

Guida metodologica per l'alfabetizzazione ai Social Media

Vantaggi e limiti nell'uso dei Social Media a scuola

Suggerimenti pratici per implementare la SML nelle scuole

Come progettare in modo semplice attività didattiche che integrano i Social Media

Esempi di attività & brevi compiti di apprendimento per sviluppare la SML

Strategie di valutazione formativa e sommativa quando si utilizzano i Social Media

Concetti di SML spiegati brevemente



Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione europea



Connect with your friend
Erasmus+ ref.no. 2019-1-R001-KA201-063996

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.



Una guida pratica per la SML in classe

Fino a qualche anno fa l'alfabetizzazione mediatica era un'area poco esplorata, che poneva molte difficoltà a chi osava affrontarla a scuola, mentre oggi è diventata una componente essenziale dell'educazione. I cambiamenti provocati dagli effetti della pandemia, l'aumento della digitalizzazione, l'esplosione dell'informazione, la necessità di sopravvivere in un mondo in cui siamo quotidianamente bombardati da tutte le parti con informazioni di ogni tipo, hanno reso l'alfabetizzazione mediatica una priorità per molte scuole, almeno nelle intenzioni.

I Social Media ormai non sono più solo una forma di intrattenimento, sebbene molti ancora li considerano così, ma sono diventati anche una fonte per i giovani in cui trovare informazioni, modelli, oppure un luogo dove sfogare le loro frustrazioni, fare amicizie, imparare cose diverse, ecc. I Social Media, piaccia o no, sono un universo in cui gli studenti crescono e si sviluppano, parallelamente a ciò che la loro famiglia o la scuola offre loro. Pertanto, l'alfabetizzazione mediatica e l'educazione ai Social Media a scuola dovrebbe essere una preoccupazione per qualsiasi insegnante, indipendentemente dalla materia che insegna.

Il terzo Intellectual Output che proponiamo nel toolkit sviluppato nell'ambito del progetto Erasmus+ n. 2019-1-RO01-KA201-063996 - Educational Toolkit for the Development of Social Media Literacy è proprio una guida per dare supporto agli insegnanti che comprendono l'importanza dell'educazione ai Social Media e che vogliono utilizzare tali strumenti per scopi educativi, sia integrandoli alla disciplina che insegnano che per sviluppare le competenze mediatiche dei loro studenti, poiché queste ultime sono estremamente necessarie per lo sviluppo dei giovani.

La guida contiene una serie di informazioni riassuntive che integrano il contenuto dell' IO1 e IO2, nonché esempi pratici di attività e suggerimenti utili per coloro che desiderano affrontare l'alfabetizzazione ai Social Media a scuola. Naturalmente, la guida è creata in stretta connessione con gli altri due Intellectual Output del toolkit. Pertanto, è possibile accedere in modo specifico ad alcune delle informazioni contenute nella guida, anche all'interno dell'applicazione mobile in una forma visiva più funzionale. Inoltre, l'IO4 contiene diversi esempi di esercizi che possono essere integrati in varie attività con gli alunni. Infine, nell' IO5 sono disponibili esempi di Scenari di apprendimento, ovvero attività disciplinari più strutturate, che integrano l'educazione ai Social Media.





Pertanto, questa guida si configura come elemento complementare, a integrazione degli altri strumenti del toolkit ETDSML.

Benefici e limiti nell'utilizzo dei Social Media a scuola

Che si tratti di Instagram, Snapchat, TikTok o altri social network, gli studenti oggi sono più connessi che mai. Anche le loro famiglie sono connesse. Quindi gli insegnanti dovrebbero trarne vantaggio per contribuire ancora di più allo sviluppo dei giovani. Una volta superata l'idea che i Social Media sono solo un intrattenimento, la loro integrazione nelle attività didattiche ed educative offre possibilità pressoché illimitate. I benefici che si possono trarre dell'utilizzo dei Social Media in classe sono numerosi. Naturalmente, ci sono anche rischi e limiti che vanno considerati. Ma l'attenzione dovrebbe essere posta sui vantaggi.





Uso dei Social Media a scuola - vantaggi:

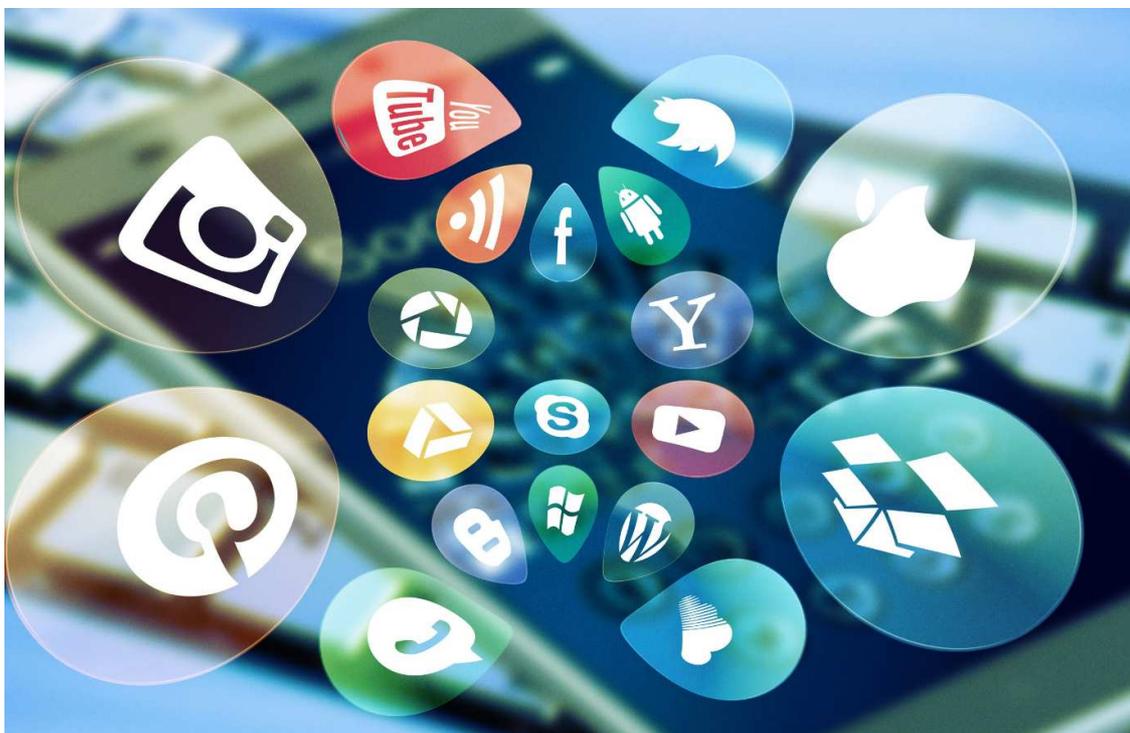
- I Social Media e la tecnologia fanno parte della vita quotidiana, quindi portarli in classe dovrebbe essere un processo naturale.
- La sostituzione degli strumenti di apprendimento tradizionali con i Social Media può incoraggiare gli studenti a esprimere la propria creatività e coinvolgerli di più nelle attività.
- I Social Media sono un potente strumento da utilizzare in classe per migliorare e sviluppare le competenze del 21° secolo.
- I Social Media sono stati creati per consentire la comunicazione e l'interazione.
- I Social Media offrono una tipologia ricca e diversificata di fonti di informazioni liberamente disponibili.
- Le diverse funzionalità dei Social Media consentono di creare contenuti originali e offrono a educatori e studenti un modo controllato per condividerli.
- Utilizzati correttamente, i Social Media forniscono spazi digitali sicuri e monitorati per potenziare una comunicazione efficace, la responsabilità e la collaborazione.
- Tutti i Social Media hanno un ruolo importante nella socializzazione.
- L'uso dei Social Media a scuola è uno dei modi migliori per sviluppare la cittadinanza digitale, consentendo agli studenti di comprendere come funzionano i Social Media attraverso la propria esperienza.





Uso dei Social Media a scuola - limiti:

- Il rischio di esclusione digitale può danneggiare gli studenti. Integrare le funzioni dei Social Media in classe, può costituire una sfida, soprattutto se ci sono studenti senza accesso a Internet o non disposti a utilizzarlo.
- Un corretto utilizzo dei Social Media richiede un nuovo e specifico tipo di alfabetizzazione in costante adattamento ai rapidi cambiamenti tecnologici
- Il grande flusso di informazioni e comunicazioni può diventare soverchiante e portare alla dispersione dell'attenzione.
- La proliferazione su Internet di dati falsi, inaccurati o distorti può rendere difficile la valutazione critica e la scelta delle fonti corrette.
- I Social Media possono essere una via di accesso al cyberbullismo, all'incitamento all'odio o alla radicalizzazione online.
- Gli studenti potrebbero passare troppo tempo davanti agli schermi usandoli sia nelle attività ricreative che per la scuola.





