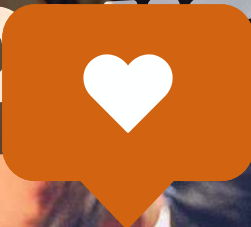


IL TOOLKIT DI: **DIALECT2**

IL CALCIO & L'ALFABETIZZAZIONE MEDIATICA

CONTRO

RAZZISMO, XENOFOBIA ED ESCLUSIONE



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





INFO SUL TOOLIKT



Questo toolkit è uno strumento di supporto per gli operatori, fornisce esempi e informazioni su come sostenere i giovani nell'interazione con i media e su come aumentare l'impegno civico. Rappresenta una guida per sviluppare una contro-narrazione e dare vita a narrazioni alternative per combattere l'incitamento all'odio e promuovere la resilienza digitale, soprattutto online.

Il manuale propone una serie di approcci comunicativi ed educativi da adottare online e offline, nonché strumenti per destrutturare le narrazioni che sostengono e legittimano l'incitamento all'odio. L'obiettivo è quello di consolidare il bagaglio di strumenti a disposizione degli operatori giovanili, degli educatori e degli attivisti già impegnati nel lavoro e nell'educazione ai diritti individuali e collettivi o che intendono prendervi parte.

Il toolkit si rivolge alle organizzazioni no profit, alle scuole, alle società sportive e alle associazioni di quartiere che desiderano utilizzare il calcio e le competenze di alfabetizzazione mediatica come strumenti per combattere il razzismo, la xenofobia e l'esclusione attraverso la formazione di mediatori e formatori in materia di alfabetizzazione digitale.

Il manuale si basa sulla ferma convinzione che lo spazio online sia uno spazio pubblico e che quindi anche in questa sede possano e debbano essere applicati tutti i principi di una società democratica. In questo contesto il comportamento on-line dei giovani è estremamente importante per combattere l'incitamento all'odio, individuare le fake news e imparare ad agire come cittadini digitali attivi. Questi ultimi possono inoltre agire come difensori dei diritti umani online.

La parte I illustra la relazione tra calcio/sport e l'educazione digitale, seguita da un'introduzione all'alfabetizzazione mediatica nella parte II. Il lettore viene quindi invitato a riflettere su concetti e termini teorici chiave relativi all'alfabetizzazione digitale e mediatica. La parte IV comprende le descrizioni dettagliate di tutte le attività di alfabetizzazione mediatica, suddivise in sei moduli.

PARTE 1

IL CALCIO E L'ALFABETIZZAZIONE MEDIATICA PER COMBATTERE IL RAZZISMO, LA XENOFOBIA E L'ESCLUSIONE



Il collegamento tra calcio e alfabetizzazione mediatica non è così ovvio a prima vista. Il primo si gioca sul campo, l'altra sui giornali, in TV e su internet. Tuttavia, si tratta di due elementi complementari. Le competenze in materia di alfabetizzazione mediatica sono fondamentali per i giovani in un mondo in cui le informazioni sono accessibili come non mai. Reperire informazioni è diventato sempre più facile: attraverso blog, social network e forum ognuno può creare le proprie notizie, condividere le proprie opinioni e rivendicare le proprie verità. Per questo motivo è fondamentale che i giovani siano in grado di capire quali informazioni siano vere, pertinenti e importanti per loro. L'apprendimento in materia di informazione e media passa attraverso l'autoriflessione, la riflessione sui comportamenti del gruppo e sulla società nel suo complesso. Il Football3 offre spazi di riflessione, di dialogo e di scambio. Fa in modo che i giovani, così difficili da coinvolgere, si aprano al confronto e alla condivisione delle opinioni. È quindi uno strumento adatto ad agevolare il confronto e verrà utilizzato in questa sede per parlare, imparare e riflettere sull'uso dei media per poter così identificare i discorsi di incitamento all'odio e le narrazioni discriminanti. Il Football3 è anche uno strumento adatto a favorire la socializzazione tra giocatori, ad esempio per sviluppare la loro sensibilità culturale, essenziale anche per quanto riguarda l'alfabetizzazione mediatica.

