti/esistenti.

• **Il gap generazionale**

L'utilizzo di Internet e soprattutto dei cellulari si presta particolarmente per evidenziare un profondo gap generazionale tra infanzia, adolescenza ed età adulta. Mentre l'alfabetizzazione informatica tra i giovani è ormai piuttosto diffusa, non altrettanto si può dire per gli adulti; tale gap amplia quella distanza "fisiologica" che i giovani pongono verso il mondo degli adulti in questa fase della loro crescita, inclusi quegli adulti che hanno nei confronti di bambini e adolescenti un ruolo educativo e di riferimento, come i genitori e gli insegnanti.

• **Scarsi i confini tra virtualità e realtà**

Esiste un confine molto labile tra ideale e virtuale, e tra virtuale e reale: il mondo stesso dei ragazzi proposto dai media è percepito come una dimensione ideale, desiderabile, ma soprattutto "reale", o comunque verosimile. Questa percezione mediata della realtà, riguarda anche la dimensione digitale, nel senso che i ragazzi vivono come molto concrete situazioni e relazioni tipicamente virtuali e le considerano spesso privilegiate e preferibili.

1.2 NUOVI MEDIA: SICUREZZA E PREVENZIONE

Oggi i Nuovi Media, soprattutto se riferiti all'utilizzo che ne fanno i giovani, sono spesso associati al problema della sicurezza; infatti, se da un lato essi offrono ampie opportunità di comunicazione, scambio e apprendimento, è anche vero che siamo di fronte a una realtà complessa e apparentemente priva di regole, nella quale trovano spazio contenuti e comportamenti potenzialmente dannosi per lo sviluppo dei più piccoli.

I ragazzi e le ragazze, pur essendo spesso tecnicamente competenti, tendono a non cogliere le implicazioni dei loro comportamenti, e tale fenomeno è tanto maggiore quanto è più forte il **coinvolgimento emotivo** nell'utilizzo dei Nuovi Media. È questo spesso il terreno fertile tramite cui certi rischi possono diventare concreti. Tra i principali, sia di carattere comportamentale che di matrice tecnica, ricordiamo:

- possibile esposizione a contenuti violenti e non adatti alla loro età;
- possibili contatti con adulti che vogliono conoscere e avvicinare bambini/e o ragazzi/e (adescamento);
- videogiochi diseducativi;
- pubblicità ingannevoli;
- scorrette informazioni su ricerche scolastiche, diete, ecc.;
- download di musica o film coperti da diritti d'autore;
- virus informatici in grado di infettare computer e cellulari;
- rischio di molestie o maltrattamenti da coetanei (cyber-bullismo);
- uso eccessivo di Internet/cellulare (dipendenza).

A nostro avviso, il problema della "sicurezza", associato all'utilizzo dei Nuovi Media da parte dei giovani, non è riconducibile esclusivamente all'esistenza in sé di alcuni rischi, più o meno gravi e insidiosi, ma anche alla possibilità che l'utilizzo di tali strumenti tecnologici, nell'economia della giornata di bambini e adolescenti, cominci a prevalere a scapito di spazi di aggregazione concreti, di attività sociali, ricreative, sportive. Quando, soprattutto, i ragazzi cominciano a soddisfare attraverso questi strumenti, bisogni profondi che dovrebbero trovare risposta nella vita reale (nel caso in cui, per esempio, risulta loro preferibile flirtare online piuttosto che con i propri coetanei in carne e ossa, ecc.), quando cioè ne fanno un utilizzo *sostitutivo* anziché *integrativo*. In tal caso, il ruolo dei Nuovi Media diventa eccessivo sia quantitativamente che qualitativamente, in quanto per crescere è necessario sviluppare relazioni significative con persone in carne ed ossa, cui legarsi affettivamente, e apprendere e sperimentarsi

² Il *Web 2.0* differisce dal concetto iniziale di web, retroattivamente etichettato *Web 1.0*, perché si discosta dai classici siti web statici, dall'e-mail, dall'uso dei motori di ricerca, dalla navigazione lineare e propone un *World Wide Web* più dinamico e interattivo. (<http://it.wikipedia.org>).

³ Anna Oliverio Ferraris, *TV per un figlio*, Editori Laterza.

concretamente all'interno di contesti sociali reali³.

Il miglior modo per intervenire sul comportamento dei giovani nell'utilizzo dei media, in un'ottica di prevenzione ad ampio raggio, richiede la necessità di muoversi su una dimensione educativa che tenga conto dei loro bisogni affettivi, sociali, di riferimento, di conoscenza, ecc. e dei loro diritti, primo fra tutti quello alla partecipazione ai sistemi di convivenza cui appartengono.

È importante, a questo riguardo, considerare il rapporto che i giovani vivono con tali strumenti. Ne emerge un aspetto interessante, da una parte, il problema della sicurezza in rete è percepito ma tendenzialmente sottovalutato, dall'altra, è forte l'affettività messa in gioco, elemento comunque fisiologico quando si entra nel campo dei sistemi di relazione. L'aspetto emotivo rappresenta un'area particolarmente sensibile e sollecitata nei minori che utilizzano i Nuovi Media; ecco il motivo per cui, in un'ottica di prevenzione, è importante intervenire sul rapporto che bambini e adolescenti hanno con tali strumenti, ed allo stesso tempo, appare opportuno che gli adulti di riferimento aiutino i ragazzi a prendere coscienza delle emozioni che entrano in gioco nella dimensione digitale e li aiutino a gestirle.

1.3 IL COMPORTAMENTO RESPONSABILE NELL'UTILIZZO DEI NUOVI MEDIA

Con l'obiettivo di orientare bambini e adolescenti verso un comportamento responsabile nell'utilizzo dei Nuovi Media, è importante comprendere meglio da cosa dipende l'utilizzo che ne fanno. In modo schematico, sono evidenziabili alcuni meccanismi motivazionali che possono determinare l'utilizzo di tali strumenti e ne caratterizzano le modalità di fruizione:

- dinamiche affettive e relazionali (emozioni, motivazioni, socialità, bisogni);
- dinamiche cognitive (conoscenze e competenze tecniche dello strumento);
- dinamiche valoriali e civiche (valori e principi morali ed etici che guidano la persona, come anche la capacità di assumersi responsabilità sociali, legata alla maturità complessiva del soggetto e allo sviluppo del senso di cittadinanza).

In altre parole, le modalità di utilizzo di Internet e dei cellulari possono dipendere da bisogni e da elementi di natura diversa: dai bisogni che ne determinano l'utilizzo (bisogni di socialità, di comunicazione, di conoscenza, ecc.), dalle capacità tecniche dei ragazzi e dalle funzionalità dello strumento⁴, dai principi e dai valori morali che orientano il proprio comportamento, non solamente nella sfera comunicativa.

Per esempio, la capacità di trattare i propri dati personali con riservatezza e quindi essere in grado di discernere quando è il caso di lasciarli o meno, può dipendere: da uno o più elementi di tipo tecnico (ad esempio, dalla conoscenza dei procedimenti attraverso i quali è possibile comunicare oppure omettere i dati; o dalla consapevolezza di cosa prevede o meno la legge a riguardo); dalla sensibilità e dal valore attribuito al rispetto verso l'intimità propria e altrui (tale aspetto etico-morale può entrare in gioco quando si mandano in giro dati, informazioni o immagini riguardanti altre persone); ma anche da elementi di tipo affettivo, ossia dalla capacità di gestire l'emozione che in quel momento accompagna la decisione (ad esempio, se il giovane è coinvolto emotivamente in una chat, può facilmente "scordarsi" della raccomandazione sulla tutela della propria privacy e decidere, al contrario, di rivelare la propria identità e rendersi disponibile per un incontro).

⁴ Di solito bambini e ragazzi sono piuttosto competenti in tale ambito, o comunque imparano molto più velocemente degli adulti.

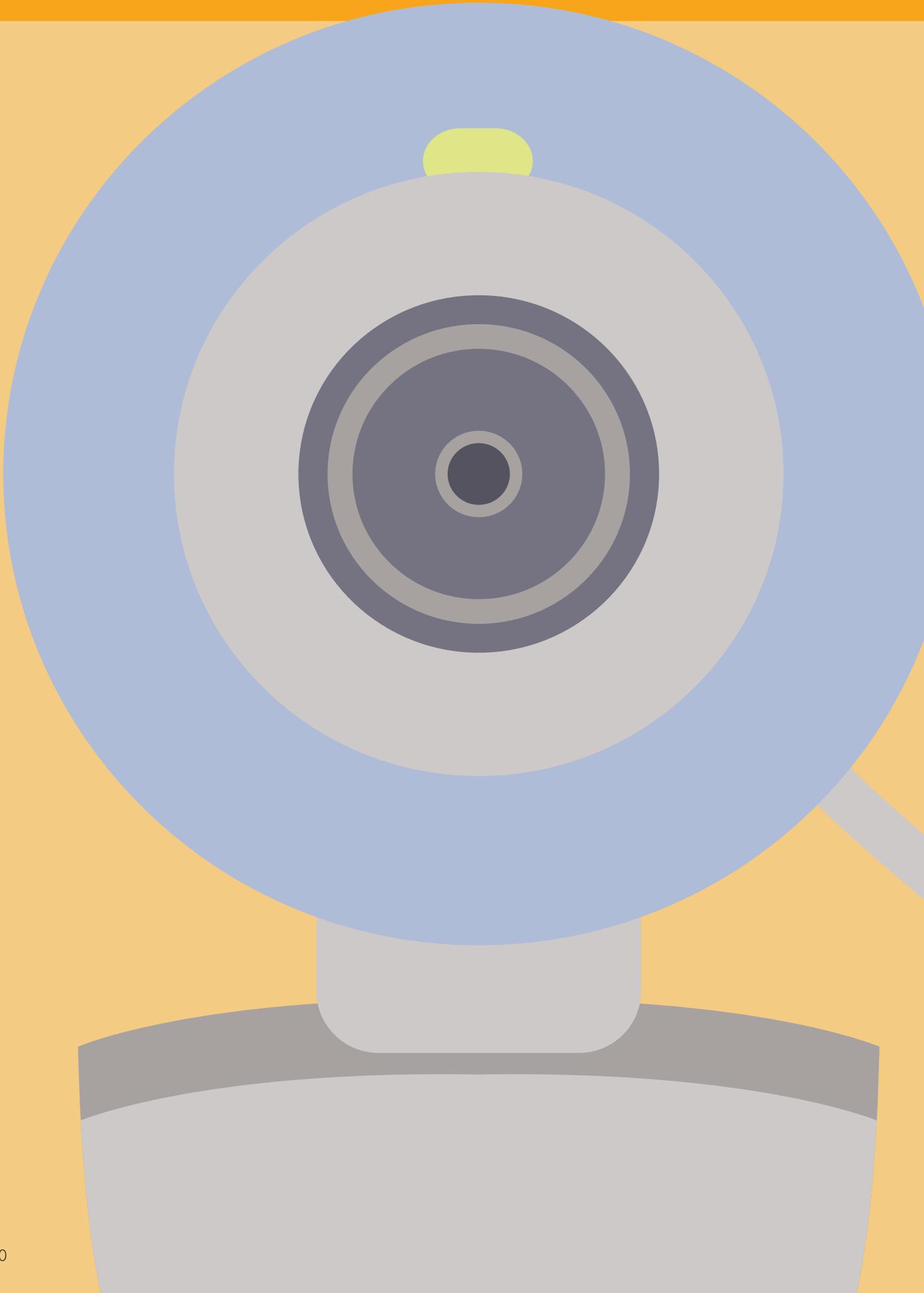
UN UTENTE SICURO E RESPONSABILE:

- è in grado di utilizzare lo strumento da un punto di vista tecnico;
- riconosce e sa gestire le emozioni che possono emergere utilizzando tali strumenti;
- è in grado di assumersi la responsabilità finale delle proprie decisioni;
- è consapevole del rispetto che deve a se stesso e agli altri;
- è cosciente e partecipa dei propri diritti.

Utilizzare uno strumento in modo sicuro e consapevole significa in primo luogo conoscerlo tecnicamente, cioè avere dimestichezza con tutte le sue potenzialità e "implicazioni". Ma questo elemento da solo non basta: se Internet e cellulari possono essere considerati qualcosa di più che semplici strumenti, in quanto sono in grado di collocarci all'interno di un sistema di relazioni, di una "piazza", il loro utilizzo responsabile implica la capacità di gestire con un certo grado di lucidità i rapporti che si sviluppano in tale ambiente, giungendo a riconoscere e gestire le proprie emozioni.

Essere consapevoli, ad esempio, di subire il fascino di un incontro in rete, o di sentirsi offesi per il comportamento online di qualche amico, o del turbamento prodotto dalla visione di certe immagini, o del tipo di influenza che possono produrre determinate informazioni.

Ecco perché il ruolo degli adulti a contatto con i ragazzi è cruciale. Ed ecco perché con il presente testo ci rivolgiamo ai docenti, cui spetta, insieme ai genitori, il complesso compito di educare, da una prospettiva assai privilegiata, quella di chi ha un contatto diretto e quotidiano con i propri interlocutori.



RIFERIMENTI TEORICI E APPROCCIO METODOLOGICO

2.1

IL CONTESTO DI RIFERIMENTO: MEDIA EDUCATION E PEDAGOGIA DEI DIRITTI

Le schede di attività didattiche presentate in questo testo si collocano nell'ambito della "Media Education" e si fondano sull'approccio metodologico della Pedagogia dei Diritti.

In ambito formativo e scolastico, la Pedagogia dei Diritti consiste in un approccio centrato sul riconoscimento dello studente come titolare di diritti (*right holder*) e sulla possibilità che lo studente stesso possa, attraverso le attività didattiche che il docente propone, conoscere ed esercitare i propri diritti.

Nel nostro caso, l'approccio centrato sulla pedagogia dei diritti si sviluppa all'interno di uno specifico ambito educativo-didattico, rappresentato dalla Media Education.

LA MEDIA EDUCATION: INQUADRAMENTO DISCIPLINARE

A cura del CREMIT - Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media, all'Informazione e alla Tecnologia dell'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano

La scuola può svolgere un ruolo strategico nell'orientare i giovani verso un comportamento positivo e responsabile nell'utilizzo dei media (vecchi e nuovi), all'interno e attraverso una prospettiva disciplinare, definita appunto Media Education. Nello specifico, la Media Education è una prospettiva disciplinare impegnata nella riflessione sui media come oggetto, strumento e spazio del processo educativo, integrando i contributi delle Scienze dell'Educazione e delle Scienze della Comunicazione.

NASCITA ED EVOLUZIONE DELLA DISCIPLINA

Dal punto di vista della riconoscibilità storica, la nascita di un approccio ai media e alla comunicazione procede di pari passo con lo sviluppo tecnologico dei media stessi, considerando come la prassi - il lavoro con e sui media - abbia di fatto anticipato la riflessione sul valore e sulla cornice concettuale della Media Education.

Volendo ricostruirne l'evoluzione, sono quattro i principali approcci media-educativi segnati da sensibilità e schemi valoriali differenti, alla luce della classificazione chiave di J.D. Halloran e M. Jones:

- **approccio difensivo:** si definisce come prospettiva difensiva che radica il quadro delle riflessioni in una profonda sfiducia nei confronti dei media orientando il versante

delle risposte educative verso un meccanismo a due sensi: ignorare i media o resistere ai messaggi e ai meccanismi innescati. Una educazione contro i media, dunque, percorsa dal filo rosso della difesa della cultura quale obiettivo primario;

- **approccio critico:** tale approccio, segna una nuova sensibilità nei confronti dei media intesi come testi da decostruire e analizzare, finalizzando il lavoro sui media alla preparazione dei giovani. Si tratta di una posizione che indica nella Media Education lo spazio possibile per *rendere gli studenti capaci di esprimere se stessi attraverso i media, diventando più consapevoli dei processi di produzione legati ai mezzi di comunicazione;*
- **inversione dei meccanismi di produzione:** in tale approccio si raccoglie la problematica della responsabilità attraverso la definizione di una alfabetizzazione mediale come possibilità di alfabetizzazione politica. Questo approccio deriva dall'assunzione di un nuovo punto di vista nei confronti dei media, a partire dalle esperienze di educatori e comunicatori che mettono in evidenza la possibilità di invertire i meccanismi di produzione e, in senso lato, i meccanismi di potere che il sistema produttivo dell'informazione e della comunicazione alimenta;
- **immagini e coscienza:** in questo caso l'approccio esprime la propensione per l'analisi del contesto di ricezione e decodificazione dei messaggi mediati, propensione che deriva da teorie e modelli di stampo socio culturale interessati al ruolo giocato dal contesto di produzione e

ricezione. Questo passaggio evidenzia una nuova consapevolezza circa il posizionamento del testo - posizionamento ideologico prima di tutto - e il ruolo dei media, quali oggetti da demitizzare e decostruire.

OGGETTI E TEMI DELLA MEDIA EDUCATION

Riprendendo brevemente le riflessioni contenute nella prefazione di Pier Cesare Rivoltella, dunque, la Media Education ha per oggetto *tutto ciò che riguarda la realtà della comunicazione come risorsa e opportunità di formazione* attraverso le lenti di tipo strumentale (educazione con i media) e tematico (educazione ai media) che funzionano in un'ottica complementare, piuttosto che secondo forme di contrapposizione inadeguate. Due le attenzioni di fondo della disciplina:

- **prima attenzione:** da un lato, è chiara la volontà di riconoscere uno spazio per la riflessione sul ruolo e sul significato educativo dei media, per accompagnare la persona nell'acquisizione di una consapevolezza critica che deve diventare abito mentale, trasformando tale consapevolezza in autonomia sistematicamente situata nel quotidiano scolastico ed extrascolastico, pubblico e privato, collettivo e individuale;
- **seconda attenzione:** dall'altro, la Media Education intende il processo di responsabilizzazione - critica e strumentale - come frutto di una sperimentazione in contesto e del contesto, che prende le mosse dall'attualità per giungere alla globalità storica dei processi, concependo l'azione con e sui media come meccanismo essenziale della riflessione.

2.1.1

UNA VISIONE INTEGRATA DEI DIVERSI MODELLI DI MEDIA EDUCATION

La Media Education può essere realizzata sia utilizzando i nuovi strumenti multimediali (Internet e cellulari) all'interno della didattica⁵, che riflettendo su di essi, oppure, ovviamente, entrambe le cose insieme. In tal senso il modello di Media Education qui proposto integra due dei più comuni approcci alla disciplina:

- **l'educazione con i media**, che si serve dei media per insegnare, facendo pertanto di essi un utilizzo strumentale (lezioni fatte con il computer, filosofia o storia insegnate attraverso il giornale, geografia attraverso il cinema, ecc.), con la molteplice finalità di avvicinarsi ai ragazzi, di avvicinare i ragazzi ai media, di rendere l'apprendimento a scuola un'esperienza più fruibile e vicina al mondo degli studenti⁶. L'utilizzo di Internet, per esempio, da un lato permette una maggiore conoscenza delle potenzialità del mezzo, dall'altra fornisce contributi rilevanti per progettare e riorganizzare le attività didattiche in classe, incidendo sui processi di insegnamento e di apprendimento;
- **l'educazione ai media (*media literacy*)** che considera le tecnologie come tema della didattica, insiste sulla promozione del senso critico, sulla creazione di un consumatore dei media attivo, autonomo e creativo nel suo rapporto con gli stessi, in grado di decifrare i messaggi e di utilizzarli secondo una propria visione e utilità. Ovvero, educare ad un consumo critico, educare alla cittadinanza attiva e alla relazione con l'altro⁷.

⁵ In questa sede non offriamo una spiegazione sui vari strumenti multimediali utilizzati dai ragazzi. Per un approfondimento su tali strumenti, sono disponibili e scaricabili le miniguide di Easy sul sito www.easy4.it.

⁶ David Buckingham, Media Education, p.2, Erickson 2006.

⁷ Ibidem

Avvertenze utili per l'avvio di una Media Education nel contesto scolastico

La scuola sembra essere uno dei luoghi più adatti per socializzare alla rete e riflettere sulle sue

caratteristiche e sulle modalità di utilizzo. Tuttavia, vanno considerate a mente alcune premesse generali e cautele metodologiche:

- a) ogni docente, a prescindere dalla materia, può affrontare un percorso di Media Education: essa non si riduce al puro tecnicismo, né mira semplicemente alla trasmissione di abilità e di competenze puramente tecniche. La disponibilità di infrastrutture e strumenti informatici, infatti, non è quasi mai garanzia di un'alfabetizzazione tecnica di base, né di un approfondimento teorico sui sistemi e sui meccanismi di funzionamento di Internet. Tale capacità di approfondimento si spinge ben oltre l'area disciplinare tecnologica in quanto, trattandosi di strumenti che consentono di comunicare e conoscere, le competenze richieste per un uso appropriato di tali tecnologie riguardano tutti i campi d'esperienza e tutte le discipline;
- b) la Media Education, oltre a promuovere la conoscenza tecnica degli strumenti, può svolgere un'utile funzione di educazione ai nuovi linguaggi, offre diverse e più ricche possibilità di azione e una vasta gamma di modalità espressive, attraverso l'attivazione di percorsi conoscitivi che integrano le esperienze reali e digitali della vita quotidiana;
- c) insegnanti e studenti sono chiamati a svolgere un ruolo attivo: gli insegnanti, da un lato, sono stimolati a sperimentare nuovi metodi e tecniche di coinvolgimento nella didattica, volte alla cooperazione e alla collaborazione fra ragazzi, oltre al rispetto delle aspettative e delle esigenze individuali; gli studenti, dal canto loro, imparano a stare in classe in modo diverso, diventando più aperti al dialogo, alla discussione e allo scambio delle idee, anche a distanza, sia fra docenti che fra compagni. Attraverso questa didattica, può emergere in classe il mondo dei ragazzi, il modo in cui essi si rappresentano ed utilizzano i Nuovi Media, i loro interessi, i loro pensieri, le loro emozioni, tutto ciò insomma che orienta il loro comportamento nell'utilizzare tali strumenti. Aiutandoli a riflettere su tali dimensioni, la Scuola può aiutare i ragazzi a essere più consapevoli e responsabili nell'utilizzo specifico dei vecchi e Nuovi Media, nell'esercitare i propri diritti e doveri in senso più ampio, nel comportarsi in modo più responsabile e quindi più sicuro, per sé e per gli altri.