Suggerimenti pratici per implementare la SML nelle scuole

Una volta acquisite le informazioni sufficienti per l'integrazione dei Social Media nelle attività didattiche, quali sono i vantaggi e i rischi del loro utilizzo? Dopo aver superato il pregiudizio che i Social Media siano solo intrattenimento e aver compreso che vietare ai nostri alunni di utilizzare i Social Media a scuola non è affatto una buona idea, ma che sarebbe meglio integrarli come strumenti nelle attività didattiche, la domanda che sorge è: come possiamo farlo in modo che il processo sia veramente utile per lo sviluppo degli studenti?

Ci sono, infatti, alcune domande che ogni insegnante dovrebbe porsi prima di utilizzare i Social Media in classe. Le risposte a queste domande sono necessarie affinché il processo di integrazione degli strumenti sia naturale, motivato ed educativamente propositivo. Quindi, prima di utilizzare i Social Media in classe, è buona cosa rispondere alle seguenti domande o almeno riflettere su di esse.

- **Perché vuoi usare i Social Media in classe?** - Pensa ai vantaggi concreti che questo porta ai tuoi studenti, al di là delle cose generali che già conosci. Qual è l'obiettivo finale? Vuoi solo rendere le tue lezioni più coinvolgenti o vuoi introdurre i tuoi studenti all'alfabetizzazione ai social media?
- **Come pensi di utilizzare i Social Media in classe?** - Utilizzerai i Social Media in modo continuativo o solo per determinati progetti? Pensa per quali attività o per quali momenti delle tue lezioni è utile utilizzare i Social Media. Li impiegherai solo nella comunicazione con gli studenti o anche con i genitori?
- **Quali piattaforme utilizzerai?** - È noto che alcune piattaforme sono preferite dagli adolescenti, mentre altre non gli interessano molto. Dobbiamo chiederci se le scelte che facciamo siano appropriate per il gruppo a cui ci rivolgiamo. E se scegliamo quello che gli piace, chiediamoci se siamo abbastanza preparati per usare quella piattaforma.
- **Qual è la normativa che regola l'uso dei Social Media a scuola?** - Il fatto che tu voglia fare educazione ai Social Media e utilizzarli in classe è, ovviamente, una buona cosa, ma assicurati di farlo senza infrangere alcuna regola. Verifica qual è





la posizione della tua scuola al riguardo e coordina le tue iniziative con quelle del tuo istituto.

L'ultima domanda apre un ampio argomento relativo a come l'alfabetizzazione ai Social Media viene percepita nelle scuole. Le politiche educative differiscono da paese a paese e da scuola a scuola, ed è quindi difficile stabilire punti in comune concreti che valgano per ogni scuola. Inoltre, le strutture delle scuole differiscono, rendendo la decisione di utilizzare o meno determinati social network una decisione multi-stakeholder. Tenendo conto di tutto ciò, se un insegnante vuole utilizzare i Social Media nel suo lavoro educativo, dovrebbe seguire alcuni passaggi per rendere coerente il suo approccio.

1. Assicurarsi di padroneggiare i concetti fondamentali che riguardano i Social Media e di sviluppare le capacità di alfabetizzazione mediatica. Si può fare seguendo corsi specialistici per insegnanti, ma anche attraverso lo studio individuale. I risultati di apprendimento creati nell'ambito del progetto Educational Toolkit for the Development of Social Media Literacy sono progettati per aiutare a farlo. Sono risorse aperte, disponibili in diverse lingue e accessibili e scaricabili gratuitamente dal sito web del progetto, <http://socialmedialiteracy.eu/>.

2. Accertarsi quali sono le politiche della scuola sull'uso dei Social Media e in che modo l'approccio proposto si inserisce nella strategia educativa della scuola. Se la scuola non ha direttive su questo, potrebbe essere opportuno discutere con la direzione su come predisporre una strategia di alfabetizzazione ai Social Media a livello scolastico. È un processo complesso e che richiede tempo, ma a fronte di risultati sostenibili nell'uso dei Social Media a scuola maggiori. Inoltre, il l'approccio di un insegnante potrebbe essere un punto di partenza per incoraggiare altri colleghi della scuola a utilizzare nelle loro attività gli strumenti che offrono i Social Media.

3. Scegliere con attenzione i Social Media che si intendono utilizzare, tenendo conto di tutti gli aspetti implicati, tra cui età degli alunni, accessibilità, scopo, ecc.

4. Distinguere tra un uso dei Social Media per scopi personali e un uso per scopi professionali. Creare account separati per scopi didattici e non confondere le cose.





5. Assicurarsi di avere il consenso di studenti e genitori quando si utilizzano gli strumenti dei Social Media che implicano l'esposizione in qualsiasi forma di studenti in un ambiente fuori dalla classe.

6. Pensare sempre due volte prima di pubblicare qualsiasi informazione su qualsiasi social network per evitare situazioni impreviste e spiacevoli, ma anche per dare l'esempio agli studenti riguardo all'uso responsabile dei Social Media.

7. Per quanto si possa essere entusiasti di usare la tecnologia e di essere in sintonia con le preferenze degli studenti, è la loro sicurezza che deve venire prima di tutto. E quando si tratta del vasto e insidioso campo dei Social Media, la vigilanza degli insegnanti è fondamentale.

Questi sono, ovviamente, solo alcuni accorgimenti. Non bisogna esagerare, perché poi ci si potrebbe scoraggiare e preferire di non usare affatto i Social Media. Non è questo lo scopo delle precauzioni indicate. Il punto è trovare un equilibrio che permetta a questi strumenti di inserirsi in modo “naturale” nella pratica didattica ed educativa. Non è un compito facile, ma una volta sperimentato, anche le ricadute saranno grandiose e i benefici non tarderanno ad arrivare.





Come progettare in modo semplice attività che integrano i Social Media

Se hai già eseguito tutti i passaggi precedenti e sei arrivato alla fase in cui hai deciso di voler utilizzare i Social Media in classe, non ti resta che integrare sistematicamente questi strumenti nelle tue lezioni, in modo sviluppare anche l'alfabetizzazione ai Social Media dei tuoi studenti.

A seconda della disciplina che insegni, decidi in quale tipo di attività vuoi integrare uno strumento di Social Media e considera sia le competenze relative alla materia che le abilità di alfabetizzazione ai Social Media che puoi sviluppare. Di seguito forniamo un modello di attività che si può utilizzare durante la progettazione delle attività. Il modello è spiegato più dettagliatamente nel Modulo 4 del corso, l'Intellectual Output 2, di questo kit di strumenti educativi.





Modello di progettazione dell'attività didattica

Titolo dell'attività	<i>Usa titoli brevi e specifici che fanno riferimento agli strumenti dei Social Media utilizzati</i>
Soggetto/Disciplina/Dominio	<i>Specificare la disciplina di studio o i diversi domini/aree in cui potrebbe essere integrata la lezione</i>
Tipo di lezione (opzionale)	<i>lezione frontale/lezione riassuntiva/valutazione/progetto ecc.</i>
Età degli studenti (grado scolastico)	
Durata	
Social Media usato	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Quale Social Media / canale sarà usato</i> • <i>Come sarà usato</i> • <i>Quale aspetto di alfabetizzazione ai Social Media sarà sviluppato</i>
Risultati di apprendimento attesi /abilità sviluppate	<i>Abilità di alfabetizzazione ai Social Media da sviluppare attraverso tale attività</i>
Metodi/ strategie di riferimento	<i>Quale strategia/metodo pedagogico verrà impiegato</i>
Descrizione dell'attività (fase per fase)	<i>Dividere l'attività in brevi sequenze (fasi). Presentare ciascuna in modo narrativo e breve.</i>
Valutazione	<i>Come valuterai le prestazioni degli studenti durante l'attività e qual è il tuo "obiettivo" principale da questo punto di vista?</i>
Risorse	<i>Quali materiali hai utilizzato per progettare l'attività?</i>
Suggerimenti & trucchi	<i>Lezioni apprese durante l'attività (da compilare al termine)</i>





Di seguito è riportato un esempio concreto, realizzato da uno dei docenti del team di progetto:

Titolo dell'attività	<i>Harap-Alb su Facebook - caratterizzazione dei personaggi delle fiabe</i>
Soggetto/Disciplina/Dominio	<i>Letteratura (Letteratura Rumena)</i>
Tipo di lezione (opzionale)	<i>Lavoro di gruppo</i>
Età degli studenti (grado scolastico)	<i>15 - 16</i>
Durata	<i>110 minuti (2 lezioni)</i>
Social Media usato	<i>Facebook (FaKebook)</i>
Risultati di apprendimento attesi /abilità sviluppate	<ul style="list-style-type: none"> • <i>caratterizzare i personaggi di una fiaba cult;</i> • <i>identificare gli aspetti determinanti della costruzione del personaggio;</i> • <i>abbinare sequenze del testo della fiaba con tratti caratteriali identificati;</i> • <i>conoscere le regole di utilizzo di Facebook (termini e condizioni);</i> • <i>identificare i "pericoli" dei Social Media (profili falsi/fake news);</i> • <i>avere una panoramica critica dei Social Media.</i>
Metodi/ strategie di riferimento	<i>debate, lavoro di gruppo, laboratorio</i>
Descrizione dell'attività (fase per fase)	<p><i>Step 1: dividere la classe in gruppi di 3 - 4 studenti e assegnare a ciascun gruppo un personaggio della commedia</i></p> <p><i>Step 2: spiegare i compiti di lavoro (creare un profilo per il personaggio utilizzando l'applicazione Fakebook e pubblicando post pertinenti)</i></p> <p><i>Step 3: lavorare in team: completare le attività</i></p> <p><i>Step 4: Presentazione dei risultati</i></p> <p><i>Step 5: discussione guidata sull'utilizzo di Facebook</i></p>
Valutazione	<i>Rubrica di valutazione secondo criteri prestabiliti</i>
Risorse	https://www.classtools.net/FB/home-page
Suggerimenti & trucchi	<i>Se gli studenti non hanno familiarità con questo tipo di lavori, si raccomanda di introdurli alla fine delle lezioni curriculari sul genere, dopo che gli studenti hanno letto e discusso il lavoro dal punto di vista "tradizionale".</i>





Esempi di attività & brevi compiti di apprendimento per sviluppare la SML

Ecco alcuni suggerimenti di attività che si possono realizzare con gli studenti. Alcune di esse sono adatte a argomenti specifici, ma altre possono essere adattate a qualsiasi argomento. Tutto ciò che serve per un'attività di successo è una buona padronanza dell'uso degli strumenti e un'apertura alle novità.

ATTIVITÀ 1

Creare e condividere attraverso i Social Media (qualsiasi argomento)

DESCRIZIONE: L'insegnante crea un gruppo privato nei Social Media dove solo i membri iscritti possono pubblicare e commentare. Quindi, utilizza questo gruppo per condividere alcuni prodotti originali realizzati dagli studenti come testi, audio, video, ecc. Per promuovere il pensiero critico e le interazioni positive, crea un ambiente sano in cui possono essere accettati solo commenti costruttivi e positivi.

PERCHÉ QUESTA ATTIVITÀ È RILEVANTE: Promuovere il pensiero creativo e critico per generare interazioni responsabili e positive tra gli studenti sui Social Media.

ATTIVITÀ 2

Il nostro canale video sui social (qualsiasi argomento)

DESCRIZIONE: Creare un canale video su una piattaforma di condivisione video online per rendere disponibili brevi video tematici prodotti dagli studenti e dal docente. Non dimenticare di garantire il rispetto dei diritti di immagine appropriati.

PERCHÉ QUESTA ATTIVITÀ È RILEVANTE: Promuovere la responsabilità dello studente, sotto la supervisione del docente che garantisce la buona qualità dei video.





ATTIVITÀ 3

Live event – un' open classroom (qualsiasi argomento)

DESCRIZIONE: Incaricare un gruppo di studenti di sviluppare un tema da condividere con la comunità scolastica attraverso una piattaforma di live streaming. Assicurarsi che gli studenti abbiano organizzato la loro interazione in modo pertinente al tema, tenendo in considerazione il tempo a disposizione e una tecnologia appropriata.

PERCHÉ QUESTA ATTIVITÀ È RILEVANTE: Consente la comunicazione e la collaborazione tra gli studenti e tutta la comunità scolastica e favorisce la loro comprensione del buon impatto di un evento live sui Social Media ben organizzato.

ATTIVITÀ 4:

Il diritto a "Twillare". Co-costruire la conoscenza utilizzando un tweet (qualsiasi argomento)

DESCRIZIONE: Tema dell'attività è la discriminazione razziale e di genere. Gli studenti guardano un film in classe e prendono appunti secondo il metodo Cornell. Il lavoro di riflessione si svolgerà su Twitter in tre fasi.

1. Gli studenti commentano e rispondono alle domande sul film con un twitter.
2. L'insegnante propone un'immagine del film che gli alunni analizzeranno e commenteranno con una breve didascalia.
3. L'insegnante, o gli stessi alunni, avviano discussioni
4. C'è una sola regola: sono ammessi solo commenti brevi e positivi

PERCHÉ QUESTA ATTIVITÀ È RILEVANTE:

- o educa gli studenti all'uso dei Social Media per l'apprendimento e per la co-costruzione della conoscenza
- o insegna agli studenti a scrivere testi brevi e concisi con ciò che "conta davvero"
- o permette agli studenti di analizzare un contenuto in modo molto più coinvolgente e accattivante, motivandoli ad apprendere





ESEMPIO DI ESERCIZI: Al termine dell'attività saranno proposti esercizi sugli argomenti trattati. In merito all'alfabetizzazione ai Social Media, verranno proposte alcune domande sulle questioni più importanti legate all'uso di Twitter e alla stesura di un breve testo, nonché alla scelta di parole positive.

ATTIVITÀ 5

Matematici famosi e loro teoremi (Matematica)

DESCRIZIONE: Chiedere agli studenti di fare una presentazione video di un teorema/assioma di matematica e accompagnare la presentazione con un ritratto del matematico a cui si deve il teorema. I video possono essere caricati sul canale Youtube della classe. Ovviamente, questo è un tipo di progetto che può essere adattato a qualsiasi argomento di qualsiasi disciplina.

PERCHÉ QUEST'ATTIVITÀ È RILEVANTE: Si tratta di un'attività rilevante perché implica sia la navigazione in Internet per reperire informazioni che l'utilizzo di strumenti digitali. A partire da questo tipo di attività si possono affrontare diversi temi come la condivisione di contenuti sui social network, l'attendibilità delle informazioni, ecc.

ATTIVITÀ 6

Il nostro laboratorio su Instagram (Chimica/ Biologia)

DESCRIZIONE: Per rendere la lezione di scienze più dinamica, si può invitare gli studenti a filmare gli esperimenti che fanno e a pubblicarli come Story o Reels su un account Instagram appositamente progettato.

PERCHÉ QUESTA ATTIVITÀ È RILEVANTE: L'attività può essere molto coinvolgente per gli studenti e allo stesso tempo dà l'opportunità di fornire molte informazioni sull'utilizzo di Instagram, uno dei social network preferiti dagli adolescenti di oggi.





ATTIVITÀ 7

#savetheplanet – Imparare a usare gli hashtag (Scienze)

DESCRIZIONE: Proporre agli studenti di realizzare un mini-progetto di 7 illustrazioni accompagnate da testo, per incoraggiare la comunità a intraprendere diverse azioni per salvare l'ambiente e combattere l'inquinamento. Scegliere un hashtag comune da utilizzare per l'intera classe e pubblicare i post su una pagina Instagram appositamente creata. Chiedere agli studenti di aggiungere altri hashtag pertinenti a ogni post e spiegare perché hanno scelto quegli hashtag e come influenzano i post.

PERCHÉ QUESTA ATTIVITÀ È RILEVANTE: Gli studenti impareranno la funzionalità degli hashtag, nonché nozioni sull'impronta digitale e su come è possibile accedere a varie informazioni su Internet.

ATTIVITÀ 8

Bollettino meteorologico (Scienze)

DESCRIZIONE: Sulla base delle conoscenze acquisite in classe, chiedere agli studenti di elaborare un bollettino meteorologico giornaliero per una settimana. Si può utilizzare un'app meteo nell'esercizio per aiutarli a raccogliere le informazioni.





PERCHÉ QUESTA ATTIVITÀ È RILEVANTE: L'attività può essere un'ottima occasione per discutere con gli studenti i dati raccolti dalle app, la geolocalizzazione o la protezione dei dati personali in diversi contesti.