È innegabile che lo sport sia parte integrante di culture e società di tutto il mondo, con persone di tutte le età che si relazionano tra loro attraverso lo sport. Si dice anche che lo sport sia un microcosmo della società che riflette i valori culturali e sociali di una determinata comunità. Molti degli stessi valori e atteggiamenti che esistono nella nostra società. Lo sport può anche essere un riflesso della società in termini di rappresentazione di diverse etnie, generi e orientamenti sessuali. Coloro che intervengono sul campo provengono da background diversi,

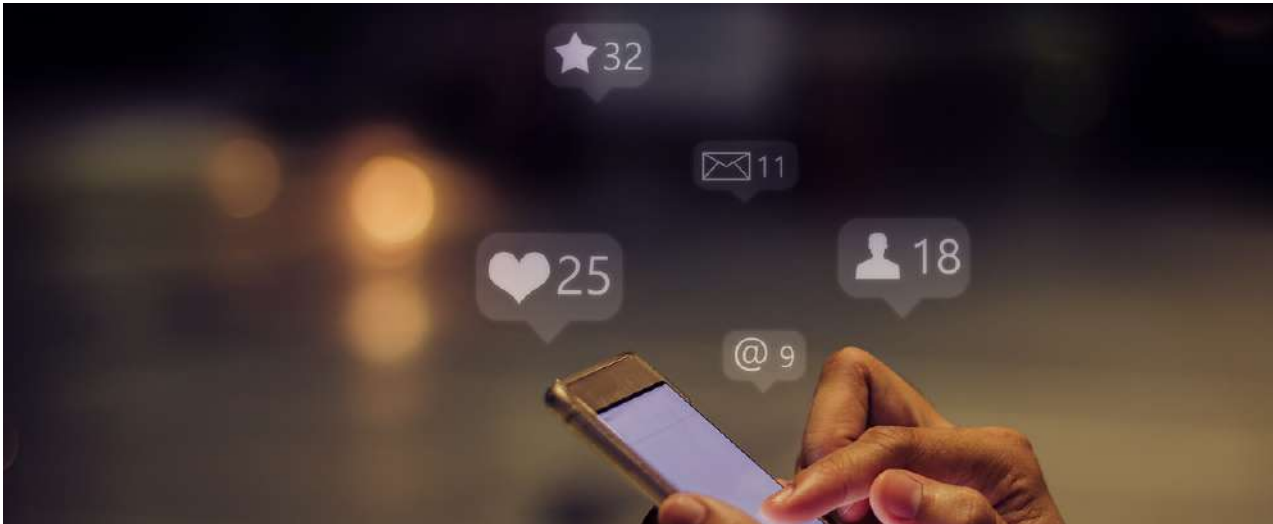
thanno opinioni e valori diversi. Inoltre, come afferma Sam Duncan, “Indipendentemente dall'occupazione, dalla ricchezza, dalla religione o dalla razza, lo sport è stato spesso visto come il “grande equalizzatore” e come una grande chiesa a cui tutti possono aderire. Ma lo sport riflette anche le tensioni, i conflitti e persino le disuguaglianze della società, soprattutto perché è costituito dai cittadini della società”.

L'impatto dei media emergenti sullo sport è indubbiamente evidente. I media digitali e i social network non solo hanno cambiato per sempre il panorama dei media sportivi, dando più spazio ai dibattiti e alle discussioni e offrendo ai tifosi la possibilità di esprimere e condividere le proprie opinioni. Il panorama digitale fa inoltre in modo che atleti e professionisti dello sport siano maggiormente responsabili dei loro commenti pubblici e del modo in cui esprimono le proprie opinioni e convinzioni. Un esempio importante è quello di Voula Papachristou, campionessa di salto triplo, esclusa dai Giochi Olimpici per aver pubblicato un tweet razzista. Il calciatore Wilfried Zaha ha rivelato di aver dovuto segnalare 50 account di social network dopo aver subito abusi razziali. Per questo motivo è fondamentale che i giovani vengano educati sull'universo digitale e mediatico. L'apprendimento ad approcciarsi ai media passa attraverso l'autoriflessione, la riflessione sui comportamenti di gruppo e sulla società nel suo complesso.

In questa breve introduzione all'alfabetizzazione mediatica, i partecipanti rifletteranno sul significato di alfabetizzazione, alfabetizzazione mediatica e alfabetizzazione mediatica digitale e su come queste competenze siano rappresentate nelle loro comunità. In qualsiasi campo, alfabetizzazione significa possedere competenze specifiche (ad esempio saper leggere o utilizzare un telefono cellulare), ma anche essere in grado di comprendere, riflettere e utilizzare le informazioni acquisite attraverso tali competenze. L'alfabetizzazione in tutte le sue accezioni conferisce indipendenza e potere d'azione a un individuo. Queste tematiche di base verranno riprese nel corso del programma di formazione.