2.1.2 LA PEDAGOGIA DEI DIRITTI

L'approccio pedagogico centrato sui diritti si fonda sulla *Convenzione sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza* (CRC) approvata dalle Nazioni Unite nel 1989 e conosciuta in Italia anche come *Convezione sui Diritti del Fanciullo*. Non si tratta ovviamente di un paradigma pedagogico codificato ma di una dimensione educativa e formativa in cui i diritti umani, e nel nostro caso i diritti dell'infanzia e dell'adolescenza, rappresentano la cornice pedagogica di riferimento.

Aspetti principali della Convenzione sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza (CRC)

La CRC si fonda su una serie di principi base, espressi e resi espliciti in tutti i 54 articoli⁸ che la compongono. Considerati come un insieme organico ed indivisibile, gli articoli contenuti nella Convenzione rappresentano la totalità dei bisogni e dei diritti propri di un individuo in via di sviluppo, contestualizzati e contestualizzabili in differenti realtà geografiche e temporali.

In effetti, la Convenzione tutela e promuove i diritti di tutti gli esseri umani in età compresa fra 0 e 18 anni in qualsiasi parte del mondo essi vivano e qualsiasi siano le loro condizioni sociali ed economiche. Stabilisce che bambini e adolescenti, a livello individuale e collettivo, sono persone titolari di diritti e che gli adulti, a partire dalla famiglia fino ad arrivare alla comunità internazionale, devono rispondere della tutela e della promozione di tali diritti.

La promulgazione della convenzione, nel 1989, segna una data storica nei confronti della concezione dell'infanzia e dell'adolescenza a livello planetario: nell'evolvere il concetto di bisogno, fino a quel momento affiancato a quello di infanzia, in diritto, ci consegna una concezione dell'infanzia e dell'adolescenza basata sulla titolarità di diritti a tutto campo (diritti civili, politici, economici, sociali e culturali). Si tratta quindi di una nuova visione, capace di influenzare e modificare profondamente il rapporto intergenerazionale, fino ad allora e fino ad oggi ancora in larga misura esistente, fondato soprattutto sulla passività e vulnerabilità di bambini ed adolescenti, portatori di bisogni che gli adulti possono soddisfare a loro piacimento. Un approccio centrato sui diritti, presuppone che tutte le persone, quindi tutti i bambini e gli adolescenti, siano prima di tutto titolari di diritti umani e che la promozione,

⁸ Vedi in Appendice il testo della CRC, nella versione child friendly (pp. 50-53).

il rispetto e la tutela di tali diritti non siano azioni da intraprendere su base volontaria o come opzione ma come dovere individuale e collettivo.

La Convenzione, come tutti i trattati sui diritti umani, a partire dalla Dichiarazione Universale sui Diritti Umani del 1948, pone al centro la persona come *titolare di diritti (right holder)* nella sua relazione con chi ha (porta) il dovere di rispettarli e promuoverli (*duty bearer*).

I *duty bearer* (governi, istituzioni, famiglia e individui), dal canto loro, sono vincolati a rispettare, proteggere e promuovere i diritti umani. I *right holder* hanno il diritto di reclamare i propri diritti dai *duty bearer*, ma devono anche rispettare i diritti degli altri. L'essere titolare di diritti comporta infatti, delle responsabilità prima di tutto verso se stessi e di conseguenza verso gli altri (vedi schema seguente).⁹



⁹ Lo schema è una rielaborazione tratta da Save the Children Sweden, *Child Rights Programming. A Handbook for International Save the Children Alliance Members*, Second Edition, 2005.

¹⁰ A nostro parere tale modalità didattica trova nel **paradigma Costruttivista** il principale modello pedagogico di riferimento. In tale paradigma pedagogico, si pone molta attenzione al contesto di apprendimento; al soggetto che apprende; alla costruzione sociale della conoscenza attraverso la negoziazione interpersonale dei significati; alla diversità/molteplicità delle strategie, dei processi e degli approcci conoscitivi. In questo approccio, l'insegnante non è più colui che trasmette un sapere preconfezionato, ma colui che progetta e allestisce il setting di lavoro più adatto allo scambio e al conflitto cognitivo. Un setting che affida al docente compiti relativi alla gestione dei gruppi, al controllo dei processi in atto, alla rilevazione-valutazione delle dinamiche emergenti. In questo modo cominciano a penetrare in ambito didattico concetti come quello definito "learning by doing", che tende a sperimentare la realtà attraverso la simulazione, a sistematizzare le nozioni teoriche grazie a rimandi al mondo quotidiano, oltre che stabilendo connessioni tra codici scritti, visivi e sonori. Per approfondimenti cfr: Carletti A., Varani A., *Didattica costruttivista. Dalla teoria alla pratica in classe*, Edizioni Erikson, Trento 2005, e *Verso una pedagogia dei diritti. Guida per insegnanti*, Save the Children, Roma 2007.

Un approccio basato sui diritti umani mira a rafforzare la *responsabilità* dei *duty bearer* nei confronti dei *right holder* attraverso cambiamenti prodotti a livello politico, economico e legislativo o a livello di attitudini, consapevolezza, comportamenti, pratiche, modelli e valori. Nel nostro caso, gli adulti, la famiglia, la scuola fino alle massime istituzioni nazionali e internazionali, dovrebbero sempre tenere in massimo conto il superiore interesse del bambino e i suoi diritti nel compiere delle scelte che lo riguardano e ne dovrebbero essere responsabili in ogni momento.

In merito al tema della responsabilità degli adulti, ricordiamo che secondo l'art. 42 della Convenzione, gli Stati hanno il dovere di informare i cittadini in merito ai suoi contenuti e gli adulti, a loro volta, hanno il dovere di far conoscere questi diritti ai bambini e alle bambine, ai ragazzi e alle ragazze. Si tratta di attivare una catena di responsabilità per fare in modo che i diritti dell'infanzia possano essere agiti e vissuti in modo concreto e partecipato da tutta l'infanzia. Ogniqualvolta un'istituzione (Stato, Regione, Provincia, Comune, la Scuola...) o un adulto (genitore, insegnante) manca di assumersi tale responsabilità, la catena si spezza e con essa svanisce la possibilità che questi diritti si concretizzino nella vita di milioni di bambini/e, ragazzi/e.

La Convenzione sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza come strumento di lavoro a scuola.

La CRC non è solamente un corpus giuridico a cui ricorrere per denunciare violazioni, ma rappresenta anche, nella sua dimensione culturale, un importante strumento pedagogico ed educativo, in famiglia e soprattutto a scuola, perché "insegnare" i diritti a un bambino significa in primo luogo stimolare empatia e rispetto verso gli altri, autostima e rispetto verso se stessi, ovvero porre le basi per un sistema di convivenza più efficace ed equilibrato.

In termini di processo, e non solo di contenuto, ispirarsi alla CRC in un contesto scolastico significa per il docente dare modo agli alunni di esperire i propri diritti, a partire dal principio essenziale, quello cioè di esserne titolare. Questo passa attraverso una didattica che “ascolta” le opinioni, i bisogni, le emozioni, gli interessi, le motivazioni, permettendo ai bambini e agli adolescenti di esprimersi e di partecipare¹⁰.

La partecipazione dello studente nella pedagogia dei diritti

L'insegnante che abbia l'interesse di spingersi verso una Pedagogia dei diritti, deve prestare attenzione non solo ai contenuti, ma soprattutto alle tecniche didattiche che, se giustamente pensate all'interno di una cornice interculturale e di diritti, possono, allo stesso livello dei contenuti, veicolare valori e modificare atteggiamenti.

Nello specifico, fondando il proprio intervento a scuola proprio sul principio della Partecipazione (art.12 della CRC), la Pedagogia dei diritti riconosce ad ogni studente il diritto di partecipare attivamente alla vita scolastica, accedendo a informazioni, esprimendo i propri punti di vista, contribuendo ai processi decisionali.

È proprio grazie a questo tipo di coinvolgimento che lo studente diventerà una persona più sicura e competente, un cittadino più attivo e socialmente abile.

LA PARTECIPAZIONE

Il 1989 segna un punto di svolta nella concezione dell'infanzia e dell'adolescenza con l'approvazione della Convenzione Onu sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza. Per la prima volta la partecipazione delle persone con meno di diciotto anni ai processi decisionali che li coinvolgono viene riconosciuta come un diritto umano fondamentale.

Cosa è la partecipazione

La partecipazione è:

- un diritto umano fondamentale il cui rispetto permette il riconoscimento di bambini e adolescenti come soggetti di diritto e non solo come beneficiari della protezione degli adulti;
- uno strumento attraverso il quale bambini e bambine, ragazzi e ragazze imparano a esercitare i propri diritti e a diventare cittadini attivi;
- un percorso graduale fatto di tappe che permettono a bambini e bambine, ragazzi e ragazze di imparare ad esprimere liberamente la propria opinione in relazione all'età e al grado di maturità (artt. 12 e 13, 14, 15, 17, ...).

Perché è importante la partecipazione

Una partecipazione efficace permette di:

- valorizzare la personalità di ciascun bambino/a, promuovendo il riconoscimento e la consapevolezza di sé;
- collocare al centro del processo di crescita il bambino/a come soggetto protagonista, contribuendo a formare una persona autonoma e critica;
- rendere bambini/e e adolescenti consapevoli dei propri diritti e delle responsabilità che questi comportano;
- riconoscere e rispettare il diverso punto di

vista del bambino/a e dell'adolescente da quello dei suoi interlocutori favorendo la socializzazione e la capacità di difendere e/o modificare le proprie idee;

- prendere decisioni condivise e, quindi, più efficaci, rendendo bambini/e e ragazzi/e responsabili del rispetto delle stesse;
- stimolare il coinvolgimento personale e attivo del bambino/a e dell'adolescente motivando l'interesse per il suo processo di crescita.

La partecipazione a scuola

La scuola deve diventare il principale luogo in cui si conoscono e si riconoscono i diritti dell'infanzia e dell'adolescenza.

Affinché la partecipazione sia efficace l'insegnante dovrebbe:

- promuovere non solo un progetto educativo scolastico, ma riconoscere la concezione unitaria del bambino/a e dell'adolescente che apprende e che vive nella scuola;
- coinvolgere bambini/e e ragazzi/e nei processi che si mettono in atto fin dalla fase preparatoria:
 - devono conoscere la finalità di ciò che si sta facendo;
 - devono essere informati adeguatamente per poter esprimere opinioni;
 - devono poter valutare l'efficacia del percorso fatto insieme: senza questa fase il lavoro potrebbe perdere di senso ai loro occhi e demotivarli;
- l'ambiente di lavoro deve essere preparato e pensato in funzione di una partecipazione democratica (per es. stare in cerchio);
- disponibilità ad ascoltare le priorità dei bambini/e e degli adolescenti e ad essere criticato;
- ruolo di supporto al processo (non bisogna cedere alla tentazione di suggerire);
- tenere presente che i bambini/e e gli

adolescenti sono diversi uno dall'altra per grado di maturità, abilità, genere offrendo uguale possibilità di partecipazione a tutti/e.

Partecipazione e Nuovi Media

Troppo spesso ci si occupa del rapporto tra media e ragazzi in termini negativi, preoccupandosi solo di proteggerli. La conseguenza è un tentativo di dare informazioni sui possibili rischi e sul corretto uso dei Nuovi Media, informazioni che dovranno essere imparate, ma saranno vissute in modo superficiale e con scarsa motivazione. Attraverso una partecipazione attiva si chiama il ragazzo o la ragazza a produrre in prima persona le conoscenze necessarie. In questo modo si può (i punti sono consequenziali):

- scardinare il meccanismo che spinge i ragazzi/e a dare all'adulto la risposta attesa;
- partire dalle pre-conoscenze e esperienze dei ragazzi/e;
- avere una discussione significativa su ciò che i ragazzi/e fanno coi Nuovi Media (il conflitto generato dalla presenza di opinioni diverse è spesso all'origine dell'evoluzione delle conoscenze individuali);
- creare situazioni e attività che stimolano il coinvolgimento attivo dei ragazzi/e (si rimanda alle attività);
- aumentare la consapevolezza dei giovani utenti;
- permettere loro di esperire i propri diritti.

In altre parole la partecipazione, sviluppando senso critico, consapevolezza e responsabilità nei bambini/e e negli adolescenti, permette di proteggerli in modo più efficace.

2.2

LA PROPOSTA PER UNA "NEW MEDIA" EDUCATION

2.2.1

L'UTILIZZO DELLA CRC COME STRUMENTO DIDATTICO NEL CONTESTO DELLA MEDIA EDUCATION

¹¹ Vi sono molti altri articoli in cui rientrano i Nuovi Media, basti pensare al diritto al gioco che oggi spesso si concretizza nei videogiochi, al diritto di associarsi e riunirsi con i coetanei che si realizza nelle community e nei social network; e ancora, in senso più ampio, al diritto a dei genitori che amino, educino e curino; al diritto all'istruzione. È per questo che vi invitiamo a leggere la CRC (in Appendice) sotto la lente d'ingrandimento dei Nuovi Media e a pensare a come essi possono aiutare i ragazzi di oggi a mettere in pratica e vivere concretamente molti dei loro diritti.

A nostro avviso, qualsiasi azione di promozione e tutela dei diritti umani, e dell'infanzia in particolare, non può prescindere, soprattutto nei paesi a sviluppo avanzato, da una riflessione ed inclusione riguardo il ruolo dei *media*, in quanto componenti ambientali e agenti di cambiamento che costantemente influenzano la società e la vita privata di ognuno di noi. Nello specifico, data l'attenzione della CRC nei confronti delle reali necessità dei minori, non solo in termini di vulnerabilità e misure di protezione, ma anche in termini di **promozione e valorizzazione** delle capacità proprie di ogni essere umano, il riferimento al tema dei diritti dei bambini e degli adolescenti può essere applicato, direttamente o indirettamente, anche all'uso che bambini ed adolescenti fanno di Internet e dei Nuovi Media.

In particolare, il riferimento è orientato verso alcuni articoli specifici della CRC (artt. 12-13-17-19-34)¹¹, che parlano della partecipazione, della libertà d'espressione, dell'accesso all'informazione e della protezione da abusi e violenze. Tali riferimenti mettono bene in evidenza i due aspetti salienti legati all'utilizzo dei media da parte dei giovani:

- le opportunità che tali strumenti rappresentano nella vita dei ragazzi, in cui occupano un posto ormai centrale, e le possibilità di sviluppo ad essi associate;
- i rischi correlati all'utilizzo di tali strumenti: dai contenuti inadeguati alla facilità di avviare contatti con persone potenzialmente pericolose. In tal senso viene promossa una funzione sociale dei media, rispettosa dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza.

Inoltre, sempre da un punto di vista di approccio generale al tema, oltre che ai Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza, le diverse problematiche d'uso e di fruizione dei contenuti digitali affrontate da questo Manuale, sono inquadrabili in un contesto di riferimento che si richiama esplicitamente al **concetto di Cittadinanza**. In questo modo bambini ed adolescenti hanno la possibilità di oggettivare molte delle problematiche affrontate e di riflettere non solo sui propri diritti online, ma anche sulle proprie responsabilità come utenti/cittadini digitali, assumendo così progressivamente un ruolo sempre più attivo e autonomo nella conduzione delle proprie scelte d'uso e di fruizione dei Nuovi Media.

LA CITTADINANZA DIGITALE

In questo senso la Cittadinanza Digitale si può declinare, secondo i suoi aspetti principali:

- **come insieme di diritti:** che oggettivano il ruolo dei bambini e degli adolescenti come attori sociali a pieno titolo, portatori di interessi, istanze e bisogni propri che devono essere soddisfatti e promossi quando usano i Nuovi Media. Parlare di un uso sicuro e positivo dei Nuovi Media è, in questo senso, affermare un insieme di diritti che ogni utente ha quando accede o utilizza determinati strumenti e la cui affermazione rende l'utilizzo di questi ultimi un'esperienza positiva e sicura;

- **come insieme di responsabilità:** l'utilizzo dei Nuovi Media e l'appartenenza ad una comunità, seppur virtuale di utenti, chiama costantemente in causa il rispetto e la promozione dei propri e altrui diritti, dove è tuttavia importante ribadire la possibilità che il ragazzo o la ragazza ha di "ritirarsi" da certe responsabilità, quando queste vengano percepite come troppo complesse o poco gestibili;
- **come identità:** per i ragazzi e le ragazze, in particolar modo preadolescenti, questo desiderio di appartenenza è particolarmente sviluppato e non è limitato soltanto al proprio gruppo di pari. I bambini e gli adolescenti hanno l'abilità di legarsi e di identificarsi con gruppi e comunità sempre

più ampie. Simboli, valori e norme sono un elemento importante di questa appartenenza e costruzione di identità e non vi è dubbio che i Nuovi Media offrano canali, spazi e linguaggi in grado di facilitare e realizzare questo processo;

- **come partecipazione:** in questo senso i Nuovi Media si connotano come strumenti in grado di facilitare una sempre maggiore forma di partecipazione dei ragazzi dal locale al globale. La possibilità di una reale partecipazione passa attraverso una valorizzazione del modo in cui i ragazzi e le ragazze sono in grado di influire sull'ambiente esterno e allo stesso tempo da un'attenta considerazione di come l'ambiente circostante li/le influenza.

2.3

LA METODOLOGIA DELLE SCHEDE DI ATTIVITÀ

Dal punto di vista più strettamente metodologico, la nostra proposta ipotizza un **modello integrato** che consiste nel pensare la multimedialità come ambiente di lavoro che scardina la lezione frontale e che avvicina i docenti al mondo dei ragazzi nei contenuti, nel linguaggio e nel rapporto. Un approccio che, introducendo i Nuovi Media nella didattica, crea un ambiente formativo basato sulla creatività, sull'autonomia e sulle competenze tecniche e incide sul rapporto che i ragazzi hanno con la scuola, focalizzando l'attenzione sulla relazione e il dialogo tra pari, tra docenti e studenti, favorendo lo scambio e la collaborazione.

Occuparsi dei media in contesti educativi, con un approccio pedagogico basato sui diritti, significa

preoccuparsi, da parte del docente, che i propri alunni possano utilizzare tali mezzi sfruttandone al massimo le potenzialità e gestendone le criticità; oggi sempre di più, i media vecchi e nuovi svolgono una funzione legata sia alla diffusione delle informazioni che alla creazione di valori e modelli di comportamento cui soprattutto i giovani sono sensibili. Senza dimenticare che in un contesto di forte diffusione della comunicazione sociale multimediale, una persona competente nell'utilizzo dei Nuovi Media è oggi un cittadino più informato, attivo e partecipe.

Il docente che, con un approccio centrato sui diritti, opera in classe sulla competenza dei propri alunni nell'utilizzo dei media, vecchi e nuovi, come menzionato più volte, dovrebbe lavorare cercando di fare emergere il rapporto che essi hanno con tali mezzi, e questo per vari motivi.

PERCHÉ LAVORARE IN CLASSE SUI NUOVI MEDIA?:

- per capire che utilizzo ne viene fatto, a quali bisogni e motivazioni rispondono;
- per attuare il principio della Partecipazione che riconosce lo studente come persona con un suo mondo e titolare del diritto ad essere ascoltato;
- per entrare empaticamente in contatto con il mondo dei propri alunni e porsi

come educatore che soddisfa esigenze di relazione affettiva, sociale e di conoscenza;

- perché l'insegnante non si pone come censore o come adulto regolatore, bensì come colui che facilita la riflessione, l'introspezione, la condivisione nel gruppo;
- perché, più facilmente di altri attori sociali, l'insegnante può lavorare sulla prevenzione, cioè sullo sviluppo di

competenze attive, piuttosto che sulla protezione, laddove un comportamento attivo da parte dei giovani utenti va considerato come il migliore strumento di protezione dai rischi;

- per rendere gli studenti consapevoli di quei diritti della CRC che trovano maggiore realizzazione attraverso i Nuovi Media e, attraverso tale consapevolezza, renderli partecipi nella costruzione della Cittadinanza Digitale.

2.3.1

I LIVELLI D'INTERVENTO DELLE SCHEDE DI ATTIVITÀ

Il modello didattico delle schede cerca di intervenire sulle dinamiche che, come abbiamo sottolineato all'interno del paragrafo 1.3, possono favorire un comportamento responsabile dell'utilizzo di Internet e dei cellulari da parte di bambini e adolescenti¹². In tal senso, rispetto alle dinamiche complessive che regolano l'utilizzo di tali strumenti, le schede di attività si concentrano su tre aspetti specifici: il livello tecnologico, il livello affettivo/relazionale, il livello civico.

