

RETE SENZA FILI

Come mostra il Piano Nazionale Scuola Digitale del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, la scuola è considerata una piattaforma che consente agli studenti di sviluppare le competenze per poter crescere, nella quale le tecnologie occupano un ruolo di primo piano. La sfida della scuola digitale è proporre modelli di interazione didattica che utilizzano la tecnologia fornendo agli studenti un'alfabetizzazione informativa e digitale e competenze trasversali.

La media education si configura come: l'educazione **ai** media, che stimola l'analisi dei linguaggi e il senso critico verso i contenuti veicolati; l'educazione **con i** media, che utilizza il digitale come strumento da integrare nel bagaglio formativo tradizionale; l'educazione **per i** media, che realizza prodotti nell'ottica dell'imparare a leggere i media "scrivendo" con essi (learning by doing); l'educazione **nei** media, per cui il digitale diventa l'ambiente in cui si generano apprendimenti partecipativi; l'educazione **sui** media, che promuove consapevolezza critica sull'ecosistema mediale e sugli stili di utilizzo corretti del digitale.

L'educazione digitale ha lo scopo di mettere gli studenti, fin dall'epoca della scuola primaria, in grado di gestire dinamiche e processi prodotti dall'innovazione tecnologica. L'obiettivo è che possano utilizzare i diversi strumenti e abitare i nuovi ambienti con consapevolezza dei rischi e delle potenzialità che li caratterizzano. Si tratta non solo di fornire agli studenti competenze di media literacy, quali il digital storytelling (Bonaccini, Contini 2019) ovvero la capacità di costruire narrazioni con strumenti digitali, ma soprattutto di educarli ai diritti e ai doveri legati all'uso delle tecnologie (Midoro, 2016; Gui, 2019). La cittadinanza digitale, infatti, implica la consapevolezza delle responsabilità, dei processi di causa-effetto, dei meccanismi identitari e relazionali coinvolti. L'obiettivo è educare e formare bambini e adolescenti, futuri cittadini, a raccogliere e organizzare le informazioni in modo logico, a sviluppare un pensiero critico e a saper costruire e rafforzare relazioni soddisfacenti ed efficaci online e offline.

A tal fine, è utile sviluppare e rafforzare le competenze sociali, cognitive ed emotive che servono ai bambini e agli adolescenti ad affrontare le esigenze e i cambiamenti della vita quotidiana. Si tratta delle life skill, definite dall'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) come competenze indispensabili per favorire un miglior adattamento e un maggiore benessere psicosociale. Si tratta di un insieme di abilità e competenze personali che consente alle persone di controllare la propria esistenza e di convivere con il proprio ambiente, modificandolo.

Non essendo predisposizioni innate, possono essere sviluppate e rafforzate grazie a interventi ed esperienze specifiche e mirate. La scuola rappresenta un contesto privilegiato di promozione delle life skill degli studenti.

Rete senza fili intende favorire lo sviluppo di alcune life skill cognitive (pensiero critico e pensiero creativo), emotive (consapevolezza di sé e gestione delle emozioni) e relazionali (empatia, comunicazione efficace, relazioni efficaci) degli studenti di età compresa tra i 10 e gli 11 anni.

ATTIVITÀ SVOLTE

1- La tecnologia per me: a partire dalla selezione di alcune immagini considerate rappresentative di diversi aspetti del digitale, si elabora una mappa delle rappresentazioni della tecnologia digitale nella classe e si termina con una *digital challenge* (<https://wordwall.net/play/9454/820/199>).

2- Io&voi, io&gli altri: grazie a un gioco di presentazione, si discutono i rischi e le opportunità relative alla diffusione di informazioni online e si visiona un video sull'utilizzo di Internet in sicurezza.

3- Risiko: uso e abuso del tempo: dopo la partecipazione a un'attività chiamata "linea del rischio", gli studenti sono chiamati a immaginare il finale di alcuni video proposti.

4- I messaggi che vorrei/non vorrei ricevere: si tratta di un'unità specifica sulla messaggistica, tema affrontato attraverso un gioco di lettura a coppie che può diventare un gioco di ruolo, al fine di rafforzare la consapevolezza delle conseguenze delle comunicazioni scritte e orali.

5- A che gioco giochiamo: attività specifica sui videogiochi che, attraverso un'intervista a coppie, consente di elaborare una mappa dei consumi videoludici e delle opinioni della classe e di fornire alcune informazioni sull'utilizzo dei videogiochi (mercato, contenuti e tempo).

ATTIVITÀ FINALE

Cosa mi porto a casa: attività di chiusura, tesa a riprendere quanto fatto nel percorso didattico attraverso la creazione di uno slogan o di un disegno che rappresenti i messaggi recepiti e trasmessi durante le attività.