ATTIVITÀ 9

La mia città in 30 secondi (Letteratura/ Geografia/ Storia)

DESCRIZIONE: Questa attività consiste nel presentare gli elementi essenziali di un luogo particolare nel più breve tempo possibile. E questo può essere fatto creando Reels che gli studenti possono pubblicare su un account Instagram appositamente creato per scopi didattici.

PERCHÉ QUESTA ATTIVITÀ È RILEVANTE: L'attività allena la capacità di sintesi, il pensiero critico e può portare a discussioni sull'uso di Instagram, sulla protezione dei dati ecc.

ATTIVITÀ 10

Sulle tracce dei personaggi letterari (Letteratura)

DESCRIZIONE: Utilizzando Google Maps e Google Earth, gli studenti possono ricreare i percorsi dei personaggi che incontrano nei testi letterari, in particolare nei romanzi realistici, d'avventura e di viaggio. Si può chiedere loro di condividere le mappe che hanno creato e usarle come base per lo studio. Ad esempio, si può proporre loro di elaborare il proprio percorso attraverso la città o il cortile della scuola e poi, sulla base delle loro osservazioni, scrivere un testo di letteratura o una notizia.

PERCHÉ QUESTA ATTIVITÀ È RILEVANTE: L'attività è utile dal punto di vista dell'alfabetizzazione mediatica perché può far emergere diversi aspetti della relazione tra il mondo reale e quello virtuale, cos'è una notizia, ecc.

ATTIVITÀ 11

Giovani imprenditori (Educazione all'imprenditorialità)

DESCRIZIONE: Come progetto di gruppo, gli studenti possono costruire una mini strategia di marketing e comunicazione sui Social Media per un marchio/prodotto. Si può utilizzare





Fakebook per simulare una pagina Facebook che promuove il prodotto oppure si può far scegliere loro quale social network utilizzare.

PERCHÉ QUESTA ATTIVITÀ È RILEVANTE: L'attività è rilevante per discutere sia dei Social Media in generale che della pubblicità mirata e dei meccanismi di manipolazione dei Social Media.

ACTIVITY 12

Radio "Affrontiamolo a distanza" – Creare podcast per la Web-Radio scolastica (qualsiasi disciplina)

DESCRIZIONE: L'attività promuove la creazione di podcast attraverso la piattaforma Spreaker (o altre). Inoltre, i podcast vengono condivisi automaticamente sulla pagina Facebook e sull'account Twitter o Instagram della scuola, consentendo di raggiungere una comunità più ampia di quella scolastica che ha ideato e realizzato il podcast. I podcast sono sviluppati su diversi obiettivi, dallo studio di alcuni temi scolastici o attività didattiche, all'intrattenimento e allo sviluppo di conoscenze musicali specifiche. La valutazione si concentrerà sull'uso dello strumento spreaker e su alcuni aspetti del GDPR.

PERCHÉ QUESTA ATTIVITÀ È RILEVANTE: Questa attività è rilevante perché migliora la cooperazione tra gli studenti nella creazione del podcast. È un vero "compito di realtà" che li porta a interagire con una comunità più ampia attraverso l'account radiofonico ufficiale della scuola. - <https://www.spreaker.com/user/radiodad>.

ATTIVITÀ 13

UN READING CLUB SOCIAL / Canva for Social (Letteratura)

DESCRIZIONE: L'attività consiste nel lanciare un concorso per creare una pagina Instagram o Facebook per un circolo di lettura. Gli studenti creano una copertina per una pagina FB o una storia di Instagram. Se gli studenti non hanno l'età per accedere ai Social Media, il docente aprirà una Google Classroom con





l'immagine di copertina vincitrice. La copertina deve essere ispirata al libro che stanno leggendo in classe; lo scopo della pagina o della storia è sviluppare un dibattito attorno al libro.

PERCHÉ QUESTA ATTIVITÀ È RILEVANTE: L'attività può contribuire a sviluppare il pensiero creativo e le competenze nel dibattito su alcune questioni. Nel contempo l'attività consente agli insegnanti di presentare uno strumento utile e adattabile come Canva.

ESEMPIO DI ESERCIZI: Domande su questi temi:

- Cosa succede ai tuoi materiali (foto, testi ...) quando li carichi su un Social Media?
- Quale linguaggio bisogna tenere durante un dibattito pubblico?
- Quali sono i livelli della privacy?
- Quali tipi di immagini possono essere pubblicate (es: se uno studente può caricare un'immagine che rappresenti i suoi compagni)?

ATTIVITÀ 14

L' impatto dei Social Media (qualsiasi argomento)

DESCRIZIONE: Dare agli studenti la possibilità di indagare e formulare un'opinione sugli impatti di qualsiasi rete di Social Media, identificando gli aspetti positivi e negativi e il pubblico di destinazione. Predisporre un sondaggio online per indagare la loro opinione e discuterne con la classe.

PERCHÉ QUESTA ATTIVITÀ È RILEVANTE: Incoraggia la creatività e il pensiero critico e offre agli studenti la possibilità di avere una prospettiva diversa sui Social Media

ATTIVITÀ 15

La mia routine Comics/BD – App Pixton (lingue straniere – francese)

DESCRIZIONE: L'attività mira a creare personaggi, scegliere luoghi, attribuire loro movimenti, utilizzando l'app Pixton - <https://www.pixton.com/>. L'attività si concentra principalmente sul rafforzamento delle conoscenze acquisite sul vocabolario di routine in una lingua straniera. Le questioni principali su cui creare esercizi riguarderanno lo strumento e l'identità digitale.

PERCHÉ QUESTA ATTIVITÀ È RILEVANTE: L'attività aiuta a creare un'identità digitale. Per quanto riguarda la SML, questa attività, basata sull'uso di uno strumento che fornisce un alto livello di





personalizzazione, è rilevante perché consente agli studenti di creare un avatar e riflettere sull'identità digitale.

ATTIVITÀ 16

Dimmi dove vivi e ti dirò da quale fazione vieni (Storia)

DESCRIZIONE: L'idea principale è cercare immagini o siti con immagini di edifici storici e creare Padlets (vedi esempio: <https://it.padlet.com/piazza3/xj92yknj2myactrh>). Qualcosa del genere accade in ogni città europea: gli edifici medievali raccontano la storia. In particolare alcuni loro elementi architettonici consentono di identificare la fazione della famiglia proprietaria, ad esempio merlature rettangolari per i guelfi e merli a coda di rondine per i ghibellini. L'attività, volta a migliorare la conoscenza del patrimonio culturale da parte degli studenti, consiste nel chiedere loro di navigare in Internet per trovare immagini di importanti edifici delle città italiane il cui stile architettonico racconta la loro identità politica medievale. L'insegnante prepara un Padlet e inserisce due post. Uno è di istruzioni su come cercare le immagini utilizzando le immagini di Google, distinguendo tra le possibili licenze. L'altro carica un'immagine come esempio. Il Padlet è condiviso con la classe. L'insegnante spiega come creare un post su Padlet e come inserire immagini o incorporare un sito.

PERCHÉ QUESTA ATTIVITÀ È RILEVANTE: L'attività è rilevante per la SML perché migliora queste abilità particolari:

- distinguere tra diverse possibili licenze (evitando quella a pagamento);
- citare sempre la fonte da cui è tratto il materiale utilizzato, scrivendo una breve didascalia.

ESEMPIO DI ESERCIZI: Diversi tipi di domande sullo strumento Padlet e sulle licenze d'uso delle immagini.

ATTIVITÀ 17

Londra a portata di mano (l'inglese come lingua straniera e geografia)

DESCRIZIONE: Questa attività ha lo scopo di aiutare gli studenti a imparare a utilizzare un'app per ottenere informazioni utili durante un viaggio. L'app ha accompagnato gli studenti in un





viaggio virtuale attraverso Londra poiché al momento non potevano viaggiare a causa della pandemia.

PERCHÉ QUESTA ATTIVITÀ È RILEVANTE: L'app LONDON TRAVEL GUIDE è reale, scaricabile gratuitamente a Londra. È organizzata come un Thinglink con quattro sezioni: Mappa, Siti, Passeggiate, Itinerari. Possono scegliere tra quattro diversi itinerari. Gli studenti organizzeranno un tour virtuale di Londra utilizzando il menu dell'app, quindi condivideranno il loro lavoro su un SM a loro scelta.

ESEMPIO DI ESERCIZI: Il test finale per valutare gli apprendimenti sull'app può essere a scelta multipla e un Vero & Falso sugli strumenti e le scelte offerte dall'app.