• Livello tecnico

Attraverso un processo di alfabetizzazione reciproca, docenti e studenti (spesso questi ultimi più esperti dei docenti, almeno sotto tale aspetto) familiarizzano con le funzionalità degli strumenti e le loro implicazioni.

• Livello affettivo

L'obiettivo è quello di stimolare una riflessione sul ruolo che i Nuovi Media svolgono nella vita dei ragazzi, cercando di evidenziare e approfondire quei bisogni interiori (di comunicazione, di socialità, di riferimento adulto, ecc.) a cui tali media rispondono.

• Livello civico

Attraverso una riflessione sul comportamento proprio e altrui, i ragazzi trovano la strada affinché sia possibile tradurre i propri bisogni in diritti e riconoscere che essi devono essere soddisfatti e rispettati all'interno di un sistema di convivenza basato su regole di comportamento condivise.

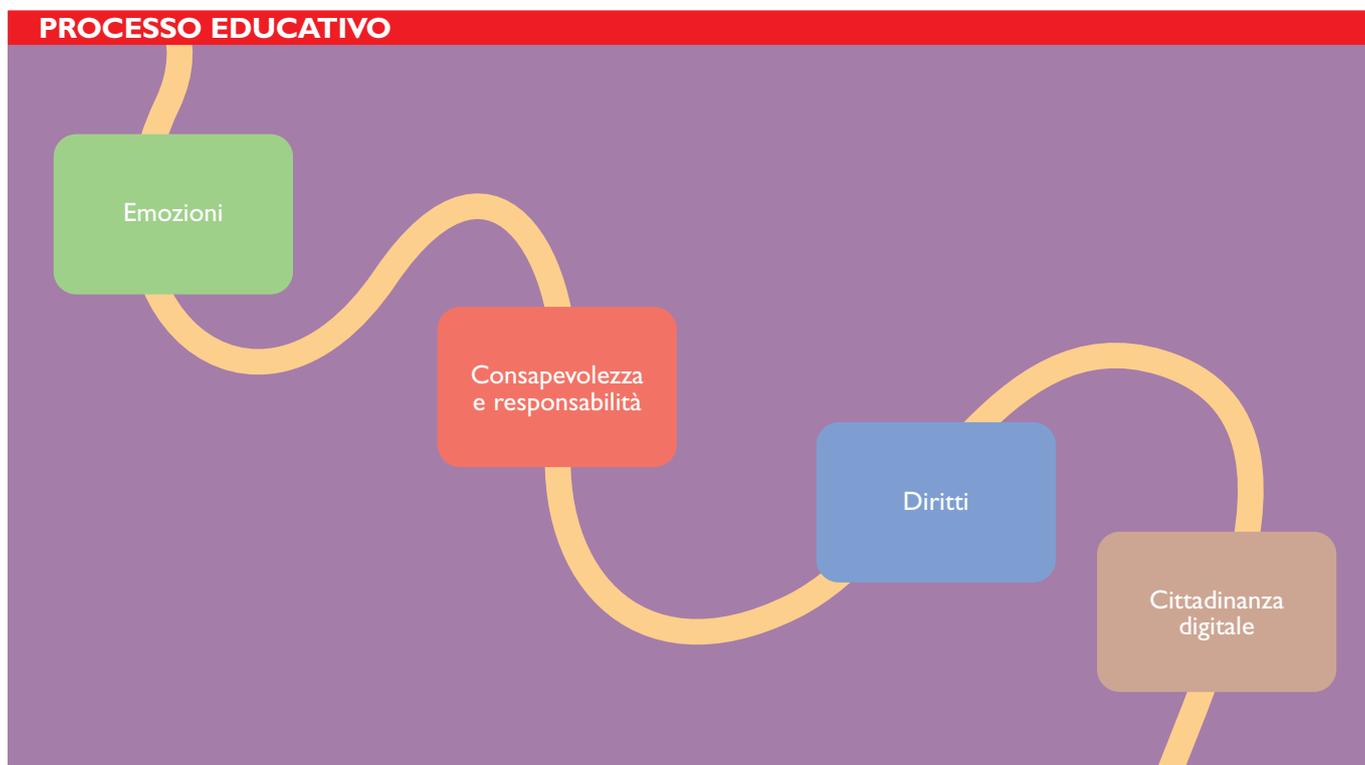
¹² Ricordiamo ancora una volta i principali meccanismi che influenzano l'utilizzo dei media:

- dinamiche affettive e relazionali (emozioni, motivazioni, socialità, bisogni);
- dinamiche razionali (conoscenze e competenze tecniche dello strumento);
- dinamiche valoriali (i valori e i principi morali ed etici che guidano la persona);
- dinamiche civiche (capacità di assumersi responsabilità sociali, legata alla maturità complessiva del soggetto e allo sviluppo del senso di cittadinanza).

2.3.2

IL PERCORSO E LE ATTENZIONI EDUCATIVE DEL MANUALE

In riferimento alle dinamiche motivazionali appena descritte, il percorso educativo proposto si snoda lungo una direttrice ideale, nel corso della quale, attraverso un'assunzione progressiva di responsabilità, il giovane giunge ad assumere una nuova e specifica "Cittadinanza Digitale". In tale percorso, il docente ha il compito di accompagnare i propri studenti verso l'esplorazione delle emozioni che entrano in gioco nell'uso e nella relazione con i Nuovi Media, affinché sviluppino



LE PAROLE-CHIAVE

Emozioni acquistare consapevolezza delle emozioni e delle motivazioni profonde sottese all'utilizzo dei Nuovi Media aiuta i giovani utenti ad esserne più consapevoli, a gestire e prevenire i comportamenti poco responsabili.

Al tempo stesso, il docente che lavora sulle emozioni dei ragazzi soddisfa meglio i bisogni interiori degli alunni, a partire dall'esigenza di trovare nell'insegnante un riferimento nell'ascolto, nella conoscenza.

Consapevolezza e responsabilità:

tradurre le proprie emozioni e i propri bisogni in diritti aiuta ogni utente della rete a occuparsi e preoccuparsi di ciò che fa online,

delle possibili conseguenze per sé e per gli altri e delle proprie responsabilità.

I giovani dovrebbero accostarsi ai Nuovi Media nei tempi e nei modi adeguati al proprio sviluppo psicofisico, e per questo motivo vi è la necessità di individuare e implementare regole di convivenza in rete (tali regole saranno tanto più complesse quanto più elevato sarà il grado di coinvolgimento online).

In poche parole: nella dimensione online, non tutto va bene per tutti.

Ci sono livelli di utenza che comportano gradi diversi di coinvolgimento e di applicazione delle regole di convivenza.

La Cittadinanza Digitale: il mondo virtuale, come quello reale, genera interazione tra individui e quindi una serie di comportamenti

sociali che necessitano di essere codificati e regolati. Tale processo di dimensione internazionale, che dovrebbe portare al riconoscimento di una sorta di "costituzione" per il mondo online, è cominciato da poco;¹⁵ il fatto che i ragazzi possano riconoscere, agire e vivere concretamente alcuni dei loro diritti fondamentali grazie all'uso dei Nuovi Media può favorire in loro una partecipazione attiva e positiva a quel mondo globale di cui ormai tutti gli utenti della rete fanno parte. Tale partecipazione può prevedere la possibilità che i ragazzi forniscano un contributo importante alla definizione dei contenuti di una nuova dimensione di cittadinanza: quella digitale.

consapevolezza e responsabilità verso i propri comportamenti online, esercitino i loro diritti anche nel mondo digitale e vivano a pieno titolo una Cittadinanza Digitale attiva e partecipata.

Non solo media

La "New Media" Education, così ampiamente intesa, svolge una funzione trasversale rispetto alle singole discipline e offre in modo sinergico e trasversale un valido aiuto anche ad altre aree dello sviluppo nei contesti pedagogici. Ci riferiamo, nello specifico, a due aree di attenzione, che necessiterebbero di un percorso educativo ad hoc, che va oltre la proposta qui presentata:

¹⁵ Tale processo, di livello mondiale, è promosso e coordinato dall'Internet Governance Forum <http://www.intgovforum.org/>.

- **Educazione socio-affettiva:**

Insieme alla famiglia, la scuola può aiutare i propri studenti a sentirsi capiti e accolti nei loro bisogni e sentimenti, anche quelli più antisociali (rabbia, invidia, gelosia, ecc.).

Questo percorso può essere sviluppato in parte dal singolo docente, nell'ambito della propria funzione di educatore, e in parte, se necessario, attraverso un percorso ad hoc che richieda l'intervento di un consulente psicologo. L'alunno potrà capire e gestire meglio ciò che prova e ciò che provano gli altri, i contatti con le persone conosciute in rete, non alimentando ma, al contrario, respingendo, ad esempio, eventuali tentativi di adescamento o di bullismo.

- **Educazione psico-sessuale:**

Il ruolo della scuola è fondamentale nel fornire agli alunni sollecitazioni per affrontare la sessualità secondo tempi e modi adeguati alla loro età e per coltivare tale sfera dello sviluppo nelle proprie relazioni, sia dirette che virtuali. Questo fornirà strumenti per non alimentare adescamenti o rapporti inadeguati con adulti (per esempio inviando foto o parlando di questioni intime) e per riconoscere come inadeguate e improprie sollecitazioni ambigue provenienti dalla rete.

Come già detto, l'approccio generale del manuale si avvale di tecniche didattiche che privilegiano la partecipazione attiva dei discenti al processo di formazione, coinvolgendoli in prima persona nella costruzione, analisi.

In tal senso è fondamentale non solo il *cosa* proponiamo come oggetto di formazione, ma anche e soprattutto il *come* lo proponiamo. Rispetto ai metodi passivi e frontali cambia radicalmente l'obiettivo dell'intervento che non è più centrato sul veicolare nozioni, conoscenze e saperi, ma mira a facilitare una riflessione condivisa sul proprio comportamento e a creare nuova conoscenza a partire dalla propria esperienza.

I principali strumenti di lavoro, particolarmente utili per favorire la partecipazione degli allievi e l'attivazione delle dinamiche che a noi interessa osservare, sono:¹⁴

STRUMENTI DI LAVORO

BRAINSTORMING

RESTITUZIONE FEEDBACK

FOCUS GROUP

METAPLAN

LAVORO DI GRUPPO

GIOCO DI RUOLO

SIMULAZIONI

STUDI DI CASO

MAPPE CONCETTUALI

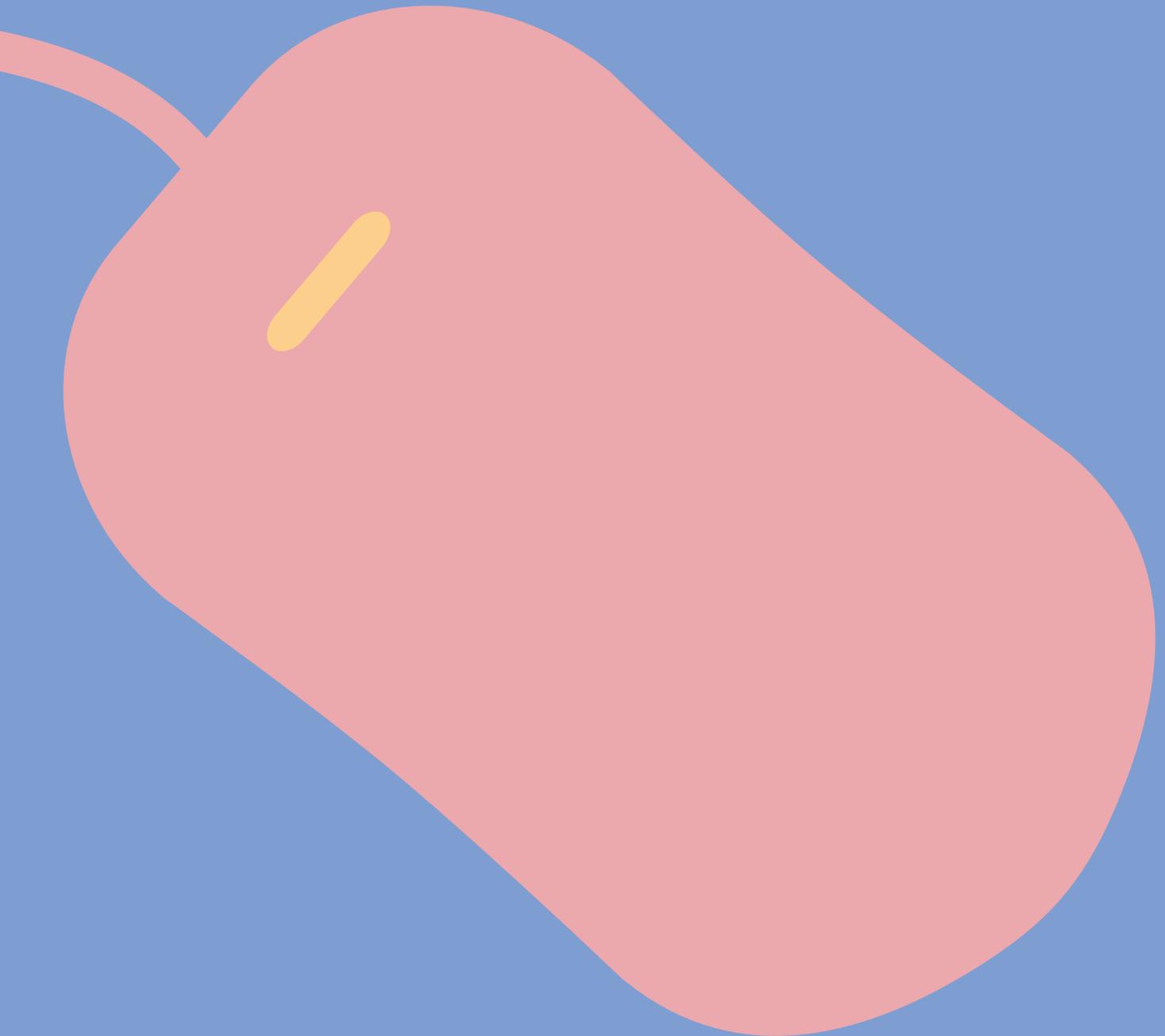
FACILITAZIONE

¹⁴Per un approfondimento rimandiamo al testo *Verso una Pedagogia dei diritti. Guida per insegnanti*, cit.



3° PARTE

LE SCHEDE DI ATTIVITÀ



RACCOMANDAZIONI PER L'USO

RACCOMANDAZIONI PER L'USO

Il percorso proposto riguarda un'ampia fascia d'età di alunne e alunni, dalle ultime classi della scuola primaria, al biennio delle superiori. Abbiamo suddiviso la popolazione dei destinatari del nostro percorso in tre fasce d'età (8-10 anni; 11-13; 14-15 anni) pensando rispettivamente alla scuola primaria, alla scuola secondaria di primo grado, al biennio della scuola secondaria di secondo grado.

Abbiamo cercato di adattare l'intervento alla didattica e al contesto richiesti dall'età degli alunni; da un punto di vista operativo, quasi ogni attività può essere utilizzata per entrambe le fasce, con alcune variazioni che vengono specificate volta per volta.

Più in generale, per i bambini e bambine della scuola primaria si lavora in termini più preventivi, nel senso che normalmente l'utilizzo dei nuovi media non è ancora così presente nella loro quotidianità e quindi nemmeno certi comportamenti poco sicuri. Non è tuttavia necessario che gli alunni abbiano una familiarità spiccata con gli strumenti per portare avanti il percorso; in questo caso si può

lavorare molto sulla rappresentazione, cioè su come i bambini se li immaginano e in ogni caso su quelle che sono le motivazioni e i bisogni che portano a utilizzarli. In termini operativi, nelle attività proponiamo maggiore concretezza attraverso l'ausilio di tecniche di rappresentazione quali il disegno, il mimo e l'ausilio di strumenti quali cartelloni e "diari di bordo"¹⁵, cui si aggiunge un ruolo di facilitazione più attiva da parte del docente. Vengono valorizzate qualità tipiche dell'età come la minore inibizione attraverso, per esempio, attività di drammatizzazione libere in cui è possibile rappresentare se stessi. Viene inoltre favorito l'utilizzo di piccoli gruppi o eventualmente del lavoro in coppia, che possa svolgere un'azione di supporto, di "scaffolding" (dall'inglese, impalcatura), rispetto al lavoro in plenaria o in sottogruppi numerosi, più adatti ai ragazzi più grandi.

Di contro, nei ragazzi della scuola secondaria, si interviene su comportamenti già in atto, sia rispetto all'utilizzo quotidiano degli strumenti sia rispetto all'eventuale insidiosità di certi rischi. Nella maggior parte delle attività, la fascia d'età 11-13 e quella 14-15, per quanto distinte e corrispondenti a due momenti dello sviluppo, non hanno istruzioni separate; infatti, per quanto le situazioni che emergono dalla classe, in termini di rappresentazioni, bisogni, conoscenze e competenze possano assumere connotazioni ben distinte a seconda che si tratti di alunni di 12 anni o di 15, gli strumenti utilizzati non variano in modo significativo. In entrambi i casi, infatti, a differenza che per i bambini della scuola primaria, si sfruttano le maggiori capacità critiche, di astrazione e di immedesimazione "nell'altro", attraverso, per esempio, l'utilizzo di strumenti quali mappe concettuali o giochi di ruolo, con personaggi e situazioni già assegnati, che consentono ai protagonisti di assecondare meglio la timidezza e riservatezza tipiche della preadolescenza. Molto importante, con ragazzi e ragazze del biennio delle superiori, utilizzare la notevole esperienza che hanno degli strumenti in questione, stimolando nei dibattiti in classe il confronto tra le diverse modalità di utilizzo e riflessioni più approfondite sulle motivazioni che li spingono ad andare online.

¹⁵ Operativamente si consiglia, prima di ogni attività, di chiedere alla classe cosa era successo la volta precedente (di cosa avevano parlato, cosa avevano fatto, ecc...). Al termine dell'attività ognuno annota sul proprio quaderno le proprie impressioni, sensazioni e considerazioni, che poi potrà leggere, se lo desidera, all'inizio dell'attività successiva.

IPOTESI DI PERCORSO

Di seguito sono proposte 3 ipotesi di percorso che permettono di toccare tutti gli aspetti importanti inerenti l'uso che bambini e bambine, ragazzi e ragazze fanno delle tecnologie. Ogni percorso prevede 5 attività di cui 2 facoltative, a seconda del tempo che l'insegnante può dedicare alla tematica. Al termine si consigliano sempre le attività di valutazione.

	CONSIGLIATA	CONSIGLIATA	FACOLTATIVA	CONSIGLIATA	FACOLTATIVA	VALUTAZIONE
Percorso 1	1	3	7	10	8	15-16-18
Percorso 2	2	10	4	12	5	15- 17 ¹⁶ -18
Percorso 3	11	9	6 o 12 ¹⁷	13		15-16-18

Di seguito sono presentati alcuni strumenti che possono agevolare tanto i percorsi proposti quanto quelli pensati dagli insegnanti.

IL DIARIO DI BORDO

Il diario di bordo può essere uno strumento molto utile: per bambini e bambine perché rappresenta un promemoria e uno stimolo a riflettere su quanto stanno facendo, nella logica della costruzione di una "biografia" che permetta ad ognuno di essere sempre più consapevole del percorso; per l'insegnante perché permette di avere un feedback finale da parte di ogni bambino e bambina e di seguire il loro percorso personale.

Si consiglia, dunque, di farlo compilare di volta in volta, inserendo sia un riassunto dell'attività, sia una parte dedicata alle emozioni. All'inizio della nuova attività si può fare rileggere ad alta voce in classe la parte descrittiva, anche per far conoscere a chi era assente i contenuti affrontati la volta precedente, sia per ricollegarsi con quanto precedentemente affrontato prima d'immergersi in nuove attività.

FOTOGRAFIAMO IL PERCORSO TAPPA PER TAPPA

Contestualmente si consiglia l'utilizzo in classe di cartelloni tematici, cartacei per i bambini, in formato elettronico per i ragazzi più grandi, creati dagli stessi alunni e integrati dopo ogni attività, che possano accompagnare il percorso rispetto ad alcuni argomenti, permettendo di richiamare visivamente ciò che è stato fatto. Per esempio, potrebbe essere utile realizzare i seguenti cartelloni, relativi alle aree cui è importante il docente ponga attenzione:

- Diritti
- Problemi
- Soluzioni
- Glossario
- Cosa ho imparato.

Al termine di ogni attività, bambini e bambine andranno a completare i vari cartelloni, aggiungendo i nuovi diritti che hanno conosciuto, le parole¹⁸, etc. Questi cartelloni diventeranno poi elemento di supporto alle attività e faciliteranno la fase di valutazione.

LA VALUTAZIONE

Per quanto riguarda la valutazione, qualsiasi percorso si scelga, si consiglia sempre di utilizzare l'attività 15 (*L'impatto*) che possa supportare la riflessione negli alunni su ciò che si è imparato, sia dopo ogni singola attività sia a conclusione dell'intero percorso.

Si propone anche di concludere ogni percorso con la realizzazione di una carta d'identità (attività 18 *La carta d'identità*), che identifica i bambini e i ragazzi come Cittadini Digitali e la cui elaborazione ha sia una funzione simbolica sia di autovalutazione.