PARTE 2

ALFABETIZZAZIONE MEDIATICA: DI COSA SI TRATTA?



Le competenze mediatiche sono le competenze civiche della società moderna. Tra i vari esempi di competenze mediatiche troviamo produzione dei media, interpretazione dei contenuti mediatici, abilità nell'uso degli strumenti mediatici, capacità di reperire informazioni, pensiero critico, comunicazione mediata dai media e capacità di interazione, inclusione e influenza sociale e politica attraverso i media e uso dei media a sostegno della vita e del benessere.

Le competenze mediatiche incentivano l'autonomia individuale: pensiero critico e creativo, gusto estetico e inclusione. Le competenze mediatiche non sono solo quelle del singolo individuo, ma hanno anche una dimensione sociale più ampia: le forti competenze mediatiche dei membri della società possono essere viste anche come un fattore di rafforzamento della democrazia.

Con competenze mediatiche/alfabetizzazione mediatica si intendono contenuti e azioni che mirano a insegnare come approcciare i media con un pensiero critico, come i media sono strutturati e come discernere le fonti di informazione.

Quando si parla della necessità di competenze mediatiche oggi e in futuro è importante prestare attenzione soprattutto ai media come spazio inclusivo. Non si tratta di integrare o introdurre qualcuno in un gruppo terzo, ma della possibilità di creare e condividere contenuti in modo inclusivo e di utilizzare i media senza dare nulla per scontato, ad esempio sul background culturale o sul genere di qualcuno.

Se tradizionalmente l'alfabetizzazione mediatica si concentra su questioni come individuare gli errori e affrontare le informazioni non veritiere, è possibile che in futuro si concentri sempre di più su aspetti come la creazione di spazi sicuri e l'attenzione alla parità e alla diversità negli spazi mediatici. È una questione di sensibilità culturale.

La parità e l'accessibilità aumentano il potere della democrazia e combattono per la libertà di parola. Se sui media ci sarà spazio per la diversità e la possibilità di esprimersi senza paura di subirne le conseguenze, avremo creato spazi sicuri e protetti in cui tutti noi possiamo esprimerci ed essere protagonisti autentici delle nostre vite. L'accesso ai media e alle competenze mediatiche pertinenti deve essere garantito e a disposizione di tutti.

Tutti noi siamo membri e partecipanti attivi della realtà mediatica, poiché creiamo e riceviamo diversi tipi di contenuti. Pertanto, dobbiamo essere in possesso delle competenze di alfabetizzazione mediatica necessarie per reagire in modo rispettoso, tutelare la nostra sicurezza e agire in tutta tranquillità. Il punto focale dell'alfabetizzazione mediatica sono le pratiche e gli ambienti che rendono possibile il coinvolgimento delle persone.

È importante ricordare l'importanza della rappresentazione attraverso una varietà di esempi e interventi (Narsakka & Kiuru, 2021). È fondamentale puntare a una rappresentazione positiva e al sostegno delle minoranze o di chi non si sente al sicuro. L'interazione rispettosa e dare la possibilità di riconoscersi in modelli terzi sono una forma di sostegno anche per i giovani a rischio (Pienimäki & Kotilainen, 2019).

È importante riconoscere il valore degli spazi sicuri in cui le azioni si basano sulla sensibilità culturale. L'educazione digitale è culturalmente sensibile quando presta attenzione alla sicurezza nell'ambiente mediatico e al comportamento rispettoso nei confronti degli altri utenti. L'ampliamento di questa finestra di competenze mediatiche implica la possibilità di sensibilizzare nuovi sostenitori delle cause civiche, ora o in futuro.

. Fonti:

Finnish Society on Media Education: A Brief Introduction in English.
<https://mediakasvatus.fi/in-english/>

Narsakka, Juho & Kiuru, Inka (2021). Culturally Sensitive Media Education & Towards Safer Space: Finnish Society on Media Education (Narsakka) & Pakolaisnuorten tuki (Kiuru). Finnish Society on Media Education. <https://mediakasvatus.fi/culturally-sensitive-media-education-towards-a-safer-space/>

Pienimäki, Mari & Kotilainen, Sirkku (2019). Media Education for the Inclusion of Vulnerable Youth. In: Hoechsmann, M.; Carr, P. R. & Thésée, G. (eds.) Education for Democracy 2.0: Global Voices for Critical Media Literacy. Sense Publishers. https://www.mediaalantutkimussaatio.fi/wp-content/uploads/Matkaraportti_Pienimaki_Mari_esitysdiat_28082019.pdf

PARTE 3

MODULO I: FAKE NEWS AND DISINFORMAZIONE

Weight-Loss Product Advertising Witnesses testified on ways to protect consumers from false and deceptive advertising of weight-loss products. Dr. Mehmet Oz defended the... [read more](#)



Key Question 3

"How might different people understand this message differently from me?"