ATTIVITÀ 18

Indagare su Youtube (musica)

DESCRIZIONE: Gli studenti spesso confondono le poche informazioni immediatamente disponibili nel titolo, non leggono la descrizione e ancor più raramente aprono le finestre di approfondimento. Se il contenuto non è già noto, confondono il nome del canale youtube su cui è caricato il video con quello dell'autore. Anche quando l'informazione è disponibile, è necessario sapere come selezionarla ed eventualmente accedere a riferimenti ipertestuali.

PERCHÉ QUESTA ATTIVITÀ È RILEVANTE: L'attività è rilevante al fine di:

- identificare l'origine e i contenuti del video,
- contestualizzare spazio e tempo dei contenuti a cui si ha accesso
- rilevare eventuali diritti e riconoscimenti se si intende riprodurre il video in altri contesti

ESEMPIO DI ESERCIZI: Data un'immagine da una ripresa di Youtube di un video musicale, gli studenti dovranno essere in grado di rispondere alle seguenti domande in forma di scelta multipla.

- Titolo
- Autore/interprete
- Data di recitazione/Data di esecuzione/Data di caricamento
- Nome del canale Youtube





- Eventuali detentori del copyright (ad es. casa discografica)

ATTIVITÀ 19

Geografia digitale e cambiamenti climatici – uMap (Geografia)

DESCRIZIONE: L'argomento propone un approccio analitico ai Cambiamenti Climatici e alla complessità dei fenomeni ambientali, legando la rappresentazione geografica di elementi e fattori (sia naturali che antropici) all'applicazione del metodo scientifico per l'identificazione delle relazioni causa-effetto. L'obiettivo primario è favorire l'acquisizione di una prospettiva ecologica utile all'interpretazione dei fenomeni naturali e alla comprensione critica degli obiettivi di sviluppo della società umana. Allo stesso tempo, l'attività promuove lo sviluppo delle competenze digitali attraverso l'utilizzo di strumenti digitali avanzati basati su GIS (Sistemi Informativi Geografici)

PERCHÉ QUESTA ATTIVITÀ È RILEVANTE: L'uso dell'attività consentirà agli studenti di creare mappe con Open Street Map e inserirle su un sito web.

ATTIVITÀ 20

Thinglink: imparare attraverso la scoperta – App Web Thinglink

[APPRENDIMENTO VISUALE PER STUDENTI CON BISOGNI SPECIALI]

DESCRIZIONE: Thinglink permette la creazione di un'immagine interattiva inserendo foto, audio, video, link esterni. Una volta scelte immagini, foto, mappe di un luogo (reale o fantastico) si possono inserire dei tag che approfondiscono e personalizzano queste immagini. Tutti gli alunni della classe fotografano un'area della scuola. Ognuno di loro carica l'immagine scelta su Thinglink e la arricchisce con tag sul lessico degli oggetti e audio delle parole scelte in italiano e un breve video muto descrittivo dell'uso dello spazio scelto. Una volta caricati i video in Classroom, il docente creerà un quiz a risposta multipla di traduzione nelle lingue straniere studiate sul lessico presentato dagli studenti. Il lavoro realizzato con Thinglink viene poi condiviso sui canali social della scuola (la web app è già collegata alla GSuite) dove gli studenti possono interagire svolgendo esercizi o compiti di realtà (virtuale)





PERCHÉ QUESTA ATTIVITÀ È RILEVANTE: Questa attività è rilevante perché consente agli alunni di apprendere attraverso la scoperta. Inoltre, poiché gli studenti sono i creatori del prodotto educativo, mettono in atto una strategia di apprendimento tra pari che la pubblicazione e la condivisione sulle reti sociali della scuola arricchisce ulteriormente. Questa attività si presta ad essere inclusiva perché l'utilizzo di diversi tipi di tag (scrittura, audio e video) facilita il maggiore coinvolgimento degli studenti con difficoltà specifiche di apprendimento.

ESEMPIO DI ESERCIZI: La prova finale sarà finalizzata alla verifica di alcune conoscenze di base sull'uso delle immagini e sulle relative licenze di copyright. Può essere strutturata in domande semplificate vero/falso.

ATTIVITÀ 21

Tu sei l'autore – scopri il copyright (qualsiasi argomento)

DESCRIZIONE: Questo tipo di attività è molto utile e può essere applicata a qualsiasi progetto gli studenti stiano lavorando. Fondamentalmente, l'attività consiste nell'applicare al loro lavoro, e praticarne l'uso, i Creative Commons e le relative eccezioni. Consiste nell'includere in un progetto una sezione sull'analisi dei lavori che hanno realizzato dal punto di vista del diritto d'autore. Devono presentare le fonti che hanno utilizzato e spiegare se hanno proceduto correttamente, ma prima devono essere istruiti sul significato del copyright e dei Creative Commons.

PERCHÉ QUESTA ATTIVITÀ È RILEVANTE: Questa attività è rilevante perché permette agli studenti di capire quanto sia importante il diritto d'autore e come utilizzare correttamente il lavoro degli altri nei loro progetti.





Strategie di valutazione formativa e sommativa quando si utilizzano i Social Media

In qualsiasi sistema educativo, il processo di valutazione è un'area vasta e spesso controversa. La valutazione è un processo complesso, in cui devono essere presi in considerazione molti fattori, e quindi non importa quanto sia ben progettata una strategia di valutazione, deve essere adattata al contesto educativo a cui si riferisce. Quando si utilizzano i Social Media nel processo educativo, la valutazione può diventare ancora più impegnativa. La domanda che sorge è fino a che punto valutiamo le competenze specifiche per materia e in che misura sia necessario valutare le competenze sviluppate relativamente ai Social Media. Naturalmente, le competenze disciplinari rimangono di primaria importanza e ciascun sistema educativo è dotato di standard educativi specifici per la loro valutazione, organizzati per livello, grado ed età.

Per la valutazione dello sviluppo delle competenze relative all'uso dei Social Media non esistono al momento strumenti così dettagliati, ma volendo, possiamo fare riferimento al quadro di riferimento europeo. Due strumenti utili per questo sono il Digital Competence Framework for Citizens e il Framework Europeo per la Digital Competence of Educators: DigCompEdu.

Di seguito è riportato un esempio di rubrica che potrebbe essere utilizzata per la fase di valutazione di un prodotto realizzato dagli alunni, in cui sono stati utilizzati anche i Social Media, dove si tiene conto delle competenze medialità sviluppate.

La griglia seguente ha lo scopo di valutare la capacità degli studenti di sviluppare una presentazione in modo collaborativo. Per valutare il processo di sviluppo del prodotto, potrebbe essere adatto un elenco delle prestazioni. In analogia con i livelli richiesti per la valutazione delle competenze, potrebbe essere strutturata su quattro livelli: AVANZATO, INTERMEDIO, BASE, INIZIALE

Legenda della performance list:

- AVANZATO = **IN MODO AUTONOMO E CONSAPEVOLE**
- INTERMEDIO= **IN MODO AUTONOMO**
- BASE = **NON SEMPRE CORRETTO**
- INIZIALE = **SOLO SE GUIDATO**





Performance list per la valutazione		Av.	Interm.	Base	Initz.
Area 1: Utilizzo delle risorse e degli strumenti digitali e per l'apprendimento	Cercare informazioni affidabili su Internet				
	Archiviare e condividere informazioni				
	Valutare la validità, l'affidabilità, l'utilità e la credibilità delle informazioni riportando le fonti				
	Creare e gestire contenuti con strumenti collaborativi				
Area 2: Comunicazione e cooperazione	Utilizzare più di uno strumento di comunicazione online: email, chat, sms, messaggistica istantanea, social network				
	Organizzare le risorse digitali per l'uso personale attuale, l'uso futuro e il riutilizzo, condividendole con gli altri				
	Utilizzare le tecnologie digitali per promuovere e migliorare le strategie di apprendimento collaborativo, per lo scambio in gruppi, come strumento per svolgere attività collaborative o come strumento per presentare i risultati				
Area 3: Creazione di contenuti	Produrre e modificare contenuti multimediali in più formati: ipertesti, immagini, video, file audio				
	Integrare e rielaborare i contenuti digitali				
Area 4: Sicurezza & Privacy	Fare un uso corretto delle password per proteggere l'accesso				
	Identificare, valutare e selezionare le risorse di apprendimento digitale in conformità con i requisiti di accessibilità e copyright				
	Conoscere e rispettare la normativa GDPR				
Area 5: Risolvere Problemi	Risolvere problemi legati all'uso delle tecnologie				
	Risolvere in modo creativo situazioni problematiche che richiedono l'applicazione di conoscenze e abilità a situazioni nuove				
Area 6: Monitoraggio e	Pianificare, monitorare e riflettere sul proprio percorso di apprendimento				





valutazione	Raccogliere evidenze dei progressi e usarle per pianificare ulteriori fasi di apprendimento				
	Usare un documento narrativo in cui esprimere i propri pensieri e le proprie idee attraverso strumenti digitali				

Il processo di autovalutazione è molto importante anche quando si cerca di valutare lo sviluppo delle abilità di alfabetizzazione ai Social Media, d'altra parte gli effetti dell'alfabetizzazione ai Social Media dovrebbero essere visibili, a lungo termine, nel modo in cui lo studente si comporta e nella sua capacità di riflettere sulle sue abilità. Un questionario di autovalutazione, infatti, ha lo scopo di rafforzare gli apprendimenti raggiunti. Può essere strutturato sugli stessi quattro livelli della valutazione delle competenze.