¹⁶ Solo per la fascia d'età 11-15.

¹⁷ L'attività 6 per la fascia d'età 11-15; l'attività 12 per la fascia d'età 8-10.

¹⁸ Il glossario è scaricabile dal sito www.easy4.it.

INTRODUZIONE AL PERCORSO

In questa sezione sono proposte alcune attività sul tema dei Nuovi Media che possono essere concretamente condotte in classe dai docenti, avendo come riferimento generale il modello teorico-tecnico illustrato. Tali attività sono state suddivise in 3 tipologie a seconda che lavorino principalmente su:

- il riconoscimento delle emozioni (livello affettivo – Area **Mi emoziono**: schede 1-2): finalizzate a far riflettere sui bisogni, sulle motivazioni, sulle rappresentazioni, sul significato di certi comportamenti, anche in base al contesto di riferimento (scuola, famiglia, ecc.);
- la conoscenza tecnica (Livello cognitivo – Area **Acquisisco informazioni**: schede 3-4): finalizzate a fornire nozioni sulla funzionalità degli strumenti, sulle caratteristiche della rete, dei media, ecc.;
- l'aspetto valoriale e la questione dei diritti (livello civico – Area **Rifletto sui miei diritti**: schede 5 -14): finalizzate a far riflettere e dibattere sui diritti e sulle responsabilità associati ai bisogni, ai ruoli nella società, ai principi morali che orientano il comportamento individuale e sociale e sulle caratteristiche della Cittadinanza Digitale.

Segue una descrizione delle attività proposte, suddivise secondo il suddetto criterio; alcune tuttavia, per la loro trasversalità, possono rientrare in due o tutte e tre le aree contemporaneamente.

Esiste un quarto e ultimo gruppo di attività inteso come supporto per la valutazione del percorso da parte degli stessi studenti (**Area Valuto**) ed è pertanto opportuno che esse siano svolte nella fase conclusiva del lavoro.

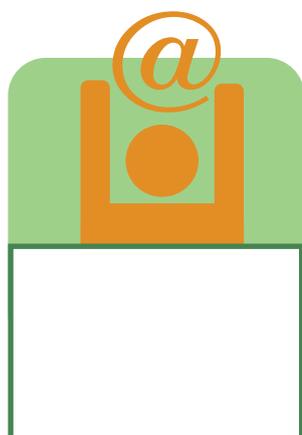
Sarebbe auspicabile, quindi, iniziare con le attività che insistono sugli aspetti emotivi, non solo perché aiutano a motivare i ragazzi attraverso un elevato coinvolgimento, ma anche perché lavorano più in profondità sulle dinamiche sottese all'utilizzo degli strumenti in termini di bisogni, motivazioni e rappresentazioni. Continuando poi con le attività che consentono di acquisire e riflettere sulle informazioni più tecniche e razionali; e terminare con la riflessione sul diritto, inserito nel più ampio panorama della pedagogia dei diritti e della cittadinanza digitale, per tradurre i bisogni in diritti tutelati oggettivamente.

È possibile prevedere che ogni docente possa mettere l'accento su una specifica tipologia e concentrarsi su di essa per esigenze didattiche specifiche o perché ritiene che, in qualità di "facilitatore" di processi, una tipologia di attività possa essergli più congeniale. Ovviamente, al termine del percorso, in qualsiasi modo esso sia stato assemblato dal docente, è prevista un'attività di valutazione a scelta tra quelle proposte.



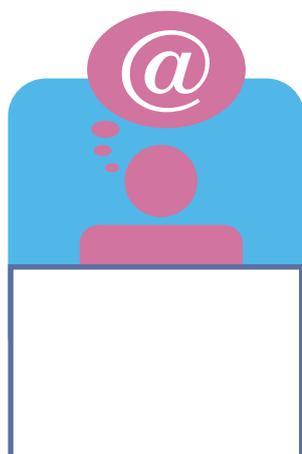
Area MI EMOZIONO

Le attività di quest'area hanno l'obiettivo di attivare emotivamente gli studenti e far leva sulla percezione e rappresentazione che essi hanno dei Nuovi Media, in particolare Internet e cellulari. L'obiettivo è quello di fare emergere e condividere che tipo di motivazioni e bisogni (di socialità, di conoscenza, di comunicazione, di riferimento adulto, ecc.) si celano dietro l'utilizzo di questi strumenti, evidenziando quali condizioni favoriscono o ostacolano un comportamento responsabile e sicuro. Tali attività si prestano particolarmente per sondare se, e in che misura, bambini e adolescenti percepiscono il problema della sicurezza e se ritengono opportuno ricevere, in tal senso, un'educazione adeguata. Inoltre, svolte all'inizio del percorso, fungono da buona cartina al tornasole per capire se e come i ragazzi e le ragazze le utilizzano.



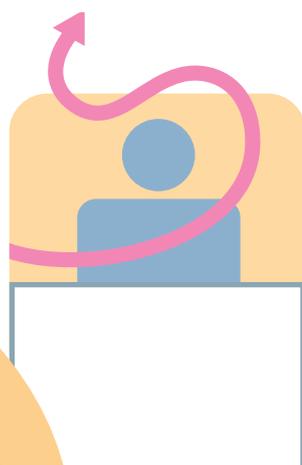
Area ACQUISISCO INFORMAZIONI

In questa sezione sono contenute tutte le attività che ampliano la conoscenza dei ragazzi e delle ragazze sui contenuti, sulle funzionalità, sui rischi e sulle opportunità offerte dai Nuovi Media. Sono attività che consentono al docente di integrare con informazioni utili, ma soprattutto alla classe di condividere nozioni e riflettere operativamente sui comportamenti consigliati per utilizzare in modo responsabile e sicuro gli strumenti tecnologici.



Area RIFLETTO SUI MIEI DIRITTI

Tali attività aumentano la comprensione dei diritti online dei ragazzi e delle ragazze e li aiutano a tradurre i propri bisogni - di socialità, di affetto, di conoscenza, ecc. - in diritti che li tutelino. Permettono, inoltre, di identificare quelli che già esistono, per esempio quelli sanciti dalla Convenzione ONU sui diritti dell'Infanzia e dell'adolescenza, e quelli che invece andrebbero inseriti. È inoltre un utile esercizio per riflettere in generale sul rapporto tra i *right holder* (i ragazzi stessi, in quanto titolari di diritto) e i *duty bearer* (le figure atte a tutelare e promuovere tali diritti, gli adulti e le istituzioni più in generale). Quest'area prevede attività che sviluppano capacità complesse nei ragazzi e nelle ragazze e stimolano a diffondere, agire e proporre concretamente percorsi ed iniziative di promozione dei propri diritti, anche quelli online.



Area VALUTO IL MIO PERCORSO

In questa sezione sono contenute attività che stimolano la restituzione e la valutazione da parte dei ragazzi e delle ragazze sia in termini di partecipazione emotiva del percorso svolto che di apprendimento. Sono ovviamente consigliati nella fase conclusiva del percorso.



ATTIVITÀ N. 1

AUTOBIOGRAFIA

ETÀ
8-15

TEMA

L'utilizzo di Internet e del cellulare nella storia personale di ognuno e in quella del gruppo classe.

CONOSCENZE PREGRESSE INDISPENSABILI

Nessuna in particolare. Anche chi non ha mai fatto uso diretto degli strumenti in questione, può partecipare richiamando alla memoria ricordi e fatti riconducibili all'esperienza di coetanei o familiari.

OBIETTIVI

- Introdurre il tema dei Nuovi Media (in particolare di Internet e del cellulare) partendo dalla storia personale di ognuno e da quella del gruppo classe.
- Esplorare il livello di conoscenza dei ragazzi e delle ragazze e il loro rapporto con tali strumenti.

RISULTATI ATTESI

Al termine di questo lavoro i ragazzi e le ragazze avranno avuto modo di riflettere sul ruolo e sul senso che Internet e il cellulare hanno avuto e hanno nella loro storia di vita e in quella del gruppo classe.

PREPARAZIONE

Preparate fogli A4, un foglio di carta da pacchi e i colori.

ISTRUZIONI

Età 8-10 Distribuite i fogli A4 e chiedete a bambini e bambine di pensare a un momento in cui hanno utilizzato Internet e/o i cellulari, visualizzando o descrivendo il ricordo di quel preciso momento. Ognuno avrà circa 20 minuti di tempo per disegnarlo. Chiedete loro di scegliere un compagno o una compagna e di raccontare l'episodio che hanno scelto di rappresentare. Nel frattempo tracciate sul foglio di carta da pacchi una lunghissima linea del tempo e chiedete a ognuno di segnare la data dell'evento scelto per il lavoro individuale su questa grande storia di gruppo classe. A questo punto ognuno potrà collocare il proprio disegno sulla linea del tempo collettiva preparata precedentemente e chi vuole potrà fare una breve descrizione orale della situazione.

Età 11-13 Distribuite i fogli A4 e chiedete ai ragazzi di tracciare una linea temporale che rappresenti la storia della loro vita. Ognuno avrà circa 20 minuti di tempo.
14-15 Chiedete loro di disegnare o descrivere, sempre sulla linea della vita, un evento significativo della propria storia legato all'utilizzo dei Nuovi Media (se c'è stato) che riguardi loro direttamente o persone che conoscono. Completata la propria linea dei ricordi, chi vuole può descriverla in plenaria ai compagni. Alla fine, è possibile tracciare sul foglio di carta da pacchi una lunghissima linea, partendo dai ricordi più antichi fino ad arrivare a quelli più recenti e chiedere a ognuno, di segnare la data dell'evento scelto per il lavoro individuale su questa grande storia di gruppo classe. Al termine del lavoro potrete avere un'idea generale sulla modalità di utilizzo di Internet e/o del cellulare che vi sarà utile anche per decidere con quale delle attività, proposte da questo Manuale, procedere.

RESTITUZIONE

È importante ricostruire la storia del gruppo classe e chiedere a chi vuole di raccontare l'evento e perché ha scelto proprio quello.

CONNESSIONE AD ALTRE ATTIVITÀ

Questa attività è propedeutica a qualsiasi altra.



ATTIVITÀ N. 2

LE IMMAGINI

ETÀ
8-15

TEMA

L'immaginario dei ragazzi e delle ragazze su Internet e cellulari.

CONOSCENZE PREGRESSE

Una conoscenza di base su Internet e cellulari.

OBIETTIVI

- Stimolare e far riflettere i ragazzi e le ragazze sul loro immaginario riguardo a Internet e al cellulare, in particolare sugli aspetti positivi e su quelli negativi legati al loro utilizzo; si tratta di un'attività di apertura sui temi che si intendono trattare e approfondire in seguito.
- Aprire in maniera creativa un percorso individuando i temi su cui lavorare.

RISULTATI ATTESI

Al termine di questo lavoro i ragazzi e le ragazze:

- avranno riflettuto sul loro immaginario relativo a Internet e al cellulare;
- avranno familiarizzato con alcuni termini associati a tali strumenti.

PREPARAZIONE

Predisponete l'aula a ferro di cavallo e disponete riviste, giornali, scotch, colla e forbici su un tavolo al centro dell'aula o sulla vostra cattedra in modo tale che siano ben visibili.

ISTRUZIONI

Età 8-10 Spiegate ai bambini e alle bambine che si tratta di un'attività in cui possono liberamente esprimere quello che pensano su Internet e sui cellulari (l'attività può riguardare entrambi o focalizzarsi su ognuno, utilizzando tempi diversi). Suddividete la classe in piccoli gruppi di 3-4 bambini e bambine e chiedete loro di scegliere un'immagine che meglio rappresenta la loro idea di Internet e del cellulare. Le immagini possono essere state preparate precedentemente dall'insegnante o, nel caso si disponga di un laboratorio di informatica, scaricate da internet dai bambini e dalle bambine. Il piccolo gruppo si confronterà sulle scelte fatte da ognuno e dovrà inventare uno slogan accattivante su questi strumenti e realizzarlo graficamente.

Età 11-13 Chiedete a ragazzi e ragazze (a coppie) di sfogliare riviste e giornali preparati precedentemente e di trovare e ritagliare un paio di immagini che rappresentano o esprimono la loro idea di Internet e/o del cellulare. Ritagliato il materiale, ogni coppia lo incollerà su un foglio di carta da pacchi appeso in una parete della classe. Variante possibile: se avete a disposizione un laboratorio multimediale, fate fare ai ragazzi una ricerca di immagini su Internet e poi provvedete a stamparle. Con un giro di tavolo, chiedete loro di scegliere un'immagine, tra quelle che vedono esposte, che meglio rappresenta la loro idea di Internet e del cellulare. Le immagini scelte verranno cerchiare. È possibile scegliere un'immagine già scelta da un compagno o da una compagna. Al termine, concentrate l'attenzione dei ragazzi sulle immagini più scelte e su quelle meno scelte, stimolateli a dirvi tutte le parole che vengono loro in mente guardando quelle immagini e scrivetele sulla lavagna. Rileggete le parole e, insieme, cercate di individuare quelle più vicine per significato, contiguità tematica, ecc. Fate scegliere ai ragazzi il criterio per collegarle ma fatevi spiegare il perché di tale scelta. Tracciate una linea tra le parole che i ragazzi intendono collegare; in questo modo, alla fine, si creerà una sorta di "rete", una ragnatela di idee connesse. Qui potete anche far notare la metafora con la rete Internet e riflettere con loro sul concetto di "rete".

RESTITUZIONE

Con molta probabilità emergeranno luci e ombre su Internet e cellulari. È molto importante mettere in evidenza questa dicotomia e sottolineare il criterio scelto dai ragazzi per raggruppare le parole, lasciando aperta la conclusione poiché si tratta di un'attività creativa e di stimolo.

CONNESSIONE AD ALTRE ATTIVITÀ

L'attività è propedeutica a qualsiasi altra.



ATTIVITÀ N. 3

TABÙ

ETÀ

8-15

TEMA

Chat, social network, bullismo online, download, e-shopping, adescamento online, videogiochi, ecc.

CONOSCENZE PREGRESSE

Una conoscenza di base su Internet e cellulari.

OBIETTIVO

Introdurre i temi in modo ludico, far prendere coscienza ai ragazzi e alle ragazze su cosa fanno o non fanno dei Nuovi Media.

RISULTATI ATTESI

Al termine di questo lavoro i ragazzi e le ragazze avranno:

- familiarizzato con alcuni termini;
- condiviso prime informazioni, seppure parziali, sulle conoscenze in loro possesso e verificato le loro conoscenze.

PREPARAZIONE

Riproducete e ritagliate le carte del Tabù¹⁹ e dividete la classe in due squadre. Predisponete una clessidra e un foglio dove segnare i punti.

ISTRUZIONI

Età 8-10 Si tratta di un gioco di animazione molto noto che si ispira al famoso gioco da tavola "Tabù"; i partecipanti vengono divisi in due squadre e si fronteggiano in una sfida... all'ultima parola. Suddividete la classe in tanti piccoli sottogruppi; un gruppo alla volta pesca una carta che può anche essere mimata. Quando un bambino o bambina non conosce una carta può "passare" e pescare quella successiva.

Successivamente si vanno a recuperare le carte scartate e si approfondiscono attraverso l'uso del glossario e con l'aiuto dell'insegnante e di compagni e compagne²⁰. Le parole nuove verranno inserite nel glossario a fine attività.

Età 11-13 Spiegate ai ragazzi che giochiamo un poco... per scaldarci.

14-15 Si tratta di un gioco famoso: il gioco del Tabù. È tutto ambientato, però, nel mondo di Internet e dei cellulari. Un rappresentante di una delle due squadre deve "pescare" una carta con la parola da fare indovinare alla propria squadra. Dovrà quindi, attraverso esempi e giri di parole, far indovinare alla sua squadra la parola in oggetto entro e non oltre i due minuti. Non può citare nessuna delle parole previste in elenco e non può mimare la parola; i componenti della squadra avversaria devono vigilare affinché rispetti queste due regole. Vince la squadra che indovina più parole.

RESTITUZIONE

Quali sono le parole del tutto sconosciute o su cui i ragazzi hanno avuto più difficoltà? Appuntate le parole sulla lavagna e chiedete successivamente ai ragazzi di scegliere due o tre argomenti che vorrebbero approfondire.

Può anche seguire una sessione in cui i ragazzi preparano nuove carte con parole scelte da loro.

CONNESSIONE AD ALTRE ATTIVITÀ

L'attività è propedeutica a qualsiasi altra.

¹⁹ Scaricabili dal sito www.easy4.it nella sezione Risorse Didattiche: attività n. 3.

²⁰ Il glossario è scaricabile dal sito www.easy4.it.



ATTIVITÀ N. 4

TU CHE SAI?

ETÀ
8-15

TEMA

Chat, social network, bullismo online, download, e-shopping, adescamento online, videogiochi, ecc.

CONOSCENZE PREGRESSE

Conoscenze di base relative ai temi in esame. È possibile fare riferimento al sito www.easy4.it per acquisire le informazioni necessarie ed è consigliabile appoggiarsi anche ai laboratori multimediali nel caso sia necessario far sperimentare direttamente alcuni dei temi trattati (es. chat, social network, ecc.) ai ragazzi e alle ragazze, prima di iniziare questa attività.

OBIETTIVO

Sviluppare nei ragazzi e nelle ragazze una maggiore conoscenza dei temi proposti in modo cooperativo e ludico.

RISULTATI ATTESI

Al termine di questo lavoro i ragazzi e le ragazze avranno:

- acquisito maggiori conoscenze e informazioni sui temi proposti;
- esercitato competenze relazionali, comunicative e abilità sociali cooperative.

PREPARAZIONE

Predisponete le schede informative di EASY²¹ e due cronometri. Stampate le schede informative su fogli di colore diverso, tagliatele in base alle parti che le compongono (per es. che cos'è, lo sai che, ecc.) e mescolate i pezzi. Dividete mentalmente il gruppo classe in sottogruppi e fate un rapido calcolo di quanti parti di schede a persona dovete distribuire.

ISTRUZIONI

Dopo una breve introduzione attraverso una semplice mappa concettuale che ricostruisce i link tra gli argomenti, il gruppo classe sceglierà i temi (massimo 3 per la scuola primaria, minimo 6 per la scuola secondaria) che intende trattare, suddividendosi in sottogruppi associati a ciascun tema.

A ogni studente viene consegnata una parte ritagliata di una scheda informativa sul tema scelto che cercherà di memorizzare il più possibile, magari prendendo appunti mentre legge. Ogni gruppo dovrà poi mettere insieme tutte le informazioni raccolte e ricostruire la scheda informativa completa, così come viene presentata all'inizio del percorso, e presentarla alla classe.

Età 8-10 IN CLASSE

Scrivete sulla lavagna 3 temi che intendete trattare in ordine sparso, verificate che i ragazzi ne conoscano il significato almeno a un livello elementare e chiedete loro di tracciare delle linee di connessione tra i temi stessi motivandole. Ponete al centro di un tavolo tante informazioni e curiosità relative ai 3 argomenti in ordine sparso; chiedete ai ragazzi di formare 3 gruppi, ognuno per tema, e di trovare le informazioni relative al rispettivo argomento. Date loro 30 minuti per raccogliere i dati e altri 10 per disegnare quel tema su un cartellone precedentemente preparato.

In plenaria ogni gruppo espone il cartellone, illustrando il disegno e leggendo le informazioni raccolte.

IN AULA INFORMATICA

Come alternativa si può proporre di costruire la scheda nel laboratorio di informatica, scaricando immagini da Internet e scrivendo il test con un software di videoscrittura.

Età 11-13 IN CLASSE

14-15 Scrivete sulla lavagna i temi che intendete trattare in ordine sparso, verificate che i ragazzi ne conoscano il significato almeno a un livello elementare e chiedete loro di tracciare delle linee di connessione tra i temi stessi motivandole. Chiedete poi di scegliere, tra quelli proposti, un numero di temi pari al numero di gruppi che intendete formare. Introducete l'attività: "... immaginiamo di essere a gruppi di cyber scienziati rivali che hanno impiegato anni per raccogliere informazioni preziose su questi temi...". Ogni gruppo ha lavorato su un tema diverso. "Il vostro sistema informatico è stato sabotato da qualche pirata informatico e ora dovete cercare di ricostruire tutte le informazioni che avevate finora raccolto e che al momento sono tutte confuse". Assegnate ai ragazzi e alle ragazze a caso le parti di schede ritagliate e chiedete loro di cercare, camminando nella classe, gli altri compagni che hanno le parti dello stesso colore e di sedersi insieme a loro. È assolutamente vietato parlare. Ogni colore corrisponde a uno dei temi. Date 10 minuti di tempo per leggere individualmente

²¹ Scaricabili dal sito www.easy4.it, nella sezione Risorse Didattiche.

la propria parte di informazione e cercare di memorizzarla, magari prendendo degli appunti, ritiratele poi tutte. Dite ai ragazzi e alle ragazze che in questo gioco è fondamentale cooperare perché se qualcuno non fa bene il proprio compito, il gruppo intero ne risentirà. Ora avranno circa 25 minuti di tempo, per scambiarsi tutte le informazioni e ricostruire la scheda. Si torna poi in plenaria, ma sempre in modo tale che i componenti dei sottogruppi siano vicini, e si confrontano le schede ricostruite con quelle di EASY. Mentre un gruppo espone la ricostruzione fatta, gli altri fungono da gruppo di controllo rilevando le omissioni principali o facendo notare le corrispondenze, ma solo dopo che il gruppo ha finito di esporre.