La **disinformazione** è un'informazione falsa o fuorviante che viene diffusa con l'intenzione di arrecare danno. Si distingue dalla misinformazione, ovvero la diffusione involontaria di informazioni false. Malinformazione significa invece condividere informazioni (private o sensibili seppur vere) prendendo di mira qualcuno e cercando di danneggiarlo diffondendone intenzionalmente i fatti privati.

Disinformazione: Contenuti o messaggi manipolati e condivisi intenzionalmente, tra cui teorie di cospirazione, statistiche false, dicerie o falsità. Tali false informazioni vengono create deliberatamente per danneggiare una persona, una categoria sociale, una società o un paese.

Misinformazione: Informazioni condivise involontariamente o accidentalmente, come didascalie, date o numeri imprecisi, o quando i contenuti satirici vengono interpretati in modo errato o in un contesto sbagliato. Sebbene le informazioni siano false, non sono state create intenzionalmente al fine di arrecare danno.

Malinformazione: Informazioni sensibili o private condivise con l'intenzione di arrecare danno a qualcuno. La malinformazione non riguarda in realtà informazioni false, ma viene utilizzata e diffusa per nuocere a terzi. Può essere utilizzata soprattutto prima delle elezioni o di altri eventi pubblici quando si cerca di influenzare le scelte e i comportamenti delle persone.

Negli Stati Uniti si è iniziato a parlare di “fake news” già a partire dalle elezioni del 2016.

Inizialmente, le “fake news” si riferivano a notizie intenzionalmente false o fuorvianti create a scopo politico. Ma ben presto il termine ha iniziato a essere usato da alcuni politici per riferirsi a qualsiasi notizia in disaccordo con le loro opinioni. Questo ha fatto insorgere un problema. Come ci si può assicurare che quando qualcuno parla di “fake news” non stia cercando di ingannarci invece di parlare di notizie che sono davvero intenzionalmente fuorvianti?

L'espressione “fake news” è diventata talmente soggettiva e politicizzata da perdere ogni utilità. Può significare molte cose diverse per persone diverse.

Quando si parla con i giovani di valutazione delle fonti, è importante definire i termini che si usano. Un ottimo modo per iniziare il processo è quello di mettere in chiaro la terminologia.

Ecco come iniziare:

- **Definire e discutere** la differenza tra misinformazione, disinformazione, propaganda e satira ([Questo glossario](#) contiene definizioni adatte agli studenti)
- **Decidere come affrontare i termini politicizzati.** Il termine “fake news” è un buon punto di partenza. Ad esempio, si potrebbe dire: *“Invece di usare il termine “fake news”, useremo (il termine corretto).*
- **Illustrare le motivazioni.** Cosa viene definito come “fake” (falso) e perché? E chi si occupa di definirlo come tale? Quando?

Sebbene i termini che usiamo siano importanti, è facile perdersi nella terminologia.

Ecco un breve video di riepilogo dei diversi termini



Abbiamo stabilito che disinformazione, disinformazione, propaganda, bufale e persino la satira compaiono su diversi tipi di media. La seguente infografica illustra ben dieci diversi tipi di informazioni fuorvianti.



N.B. The impact and motivation assignments are not definitive and should just be used as a guide for discussion



Ma invece di lasciarsi sopraffare dalle differenze terminologiche e dai diversi formati in cui viene presentato questo genere di informazione, concentriamoci sull'unica cosa che hanno in comune: non sono affidabili. Quindi, quando possiamo definire una fonte affidabile?

Ecco alcune linee guida, adattate dal Manuale di giornalismo etico della NPR.

Una fonte affidabile è precisa.

Le informazioni sono concrete? Viene descritto con sufficiente precisione il contesto? È possibile verificare le informazioni attraverso altre fonti affidabili?

Una fonte affidabile è imparziale.

La fonte offre diversi punti di vista sull'argomento? Se qualcuno viene criticato, gli viene data la possibilità di rispondere? La fonte usa parole e frasi che si schierano da una parte o dall'altra di un dibattito o sono più neutrali?

Una fonte affidabile è indipendente.

Le decisioni su come vengono presentati i fatti sono influenzate dai finanziatori della fonte? La fonte cerca di riconoscere ed evitare i conflitti di interesse? La fonte sembra sostenere uno specifico schieramento politico o finanziario al di là del fine informativo del suo operato?