Legenda questionario di autovalutazione:

- A = Ho un'ottima capacità di operare da solo
- B = Ho una buona capacità, ma a volte ho bisogno di aiuto
- C = Ho alcune capacità e spesso ho bisogno di supporto
- D = Ho poche abilità e nella maggior parte dei casi ho bisogno di supporto

		A	B	C	D
Area 1: Utilizzo delle risorse e degli strumenti digitali e per l'apprendimento	Ricerca informazioni su Internet utilizzando un motore di ricerca				
	Archiviare e condividere informazioni				
	Condividere file scaricati da Internet o auto-prodotti.				
	Valutare la validità, l'affidabilità, l'utilità e la credibilità delle informazioni riportando le fonti				
	Identifica le notizie false				
Area 2: Comunicazione e cooperazione	Utilizzare più di uno strumento di comunicazione online: email, chat, sms, messaggistica istantanea, social network				
	Creare e gestire i contatti sui propri dispositivi				
	Effettuare videochiamate di gruppo utilizzando le piattaforme più comuni: Meet, Skype, Zoom...				





	Condividere contenuti con strumenti di collaborazione: app google				
	Condividere i contenuti auto-prodotti				
	Utilizzare le tecnologie digitali per promuovere e migliorare le strategie di apprendimento collaborativo, per lo scambio di gruppo, come strumento per condurre attività collaborative o come strumento per presentare i risultati				
Area 3: Creazione di contenuti	Produrre contenuti multimediali in più formati: ipertesti, immagini, video, file audio				
	Modificare i contenuti multimediali in più formati: ipertesto, immagini, video, file audio				
Area 4: Sicurezza & Privacy	Usare correttamente la password per proteggere l'accesso ai propri dispositivi				
	Identificare i rischi che possono danneggiare i propri dispositivi				
	Aggiornare regolarmente il sistema operativo del proprio computer e il software di sicurezza				
	Eseguire frequentemente il backup				
	Selezionare le risorse digitali per l'apprendimento, nel rispetto dei requisiti di copyright e accessibilità				
	Citare sempre la fonte e/o l'autore del contenuto digitale prima di condividerlo online				
Area 5: Risolvere problemi	Risolvere problemi relativi all'uso di tecnologie				
	Installare software e apps scaricate da fonti sicure				
	Cercare online blog, forum, video tutorial di supporto				
	Scegliere app e dispositivi appropriati				
	Identificare soluzioni disponibili per l'apprendimento online				
	Risolvere, in modo creativo, una situazione problematica che richiede l'applicazione di conoscenze e abilità in una situazione nuova.				
*Area 6: Monitoraggio e Valutazione	Pianificare il proprio percorso di apprendimento.				
	Monitorare il proprio processo di apprendimento				
	Produrre e archiviare evidenze del processo di apprendimento				
	Usare quelle evidenze per pianificare ulteriori step di apprendimento				
	Usare strumenti digitali per scrivere un documento narrativo				

** Nel **DigComp 2.1** si trovano le prime 5 aree corrispondenti, la 6° è stata aggiunta in questo progetto*





Concetti di SML brevemente spiegati

Il campo dell'alfabetizzazione ai Social Media è complesso e lo sviluppo delle competenze sui Social Media avviene nel tempo attraverso una pratica costante. Perché il processo sia efficace, è necessario tornare ad alcuni concetti di base che sia gli insegnanti che gli studenti devono sviluppare. Abbiamo riassunto di seguito alcuni concetti che consideriamo importanti nell'insegnamento dell'educazione ai Social Media a scuola. Sono spiegati nei moduli relativi al corso che costituisce l'Intellectual Output 2 di questo progetto. Si può anche accedere alle informazioni tramite l'applicazione mobile nel toolkit- <https://app.socialmedialiteracy.eu/>

✓ Educazione 4.0

L'Educazione 4.0 è una metodologia centrata sull'apprendimento basato su progetti. Gli studenti devono essere messi a conoscenza dell'apprendimento basato su progetti fin dalla loro prima scolarizzazione. Questo approccio dell'Educazione 4.0 servirà a sviluppare in loro abilità organizzative, nella gestione del tempo e capacità di collaborare.

Un'importante frontiera da esplorare per l'educazione del futuro è l'esperienza specifica nel campo. Per l'istruzione superiore questo può essere tradotto in un'immersione nel mondo reale in cui gli studenti possono migliorare la conoscenza della materia.

Per l'istruzione primaria e secondaria inferiore, ciò può essere visto nell'opportunità di uscire dall'aula ed entrare in importanti agenzie di istruzione non formale come musei, media center, centri di studi storici, ecc.

Un altro importante campo di competenze da sviluppare nell'EDU 4.0 è l'analisi dei dati. Dobbiamo considerarlo sia in relazione alla sempre maggiore importanza dell'analisi statistica per descrivere e prevedere eventi futuri, sia per sviluppare le capacità di critica delle fonti.





✓ L'evoluzione dell'educazione

Educazione 1.0 - didattica frontale classica, trasmissione di informazioni

Educazione 2.0 - apprendimento cooperativo in classe, utilizzo di diversi social network

Istruzione 3.0: gli studenti sono considerati non solo consumatori di informazioni, ma anche creatori di informazioni e contenuti.

Educazione 4.0 - fortemente correlata alle competenze di coding, stimola un processo di insegnamento e apprendimento personalizzato.

✓ Alfabetizzazione ai Media & Social Media – perché è necessaria?

L'alfabetizzazione ai Media aiuta gli studenti a porre la domanda corretta per scoprire l'autore, il suo punto di vista, il messaggio intenzionale, la sua scelta degli strumenti e l'evidente o nascosto invito all'azione che c'è in ogni prodotto multimediale.

“L'alfabetizzazione ai Social Media è l'insieme delle competenze tecniche, cognitive ed emotive necessarie quando si utilizzano i Social Media per cercare informazioni, per comunicare, creare contenuti e per evitare e risolvere problemi, sia in un contesto professionale che sociale”. (Vanwynsberghe, Vanderlinde, Georges & Verdegem, 2014)





✓ Competenze mediatiche

Le competenze mediatiche sono l'insieme di conoscenze, strategie e abilità che consentono a un individuo di affrontare in modo efficiente l'ambiente dei media di oggi.

Il quadro delle competenze digitali per i cittadini DigiComp 2.1 dell'UE raggruppa le competenze digitali nelle seguenti 5 aree:

- Area di competenza 1: informazione e alfabetizzazione ai dati
- Area di competenza 2: comunicazione e collaborazione
- Area di competenza 3: creazione di contenuti digitali
- Area di competenza 4: sicurezza
- Area di competenza 5: problem solving

La Commissione Europea ha anche sviluppato un quadro di riferimento comune che definisce e caratterizza le competenze digitali che gli educatori devono possedere nel loro ambiente professionale, dalle competenze professionali alle competenze pedagogiche e di apprendimento. Questo Framework Europeo, DigCompEdu, descrive le competenze digitali organizzate in 6 aree:

1. Coinvolgimento professionale
2. Risorse digitali
3. Insegnare e apprendere
4. Valutazione
5. Dare potere agli studenti
6. Facilitare la competenza digitale degli studenti



Il Quadro di Riferimento DigCompEdu

(Fonte: <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC1074660>)





✓ Livelli di competenza nell'alfabetizzazione mediatica

Ogni competenza di alfabetizzazione mediatica può essere padroneggiata a uno dei quattro livelli di competenza:

- Iniziale - solo se aiutato
- Base - non sempre corretto
- Intermedio - esegue autonomamente
- Avanzato - esegue in modo autonomo e consapevole

✓ Media literacy 5 key concepts

La maggior parte degli esperti concorda su questi 5 concetti chiave alla base dell'alfabetizzazione mediatica:

- **Concetto chiave 1:** Tutti i messaggi multimediali sono "costruiti"
- **Concetto chiave 2:** I messaggi multimediali modellano le nostre percezioni della realtà
- **Concetto chiave 3:** Pubblico diverso, comprensione diversa dello stesso messaggio
- **Concetto chiave 4:** I messaggi multimediali hanno implicazioni commerciali
- **Concetto chiave 5:** I messaggi multimediali contengono punti di vista

✓ Uso dei Social Media a scuola

L'uso dei social media a scuola dovrebbe avere una serie di obiettivi:

- personalizzare l'apprendimento (lo studente impara al proprio ritmo)
- promuovere l'apprendimento collaborativo e cooperativo (gli studenti imparano gli uni dagli altri e chiariscono i dubbi tra di loro)
- fornire feedback agli studenti sul loro processo di apprendimento
- valutare l'apprendimento degli studenti





- fornire feedback agli insegnanti sul processo di apprendimento e sui contenuti da rivedere
- sviluppare l'autovalutazione

✓ Modelli di consumo dei Social Media

Il modo in cui una persona utilizza i Social Media - quali piattaforme, quanto tempo trascorre su di essi ed esattamente quando, che tipo di attività lo impegna mentre è online, su quali dispositivi - entra a formare i "modelli di consumo" di quel particolare individuo. Questi modelli sono generalmente utilizzati dai marketer per arricchire e prolungare l'interazione con gli utenti e massimizzare il profitto dei clienti commerciali.

L'utilizzo dei Social Media ha le sue particolarità rispetto ai "media tradizionali". Due delle caratteristiche principali sono la particolarizzazione e l'interazione. La particolarizzazione del contenuto consente alle tecnologie intelligenti di fornire a una persona un contenuto che corrisponda alle sue preferenze e ai suoi interessi. L'interattività è uno dei motivi più importanti per cui le persone si uniscono alle piattaforme di Social Media. Ciò che le persone cercano è la partecipazione a una conversazione più ampia, vogliono socializzare, vedere le foto di amici e familiari, tenersi aggiornati sulle novità e trovare qualcosa di divertente da fare.

✓ Gestione delle Informazioni

La gestione dell'informazione è il primo passo fondamentale nell'educazione ai media e al digitale. Una buona gestione delle informazioni coinvolge le seguenti competenze chiave:

1. sapere come e dove cercare informazioni rilevanti e verificare la credibilità delle fonti;
2. riconoscere la differenza tra fatti e opinioni
3. riconoscere la differenza tra notizie e pubblicità
4. riconoscere e gestire le fake news ed evitarne la diffusione

✓ Gestione dell'immagine personale

Le attività sui Social Media possono influenzare l'immagine di sé in vari ma potenti modi. Possono sfidare, banalizzare, semplificare, aumentare o diminuire la propria percezione di sé. Per





gestire l'immagine di sé e la propria identità, l'alfabetizzazione ai Social Media deve sviluppare le seguenti competenze:

1. includere le somiglianze e le differenze nel modo in cui le persone si presentano online e offline;
2. capire come i SM consentono l'anonimato e l'inganno;
3. comprendere come l'immagine di sé influenza il comportamento online e la reputazione per tutta la vita
4. riconoscere che l'identità online è diversa da se stessi, non è neutra e potrebbe danneggiare se stessi e gli altri.

✓ **Intelligenza emotiva digitale – Digital Emotional Intelligence (DEI)**

L'intelligenza emotiva è la capacità degli individui di riconoscere le proprie emozioni e quelle degli altri, discernere tra sentimenti diversi ed etichettarli in modo appropriato, utilizzare le informazioni emotive per guidare il pensiero e il comportamento e gestire e/o adattare le emozioni per adattarsi agli ambienti o raggiungere i propri obiettivi. Essere in grado di svolgere le stesse attività in un contesto digitale si chiama Digital Emotional Intelligence (DEI). La DEI è oggi riconosciuta come una competenza chiave da sviluppare, anche nelle scuole.

La DEI implica costruire la propria personalità attraverso lo sviluppo della consapevolezza di sé e degli altri, ma significa anche poter alternare/interrompere l'interazione digitale per coltivare momenti autonomi di ascolto, analisi e interiorizzazione della propria esperienza di vita personale.

✓ **DEI – Concetti chiave**

- **Concetto chiave 1** L'interazione in un ambiente digitale implica una partecipazione emotiva che attiva emozioni spesso più ambigue/sottili a livello comunicativo rispetto a quanto accade nel mondo reale, ma non per questo meno importanti.
- **Concetto chiave 2** è fondamentale imparare a gestire le proprie emozioni e sentimenti, sia nel mondo reale che in quello digitale, anche se la differenza tra le due realtà è sempre più sfumata





- **Concetto chiave 3** occorre aiutare gli studenti a sviluppare la propria personalità attraverso la consapevolezza di sé e degli altri in una visione sistemica complessa in cui il mondo digitale viene utilizzato attivamente per evitare che diventino utenti passivi
- **Concetto chiave 4:** Tali qualità umane possono essere coltivate attraverso specifici programmi educativi sulle emozioni, concentrandosi anche sull'approccio etico delle nostre scelte, sia nel mondo reale che in quello digitale.

✓ Gestione delle relazioni online

Le relazioni online sono definite da affinità e gusti personali, quindi le persone si organizzano in base alle loro attività preferite, raggruppandosi in comunità con interessi comuni. L'accettazione o il rifiuto di un utente può avere effetti più o meno permanenti sulla formazione della sua personalità.

La gestione delle relazioni online comporta lo sviluppo delle seguenti competenze:

1. riconoscere che pubblici diversi richiedono tipi diversi di comunicazione e comportamento online;
2. sviluppare soluzioni costruttive ai problemi interpersonali online sulla base del comportamento etico;
3. essere in grado di immaginare le motivazioni, i sentimenti e le intenzioni degli altri in una varietà di scambi online.

✓ Gestione della reputazione online reputation Management

La reputazione è definita come “*l'opinione universale o la valutazione sociale di un gruppo di entità su un determinato aspetto*”. Fondamentalmente, è il modo in cui gli altri ci percepiscono. La reputazione online è l'immagine che proiettiamo attraverso le nostre attività online, attraverso i Social Media o attraverso qualsiasi informazione che rendiamo pubblicamente disponibile.

Non si può controllare il modo in cui gli altri ci percepiscono, ma si possono controllare le proprie attività e assicurarsi che non proiettino un'immagine falsa o dannosa.





Gestire la reputazione online implica lo sviluppo delle seguenti competenze:

1. comprendere il concetto di impronta digitale ed essere consapevoli delle tracce che si lasciano nell'ambiente digitale;
2. essere in grado di gestire le impostazioni della privacy sui Social Media e avere il controllo dei commenti e dei contenuti pubblici o privati;
3. riconoscere quali sono le informazioni personali e condividere in modo conservativo le proprie, proteggendo allo stesso tempo la privacy di tutti gli altri;
4. comprendere la durata e la capacità di circolazione delle informazioni online.

✓ Netiquette

Una definizione basilare di civiltà potrebbe essere "comportamento educato, ragionevole e responsabile". Questo comportamento è il risultato del ritenere che tutti siano meritevoli di dignità e rispetto, o semplicemente di "buone maniere".

La netiquette è l'applicazione delle buone maniere alle azioni e alle interazioni su Internet. Implica lo sviluppo/l'adozione di una serie di regole relative alla condotta appropriata quando si postano, si commentano, si gioca, si conversa con gli altri.

✓ Bullismo

Il bullismo è definito come la pratica continua di aggressione fisica o psicologica commessa da uno o più aggressori su una vittima. Questo fenomeno, violento e silenzioso, non è esclusivo di una specifica fascia di età o di un determinato momento o luogo in cui si possa verificare. Gli studi dimostrano che si diffonde nelle scuole, in quanto rappresentano un ambiente "appropriato" per il suo esercizio e la sua proliferazione. L'ambiente online, con la copertura dell'anonimato e con la "spersonalizzazione" che fornisce, è particolarmente propizio al bullismo.

✓ Fatti e opinioni





La libertà di espressione comprende il libero flusso di informazioni e la libera espressione di opinioni, nel senso di presentare fatti e opinioni personali.

L'„Informazione”, o „fatto”, descrive la realtà così com'è, in modo oggettivamente dimostrabile, con prove materiali.

L'„Opinione” esprime la propria visione o interpretazione della realtà, è soggettiva e non richiede „dimostrazione”.