IN AULA INFORMATICA

Come alternativa si può proporre di costruire la scheda nel laboratorio di informatica, scaricando immagini da internet e scrivendo il test con un software di videoscrittura.

RESTITUZIONE

Un primo livello di restituzione riguarda i contenuti delle schede. Potete chiedere ai ragazzi: li avete compresi bene? Erano chiari? Avete imparato cose nuove? Un secondo livello riguarda la difficoltà di ascolto, di memorizzazione delle informazioni e la difficoltà a cooperare per raggiungere l'obiettivo di gruppo; chiedete quali difficoltà hanno incontrato. È importante che i ragazzi e le ragazze comprendano l'importanza dell'interdipendenza positiva ovvero che il contributo di ognuno è indispensabile alla riuscita dell'attività.

CONNESSIONE AD ALTRE ATTIVITÀ

Ottima la connessione alle attività *Il bivio* e *Intervistiamoci*.



ATTIVITÀ N. 5

PASSEGGIATA TRA I DIRITTI

ETÀ

8-15

TEMA

I diritti dei ragazzi e delle ragazze online.

CONOSCENZE PREGRESSE

Questa attività presuppone che i ragazzi e le ragazze abbiano fatto già uso per motivi scolastici o personali di Internet e del cellulare. Si consiglia di far precedere l'attività da almeno una delle schede previste nelle sessioni **Mi Emoziono** e **Acquisisco Informazioni**.

OBIETTIVI

- Promuovere nei ragazzi una familiarità con il tema dei diritti, anche quelli online.
- Approfondire il tema in modo simpatico e dinamico.

RISULTATI ATTESI

Al termine dell'attività i ragazzi e le ragazze avranno riflettuto in modo critico nel gruppo in classe sui propri diritti online.

PREPARAZIONE

Disponete i banchi in modo da agevolare lo spostamento delle persone.

ISTRUZIONI

Età 8-10 Discutete con il gruppo classe la *Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza* (CRC)²², e chiedete di individuare quali sono i diritti che, secondo loro, hanno un rapporto più diretto con i Nuovi Media, motivandone la scelta. Suddividete la classe in sottogruppi (composti al massimo da 4 persone) e chiedete loro di scegliere un diritto, di disegnarlo e di appenderlo in un punto della classe. In plenaria chiedete a ogni sottogruppo di illustrare il cartellone come intende quel diritto, perché ha fatto quella scelta e di raccontare una storia, un aneddoto, una notizia di cui è a conoscenza o un evento vissuto, in cui quel diritto sia stato violato o promosso.

Età 11-13 Ripetete l'attività in base ad altri criteri, per esempio, invitando i ragazzi a scegliere il diritto che li riguarda di meno, il diritto che vorrebbero eliminare, il diritto che viene più spesso violato online secondo loro, ecc. I sottogruppi possono essere costituiti da più elementi.

RESTITUZIONE

Potete stimolare i ragazzi e le ragazze, a individuare il diritto che ha ricevuto più consensi e quale ne ha ricevuti di meno o addirittura nessuno e a riflettere sulle possibili motivazioni. In seguito, stilate una sorta di graduatoria dei diritti online che includa anche i diritti aggiunti dai ragazzi.

RISORSE

Il testo della Convenzione sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza.

²² In appendice la versione adattata per la scuola primaria e secondaria (pp. 50-53).



ATTIVITÀ N. 6 IL COMITATO

ETÀ

8-15

TEMA

I diritti dei ragazzi e delle ragazze online.

OBBIETTIVO

Stimolare i ragazzi e le ragazze a proporre azioni di promozione e tutela dei propri diritti online.

RISULTATI ATTESI

Al termine di questa attività i ragazzi e le ragazze avranno:

- riflettuto in modo critico sui propri diritti online;
- prodotto mozioni e proposte concrete relative ad azioni di tutela e di promozione dei diritti online;
- esercitato la capacità di mettere in pratica i propri diritti online.

PREPARAZIONE

Fogli bianchi, penne, decalogo EASY dei diritti online. Disponete la classe in modo tale da avere tre aree di lavoro separate.

ISTRUZIONI

Età 8-10 Facilitate in classe una discussione sui cellulari e sui videogiochi e sul loro utilizzo a scuola. Dividete i ragazzi e le ragazze in 3 gruppi. Proponete loro di elaborare un regolamento per l'utilizzo in classe dei videogames e dei cellulari; ogni gruppo crea il proprio regolamento e poi in plenaria se ne discute. Poi si "passeggia tra i diritti" (ATTIVITÀ 5) per vedere se essi sono stati tenuti in considerazione.

Età 11-13 Dividete i ragazzi e le ragazze in 3 gruppi. Create un'ambientazione e dite loro che ogni gruppo rappresenta un Comitato costituito da insegnanti, genitori e studenti. Il Governo vuole varare una legge a promozione e tutela dei diritti online e, per fare questo, vuole consultarsi con voi per avere dei suggerimenti. Ogni Comitato potrà scegliere 3 diritti online su cui lavorare. Ogni gruppo, una volta scelti i diritti su cui vuole lavorare, dovrà pensare ad alcune azioni concrete da intraprendere in modo che quei diritti siano rispettati e promossi. Le azioni e le misure individuate, dovranno poi essere formulate sotto forma di proposte al Governo.
14-15 Segue una plenaria in cui si condividono i diritti e le proposte.

RESTITUZIONE

È importante sottolineare che i diritti sono indivisibili e interdipendenti. La negazione di un solo diritto porta alla violazione anche degli altri. Per questo bisogna valutare con loro la realistica e la realizzabilità o meno delle proposte avanzate.

RISORSE

Foglio di ruolo²⁴ e i diritti online di EASY (presenti a pag. 58 di questo manuale).

CONNESSIONE AD ALTRE ATTIVITÀ

È consigliabile far seguire questa attività alla *Passeggiata tra i diritti*, in modo che i ragazzi possano sperimentare i diritti della CRC²⁵ che hanno declinato nel mondo online. In alternativa si può utilizzare il decalogo EASY.

²³ Per un dettaglio consultate pagina 24, "Introduzione al percorso".

²⁴ Presente in appendice a questo manuale (p. 54) o scaricabile dal sito www.easy4.it nella sezione Risorse Didattiche: attività n. 6.

²⁵ In appendice la versione adattata per la scuola primaria e secondaria (pp. 50-53).



ATTIVITÀ N. 7

INTERVISTIAMOCI

ETÀ
8-15

TEMA

Comportamenti e rappresentazioni nei confronti di Internet e dei cellulari.

CONOSCENZE PREGRESSE

Conoscenze di base relative ai temi in esame. È possibile fare riferimento al sito www.easy4.it per acquisire le informazioni necessarie, ed è consigliabile appoggiarsi anche ai laboratori multimediali nel caso sia necessario far sperimentare direttamente alcuni dei temi trattati (es. chat, social network, ecc.) ai ragazzi e alle ragazze, prima di iniziare questa attività.

OBIETTIVO

Verificare il grado di consapevolezza dei rischi e delle opportunità offerte da Internet e dai cellulari.

RISULTATI ATTESI

Al termine dell'attività i ragazzi e le ragazze avranno:

- riflettuto e confrontato le proprie riflessioni individuali, soprattutto rispetto alle emozioni e alle motivazioni legate all'utilizzo di Internet e del cellulare;
- prodotto una lista di comportamenti e abitudini connessi all'utilizzo di Internet e del cellulare molto utili all'insegnante per sondare il livello di conoscenza e di consapevolezza che i ragazzi hanno maturato.

PREPARAZIONE

Predisponete i fogli per l'intervista e una lavagna a fogli mobili. Disponete la classe in modo da prepararla per i lavori in gruppi di 6-8 componenti. Assicuratevi di avere abbastanza fogli da appendere al muro ed eventualmente attaccateli già.

ISTRUZIONI

Età 8-10 Introdurre l'attività come segue: "Immaginate di essere un giornalista che deve scrivere un articolo per il suo giornale che illustri 4 ragioni per cui i ragazzi pensano che i Internet e/o il cellulare siano utili o pericolosi. Per raccogliere le informazioni che vi servono, in particolare le attitudini e le abitudini dei vostri compagni, sviluppate appositamente un questionario."

È importante che le domande siano aperte e non chiuse. Dividete la classe in sottogruppi di massimo 3-4 persone e chiedete a ognuno 4 ragioni per cui i ragazzi pensano che Internet e/o il cellulare siano utili o pericolosi. Ogni gruppo ha 30 minuti per sviluppare le domande e altrettanti per intervistare un compagno. È importante che le domande siano aperte e non chiuse. Al termine, ogni gruppo presenta i risultati del suo questionario e voi riportate sulla lavagna le risposte cercando di accorparle in base alle somiglianze. Potete così stilare una lista delle ragioni più ricorrenti per cui Internet e cellulari sono considerati importanti e altre per cui possono alimentare comportamenti rischiosi.

Età 11-13 Si esordisce con una breve attività rompicchiaccio in cui si chiede ai ragazzi di pensare a un acrostico spiritoso o simpatico a partire dalla parola COMPUTER o CELLULARE (ad esempio: COMPUTER Che Occasione Mitica Per Un Timido Esitante Ragazzo!). Potete poi introdurre l'attività come sopra, portando il numero delle domande a 10 e dimezzando i tempi. I gruppi possono essere formati da massimo 8 ragazzi.

RESTITUZIONE

È molto importante la fase di restituzione. Non tralasciate di annotare nessuna delle risposte date. È fondamentale riuscire a trovare delle connessioni interessanti, e stilare una lista che risponda realmente a quanto detto dai ragazzi.

RISORSE

Il foglio intervista.²⁶

CONNESSIONE AD ALTRE ATTIVITÀ

Si connette bene all'*Albero delle soluzioni*, a *Tu che sai* e alla *Passeggiata tra i diritti*.

²⁶ Presente in appendice a questo manuale (p. 55) o scaricabile dal sito www.easy4.it nella sezione Risorse Didattiche: attività n. 7.



ATTIVITÀ N. 8

ALBERO DELLE SOLUZIONI

ETÀ

8-15

TEMA

Le criticità connesse all'utilizzo di Internet e del cellulare.

CONOSCENZE PREGRESSE

Una conoscenza di base su Internet e sul cellulare.

OBIETTIVO

Stimolare una discussione organica e approfondita sulle criticità associate all'utilizzo di Internet e del cellulare e ideare possibili messaggi chiave che aiutino bambini e adolescenti a utilizzare in maniera informata e competente questi strumenti.

RISULTATI ATTESI

Al termine di questa attività i ragazzi e le ragazze avranno:

- individuato le principali criticità associate all'utilizzo di Internet e dei cellulari;
- sviluppato possibili soluzioni per fronteggiare le criticità emerse;
- elaborato una riflessione collettiva sui propri diritti online.

PREPARAZIONE

Preparate alcuni fogli grandi e dei pennarelli. Disponete i vari gruppi, composti da non più di 6 componenti, in modo che possano lavorare in autonomia.

ISTRUZIONI

Età 8-10 Introdurrete l'attività spiegando che si tratta di un lavoro di gruppo che può aiutare a trovare delle soluzioni pratiche a problemi che si possono incontrare quando si utilizzano Internet e cellulari. Conducete tale attività dopo averne svolte altre (per esempio, *il Comitato* oppure *Intervistiamoci*) atte a evidenziare se e in che termini vengono rappresentati dai ragazzi i rischi e i problemi connessi ai nuovi media. Una volta divisi in gruppi (un gruppo può lavorare su Internet come strumento di ricerca, un gruppo su Internet come strumento di comunicazione e uno sui cellulari scegliendo una funzionalità specifica), consegnate a ogni sottogruppo un cartellone su cui avrete precedentemente disegnato un albero in cui:

- il tronco rappresenta l'argomento;
- le radici rappresentano i problemi e i rischi possibili;
- i rami rappresentano le possibili soluzioni.

Riempite il tronco e le radici con i problemi evidenziati dai ragazzi attraverso le attività svolte precedentemente e chiedete a ogni gruppo di riempire i rami con le soluzioni. Chiedete poi alle stesse coppie di provare a trasformare i consigli in diritti. Raccogliete tutti i diritti in una lista assemblandoli per somiglianza e contiguità: potete così realizzare la vostra carta dei diritti online.

Età 11-13 Lasciate ai ragazzi il compito di evidenziare i problemi, prima delle soluzioni; nell'albero quindi
14-15 comparirà solo il tronco, mentre radici e rami saranno sviluppati dagli alunni.

RESTITUZIONE

Nella fase di restituzione in plenaria dell'elaborazione dell'albero è molto importante garantire un ascolto attento da parte di tutti, precisando che quanto hanno prodotto i compagni ci servirà poi per elaborare dei messaggi chiave e una mini-carta dei diritti online.

Nella fase di restituzione dei diritti elaborati, è fondamentale annotare tutto quanto viene detto e tentare una sintesi accurata.

RISORSE

Le schede informative di EASY²⁷.

CONNESSIONI AD ALTRE ATTIVITÀ

Propedeutiche a questa attività sono *Tu che sai* e *il Tabù*, che permettono di acquisire le informazioni necessarie. Questa attività, inoltre, si coniuga molto bene con le attività *Intervistiamoci* e *La nostra miniguia*.

²⁷ Scaricabili dal sito www.easy4.it nella sezione Risorse Didattiche.



ATTIVITÀ N. 9

PUZZLE

ETÀ

8-15

TEMA

Chat, social network, bullismo online, download, e-shopping, adescamento online, videogiochi, ecc.

CONOSCENZE PREGRESSE

Sono indispensabili conoscenze di base relative ai temi in esame.

OBIETTIVO

Approfondire le conoscenze sui temi trattati.

RISULTATI ATTESI

Al termine delle attività i ragazzi e le ragazze avranno:

- acquisito informazioni ulteriori;
- esercitato competenze e abilità sociali cooperative;
- esercitato la propria capacità critica.

PREPARAZIONE

Trascrivete le parole necessarie alla realizzazione di questa attività²⁸ su post-it di uguale colore. Attaccate i post-it su un cartellone bianco bene in vista, in ordine sparso.

ISTRUZIONI

Età 8-10 Attaccate un cartellone colorato in cui avrete selezionato 3 grandi caselle relative a 3 temi. Chiedete ai ragazzi e alle ragazze di avvicinarsi al cartellone bianco, fateli avvicinare in gruppi di 4, per non ostacolare il lavoro. Chiedete loro di scegliere un post-it a testa in base alla loro conoscenza. Fateli tornare al banco e chiedete loro di attaccare il post-it che hanno scelto nell'altro cartellone sulla casella di appartenenza. A questo punto rileggete con loro tutti i post-it e chiedete se qualcuno vuole o meno spostare un post-it da una casella all'altra. Lasciateli discutere se esprimono opinioni differenti, ma cercate di farli arrivare a un accordo condiviso sul contenuto di ogni casella. Nel caso qualcuno non conosca i termini scritti nei post-it, chiedete a chi se la sente o chi li conosce di dare una spiegazione. Nel caso nessuno sapesse fornirla, non datela voi, ma chiedete lo stesso ai ragazzi di sistemare il post-it in maniera intuitiva, poi approfondirete.²⁹

Una volta che il contenuto di ogni casella è stato definito, dividete la classe in gruppi da 3-4 bambini ed assegnate a ogni gruppo una casella con un tema (non importa se lo stesso tema viene assegnato a più gruppi), i post-it, e la scheda di approfondimento relativa, che potete stampare dal sito di EASY³⁰. Chiedete innanzitutto ai ragazzi di completare le proprie informazioni leggendole sulla scheda e di costruire poi una mappa concettuale semplice che leghi visivamente i post-it in modo logico. Vale a dire che i ragazzi dovranno cercare delle relazioni significative tra i post-it e tracciare delle frecce di congiunzione tra un post-it e l'altro spiegando e scrivendo che tipo di relazione vedono.

Ad esempio, nella casella *navigare* con molta probabilità i ragazzi avranno sistemato questi post-it:

- *ricerca* • *scaricare immagini* • *virus* • *Internet* • *connessione*

Le domande che i ragazzi dovrebbero porsi sono: "A quale parola collego *virus*? Per esempio a *Internet*. Cosa posso scrivere tra *virus* e *Internet* in modo tale che si capisca perché li ho collegati?", "Quando mi collego a *Internet* rischio di scaricare un *virus*?". E così via.

Età 11-13 Lavorate su 3 temi per volta. Seguite le istruzioni della fascia di età 8-10 ma suddividete la classe in
14-15 3 sottogruppi, uno per ogni tema.

RESTITUZIONE

Al termine del lavoro vengono lette tutte le frasi prodotte dai gruppi e discusse in classe. È importante che emergano le informazioni più significative che occorre avere sui temi trattati.

RISORSE

Le parole da scrivere nei post-it³¹ e le schede informative di EASY³².

CONNESSIONE AD ALTRE ATTIVITÀ

Si connette bene a *Passaggio di storia*.

²⁸ Scaricabili dal sito www.easy4.it nella sezione Risorse Didattiche: attività n. 9.

²⁹ A questo fine potete utilizzare il glossario presente sul sito www.easy4.it.

³⁰ www.easy4.it, sezione Risorse Didattiche: attività n. 4.

³¹ Scaricabili dal sito www.easy4.it nella sezione Risorse Didattiche: attività n. 9.

³² Scaricabili dal sito www.easy4.it nella sezione Risorse Didattiche: attività n. 4.



ATTIVITÀ N. 10

GIOCO DI RUOLO

ETÀ
8-15

TEMA

Chat, social network, bullismo online, download, e-shopping, adescamento online, videogiochi e diritti dei ragazzi online.

CONOSCENZE PREGRESSE

Conoscenze di base relative ai temi in esame.

OBIETTIVI

- Restituire consapevolezza sulle emozioni sottostanti l'utilizzo di Internet e dei cellulari.
- Restituire ai ragazzi la complessità e l'articolazione delle tematiche in oggetto cogliendone i risvolti problematici.
- Far esercitare ai ragazzi la competenza di problem-solving rispetto a situazioni difficili e problematiche.

RISULTATI ATTESI

Al termine della attività i ragazzi e le ragazze avranno:

- acquisito maggiore consapevolezza sui propri comportamenti;
- acquisito ed esercitato competenze di problem-solving di fronte a situazioni a rischio o problematiche connesse all'uso di Internet e dei cellulari;
- appreso modelli di discussione organizzata.

PREPARAZIONE

Scegliete una delle situazioni tipo che trovate sul sito www.easy4.it³³

Sistamate la classe in modo tale da avere tante postazioni quanti sono i ruoli da interpretare. Preparate i fogli di ruolo e distribuite: un foglio per il giudice, un foglio per l'imputato, un foglio per la vittima, cinque fogli per la giuria, il resto per il pubblico.

ISTRUZIONI

Età 8-10 Spiegate a bambini e bambine che dovranno realizzare delle scenette a partire da alcune situazioni problematiche iniziali³⁴. Divideteli in 4 o 5 gruppi da 5 e spiegate loro che nei successivi 20 minuti dovranno inventare dei finali per le scenette e che per farlo avranno ampia libertà: potranno inserire personaggi adulti (genitori, insegnanti, ecc.), un narratore, decidere che non ci sarà un lieto fine. È importante che ogni bambino e bambina abbia un ruolo. Concluso il tempo concedete altri 5 minuti per fare le prove e poi passate alle rappresentazioni.

Età 11-13 Spiegate ai ragazzi e alle ragazze che si tratta di un gioco piuttosto impegnativo.

14-15 La cornice narrativa all'interno della quale si gioca è quella di un tribunale in cui, a seguito della violazione di uno o più diritti, vengono chiamati a testimoniare e a discutere alcuni personaggi.

I personaggi in questione sono:

- **il giudice**, che svolge una funzione imparziale di coordinamento;
- **l'imputato**, colui o colei che è accusato/a di aver commesso la violazione del diritto;
- **la vittima**, colui o colei che ha subito la violazione;
- **la giuria** (una parte della classe), che interviene per chiedere informazioni, approfondire, trovare una soluzione al problema e decidere di condannare o meno l'imputato;
- **il pubblico**, composto dal resto della classe che fa da osservatore, ma può anche intervenire se la giuria lo riterrà opportuno.

A questo punto si mette in scena una situazione di presunta violazione di uno o più diritti e ognuno di loro reciterà un ruolo ben definito. Una volta stabiliti i ruoli, ognuno dovrà accuratamente leggere le istruzioni relative al proprio ruolo e comportarsi di conseguenza. Obiettivo del gioco è quello di far chiarezza sui fatti e di trovare delle soluzioni soddisfacenti ai problemi che vengono sollevati. Se è chiaro il contesto, potete scegliere i personaggi chiave e i 5 componenti della giuria, il resto della classe costituirà il pubblico. I personaggi del pubblico interpretano loro stessi e possono essere chiamati a testimoniare. Distribuite i ruoli scegliendo come giudice una persona in grado di coordinare. Date ai ragazzi 10 minuti di tempo per leggere le istruzioni e per prepararsi al gioco. Convocate i personaggi del tribunale facendoli disporre come in un tribunale reale: giudice in cattedra, giuria a lato, vittima e imputato dinnanzi alla cattedra, etc. Chiedete al giudice di iniziare la seduta. Una volta che il gioco è partito, osservate la dinamica che si innesca, vigilate che vengano rispettati i ruoli e supportate eventualmente il giudice nel coordinamento.

