

COMPRENDERE L'WEB E I SOCIAL MEDIA/NETWORK



Sessione n°1
90 min

Contesto di svolgimento della sessione

Si tratta della prima sessione in classe del percorso, è importante rifare il punto sul progetto.

Obiettivi della sessione

- > Potersi fare un'idea del funzionamento tecnico di Internet
- > Permettere agli/le allievi/e di farsi le proprie idee sulla funzione dei media e dei social network
- > Comprendere che esistono diversi social network destinati ad usi diversi
- > Prendere coscienza della nozione di identità digitale

Risultati dell'apprendimento

Al termine della sessione l'allievo/a sarà in grado di:

- spiegare cos'è un social media e sapere che ne esistono per usi molto diversificati
- definire a quale categoria di social media appartiene Wikipedia
- spiegare semplicemente (con parole sue) come funziona internet

Materiale necessario

- il [supporto di presentazione della sessione 1](#)
- un videoproiettore
- delle postazioni informatiche (o dei tablet) con connessione internet (almeno 6 postazioni e fino a una postazione ogni 2)
- 2 gomitoli di lana (o rocchetti di filo spesso) di 2 colori diversi
- 6 piccole pinze metalliche (fornite)

Svolgimento

1/ UNA RAGNATELA



Il/la relatore/trice spiega che Internet è costituito da milioni di computer collegati tra loro, come un'immensa ragnatela.

Animazione:

“Avete già sentito parlare di “web”, “pagina web”? Sapete cosa significa? Significa “tela” in inglese, come ragnatela (tela di ragno, spider web).”

Cosa si può fare grazie a questa rete? : (mostrare i cartoncini ogni volta che viene ricordata una risposta)

- consultare pagine web
- guardare video
- ascoltare musica
- discutere in diretta
- inviarsi messaggi, foto

Successivamente far svolgere l'esercizio seguente:

- Creare prima 2 tele (una di ogni colore) tra gli/le allievi/e (collegare tra loro per ogni tela 6 o 7 allievi/e della classe, alcuni/e dei/le quali possono tenere un capo dei 2 gomitoli)

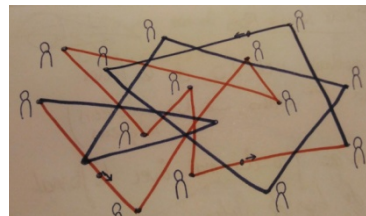
- Ogni allievo/a rappresenta un computer o un server.

- Un/un' allievo/a tiene il capo del gomito e successivamente ogni allievo/a collegato/a tiene il filo di lana tra le dita, per tutta la durata dell'attività.

- Due allievi/e che non fanno parte della tela si scambiano i contenuti che desiderano (tramite le carte “video”, “immagini”, “musica”, ecc.) che fanno scivolare lungo la rete formata dai fili con l'aiuto delle pinzette metalliche a simboleggiare la condivisione e gli scambi di informazioni sulla rete.

Quindi altri due si scambiano altri contenuti attraverso le onde (filo di un altro colore).

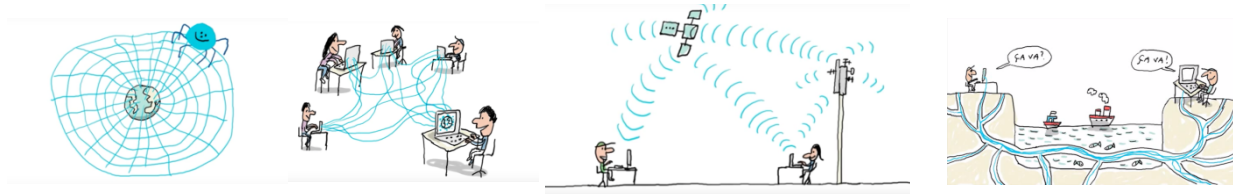
Altri due, infine, (che ci possiamo immaginare su 2 continenti diversi, quindi tra 2 allievi/e-computer-server lontani tra loro all'interno della classe), discutono in diretta, sempre facendo circolare l'etichetta lungo il filo.



2/ COME FUNZIONA INTERNET?

(SLIDE 1-6)

Dopo avere vissuto un'esperienza di “rete”, riprendere quello che è stato visto nel gioco e fare il punto con le 4 immagini che spiegano il funzionamento di Internet (SLIDE 3).



Quindi mostrare il video seguente, che riprende quello che è stato detto fino ad ora per riassumere il funzionamento di Internet:

<https://www.youtube.com/watch?v=8qiEfhA-Wk4> (SLIDE 4)



→ Si parla anche di “**web 2.0**”: chiedere se questo nome fa loro venire in mente qualcosa.