✓ Propaganda

La propaganda è un tipo di comunicazione che intende diffondere un insieme di idee e cambiare le convinzioni, gli atteggiamenti di altre persone. La propaganda ha un obiettivo: convincere le persone ad abbracciare una certa idea o intraprendere una certa linea di condotta. Alcune di queste idee o azioni possono essere di interesse pubblico - come il rispetto delle misure sanitarie durante le pandemie di COVID-19 - altre sono di interesse più ristretto - come la propaganda condotta da un partito politico per attirare nuovi membri o elettori durante elezioni.

La propaganda utilizza un arsenale di mezzi con valori simbolici (parole, gesti, stendardi, monumenti, musica, vestiti, insegne, acconciature, disegni su monete e francobolli, e così via). La propaganda può selezionare deliberatamente fatti, argomenti e manifestazioni di simboli e presentarli nei modi ritenuti più efficaci.

✓ Notizie

Le notizie sono informazioni su una situazione mutata di recente o su un evento recente. Inoltre, le notizie sono informazioni pubblicate sui giornali e trasmesse alla radio e alla televisione su eventi recenti accaduti nel paese o nel mondo o in una particolare area di attività.

I giornalisti raccolgono informazioni sugli eventi recenti nella loro area o campo di competenza, le valutano, selezionano e le ordinano e costruiscono la notizia che viene pubblicata e





trasmessa. Le notizie sono prodotte dai giornalisti nelle redazioni o in modo indipendente, se sono liberi professionisti.

Non tutte le informazioni sono adatte a diventare notizie. Per essere comunicate al pubblico, le informazioni devono essere rilevanti per la notizia, nel senso che devono essere nuove, pertinenti, di impatto e riguardanti una questione di interesse pubblico. L'interesse pubblico è ciò che distingue il lavoro dei giornalisti da altri elaboratori di informazioni, come inserzionisti, pubbliche relazioni o professionisti dell'intelligence.

✓ Fake news/Disinformazione/Misinformazione

Fake news è un termine coniato per designare informazioni false o manomesse diffuse per scopi diversi da quelli di informare il pubblico. Tali scopi possono includere guadagni personali, commerciali o politici. Il termine è popolare e usato frequentemente, ma è difficile definire cosa siano esattamente le fake news.

L'Unione Europea ha proposto il termine **disinformazione**: false informazioni create e diffuse **deliberatamente** per influenzare l'opinione pubblica o oscurare la verità. L'accento non è solo sulla falsità delle informazioni fornite, ma anche sulla deliberata intenzione di ingannare.

Altri termini usati nel contesto:

- Mis-informazione: Informazioni false, ma non create con l'intenzione di arrecare danno.
- Mala-informazione: Informazioni basate sulla realtà, utilizzate per infliggere danni a una persona, un'organizzazione o un paese.





✓ Pregiudizi – cognitivi, culturali

Gli scienziati non sanno ancora quali meccanismi neurologici o psicologici fanno credere alle persone qualcosa. Hanno solo osservato alcuni schemi, alcune scorciatoie usate generalmente dal cervello umano per interpretare la realtà. Queste scorciatoie sono chiamate "pregiudizi cognitivi" e gli esseri umani evoluti le hanno sviluppate e utilizzate perché è troppo difficile elaborare razionalmente tutte le informazioni a cui sono esposti nel proprio ambiente. Le persone usano spesso queste scorciatoie di ragionamento come consumatori di informazioni, il che può fornire un'immagine parziale o distorta della realtà.

✓ Copyright

Il diritto d'autore è il diritto alla proprietà intellettuale che si applica anche nel contesto dei Social Media. Esso riconosce a un creatore di opere digitali il controllo esclusivo sull'uso e sulla distribuzione del suo lavoro. Un'opera può essere utilizzata in molti modi diversi: può essere copiata, adattata, citata, esibita, trasmessa, eseguita, condivisa, ecc. Il diritto d'autore garantisce che solo la persona che ha creato l'opera (cioè l'autore), possa compiere tali azioni con l'opera stessa.





✓ Diritti d'Autore

Creando un'opera originale, l'autore ottiene alcuni diritti esclusivi: diritti morali e diritti economici.

I diritti morali sono:

1. Il diritto di paternità (i.e. il diritto ad essere identificato come autore)
2. Il diritto di decidere quando e dove rendere pubblica il lavoro
3. Il diritto di integrità (i.e. il diritto di opporsi a qualsiasi azione derogatoria in relazione all'opera)

I diritti economici sono:

1. Il diritto di riproduzione
2. il diritto di comunicazione al pubblico.

L'uso dei Social Media implica sia atti di riproduzione che di comunicazione al pubblico.

✓ Citazioni

Esistono esenzioni dalle restrizioni relative all'uso di opere protette da copyright. Sono ammesse citazioni a scopo di critica, polemica, recensione, lavoro didattico o scientifico, purché siano riferite ad un'opera già legittimamente messa a disposizione del pubblico, di cui sia indicata la fonte, comprensiva del nome dell'autore (salvo non sia possibile), e purché il l'utilizzo sia conforme alla corretta prassi e nella misura richiesta dalla specifica finalità.

La lunghezza consentita di una citazione dipende dalle circostanze, come la lunghezza dell'opera originale e lo scopo della citazione (ad esempio due versi di una poesia o 10 pagine da un documento di 100 pagine).

✓ Plagio

Il plagio è un atto di frode che consiste nel presentare come proprio lavoro il lavoro di altri- o frammenti o idee di esso - o farlo senza un'adeguata menzione della fonte.





Secondo plagiarism.org, le forme di plagio includono:

- consegnare il lavoro di qualcun altro come proprio
- copiare parole o idee da qualcun altro senza dare credito
- non mettere una citazione tra virgolette
- fornire informazioni errate sulla fonte di una citazione
- cambiare le parole, ma copiare la struttura della frase di una fonte senza dare credito
- copiare così tante parole o idee da una fonte da costituire la maggior parte del lavoro, indipendentemente dal fatto che se ne dia credito o meno (si veda la sezione sulle regole del "fair use")

Fonte: <https://www.plagiarism.org/article/what-is-plagiarism>

✓ Creative Commons

Le licenze Creative Commons sono licenze standard che mirano a promuovere la condivisione, l'adattamento e il riutilizzo delle opere protette. Utilizzando queste licenze, è immediatamente chiaro per gli utenti di Internet a quali condizioni l'opera può essere utilizzata, condivisa e adattata senza la necessità di chiedere il permesso individuale all'autore. Sono applicati a lavori come post di blog, immagini, video, artwork, articoli di giornale ecc. Sono generalmente segnalati con il simbolo CC.

✓ Termini di utilizzo dei Social Media

Quando si crea un account su un Social Media si accettano i suoi termini e condizioni. In questo modo, viene firmato effettivamente un contratto di licenza tra l'utente e la piattaforma di Social Media. I termini e le condizioni stabiliscono che il sito del social networking otterrà una licenza non esclusiva e illimitata per riutilizzare i contenuti dell'utente. Ciò è necessario per consentire il funzionamento dei Social Media: per mostrare i contenuti degli utenti e per dare ad altri l'opportunità di condividere i tuoi contenuti tramite un pulsante di condivisione/retweet. Ciò non significa che il contenuto sui Social Media sia privo di copyright, il creatore originale conserva il diritto di proprietà intellettuale sul proprio contenuto originale.





✓ Protezione dei Dati personali

I dati personali sono qualsiasi tipo di informazione che rivela qualcosa di personale sull'utente. Include nome, codice fiscale, data di nascita, indirizzo, foto o video di una persona, la sua professione religiosa, ma anche dati relativi ai Social Media come dati sulla posizione, indirizzo IP, cronologia di navigazione, marchi, schede comportamentali, profili sui Social Media (inclusi i *Mi piace*, le condivisioni e gli *amici social*) ecc .

L'identificazione basata sui dati personali può essere:

- Identification based on personal data can be:
 - Diretta - quando le informazioni di per sé consentono di identificare la persona a cui si riferiscono.
 - Indiretta – quando l'informazione, in quanto tale, non è sufficiente per identificare una persona, ma tenendo conto di informazioni aggiuntive - che sono già disponibili o che devono essere ottenute da un'altra fonte - consente di identificare la persona interessata.





Indice dei contenuti

Guida pratica per insegnare SML in classe - p. 2

Benefici e limiti dell'uso dei Social Media a scuola - p. 3

Suggerimenti pratici per attuare la SML a scuola - p. 6

Come progettare in modo semplice attività che integrano l'uso dei Social Media - p. 9

Esempi di attività e brevi compiti di apprendimento per sviluppare la SML - p. 12

Strategie di valutazione formativa e valutazione sommativa Aquando si usano strumenti dei Social Media - p. 22

Spiegazioni brevi dei concetti di SML - p. 26