Una fonte affidabile rende conto del proprio operato.

La fonte corregge pubblicamente gli errori di stampa? La fonte è trasparente sui finanziamenti che riceve e i possibili conflitti di interesse? La fonte è trasparente sulle modalità in cui si documenta?



This work is licensed by KQED under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

IL RAPPORTO TRA EDUCAZIONE MEDIATICA E IMPEGNO CIVICO



Questa sezione esplora il complesso rapporto tra educazione mediatica e impegno civico. I media online hanno cambiato il panorama della socializzazione politica e, sempre più spesso, il coinvolgimento politico e civile è influenzato dai media (soprattutto dai social network). Sebbene le fake news, la disinformazione e l'incitamento all'odio abbiano un notevole effetto negativo sull'impegno civico, l'educazione mediatica può attenuare questi problemi e contribuire a un maggiore coinvolgimento. Il lettore sarà messo a conoscenza di diverse prospettive sul rapporto tra educazione mediatica e impegno civico e acquisirà competenze sull'identificazione e la lotta contro fake news, disinformazione e incitamento all'odio.

a. In che modo l'educazione mediatica influenza l'impegno civico?

b. In che modo la disinformazione e le fake news influenzano le pratiche antidemocratiche?

c. In che modo le competenze mediatiche fondamentali sono associate all'impegno civico?

a. In che modo l'educazione mediatica influenza l'impegno civico?

L'impegno civico è importante in una democrazia perché rappresenta il contributo dei cittadini medi al funzionamento del sistema politico. Una democrazia in cui i cittadini si mostrano apatici e sentono di non poter influenzare il sistema in cui vivono è una democrazia che non gode di un buono stato di salute. Le democrazie dipendono dalle persone che votano, protestano, fanno volontariato o sostengono varie idee che possono influenzare i programmi politici.

Tradizionalmente, le persone si impegnano in politica e nella società attraverso vari processi di socializzazione in cui imparano a conoscere e a familiarizzare con tutti gli strumenti a loro disposizione per partecipare. La famiglia, il gruppo dei pari, la scuola, il luogo di lavoro o la chiesa erano considerati tradizionali luoghi di socializzazione. Più di recente, sono invece i media ad essere diventati un importante spazio in cui le persone possono socializzare e attraverso cui possono impegnarsi in questioni sociali, economiche e politiche urgenti. Come afferma Buckingham (2003, pag. 5, in Mihailidis 2009, 20): "Diventare un partecipante attivo alla vita pubblica implica necessariamente l'uso dei moderni mezzi di comunicazione. I media, si sostiene spesso, hanno ormai preso il posto della famiglia, della chiesa e della scuola come principale fattore d'influenza della socializzazione nella società contemporanea". Di conseguenza, i social media possono essere un importante motore dell'impegno civico, sia come luogo di mobilitazione (ad esempio, quando una protesta viene organizzata via Facebook e molte persone interessate ne vengono a conoscenza grazie alla facile diffusione), sia come luogo in cui vengono espresse prospettive che raggiungono un numero elevato di persone che, a loro volta, possono influenzare le decisioni politiche.

b. In che modo la disinformazione e le fake news influenzano le pratiche antidemocratiche?

Negli ultimi tempi, i media sono stati spesso associati alle fake news e all'incitamento all'odio; l'argomentazione è che i media (e in particolare i social network) siano un luogo in cui spadroneggiano disinformazione, odio e diffusione di fake news. Sebbene tali fenomeni si verificano, alcuni autori sottolineano il rischio di considerare i media come qualcosa che provoca solo effetti negativi sulla popolazione (il cosiddetto approccio "basato sull'effetto") (Mihailidis 2009). L'educazione mediatica, infatti, non dovrebbe limitarsi a contrastare gli effetti negativi dei media, ma piuttosto a considerare i media come una parte importante della vita sociale e della società (Mihailidis 2009). Di conseguenza, l'educazione mediatica dovrebbe essere incentrata sul pensiero critico e non su quello negativo, in ragione del fatto che i media possono produrre effetti positivi sull'impegno civico e non solo essere considerati una minaccia per la democrazia.

Un'analisi condotta su un campione di 239 studenti, in un contesto sperimentale presso l'Università del Maryland, ha rilevato che gli studenti iscritti ai corsi di alfabetizzazione mediatica sono maggiormente in grado di comprendere, valutare e analizzare le informazioni dei media, pur esprimendo opinioni più negative sui media.