³³ Scaricabile dal sito www.easy4.it nella sezione Risorse Didattiche: attività n. 10.

³⁴ Le situazioni iniziali sono scaricabili dal sito www.easy4.it nella sezione Risorse Didattiche: attività n. 10.

Vi diamo qualche suggerimento sul copione che dovrebbe essere seguito:

- Parla il giudice.
- Parla la vittima.
- Il giudice e la giuria possono fare domande per chiarire meglio i fatti.
- Parla l'imputato.
- Il giudice e la giuria possono fare domande per chiarire meglio i fatti.
- Intervengono i membri della giuria.
- Il giudice chiede se dal pubblico qualcuno vuole testimoniare a favore o contro.
- Interventi di testimonianza dal pubblico.
- La giuria si riunisce ed elabora il verdetto di colpevolezza o di innocenza e propone soluzioni e suggerimenti su come si sarebbe potuto evitare il problema in questione. Per farlo può avvalersi anche dei contenuti e delle informazioni presenti sul sito di EASY. Nel frattempo, viene intervistato il pubblico in merito alla futura sentenza e vengono distribuiti i fogli consegnati alla giuria.
- Viene emessa e letta la sentenza. Il pubblico esprime il suo parere ed eventualmente la contesta. La seduta viene chiusa.

RESTITUZIONE

Una volta usciti dal gioco potete chiedere ai ragazzi come si sono sentiti nell'interpretare il ruolo assegnato e guidate una discussione:

- nel caso di bambini e bambine, sulle problematiche emerse, sulle soluzioni scelte e sulle figure adulte (se non sono state chiamate in causa cercate di capire insieme a loro perché);
- nel caso di ragazzi e ragazze, sulla sentenza emessa e sulle raccomandazioni espresse.

RISORSE

I casi di studio e i fogli di ruolo³⁵, le schede informative di EASY³⁶ e i diritti online di EASY (presenti a p. 58 di questo manuale).

CONNESSIONE AD ALTRE ATTIVITÀ

L'attività si connette molto bene con *Passeggiata tra i diritti* e *Giornalino*.

³⁵ Scaricabili dal sito www.easy4.it nella sezione Risorse Didattiche: attività n. 10.

³⁶ Scaricabili dal sito www.easy4.it, nella sezione Risorse Didattiche.



ATTIVITÀ N. 11

PASSAGGIO DI STORIA

ETÀ

8-15

TEMA

Opportunità e rischi associati all'utilizzo di Internet e del cellulare.

CONOSCENZE PREGRESSE

Conoscenze di base su Internet e sul cellulare.

GRUPPO

Massimo 25 partecipanti.

OBBIETTIVO

Far esercitare i ragazzi in maniera ludica sulle opportunità e su possibili situazioni di rischio connesse all'utilizzo di Internet e del cellulare.

RISULTATI ATTESI

Al termine dell'attività i ragazzi e le ragazze avranno:

- esercitato la propria creatività applicandola a contesti e a situazioni che hanno attinenza con i temi in esame;
- esercitato la propria competenza critica e di problem-solving rispetto a situazioni difficili e problematiche;

PANORAMICA

Si tratta di un micro-laboratorio di scrittura creativa in cui i ragazzi si cimentano creativamente ed in modo proattivo nella risoluzione di situazioni difficili e problematiche.

PREPARAZIONE

Preparate tanti fogli bianchi quanti sono i partecipanti. Distribuite poi i fogli di ruolo blu, gialli e verdi.

Sui fogli bianchi scrivete a caso 2 tra i temi trattati in precedenza in altre attività, ad esempio, la chat e il bullismo online.

ISTRUZIONI

Età 8-10 Distribuite a caso ai ragazzi i post-it gialli, verdi e blu. In base al colore ricevuto verranno assegnati i fogli di ruolo. Non rivelate mai che il gruppo blu è il gruppo dei rischi, il giallo il gruppo delle opportunità e il verde è il gruppo del consiglio. I ruoli e il loro significato devono rimanere segreti e noti solo a coloro che hanno ricevuto i fogli. Ognuno dovrà prima di tutto leggere il proprio foglio di ruolo e, in base alle indicazioni, iniziare sul foglio bianco una storia con un'ambientazione e dei personaggi reali o immaginari. Il pezzo di storia scritto (massimo 3 righe) verrà poi passato al proprio vicino (è consigliabile seguire un ordine, ad esempio il/la compagno/a alla propria destra) che a sua volta continuerà la storia scrivendo altre 3 righe e così via. Se la storia arriva a un punto morto, è necessario cercare di farla proseguire. Fate in modo che ci siano almeno 5 passaggi di storia, in modo tale che si sviluppino. Dopo aver fatto almeno 5 passaggi di foglio, chiedete ai ragazzi di rileggere quanto scritto e di concludere al meglio la storia. Leggete poi rapidamente i testi che sono stati scritti.

Invece di usare i fogli di carta si può anche proporre a bambini e bambine di utilizzare i cellulari e scrivere le storie come SMS; oppure di andare in aula informatica e utilizzare un programma di scrittura, in modo da avere la possibilità di salvare il lavoro al termine dell'attività.

RESTITUZIONE

Una volta lette le storie, impostate la discussione in modo tale da cogliere le problematiche e fare emergere le connessioni: i rischi, le opportunità individuate e i consigli dati. In particolare, concentratevi sul consiglio dato e chiedete ai ragazzi se condividono quel consiglio o se avrebbero aiutato il ragazzo o la ragazza in modo diverso. Ovviamente emergeranno anche storie senza senso o poco realistiche, ma se i ragazzi hanno fatto bene il proprio lavoro emergeranno comunque considerazioni interessanti.

RISORSE

Foglio di ruolo³⁷.

CONNESSIONE AD ALTRE ATTIVITÀ

L'attività si connette bene al *Comitato*.

³⁷ Presente in appendice a questo manuale (p. 56) o scaricabile dal sito www.easy4.it nella sezione Risorse Didattiche: attività n.11.



ATTIVITÀ N. 12

IL BIVIO

ETÀ

8-10
11-13

TEMI

I diritti dei ragazzi e delle ragazze online e i rischi più comuni associati all'utilizzo di Internet e del cellulare.

CONOSCENZE PREGRESSE

I ragazzi devono aver già familiarizzato con i temi in esame e devono possedere una padronanza di base sull'utilizzo di un programma per la visualizzazione di diapositive.

GRUPPO

Massimo 25 partecipanti.

OBIETTIVI

- Imparare a riconoscere alcuni dei rischi più comuni associati all'utilizzo di Internet e del cellulare.
- Far acquisire ai ragazzi la consapevolezza rispetto ad alcuni loro diritti online.
- Far acquisire ai ragazzi una consapevolezza rispetto alle opportunità che Internet e il cellulare offrono nell'ottica dell'esercizio dei propri diritti.

RISULTATI ATTESI

Al termine dell'attività i ragazzi e le ragazze:

- si saranno emotivamente attivati rispetto alle dinamiche che spesso orientano il loro rapporto con Internet e il cellulare;
- avranno acquisito una consapevolezza su alcuni dei rischi connessi all'utilizzo di tali strumenti;
- avranno riflettuto sui propri diritti online;
- avranno acquisito consapevolezza e maggiore informazioni sulle opportunità che Internet ed il cellulare mettono loro a disposizione.

PANORAMICA

Si tratta di un'attività esperienziale simulata, costruita con la logica dell'ipertesto. Ogni percorso narrativo è in realtà costituito da una micro-storia a bivi, che ha diversi sviluppi ed esiti a seconda delle scelte che i ragazzi compiono all'interno della storia stessa. Durante il percorso sono infatti chiamati a prendere delle decisioni condivise che evidenziano i possibili rischi associati all'utilizzo di Internet e del cellulare o la promozione di un diritto.

MATERIALI

10/12 computer connessi a internet.

PREPARAZIONE

Fate sistemare i ragazzi nel laboratorio multimediale in modo tale che ci siano 2/3 ragazzi su ogni postazione e fateli accedere alla sezione del sito www.easy4.it dedicata a questa attività (sezione bambini e bambine).

ISTRUZIONI

- Età 8-10** Spiegate ai ragazzi e alle ragazze che stanno per prendere parte a una storia e che dovranno fare delle scelte precise affinché la storia vada avanti. Ogni pagina del gioco *Il bivio* racconta un pezzo di storia e si conclude con una scelta fra due possibili azioni. Le scelte vanno fatte a coppie, ovvero devono essere il più possibile condivise e motivate. La coppia può anche scegliere di tornare indietro nelle diapositive e di seguire altri percorsi e compiere altre scelte. A seconda della scelta fatta, la storia procederà in una direzione piuttosto che in un'altra. Sono previsti da 4 a 6 passaggi. Chiedete loro di appuntarsi durante il percorso le parole che non sono chiare o di cui non conoscono il significato in modo da poterle cercare nel glossario. Al termine della sessione, si torna in classe e in plenaria distribuite ai ragazzi il foglio restituzione e il testo della convenzione sui diritti dell'infanzia e l'adolescenza nella versione per la scuola primaria³⁸, uno per ciascuna coppia. Chiedete loro di rispondere alle domande e discutete poi insieme quanto emerso.

³⁸ Presente in appendice a questo manuale (pp. 52-53) o scaricabile dal sito www.easy4.it.

³⁹L'attività è disponibile online nella sezione dedicata ai bambini.

RESTITUZIONE

Sarebbe importante effettuare due livelli di restituzione:

- una restituzione libera su come si è svolto il gioco: emozioni provate, sensazioni generali sul gioco, livello di gradimento e di interesse;
- una restituzione sul processo, quali diritti si sono sentiti di esercitare e quanto siano riusciti loro stessi a rispettare i diritti dell'altro, il diritto alla partecipazione e all'espressione all'interno della coppia, in primis.

RISORSE

Le diapositive del *Bivio* e il Foglio restituzione³⁹.

CONNESSIONE AD ALTRE ATTIVITÀ

Questa attività si connette bene alla *Passeggiata tra i diritti*.



ATTIVITÀ N. 13

GIORNALINO

ETÀ
8-15

TEMA
Opportunità e rischi associati all'utilizzo di Internet e del cellulare.

CONOSCENZE PREGRESSE
I ragazzi devono aver già familiarizzato con i temi in esame e devono avere acquisito una conoscenza di base su cosa si intende per diritto online.

GRUPPO
Massimo 25 partecipanti.

OBIETTIVI

- Verificare quanto i ragazzi e le ragazze hanno appreso rispetto ai temi in oggetto.
- Sviluppare competenze.
- Attivare l'intraprendenza e la creatività nei ragazzi e nelle ragazze con l'obiettivo di renderli moltiplicatori e divulgatori delle conoscenze acquisite.

RISULTATI ATTESI
Al termine dell'attività i ragazzi e le ragazze avranno:

- elaborato e prodotto uno o più articoli e testate giornalistiche utilizzando le informazioni e le competenze da loro acquisite nelle attività precedenti;
- esercitato la propria creatività e inventiva nell'elaborazione degli stessi;
- esercitato capacità sociali di negoziazione e mediazione;
- riflettuto sul diritto a un'informazione corretta.

PANORAMICA
Si tratta di una attività ispirata alla didattica per progetti. Ogni sottogruppo ha come obiettivo la realizzazione di una testata di giornale interamente dedicata al rapporto giovani e Nuovi Media. Il giornale ha come lettori altri ragazzi e altre ragazze e come obiettivo quello di sensibilizzarli/e attraverso articoli ispirati a fatti veri o inventati (ad esempio, i casi trattati nel gioco di ruolo e nella storia a brevi). I gruppi dovranno prima di tutto decidere: quali diritti affrontare, quanti articoli scrivere, che impostazione editoriale e ideologica dare al giornale (ad esempio, a favore o contro i Nuovi Media), come dividersi i ruoli. In un secondo momento, imposteranno il lavoro di ricerca specifico sui temi che hanno scelto di trattare negli articoli, scriveranno i pezzi e realizzeranno il giornale.

MATERIALI
Giornali, fogli bianchi, colla e forbici, riviste e quotidiani vari (il lavoro può essere fatto anche utilizzando i computer del laboratorio di informatica).

ISTRUZIONI

Età 8-10 Dividete il gruppo classe in gruppi di 4 persone in modo tale che i gruppi siano "ben assortiti" da un punto di vista delle competenze e delle abilità sociali. Ogni bambino dovrà costruire un articolo corredato da un disegno. Insieme dovranno poi costruire la pagina di giornale, decidendo qual è la notizia principale. Per semplificare il lavoro potreste definire già voi i temi (diritti, problemi, soluzioni, curiosità ecc.), oppure chiedere a ogni bambino di scegliere una delle attività realizzate in precedenza e di descrivere come si è svolta, cosa ha imparato e cosa suggerisce ai suoi compagni.

Età 11-13 Spiegate lo svolgimento e i passaggi previsti nel percorso. Introducete brevemente la strutturazione tipica di una testata giornalistica, in modo semplice e chiaro. Dividete poi il gruppo classe in gruppi di 4/5 persone in modo tale che i gruppi siano "ben assortiti" da un punto di vista delle competenze e delle abilità sociali. All'interno del gruppo assegnate i ruoli tipici di una redazione:

- caporedattore, con la funzione di coordinare il gruppo e vigilare sul rispetto del mandato e dei tempi previsti. In particolare il caporedattore avrà il compito di assicurare la partecipazione di tutti;
- redattori di vario tipo: di cronaca nera, rosa, internazionale ecc. che materialmente produrranno gli articoli;
- responsabile della comunicazione e della distribuzione, con la funzione di curare l'aspetto grafico ed editoriale, il layout finale della testata e la strategia di divulgazione a scuola.

Obiettivo di ogni gruppo sarà quello di:

- definire una linea editoriale, fermo restando che il tema è “Giovani e Nuovi Media”. Si tratta di un giornale schierato? Quale posizione ha rispetto ai Nuovi Media? Quale impostazione ha (è serio, scherzoso, sensazionalistico, di cronaca, misto etc.)?
- decidere come impostare la prima pagina: quali articoli, foto, vignette inserire e perché;
- dividersi i ruoli e darsi dei tempi;
- produrre la testata con una veste grafica convincente;
- presentare il giornale agli altri gruppi in plenaria con una sorta di “momento lancio”.

Una volta chiariti i passaggi, i gruppi lavoreranno in maniera autonoma per tutto il tempo che l'insegnante riterrà opportuno.

Quando i lavori saranno terminati, ogni gruppo li presenterà alla classe che li valuterà.

Prima di questa introduzione, potete attivare una piccola ricerca condotta dai ragazzi relativa alle principali testate giornalistiche e discutere con loro le differenze sostanziali tra una tipologia e l'altra, ponendo ad esempio l'attenzione su quanto lo strumento della rete e delle micro news, tramite sms, stia modificando la nostra modalità di acquisizione di informazioni e come tutto ciò risponda o meno al diritto dei ragazzi a una corretta informazione.

RESTITUZIONE

La fase di presentazione dei prodotti finali è sempre molto importante, fate in modo che ogni gruppo possa esporre il proprio lavoro e mettere in evidenza, spiegandole, le proprie scelte. La fase di eventuale discussione e valutazione deve essere guidata da criteri condivisi.

RISORSE

Nessuna.

CONNESSIONE AD ALTRE ATTIVITÀ

Si connette bene al *Gioco di ruolo*.



ATTIVITÀ N. 14

LA NOSTRA MINIGUIDA

ETÀ
8-15

TEMA
Opportunità e rischi associati all'utilizzo di Internet e del cellulare.

CONOSCENZE PREGRESSE
I ragazzi devono aver già familiarizzato con i temi in esame e devono avere già acquisito una conoscenza di base su cosa si intende per diritto online.

OBIETTIVO
Far realizzare ai ragazzi una miniguia che contenga attività, giochi e consigli su un utilizzo sicuro e responsabile di Internet e dei cellulari.

RISULTATI ATTESI
Al termine di questa attività i ragazzi e le ragazze avranno:

- elaborato e prodotto una (o più) miniguide utilizzando le informazioni e le competenze acquisite nel corso delle attività precedenti;
- esercitato la propria creatività, inventiva e proattività nella loro elaborazione;
- esercitato abilità sociali di negoziazione e mediazione.

PREPARAZIONE
Preparate fogli grandi, pennarelli, miniguide EASY, eventualmente un laboratorio informatico con più computer a disposizione e il software scaricabile dal sito www.easy4.it.⁴⁰
Disponete la classe in modo che gli studenti possano lavorare in gruppi di massimo 8 partecipanti. Disponete poi i fogli in modo da poterci scrivere agevolmente.

ISTRUZIONI
Età 8-10 Spiegate ai bambini e alle bambine che dovranno dare dei consigli ai loro compagni di scuola su come utilizzare in sicurezza internet e cellulari. In gruppi di 4/5 dovranno formulare una proposta realizzandola graficamente con la tecnica del fumetto. I bambini e le bambine e potranno utilizzare i cartelloni rielaborati nei precedenti lavori (in particolare quelli riguardanti problemi, soluzioni e diritti), inventare una brevissima storia da tradurre successivamente in una striscia di 5 vignette.

Età 11-13 Presentate il modello della Miniguia di EASY e dividete la classe in gruppi.
14-15 Ogni gruppo lavorerà su un foglio grande per simulare la pagina della miniguia.
Spiegate:

- al primo gruppo, che deve pensare a 10 diritti online sulla base di quanto appreso finora;
- al secondo gruppo, che deve pensare a 10 ragioni per cui Internet e i cellulari sono importanti;
- al terzo che deve ideare un gioco che renda la miniguia accattivante.

Nel caso in cui si disponga di un laboratorio informatico, ogni sottogruppo deve elaborare tutte e tre queste componenti utilizzando il software predisposto.

Una volta concluso il lavoro in gruppo, si torna in plenaria e nel caso si fosse ideata la guida in cartaceo, si espone il lavoro dei gruppi e lo si assembla in un'unica guida.

RESTITUZIONE
Nella fase di presentazione del prodotto è importante mettere in risalto le scelte dei ragazzi e delle ragazze e i criteri che hanno dettato queste scelte.

RISORSE
Le miniguide di EASY⁴¹ e il software scaricabile dal sito www.easy4.it.

CONNESSIONI AD ALTRE ATTIVITÀ
Questa attività si coniuga obbligatoriamente con una delle attività di approfondimento tematico e in particolare con l'attività *l'Albero delle soluzioni*.

⁴⁰ Scaricabile dal sito www.easy4.it nella sezione Risorse Didattiche: Attività n. 14.

⁴¹ Stampabili dal sito www.easy4.it nella sezione Risorse Didattiche: Attività n. 14.



ATTIVITÀ N. 15

L'IMPATTO

ETÀ

8-15

TEMA

Autovalutazione delle competenze acquisite sui temi trattati.

OBIETTIVO

Supportare i ragazzi e le ragazze nello sviluppo di uno strumento di valutazione che possa essere utile per misurare l'impatto su di loro del percorso sia a breve termine sia a distanza di tempo.

PREPARAZIONE

Preparate un grande foglio di carta da pacchi così organizzato e attaccatelo al muro:

Cosa penso di avere imparato?	
Quando mi serve quello che ho imparato?	
Fra quanto tempo potrò verificarlo?	
In che modo?	

ISTRUZIONI

Età 8-10 Spiegate ai bambini e alle bambine che l'obiettivo dell'attività è quello di effettuare un'autovalutazione dell'impatto del lavoro svolto insieme. Questo tipo di riflessione può essere svolta sia dopo ognuna delle attività scelte da voi per il percorso, sia alla conclusione dello stesso; il cartellone finale può facilmente essere sviluppato dalla classe a partire da ciò che viene inserito volta per volta a seguito delle varie tappe. È strumento utile in tal senso il diario di bordo in cui ogni alunno appunta le proprie impressioni a fine di ogni attività e con cui si inizia quella successiva (ognuno scrive individualmente sul proprio quaderno e poi attacca sul cartellone).

Voi avrete il compito di facilitare il lavoro. Prima di tutto focalizzate l'attenzione sulle seguenti domande:

- Cosa penso di avere imparato?
- Quando mi serve quello che ho imparato? (Quando penso di potere utilizzare queste competenze?)
- Fra quanto tempo potrò verificarlo?
- In che modo?

Scrivetele sul foglio di carta da pacchi e spiegate che alcune delle capacità apprese possono essere verificate immediatamente, per altre invece ci vorrà del tempo per capire se davvero sono state acquisite. Quindi, come faremo tra tre o quattro mesi a capire se davvero sono state acquisite? Quali possono essere le spie o gli indicatori che potrebbero aiutare in tal senso? Quali strumenti si possono utilizzare per rilevarle: un questionario, un'intervista, l'osservazione? Altro? Appuntate le risposte.

Infine stabilite insieme tra quanto tempo si farà la rilevazione. Una volta compilata la tabella, tra gli strumenti suggeriti scegliete insieme uno strumento per ogni "cosa da osservare".

Età 11-13 Partite dalle riflessioni e impressioni dei ragazzi che concludono e precedono ogni attività del percorso per sviluppare il cartellone, completandolo sia dopo le singole attività che alla conclusione dell'intero percorso; in quest'ultima fase, suddividete la classe in gruppi. Ogni gruppo prova a rispondere alle domande e poi si discute in plenaria.