(SLIDE 5)

Spiegare che Internet permette a chiunque di leggere, guardare ed ascoltare delle cose (testo, immagini, musica, video) ma anche di **condividere** dei contenuti che ha prodotto. Noi tutti quindi siamo **mittenti**, ossia emettiamo/diffondiamo le informazioni, e **destinatari**, ossia riceviamo le informazioni.

3/ COME SI ACCEDE AD INTERNET? Navigatori e motori di ricerca

(SLIDE 6-14)

Il navigatore è un **software** o un'**applicazione** che permette di **leggere una pagina internet**.

Da non confondere con un motore di ricerca, né con un sistema operativo (Mac OS, Windows, Linux). Chiedere se conoscono i navigatori mostrati sulla slide: Firefox, IE, Google Chrome, Safari...

I navigatori ci servono da “occhiali” per leggere il linguaggio dei computer, che non siamo in grado di comprendere (ma che possiamo apprendere).

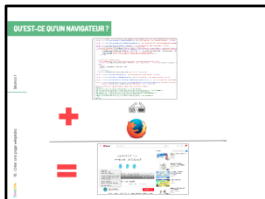


Esperienza: (si può realizzare alla lavagna come “demo” in base al tempo, per andare più veloci)

(SLIDE 9-11)

Chiedere agli/le allievi/e di andare su una pagina web (Youtube, un sito web, ecc., poco importa) e di cliccare col

pulsante destro del mouse, quindi di selezionare “mostra codice sorgente” e osservare quello che vedono.



→ E' proprio grazie agli “occhiali”, che sono i navigatori, che siamo in grado di vedere le pagine web e comprenderle.

(SLIDE 12-14)

Il motore di ricerca (da non confondere con i navigatori!) è uno **strumento** (un programma) che permette di fare delle ricerche tramite **parole chiave** su Internet.

Ci sono **Google**, il più noto, ma anche **Yahoo** e **Bing**. Ci sono anche dei motori di ricerca che rispettano la vostra vita privata, come **Qwant**, **Duck Duck Go** (che non conservano tracce delle ricerche per riutilizzarle). Ci sono anche motori di ricerca che aiutano a proteggere l'ambiente, come **Lilo** o **Ecosia**.

Nota: la ricerca su Internet e l'uso delle parole chiave saranno oggetto di una sessione successiva del percorso

3/ I MEDIA/SOCIAL NETWORK

(SLIDE 15-43)

a) Reti diverse per diversi usi

Mostrare il disegno dei loghi (SLIDE 16-18) e chiedere agli/le allievi/e: «Tra questi loghi ce n'è qualcuno che avete già visto? Sapete a cosa servono? »

Analizzare con loro la loro classifica per far capire loro che esistono social network che permettono usi differenti.

b) Media / social network e gratuità

(SLIDE 19-28)

Come fanno queste aziende a guadagnare, se è tutto gratis?

Con l'aiuto delle slide chiedere agli/le allievi/e di riflettere su come è possibile guadagnare denaro proponendo contenuti gratuiti.

b) L'età per utilizzare i social network

(SLIDE 30-35)

Realizzare un sondaggio in classe per rispondere alla seguente domanda: “A 10 anni ho l'età giusta per iscrivermi a un social network?”

E' possibile farlo “per alzata di mano”, tramite “sì” o “no” sulle lavagne o anche tramite l'applicazione Plickers (in questo caso si dovrà scaricare l'applicazione prima e preparare la domanda nell'applicazione).

Risposta: NO, l'età **legale** in Francia per creare un account su un social network è di **13 anni**. E' **legale** anche negli Stati Uniti (al di sotto ci si può rivolgere alla giustizia e i social network sono passibili di sanzioni). Facebook, per esempio, che è una società americana, chiede ai nuovi iscritti di fornire la data di nascita perché è illegale che abbiano meno di 13 anni.

Avviare un dibattito con gli/le allievi/e su cosa ne pensano.

Elementi di risposta/riflessione:

Si ritiene che si debba avere abbastanza **maturità, distanza e capacità di proteggersi** prima di **esporsi** sui social network.

Certo, possiamo mentire sull'età per creare un account sui SN. Ma comportarsi in questo modo potrebbe essere uno sbaglio. Ognuno/a deve farsi questa domanda.

Linee guida per la valutazione

Indicatore suggerito: gli/le allievi/e possono citare alcune funzioni dei media/dei social network, sanno spiegare a cosa serve un navigatore (senza confonderlo con un motore di ricerca)