“La ME (media education) si articola in: educazione con i media, considerati come strumenti da impiegare nei processi educativi generali; educazione ai media, riferita alla comprensione critica dei media intesi come strumenti, ma anche come linguaggio e cultura; educazione per i media, rivolta all'istruzione e alla formazione di specialisti.” (Fornasari 2020, 191).

I media online sono diversi da quelli tradizionali sotto molti aspetti, ma probabilmente il più importante è il fatto che la distinzione tra creatori e consumatori di media diventa meno netta, dato che al momento tutti rivestono come minimo il ruolo di co-creatori di messaggi mediatici: “il web può essere visto come uno spazio e uno strumento di costruzione e scambio di significati, soprattutto per i più giovani, cresciuti a contatto con il web e il mondo digitale fin dall'infanzia. [...] Oggi un lettore non è solo un lettore, ma un autore, un produttore di forme culturali da socializzare attraverso l'editoria.” (Fornasari 2020, 190-192).

Già nel 2001 Prensky aveva coniato la distinzione tra nativi digitali e immigrati digitali; mentre i primi sono le giovani generazioni che hanno cominciato molto presto ad interagire nell'ambiente online/tecnologico, i secondi sono coloro che sono stati educati prima dell'avvento dei media online e che vi ricorrono senza esservi stati prima introdotti a livello sociale. Suggestisce che la gamification è la strada da seguire come approccio alle riforme educative: i nativi digitali hanno modi diversi di elaborare le informazioni e il sistema educativo deve adattarsi ai loro punti di forza e alle loro esigenze.

Esiste quindi una relazione complessa tra i media (e l'educazione mediatica) e l'impegno civico. Questa relazione può assumere diverse forme:

- Le persone attive sui social network possono contribuire alla mobilitazione dei loro coetanei in termini di impegno civico: sono infatti molte le proteste o cause di beneficenza che sono state promosse efficacemente attraverso i social network; un potenziale aspetto negativo è che i social network possono essere altrettanto efficaci nel mobilitare le persone a partecipare al sostegno di cause non democratiche (per esempio, anche le idee di estrema destra possono essere promosse attraverso i social network, così come i messaggi misogini possono trovare un ampio pubblico in questo mondo)
- Le persone più informate dal punto di vista dell'educazione mediatica sono in grado di distinguere tra fake news e notizie autentiche, contribuendo così a una discussione consapevole su qualsiasi questione controversa che possa dividere la società in un determinato momento
- L'educazione mediatica offre inoltre agli utenti dei social network le informazioni e le competenze necessarie ad assumersi un impegno civico e persino a svolgere il ruolo di influencer

c. In che modo le competenze mediatiche fondamentali sono associate all'impegno civico?

La disinformazione e le fake news sono dannose per le società democratiche. Un pubblico dis informato non avrà una comprensione adeguata di ciò che gli accade intorno: questo offrirà a sua volta l'opportunità alle forze populiste o antidemocratiche di ottenere maggiore sostegno. Ad esempio, le dicerie sulla scarsità di carburante all'inizio della guerra in Ucraina hanno creato un'isteria di massa in diversi Paesi, che ha a sua volta esercitato inutili pressioni su governi che stavano già combattendo una crisi internazionale. Anche le fake news sui presunti comportamenti aggressivi dei rifugiati in diversi Paesi europei, o le palesi menzogne sulla pedofilia di alcune minoranze sessuali hanno contribuito all'odio contro le minoranze in molti paesi, sebbene le informazioni presentate fossero totalmente false (per maggiori informazioni su questo argomento, consultare questo link). Inoltre, nel contesto della recente guerra in Ucraina, le fake news sono una strategia popolare utilizzata dal governo russo per disinformare le persone in altri paesi (e in Russia): bombardare continuamente il pubblico di menzogne riguardanti gli obiettivi dell'invasione russa in Ucraina (come la denazificazione del Paese) ha generato un certo sostegno nei confronti della Russia, anche se non c'era nulla di vero nei messaggi trasmessi dal Cremlino.

Il ruolo deleterio che la disinformazione e le fake news svolgono nel contesto delle società democratiche è legato al modo in cui la democrazia stessa viene intesa e anche alla solidità di un sistema democratico. Ad esempio, i casi precedenti dimostrano come le dicerie sulle minoranze sessuali erroneamente dipinte come pedofile abbiano aperto le porte alla disinformazione in Romania, dove la comprensione e l'informazione sulle minoranze sessuali sono limitate, mentre un discorso del genere non avrebbe avuto un seguito simile nei paesi nordici, in Spagna o nel Regno Unito, dove la società ha una comprensione molto più chiara dell'argomento.