RESTITUZIONE

È importante, dopo la presentazione del lavoro fatto dai gruppi, stimolare una discussione costruttiva su come integrare ed eventualmente modificare lo strumento ideato.

RISORSE

Sarà per voi utile rileggere la seconda parte del manuale, in particolare il paragrafo relativo alla sua articolazione e al significato delle diverse sessioni.

CONNESSIONE AD ALTRE ATTIVITÀ

Si connette bene a tutte.



ATTIVITÀ N. 16

LE 3 SEDIE

ETÀ

8-15

TEMA

Valutazione dei propri vissuti nel lavoro di gruppo.

OBIETTIVO

Ricevere una restituzione da parte dei ragazzi sull'esperienza condotta soprattutto da un punto di vista emotivo e relazionale.

PANORAMICA

Si tratta di un'attività in plenaria in cui i ragazzi possono esprimere gli aspetti positivi e negativi del lavoro fatto e le aree individuali di miglioramento rispetto alla propria modalità di lavorare in gruppo.

PREPARAZIONE

Disponete 3 sedie in cerchio al centro dell'aula e mettete per ogni sedia un cartello diverso con l'indicazione di cosa rappresentano (vedi oltre nelle istruzioni).

ISTRUZIONI

Età 8-10 Spiegate ai ragazzi che le 3 sedie rappresentano tre distinti stati d'animo: Felicità, Tristezza, Dubbio. A turno, chi vuole, si alza e si siede a scelta su una delle tre sedie spiegandone la ragione; per esempio, se è seduto/a sulla Felicità, cosa ha gradito del lavoro svolto, sulla Tristezza cosa non ha gradito e sul Dubbio quali cose può migliorare personalmente per lavorare meglio in gruppo e cosa vorrebbe dal gruppo per essere aiutato e supportato. Chiedete ai bambini di sedersi su almeno due sedie, invitandoli cioè a compiere lo sforzo di individuare aspetti sia positivi che negativi del lavoro svolto e a offrire spunti per migliorare il percorso. Se tale sforzo è ritenuto eccessivo dall'insegnante, si può chiedere di scegliere una sola sedia.

Età 11-13 Per questa fascia d'età può essere suggestivo suggerire che le tre sedie rappresentino le tre cantiche dantesche: Paradiso, Inferno e Purgatorio.

Età 14-15 Per questa fascia d'età può essere suggestivo suggerire che le tre sedie rappresentino le tre cantiche dantesche: Paradiso, Inferno e Purgatorio.
Introducete la condizione che per partecipare ognuno debba sedersi su tutte e tre le sedie.

RESTITUZIONE

Si tratta di un'attività che non prevede commenti di nessun tipo né discussione o dibattito. Potete tuttavia supportare i ragazzi, laddove necessario, a riflettere sul perché di alcuni vissuti e su quali comportamenti, parole, gesti e atteggiamenti propri e altrui hanno determinato quel sentire.

CONNESSIONE AD ALTRE ATTIVITÀ

Si connette bene a tutte.



ATTIVITÀ N. 17

TI DOMANDO...

ETÀ

8-15

TEMA

Valutazione delle conoscenze acquisite.

OBIETTIVO

Verificare l'apprendimento dei principali contenuti su cui si è lavorato.

PANORAMICA

Si tratta di un'attività interattiva che prevede due fasi: una fase in cui i ragazzi elaborano dei questionari in gruppo e una fase in cui li somministrano e rispondono ai questionari.

PREPARAZIONE

Distribuite fogli bianchi a tutti.

ISTRUZIONI

- Età 8-10** Spiegate ai ragazzi che saranno loro a preparare uno strumento di valutazione. Divideteli in quattro gruppi e chiedete a ogni gruppo di elaborare al massimo 3 domande su uno dei seguenti temi: problemi/soluzioni e diritti/responsabilità. Per elaborare le domande i ragazzi possono usufruire delle risorse e degli appunti (le osservazioni del diario di bordo nel caso della scuola primaria) che hanno preso durante il percorso.

11-13 gruppi e chiedete a ogni gruppo di elaborare al massimo 3 domande su uno dei seguenti temi: problemi/soluzioni e diritti/responsabilità. Per elaborare le domande i ragazzi possono usufruire delle risorse e degli appunti (le osservazioni del diario di bordo nel caso della scuola primaria) che hanno preso durante il percorso.

14-15 gruppi e chiedete a ogni gruppo di elaborare al massimo 3 domande su uno dei seguenti temi: problemi/soluzioni e diritti/responsabilità. Per elaborare le domande i ragazzi possono usufruire delle risorse e degli appunti (le osservazioni del diario di bordo nel caso della scuola primaria) che hanno preso durante il percorso.

Al termine ogni gruppo si accoppia con uno dei gruppi che ha trattato un tema diverso e rivolge ai compagni che ne fanno parte le proprie domande. Successivamente i ruoli si invertono e chi ha posto le domande ha modo di rispondere a sua volta ai quesiti posti dai compagni sull'altro tema. Poi si torna in plenaria e se ne discute insieme con la facilitazione del docente.

RESTITUZIONE

È interessante confrontare il lavoro emerso dai gruppi che hanno lavorato sullo stesso tema, riflettendo insieme sia sulle domande sia sulle risposte.

RESTITUZIONE

Laddove in plenaria emergano divergenze sulle risposte, il gruppo che ha elaborato il questionario dovrà intervenire e fornire l'informazione esatta.

RISORSE

Le schede informative di EASY⁴².

CONNESSIONE AD ALTRE ATTIVITÀ

Si connette bene a tutte.

⁴² Scaricabili dal sito www.easy4.it, nella sezione Risorse Didattiche.



ATTIVITÀ N. 18

LA CARTA DI IDENTITÀ

ETÀ

8-15

TEMA

Valutazione delle conoscenze acquisite.

OBBIETTIVO

Supportare i ragazzi nella definizione dei principali temi trattati.

PANORAMICA

Si tratta di una attività in cui, attraverso l'elaborazione di una Carta di Identità personale che li identifica come Cittadini Digitali, i ragazzi esplorano quanto hanno appreso di significativo rispetto ai temi trattati.

PREPARAZIONE

Distribuite fogli bianchi e a colori.

ISTRUZIONI

Età 8-10 Distribuite ai ragazzi e alle ragazze il foglio predisposto come Carta di Identità (presente in appendice a p. 57). Spiegate che potranno compilare la propria Carta di Identità come meglio ritengono e che resterà un loro documento personale. Terminato il lavoro, si presenteranno a coppie illustrando e motivando i dati inseriti nella propria Carta. Possono poi circolare nella stanza e presentarsi ad altri.

RESTITUZIONE

Non è previsto un ritorno in plenaria.

RISORSE

Carta di Identità⁴⁵.

CONNESSIONE AD ALTRE ATTIVITÀ

Si connette bene con tutte.

⁴⁵ Presente in appendice a questo manuale (p. 57) o scaricabili dal sito www.easy4.it nella sezione Risorse Didattiche: attività n. 18.



APPENDICE



CONVENZIONE ONU SUI DIRITTI DELL'INFANZIA E DELL'ADOLESCENZA (1989)

versione adattata per la scuola primaria

ARTICOLO 1.

Noi che abbiamo meno di 18 anni abbiamo tutti i seguenti diritti...

ARTICOLO 2.

Abbiamo tutti gli stessi diritti e per questo nessuno può trattarci diversamente, a seconda se siamo maschi o femmine, se abbiamo diversi colori di pelle, se proveniamo da paesi diversi, se parliamo lingue diverse, se abbiamo una diversa religione, se i nostri familiari hanno idee diverse, se siamo poveri, se abbiamo problemi di salute, ecc.

ARTICOLO 3.

Gli adulti che si occupano di noi devono sempre pensare al nostro bene, al nostro interesse e al nostro futuro quando prendono decisioni che ci riguardano.

ARTICOLO 4.

I politici devono impegnarsi perché tutti i nostri diritti siano veramente realizzati.

ARTICOLO 5.

La nostra famiglia deve proteggerci e occuparsi di noi, volerci bene, farci vivere un'infanzia felice e aiutarci a crescere: assicurarci insomma il futuro migliore possibile.

ARTICOLO 6.

Nessuna persona può ucciderci, ferirci o farci fare delle cose che ci possono fare male. Tutti devono fare in modo di farci crescere nella maniera migliore possibile.

ARTICOLO 7.

Ciascuno di noi bambini/e deve avere un nome fin dalla nascita e una famiglia.

ARTICOLO 8.

Ciascuno di noi bambini/e ha diritto a conservare il proprio nome e sapere qual è il suo paese d'origine e se possibile chi sono i suoi genitori.

ARTICOLO 9.

Ciascuno di noi bambini/e ha il diritto di vivere con la sua mamma e il suo papà, se sono capaci di crescerlo e di aiutarlo a diventare grande. Se invece viviamo solo con la mamma o solo con il papà abbiamo diritto di vedere regolarmente anche l'altro genitore, se questo non ci danneggia in qualche modo.

ARTICOLO 10.

Ciascuno di noi bambini/e deve poter vivere insieme alla sua famiglia. Per questo abbiamo diritto di spostarci anche da un paese all'altro per raggiungere la nostra famiglia.

ARTICOLO 11.

Gli Stati devono controllare che nessuno ci rapisca portandoci all'estero.

ARTICOLO 12.

Ognuno di noi deve poter esprimere la sua opinione e deve essere ascoltato, perché anche noi bambini/e siamo persone: abbiamo il diritto di parola e gli adulti devono tenere in considerazione quello che diciamo.

ARTICOLO 13.

Ognuno di noi deve poter esprimere la propria opinione nel modo che preferisce (a voce, per iscritto, con un disegno, ecc.).

ARTICOLO 14.

Abbiamo il diritto di avere le nostre idee e di scegliere, se vogliamo, e con l'aiuto della nostra famiglia, una nostra religione. Qualunque religione va rispettata.

ARTICOLO 15.

Abbiamo il diritto di stare insieme ai nostri amici, di incontrarci, riunirci per divertirci, parlare delle nostre idee e storie.

ARTICOLO 16.

Abbiamo il diritto alla nostra vita privata, per esempio tenere un diario, ricevere posta ecc. E di essere protetti da chi si vuole intromettere senza ragione.

ARTICOLO 17.

Abbiamo il diritto di ricevere informazioni e materiali che arrivano da tutto il mondo, anche attraverso i giornali e la televisione e che ci aiutano a crescere.

Abbiamo il diritto ad essere protetti dalle informazioni che invece ci fanno del male e che non sono adatte alla nostra età.

ARTICOLO 18.

Abbiamo il diritto ad essere cresciuti bene ed educati da tutti e due i nostri genitori, rispettando i nostri interessi, con l'aiuto dello Stato che deve creare asili, scuole e luoghi dove possiamo stare mentre i nostri genitori lavorano.

ARTICOLO 19.

Abbiamo il diritto di essere protetti da chiunque voglia farci del male, maltrattarci, farci violenze di ogni tipo.

ARTICOLO 20.

Se non possiamo più vivere con i nostri genitori, abbiamo diritto ad una protezione speciale e ad essere adottati da una famiglia o affidati a qualcuno che si possa prendere cura di noi.

ARTICOLO 21.

La decisione di adottare uno di noi bambino deve essere presa nel nostro interesse.

ARTICOLO 22.

Se uno di noi bambini/e è un rifugiato, cioè è scappato/a dal suo Paese a causa della guerra o di altri problemi, ha il diritto di essere accolto/a e assistito/a nel modo migliore possibile dal Paese che lo ospita.

ARTICOLO 23.

Se uno di noi bambini/e è disabile ha il diritto ad essere aiutato a vivere nel modo migliore possibile insieme agli altri bambini/e.

ARTICOLO 24.

Noi bambini/e abbiamo il diritto all'assistenza medica e a ricevere tutte le cure di cui abbiamo bisogno quando stiamo male e ci deve essere spiegato come avere cura di noi stessi.

ARTICOLO 25.

Noi bambini/e quando viviamo in un posto diverso dalla nostra casa, abbiamo il diritto ad un controllo regolare delle cure che riceviamo e della nostra sistemazione.

ARTICOLO 26.

Noi bambini/e abbiamo diritto ad un grande aiuto da parte dello Stato, se abbiamo pochi soldi o se non riusciamo a vivere bene.

ARTICOLO 27.

Abbiamo diritto ad avere tutto quello di cui abbiamo bisogno per crescere bene. Ciò significa che, se non abbiamo i genitori o se i nostri genitori non hanno i soldi, noi abbiamo comunque diritto a mangiare, ad avere una casa, e dei vestiti.

ARTICOLO 28

Abbiamo diritto ad andare a scuola. La scuola dell'obbligo deve essere aperta e gratuita per tutti.

ARTICOLO 29.

Abbiamo diritto ad un'educazione che ci aiuti a diventare dei bravi adulti e che ci insegni il rispetto degli altri

ARTICOLO 30.

Se apparteniamo ad un popolo piccolo e poco conosciuto, parliamo una lingua che in pochi capiscono o crediamo in un dio al quale solo pochi credono, non dobbiamo essere obbligati per nessuna ragione a rinunciare alla nostra cultura, alla nostra lingua e alla nostra religione.

ARTICOLO 31.

Abbiamo il diritto di avere del tempo per giocare e dedicarci alle nostre attività preferite, come la musica, il disegno, il teatro, lo sport, ecc., perché abbiamo bisogno anche di queste cose per crescere bene.

ARTICOLO 32.

Nessun bambino deve essere costretto a lavorare se questo danneggia la sua salute e il suo sviluppo.

ARTICOLO 33.

A nessun bambino devono essere date droghe o sostanze che possono essere nocive per la sua salute.

ARTICOLO 34.

Noi bambini/e dobbiamo essere protetti per evitare che gli adulti possano abusare di noi o farci violenza.

ARTICOLO 35.

Tutti noi bambini/e abbiamo il diritto ad essere protetti/e da qualsiasi adulto che voglia venderci o rapirci per qualunque ragione.

ARTICOLO 36.

Abbiamo il diritto di essere protetti contro ogni tipo di sfruttamento.

ARTICOLO 37.

Abbiamo diritto a non subire torture o punizioni crudeli anche se abbiamo commesso dei reati, non possiamo essere condannati alla pena di morte né restare in prigione tutta la vita.

ARTICOLO 38.

Dobbiamo essere protetti/e in caso di guerra e se abbiamo meno di quindici anni non dobbiamo combattere come soldati.

ARTICOLO 39.

Dobbiamo ricevere delle cure appropriate e anche essere aiutati quando abbiamo subito una violenza, un abuso o c'è stato fatto qualcosa di brutto

ARTICOLO 40.

Ognuno di noi ha il diritto ad essere aiutato e trattato con dignità se commette dei reati o delle azioni contro la legge (ad esempio rubare o ferire qualcuno) o se è comunque coinvolto in un processo.

ARTICOLO 41.

Abbiamo diritto a tutti questi diritti, così come sono previsti dalla Convenzione o quelli previsti in altri documenti se sono più favorevoli per noi.

ARTICOLO 42.

Gli adulti dovrebbero fare in modo che noi bambini/e conosciamo i nostri diritti, mentre noi dobbiamo impegnarci ed impararli, per chiedere sempre ai grandi di rispettarli. Anche gli adulti devono conoscere questi nostri diritti e non dimenticarsi mai di rispettarli.

CONVENZIONE ONU SUI DIRITTI DELL'INFANZIA E DELL'ADOLESCENZA (1989)

versione adattata per la scuola secondaria

ARTICOLO 1.

Definizione di bambino/a. Ogni persona fino ai diciotto anni di età.

ARTICOLO 2.

Non discriminazione. Lo Stato deve garantire sul suo territorio tutti i diritti senza alcuna eccezione (appartenenza etnica, genere, religione, lingua, opinioni...)

ARTICOLO 3.

Superiore interesse. Ogni azione che riguarda i bambini e gli adolescenti deve mettere al primo posto il loro superiore interesse. Lo Stato deve garantire la protezione e le cure necessarie al loro benessere quando i genitori o altri responsabili non sono in grado di farlo.

ARTICOLO 4.

Implementazione dei diritti. Lo Stato deve attuare tutti i diritti presenti nella CRC.

ARTICOLO 5.

Ruolo dei genitori. Lo Stato deve rispettare le responsabilità e i diritti dei genitori e della famiglia estesa che hanno il compito di assicurare una educazione coerente con i diritti della CRC, tenendo conto delle capacità evolutive del bambino/a.

ARTICOLO 6.

Sopravvivenza e sviluppo. Il bambino/a ha diritto alla vita. Lo Stato deve assicurare la sopravvivenza e lo sviluppo psicofisico del bambino/a.

ARTICOLO 7.

Nome e nazionalità. Un bambino/a quando nasce ha diritto ad avere un nome e una nazionalità.

ARTICOLO 8.

Preservazione dell'identità. Lo Stato deve tutelare e, quando è il caso, ripristinare, i fattori fondamentali dell'identità di un bambino.

ARTICOLO 9.

Separazione dai genitori. Il bambino/a non può essere separato, contro la sua volontà, dai genitori. La legge può decidere diversamente quando c'è incompatibilità con il superiore interesse del bambino. Il bambino ha diritto a mantenere i contatti con uno o entrambi i genitori in caso di separazione. Se questa è decisa dallo Stato il bambino ha il diritto di sapere dove sono i genitori.

ARTICOLO 10.

Ricongiungimento familiare. Il bambino/a e i genitori hanno il diritto di entrare in uno Stato o di lasciarlo al fine del ricongiungimento della famiglia. Lo Stato deve facilitare questo processo. Un bambino con i genitori residenti in Stati diversi ha il diritto di mantenere rapporti con entrambi.

ARTICOLO 11.

Trasferimenti illeciti. Lo Stato deve prevenire e impedire trasferimenti illeciti del bambino.

ARTICOLO 12.

Libertà di esprimere la propria opinione. Il bambino/a ha il diritto di esprimere la propria opinione su tutte le questioni che lo/la riguardano nel rispetto dell'età e maturità. Le opinioni espresse devono essere ascoltate prima di prendere decisioni che lo coinvolgono.

ARTICOLO 13.

Libertà di espressione. Il bambino/a ha il diritto ad esprimersi liberamente e ricevere e diffondere informazioni con ogni mezzo espressivo nel rispetto dei diritti altrui.

ARTICOLO 14.

Libertà di pensiero, coscienza e religione. Lo Stato deve garantire al bambino/a il diritto alla libertà di pensiero, coscienza e religione.

ARTICOLO 15.

Libertà di associazione. Lo Stato deve riconoscere al bambino/a il diritto di associazione e di riunione pacifica.

ARTICOLO 16.

Protezione della privacy. Il diritto del bambino ad essere rispettato e protetto nella sua vita privata: in casa, in famiglia, nella corrispondenza e da attentati alla sua reputazione.

ARTICOLO 17.

Ruolo dei media. Il bambino ha il diritto ad eccedere alle informazioni utili al suo benessere. Lo Stato deve: vigilare e incoraggiare i mass media a divulgare informazioni di utilità sociale e culturale attraverso varie fonti (libri, film...); incoraggiare i media a produrre informazioni per i bambini autoctoni e appartenenti a minoranza; promuovere la conoscenza tra popoli e culture; proteggere il bambino da materiali e informazioni dannosi per il suo benessere.

ARTICOLO 18.

Responsabilità dei genitori. Entrambi i genitori (o tutori legali) devono curare l'educazione e lo sviluppo del bambino. Lo Stato deve sostenere il loro compito.

ARTICOLO 19.

Protezione da ogni violenza. Lo Stato deve proteggere il bambino da ogni forma di maltrattamento e abuso da parte di qualunque soggetto.

ARTICOLO 20.

Protezione dei bambini senza famiglia. Lo Stato deve proteggere in modo particolare i bambini che sono deprivati dell'ambiente familiare, garantendo assistenza e rispetto della sua personalità.

ARTICOLO 21.

Adozione. Gli Stati che autorizzano l'adozione devono rispettare il superiore interesse del bambino con il controllo delle autorità competenti e la consultazione degli adulti coinvolti.

ARTICOLO 22.

Bambini rifugiati. I bambini rifugiati o che cercano di ottenere lo status di rifugiati hanno diritto a protezione speciale e assistenza. Gli Stati devono dare la massima collaborazione alle Nazioni Unite e agli organismi competenti per facilitare il ricongiungimento familiare.

ARTICOLO 23.

Bambini disabili. I bambini disabili fisici e mentali hanno diritto a speciale assistenza, cure, educazione al fine di raggiungere il massimo grado possibile di autosufficienza e partecipazione alla vita sociale.

ARTICOLO 24.

Salute e servizi sanitari. Il bambino/a ha il diritto alla salute e all'assistenza medica. Gli Stati devono garantire: una diminuzione della mortalità infantile; l'educazione alla salute; la prevenzione; la lotta alla malnutrizione fornendo cibo e acqua potabile; assistenza alle madri; la cooperazione tra stati per il raggiungimento degli obiettivi.

ARTICOLO 25.

Controllo delle terapie. I bambini che ricevono dallo Stato particolari cure e assistenza hanno diritto a periodici controlli per verificare le loro condizioni.

ARTICOLO 26.

Sicurezza sociale. Lo Stato deve garantire al bambino/a il diritto alla sicurezza sociale (assistenza in caso di malattia, di problemi economici...).

ARTICOLO 27.

Standard di vita. Il bambino/a ha diritto ad uno standard di vita adeguato. I genitori sono responsabili di garantirlo, se necessario, con il supporto dello Stato.

ARTICOLO 28.

Educazione/Istruzione. Il bambino/a ha diritto all'educazione. Gli Stati devono garantire: l'istruzione primaria gratuita e obbligatoria per tutti; l'istruzione secondaria accessibile a tutti; la diminuzione del tasso di abbandono scolastico e la promozione della frequenza scolastica; l'informazione e l'orientamento sulle varie possibilità di istruzione; il rispetto della dignità del bambino/a nelle attività scolastiche.

ARTICOLO 29.

Finalità educative. Lo Stato deve promuovere: lo sviluppo complessivo della personalità e delle attitudini del bambino/a; il rispetto dei genitori e della propria identità culturale; il rispetto per le altre culture; il rispetto dell'ambiente naturale; il rispetto dei diritti umani.

ARTICOLO 30.

Bambini di minoranze etniche o popolazioni indigene.

Il bambino/a che appartiene a minoranze etniche, religiose, linguistiche o di origine indigena ha diritto di praticare la propria cultura, religione e di parlare la propria lingua.

ARTICOLO 31.

Gioco, tempo libero e attività culturali.

Il bambino/a ha il diritto di riposarsi, giocare e partecipare ad attività culturali che lo Stato deve garantire.

ARTICOLO 32.

Sfruttamento del lavoro minorile. Gli Stati devono proteggere i bambini dall'impiego in lavori pesanti e rischiosi per il loro sviluppo, la loro educazione, la loro salute. Gli Stati devono stabilire l'età minima di accesso al lavoro e le condizioni di impiego e prevedere sanzioni per i trasgressori.

ARTICOLO 33.

Uso di droghe. Gli Stati devono proteggere i bambini dall'uso di droghe ed evitare che vengano impiegati in traffici illeciti di queste sostanze.

ARTICOLO 34.

Sfruttamento sessuale. Gli Stati devono proteggere i bambini dallo sfruttamento e dall'abuso sessuale, dalla prostituzione e dal coinvolgimento nella produzione di materiali pornografici.

ARTICOLO 35.

Rapimento, vendita e tratta. Gli Stati devono adottare adeguati provvedimenti a livello nazionale e internazionale per prevenire e contrastare il rapimento, la vendita e il traffico di bambini.

ARTICOLO 36.

Sfruttamento. Gli Stati devono proteggere i bambini da ogni forma di sfruttamento.

ARTICOLO 37.

Tortura e privazione della libertà. Nessun bambino può essere sottoposto a pene capitali, torture, punizioni crudeli o detenzioni a vita. In caso di imprigionamento, la detenzione deve essere ridotta al minimo nel rispetto dei diritti del bambino (trattamento adeguato, assistenza legale, contatti con la famiglia, separazione da detenuti adulti).

ARTICOLO 38.

Conflitti armati. Gli Stati devono proteggere i bambini e non devono arruolare minori di età inferiore a 15 anni in caso di guerra.

ARTICOLO 39.

Recupero e reinserimento. Lo Stato ha l'obbligo di garantire cure appropriate e il reinserimento sociale dei bambini vittime di conflitti armati, torture, maltrattamenti e qualunque forma di sfruttamento.

ARTICOLO 40.

Giustizia minorile. I bambini accusati o riconosciuti colpevoli di aver trasgredito la legge hanno il diritto di veder rispettati i loro diritti umani. Lo Stato deve garantire: che nessun bambino venga punito per reati non riconosciuti dalle leggi in vigore; che possa beneficiare di assistenza legale e di ogni assistenza per poter preparare la propria difesa; il principio in base al quale i trattamenti di detenzione e i procedimenti giudiziari siano il più possibile sostituiti da misure alternative.

ARTICOLO 41.

Riconoscimento degli standard esistenti. Se la legge nazionale garantisce standard più favorevoli degli articoli della CRC, essi devono rimanere in vigore.

ARTICOLO 42.

Gli Stati devono far conoscere i principi e le norme della CRC ad adulti e bambini.

ARTICOLI 43-44

Un Comitato sui Diritti del bambino deve essere istituito. I dieci esperti che lo compongono devono esaminare i rapporti dei governi, il primo dopo due anni dalla ratifica, i successivi ogni cinque anni. I rapporti devono essere pubblici.

ARTICOLO 45.

Le Nazioni Unite possono incaricare l'UNICEF e altre istituzioni specializzate di controllare l'attuazione dei diritti dei bambini.

ARTICOLO 46.

Tutti gli Stati del mondo possono aderire alla Convenzione.

ARTICOLI 47-48.

La Convenzione è soggetta a ratifica e rimane aperta alle adesioni.

ARTICOLO 49.

La Convenzione entra in vigore 30 giorni dopo la ratifica di almeno 20 Stati.

ARTICOLI 50-51.

Ogni Stato può proporre emendamenti alla Convenzione e sottoporli al Segretario Generale delle Nazioni Unite, che deve far conoscere le proposte a tutti gli Stati membri.

ARTICOLO 52.

Uno Stato può ritirare l'adesione alla Convenzione.

ARTICOLI 53-54.

La Convenzione è depositata presso il Segretario generale dell'Onu in cinese, inglese, francese, russo e spagnolo.



FOGLIO DI RUOLO. IL COMITATO (ATTIVITÀ N. 6)

Comitato insegnanti

Siete il comitato insegnanti provenienti da varie scuole della vostra regione. Siete riuniti per riflettere sui diritti online dei ragazzi e delle ragazze in relazione al loro uso di Internet e dei cellulari. La prima cosa che dovrete chiedervi come insegnanti è: quale diritto o quali diritti vi sta particolarmente a cuore che vengano rispettati quando a scuola si utilizzano i nuovi media? Che cosa dovrebbe proporre il comitato (alla scuola) affinché quel diritto venga maggiormente rispettato e promosso? Che cosa dovrebbero fare o non fare gli insegnanti affinché quel diritto venga maggiormente rispettato e promosso?

Cosa consigliereste al governo di fare o di non fare per rendere i nuovi media uno strumento di promozione e tutela di quel diritto?

Comitato studenti

Siete il comitato studenti. Siete riuniti per riflettere sui diritti online dei ragazzi e delle ragazze, e sul vostro uso dei nuovi media. La prima cosa che dovrete chiedervi come ragazzi è: quale diritto o diritti vi sta particolarmente a cuore che vengano rispettati quando (a scuola o in famiglia) utilizzate i nuovi media? Che cosa dovrebbe fare e proporre il vostro comitato alla scuola e alla vostra famiglia affinché quel diritto online venga maggiormente rispettato e promosso? Cosa dovrebbero fare gli studenti? Cosa consigliereste al governo di fare o non fare per rendere i nuovi media uno strumento di promozione e tutela di quel diritto?

Comitato genitori

Siete il comitato genitori di varie scuole della vostra regione. Siete riuniti per riflettere sui diritti online dei ragazzi e delle ragazze e sul loro uso dei nuovi media. La prima cosa che come genitori dovrete chiedervi è: quale diritto o quali diritti dei ragazzi e delle ragazze, vi sta particolarmente a cuore che venga rispettato quando i vostri figli utilizzano i nuovi media? Che cosa dovrebbe fare o non fare un genitore e cosa dovrebbe proporre il comitato genitori affinché quel diritto (diritti) venga maggiormente rispettato e promosso? Cosa consigliereste al governo di fare o non fare per rendere i nuovi media uno strumento di promozione e tutela di quel diritto?



FOGLIO INTERVISTA (ATTIVITÀ N. 7)

Elenco delle domande

1.
.....
.....
2.
.....
.....
3.
.....
.....
4.
.....
.....
5.
.....
.....
6.
.....
.....
7.
.....
.....
8.
.....
.....
9.
.....
.....
10.
.....
.....
11.
.....
.....
12.
.....
.....



FOGLIO DI RUOLO. PASSAGGIO DI STORIA (ATTIVITÀ N. 11)

Blu: amante del rischio

Appena ti arriva una storia o un pezzo di storia devi in tutti i modi far capitare qualcosa di rischioso o di problematico al personaggio! Scrivi quindi il tuo passaggio di storia in modo tale che il personaggio utilizzi in maniera rischiosa una delle tecnologie indicate nel foglio, o in modo tale che gli capiti qualcosa di spiacevole utilizzando le nuove tecnologie.

Giallo: amante dell'opportunità

Appena ti arriva una storia o un pezzo di storia devi in tutti i modi far capitare qualcosa di bello al personaggio! Scrivi quindi il tuo passaggio di storia in modo tale che il personaggio utilizzi in maniera positiva una delle tecnologie indicate nel foglio e gli capiti qualcosa di positivo.

Verde: amante del consiglio, sei un aiutante

Appena ti capita il foglio davanti devi leggere quanto è stato scritto e se il personaggio è nei guai introduci nella storia un personaggio che possa dargli un consiglio utile; se invece sta usando in modo positivo e non rischioso le nuove tecnologie introduci un personaggio che possa metterlo in guardia nei confronti di eventuali rischi. Se il foglio è ancora in bianco inizia la storia con un consiglio che daresti sulle nuove tecnologie.



LA CARTA DI IDENTITÀ (ATTIVITÀ N. 18)

Nome

.....

Cognome

.....

Nuova tecnologia preferita

.....

Rischi più frequenti

.....

Garante del diritto online

.....

La mia immagine preferita sui nuovi media

UNA POSSIBILE CARTA DEI DIRITTI ONLINE PER L'INFANZIA

All'inizio della campagna EASY (2004) è stato condotto un ciclo di focus group, con un gruppo di studenti di una scuola media romana, per evidenziare quali fossero per tali ragazzi i diritti che essi percepivano rispetto all'utilizzo dei Nuovi Media. A partire da una libera conversazione, supportata da un facilitatore, è emerso nello specifico quali diritti la scolaresca pensava fossero chiamati in causa in relazione all'utilizzo che essi facevano, o che avrebbero desiderato fare, di tali strumenti. Ne è emerso lo schema seguente (i diritti online di EASY) che proponiamo ai docenti interessati come riferimento generale, evitando di proporlo alla classe come modello da raggiungere. L'obiettivo infatti è che ogni gruppo classe, attraverso l'intero percorso che proponiamo, possa elaborare la propria carta dei diritti online⁴⁴ e che solo alla fine, eventualmente, quest'ultima possa essere confrontata, come spunto per un dibattito, con la carta dei diritti online di EASY.

Ognuno di questi diritti si basa su un articolo della CRC, testo di riferimento e di partenza utilizzato per sviluppare la riflessione che ha portato gli studenti coinvolti nel focus group a declinare così i loro diritti online.

I DIRITTI ONLINE DI EASY

- 1 HAI IL DIRITTO DI PROTEGGERE LA TUA IDENTITÀ ONLINE
- 2 HAI DIRITTO DI NON DARE INFORMAZIONI PERSONALI SE NON SAI CHI C'È DALL'ALTRA PARTE O NON TI SENTI SICURO
- 3 HAI IL DIRITTO DI PARTECIPARE, DIVERTIRTI E TROVARE TUTTE LE INFORMAZIONI ADEGUATE ALLA TUA ETÀ E PERSONALITÀ
- 4 HAI IL DIRITTO DI ESPRIMERTI LIBERAMENTE QUANDO SEI ONLINE SEMPRE NEL RISPETTO DEGLI ALTRI
- 5 HAI IL DIRITTO DI ESSERE ASCOLTATO E TRATTATO CON RISPETTO
- 6 HAI IL DIRITTO DI PROTEGGERE TUTTO CIÒ CHE È FRUTTO DELLA TUA CREATIVITÀ... OVUNQUE, ANCHE SUL WEB!
- 7 HAI IL DIRITTO DI ESSERE CRITICO E DI METTERE IN DISCUSSIONE TUTTO QUELLO CHE LEGGI O CHE TROVI QUANDO SEI ONLINE
- 8 HAI IL DIRITTO DI UTILIZZARE LE NUOVE TECNOLOGIE PER SVILUPPARE LA TUA PERSONALITÀ E LE TUE CAPACITÀ
- 9 HAI IL DIRITTO DI PROTEGGERTI DA VIRUS E SPAM

⁴⁴ Tale lavoro in classe può essere supportato dal sito di EASY, www.easy4.it, dove è possibile per i ragazzi esprimere e pubblicare i propri diritti online.

EASY

EASY è una campagna di sensibilizzazione che si rivolge a **pre-adolescenti, genitori ed insegnanti** per un uso consapevole e positivo dei Nuovi Media. Ma il compito della campagna di sensibilizzazione è molto più ampio, estendendosi anche alle **istituzioni, ai media, all'industria ICT** fino a comprendere tutte le realtà che incidono direttamente e/o indirettamente su un corretto uso dei Nuovi Media da parte dei giovani, per richiamare la specifica responsabilità di ognuno in merito.

GLI AMBITI DI INTERVENTO DELLA CAMPAGNA EASY:

Le settimane di sensibilizzazione con un tour itinerante per le scuole e le piazze italiane grazie all'ausilio dell'EASYbus. In concomitanza con le soste nei vari comuni italiani si organizzano conferenze stampa locali, seminari informativi per ragazzi, insegnanti, operatori sociali e genitori nelle scuole oltre a momenti ludici nelle piazze legati ad un utilizzo positivo e consapevole delle nuove tecnologie.

Attività di media education con i ragazzi delle scuole coinvolte dall'EASY tour.

Advocacy: azioni di sensibilizzazione presso Istituzioni competenti per la promozione di politiche di intervento e di prevenzione adeguate ad un utilizzo sicuro di internet e dei cellulari ed, inoltre, presso media tradizionali e industrie ICT affinché mettano al centro delle loro azioni l'interesse primario dei giovani fruitori di internet e cellulari.

Sviluppo di ricerche per analizzare, conoscere e monitorare a fondo il fenomeno e calibrare di conseguenza l'attività di sensibilizzazione.

www.easy4.it: piattaforma di sensibilizzazione sull'uso sicuro e positivo delle nuove tecnologie con informazioni utili per i ragazzi, risorse pedagogiche per insegnanti e genitori.

Produzione di materiali di sensibilizzazione specifici rivolti a genitori, insegnanti, ragazzi ed istituzioni.

Newsletter mensile indirizzata a ragazzi, genitori ed insegnanti e a tutti gli interessati alla sicurezza in Internet e ai Nuovi Media.

Help desk nazionale per rispondere alle domande del pubblico e promuovere campagne simili a livello locale.



STOP-IT

Stop-It (www.stop-it.org) è dal 2002 il progetto di Save the Children Italia di lotta allo sfruttamento sessuale a danno dei minori su Internet e tramite Internet. In particolare esso contrasta il fenomeno della pedo-pornografia online, cercando di tutelare e promuovere il diritto del minore a essere protetto da qualsiasi forma di sfruttamento sessuale, sancito dall'art. 34 della Convenzione Onu sui diritti del fanciullo. Il progetto si rivolge **alle istituzioni, all'industria, alle associazioni di genitori e insegnanti, al sistema giudiziario, alle forze di polizia, ai media, alla società civile**, affinché acquisiscano consapevolezza del fenomeno coinvolgendoli nel dibattito relativo all'identificazione di buone prassi.

GLI AMBITI D'INTERVENTO DI STOP-IT:

La Hotline: il sito www.stop-it.org offre la possibilità agli utenti di Internet di segnalare la presenza di materiale pedo-pornografico in rete. Le segnalazioni sono inviate direttamente alla Polizia Postale e delle Comunicazioni nel pieno rispetto delle normative sulla privacy, garantendo quindi l'anonimato del segnalante.

L'Advocacy: Stop-It richiama l'attenzione delle istituzioni sull'importanza di focalizzarsi sull'**Identificazione delle Vittime** di pedo-pornografia, ovvero i minori abusati sessualmente per produrre le immagini, e non solo sulla repressione del comportamento dell'abusante adulto, come di solito avviene.

La Sensibilizzazione: in sinergia con il progetto EASY, in un'ottica di **prevenzione**, Stop-It realizza seminari e momenti di formazione destinati a ragazzi ma soprattutto a genitori e insegnanti, con l'obiettivo di fornire strumenti idonei a relazionarsi con tematiche sensibili quali la pedo-pornografia online, l'abuso sui minori e la sessualità in età evolutiva, affinché possano meglio orientare i propri bambini e ragazzi nel loro sviluppo psico-sessuale e potenziare senso critico e autonomia decisionale, elementi fondamentali per contrastare l'adescamento in rete.



BIBLIOGRAFIA

- Rivoltella P. Cesare (2006)
Screen generation. Gli adolescenti e le prospettive dell'educazione nell'età dei media digitali
Ed. Vita e Pensiero
- Rivoltella P. Cesare (2001)
Media Education. Modelli, esperienze, profilo disciplinare
Ed. Carocci
- Buckingham David (2004) a cura di Cappello G.
Né con la Tv, né senza la Tv. Bambini, media e cittadinanza nel XXI secolo
Ed. Franco Angeli
- Buckingham David (2006)
Media education. Alfabetizzazione, apprendimento e cultura contemporanea
Ed. Centro Studi Erickson
- Capurso Michele (2004)
Relazioni educative e apprendimento. Modelli e strumenti per una didattica significativa
Ed. Centro Studi Erickson
- N. Scognamiglio (2004)
Il ragionamento collaborativo e la scrittura epistemica
Ed. Pubblicazioni I.S.U. Università Cattolica
- Giandomenico Nicola, Lotti Flavio (1998)
Insegnare i diritti umani
EGA-Edizioni Gruppo Abele
- Invernizzi Daniela (2004)
Cittadini under 18. I diritti dell'infanzia e dell'adolescenza
Ed. EMI
- Bobbio Andrea (2007)
I diritti sottili del bambino
Armando Editore
- A cura di Raffaele Picardi (2000)
I diritti bambini - I bambini come indicatori "ecologici" del benessere sociale
Ed. Eurocomp
- D'Urso Ligresti Lucia, Famiglietti Secchi Maria (2000)
Apprendere per gioco e valutare. Fondamenti di didattica ludica
Edizioni Simone
- Marcato Paolo, Del Guasta Cristina, Bernacchia Marcello (2007)
Gioco e dopogioco. Con 48 giochi di relazione e comunicazione
Ed. La Meridiana
- Euli Enrico (2004)
I dilemmi (diletti) del gioco. Manuale di training
Ed. La Meridiana
- Hart Roger (2004)
La partecipazione dei bambini
UNICEF



esc

F1

F2

F3

F4

F5

F6

|
\
_

!
1

"
2

£
3

\$
4

%
5

&
6

/
7

Tab

Q

W

E

R

T

Y

Caps Lock

A

S

D

F

G

H

Shift

Z

X

C

V

B

N

Ctrl

Alt

Cmd

Save the Children

È la più grande organizzazione internazionale indipendente per la difesa e la promozione dei diritti dei bambini. Opera in 120 paesi nel mondo con una rete di 28 organizzazioni nazionali e un ufficio di coordinamento internazionale: la International Save the Children Alliance. Save the Children Italia opera anche sul territorio nazionale con particolare attenzione alle fasce più deboli e potenzialmente vulnerabili di minori. In particolare, sviluppa azioni di sostegno per minori migranti non accompagnati, minori vittime di tratta e abuso. Inoltre vi sono azioni ad ampio raggio inerenti programmi di educazione allo sviluppo e il rapporto dei minori con le nuove tecnologie.

Adiconsum è un'associazione di consumatori con oltre 122.000 associati, costituita nel 1987 su iniziativa della CISL. Essa opera a tutela dei consumatori in piena autonomia dalle imprese, dai partiti, dal governo e dallo stesso sindacato. È presente in tutte le Regioni italiane, con 283 sportelli di informazione e consulenza nelle maggiori città. Adiconsum è impegnata fin dalla nascita nella promozione di un consumo sostenibile, socialmente responsabile e critico. Tra i diversi ambiti di intervento, quello delle nuove tecnologie rappresenta un settore di crescente importanza, dal 2001 infatti, Adiconsum implementa progetti di educazione e sensibilizzazione di ragazzi, genitori e insegnanti sulla sicurezza in Rete e delle nuove tecnologie.



Safe Internet Plus è il programma della **Commissione Europea** che ha l'obiettivo di promuovere un utilizzo sicuro di internet e delle nuove tecnologie online, specialmente tra i giovani (ragazzi e bambini), e di combattere contro i contenuti illegali e dannosi per gli utenti finali di Internet. Easy e Stop-It sono co-finanziati dalla Commissione Europea nell'ambito di questo programma.



Cofinanziato dalla
Commissione Europea

La realizzazione di questo Manuale si inserisce tra attività previste da Easy - Enhancing Awareness on Internet Safety for Young People, campagna di sensibilizzazione ad un utilizzo sicuro e responsabile dei Nuovi Media da parte dei più giovani, condotta da Save the Children in partnership con Adiconsum.



Save the Children

Italia ONLUS

Save the Children Italia Onlus

Via Volturmo 58 - 00185 Roma

tel +39 06 480 70 01

fax +39 06 480 70 039

info@savethechildren.it

www.savethechildren.it



MONDADORI EDUCATION

Servizio clienti - Tel.: 199122171

(€ 0,12 + Iva al minuto senza scatto
alla risposta; per i cellulari il costo varia
in funzione dell'operatore)

servizioclienti.edu@mondadorieducation.it

www.mondadorieducation.it