L'impegno sociale e politico implica essere attivi sia online che offline, al fine di proporre qualcosa di nuovo nel programma politico o di porre rimedio a qualcosa che si ritiene sbagliato. Tuttavia, le fake news e la disinformazione possono creare contesti di comunicazione che promuovono idee che creano divisioni o addirittura odio nei confronti di particolari gruppi. Ad esempio, presentare la comunità LGBTQ+ come una minaccia ai valori tradizionali, alla sicurezza dei bambini, alla cultura nazionale o persino alla sicurezza dello Stato (per maggiori informazioni, consultare [questo](#) documento del Parlamento europeo) può innescare diversi tipi di coinvolgimento che possono portare a risultati negativi (come il bullismo o la discriminazione).

L'impegno civico presuppone l'adesione a determinati valori e principi politici. Quando tali valori (liberali) vengono dissociati dalla concezione comune di democrazia, l'impegno civico può apparire come un'iniziativa autentica quando in realtà non lo è, poiché si discosta dai valori e dai principi democratici fondamentali.

CASI STUDIO

Vediamo due casi studio in cui persone e aziende sono state bersaglio di disinformazione e fake news nel campo dello sport.

Fox rifiuta di trasmettere le partite della NFL a causa delle proteste



Una fake news sosteneva che Fox Sports avrebbe sospeso la trasmissione delle partite della NFL finché i giocatori avessero continuato a inginocchiarsi durante Star-Spangled Banner, cosa che chi ha seguito il football su quel canale in quell'occasione sa essere chiaramente falsa.

Il titolo pubblicato il 24 settembre 2017 su TheLastLineOfDefense.org recitava: "Ultima ora: Fox Sports sospende la trasmissione delle partite della NFL 'finché i giocatori non rispetteranno la bandiera'". Gli utenti di Facebook hanno segnalato il post come potenzialmente falso, nell'ambito dell'impegno preso dal famoso social network nella lotta contro le fake news. Nel post si legge che il Presidente Donald Trump ha chiesto su Twitter che i giocatori della NFL "smettano di mancare di rispetto alla nostra bandiera e al nostro Paese" inginocchiandosi durante l'inno nazionale per protestare contro il razzismo in America. Trump avrebbe incoraggiato la sospensione del contratto dei giocatori che si fossero rifiutati di alzarsi in piedi.

Fonte:

Gillin, Joshua. "Fox still broadcast NFL games after protests, despite fake news claims". Politifact The Poynter Institute. <

<https://www.politifact.com/factchecks/2017/sep/25/thelastlineofdefenseorg/fox-still-broadcast-nfl-games-after-protests-despi/>>. Web. 15 Feb.2023

Ulteriori letture:

Sports Illustrated, "NFL, networks win in extended rights deal," Dec. 15, 2011

PolitiFact, "If you're fooled by fake news, this man probably wrote it," May 31, 2017

Donald Trump, tweet, Sept. 24, 2017

YouTube, "Pete Hegseth: America is the 'least racist' country 'in the history of human kind'," Sept. 24, 2017

Fake news e tragedie del mondo del calcio: il profitto viene prima della verifica delle informazioni



Photo: AtilaTheHun from Manchester, England - Flickr

I media hanno iniziato a diffondere la notizia che Cristiano Ronaldo avesse donato 3 milioni di euro per i soccorsi dopo il tragico incidente aereo in cui è morta quasi tutta la squadra brasiliana della Chapecoense. Nel giro di poche ore, la notizia si è diffusa a macchia d'olio, in quanto un utente dietro l'altro l'ha condivisa sui social network come se fosse un dato di fatto, indubbiamente scatenando ulteriori retweet e condivisioni. Il problema è che Ronaldo non ha detto nulla del genere e non ci sono fonti legittime che attestino quello che sarebbe certamente stato un gesto ammirevole.

Fonte:

Sherwin, Neil. "Fake news and football tragedy – profit first, fact check later." Back Page Football. <<http:// backpagefootball.com/fake-news-football-tragedies-profit-first-fact-check-late/112688/>> Web. 15 Feb. 2023.

Il caso di misinformazione legato alla positività al coronavirus di Wu Lei

Il caso del contagio del calciatore cinese Wu Lei è uno degli esempi che illustra come gli atleti professionisti, seguiti e presi a modello da milioni di persone, siano stati oggetto di misinformazione condivisa su tutti i media.

Il 20 marzo 2020, la squadra spagnola della Liga RCD Espanyol ha confermato che sei membri della squadra (un allenatore e cinque giocatori) erano risultati positivi al COVID-19, compreso l'attaccante cinese Wu Lei. La notizia è diventata improvvisamente uno dei temi di tendenza su Weibo, noto anche come la versione cinese di Twitter, totalizzando più di 365.000 commenti sulla piattaforma (Tang, 2020).



Il 24 marzo, Red Star News, un'app cinese di notizie, ha riferito che Wu era guarito dal COVID-19 e che era risultato negativo (Hu, 2020). Il giornalista ha riferito che la fonte della notizia era l'esperto giornalista sportivo spagnolo Thomas Guasch. Tuttavia, la notizia è stata rapidamente smentita dal team di Wu sui social network. Il caso di Wu Lei è un buon esempio per indicare come la mancanza di fact-checking abbia causato la diffusione di informazioni errate su diversi media. La notizia sulla diagnosi da COVID-19 di Wu Lei si basava sul resoconto di una giornalista la cui fonte non era un referente a diretto contatto con Wu Lei o con la sua squadra, bensì un altro giornalista. In assenza di un'altra fonte per verificare i fatti, la storia è diventata un caso di misinformazione che ha causato per lo più una situazione di confusione.

Fonte:

Li, Bo, and Olan Scott. "Fake News Travels Fast: Exploring Misinformation Circulated Around Wu Lei's Coronavirus Case". *International Journal of Sport Communication* 13.3 (2020): 505-513. < <https://doi.org/10.1123/ijsc.2020-0056>>. Web. 15 Feb. 2023.

Ulteriori letture:

Hu, M. (2020, March 25). Exclusive news: Wu Lei will train at home after the test result turns negative, and he has not been informed the time for training and competition. Red Star News. Retrieved from <https://new.qq.com/omn/20200325/20200325A0QNEW00>
Tang, H. (2020, March 31). "武磊确诊"登上微博热搜第一，球迷在武磊微博下留言祝福平安 ["Wu Lei diagnosed" ranked No. 1 trending topic on Weibo, fans left messages on Wu Lei's Weibo and wish him safe]. 上游新闻 [Shangyou News]. Retrieved from https://www.cqcb.com/sports/2020-03-21/2274527_pc.html

Altri casi di studio:

https://datasociety.net/pubs/oh/DataAndSociety_CaseStudiesMediaManipulationAndDisinformationOnline.pdf



Come creare fake news

1

In questa fase, si sceglie il tema della fake news che si vuole redigere (scientifica, politica, ecc.).

2

Una volta scelto il tema, occorre trovare notizie e argomentazioni da distorcere. Si possono ad esempio trovare articoli sull'argomento ed estrapolare alcune affermazioni dal contesto, stravolgerle, ecc.

3

Per produrre una fake news si può seguire lo schema tipico delle fake news:

- La storia deve essere inaspettata e/o scioccante.
- Occorre sapere a chi ci si vuole rivolgere, qual è il pubblico di cui si vuole attirare l'attenzione.
- Per quanto riguarda la presentazione visiva, si può semplicemente scrivere un articolo in Microsoft Word o utilizzare un generatore di fake news per rendere il pezzo "adatto ai media". Ecco alcuni link:

<https://breakyourownnews.com/>,

<https://www.thefakenewsgenerator.com/>,

<https://www.worldgreynews.com/add-news>.

4

Presentare e valutare: ogni gruppo presenta a turno la propria o le proprie fake news. Gli altri partecipanti esprimono la propria opinione.



Riflessione:

- Perché la credibilità è importante? Come posso giudicare la credibilità delle informazioni online?
- Come posso riflettere sui miei pregiudizi quando indago su questioni civiche?
- Come posso capire e analizzare la presentazione visiva di questo tipo di informazioni online?
- Come faccio ad analizzare un argomento e a presentare ciò che ho scoperto?



Ulteriori letture:

- The Conversation, [The Term 'Fake News' Is Doing Great Harm](#)
- Mind Over Media, [Analyzing Contemporary Propaganda](#)
- Intelligencer, [With Social Media Disinformation, What – and Who – Should We Be Afraid Of?](#)
- American Psychological Association, [Controlling the Spread of \(Covid\) Misinformation](#)
- Data & Society, [Why influence matters in the spread of misinformation](#)

<https://mashable.com/article/conspiracy-theory-debunkers-tiktok-misinformation>

MODULO II: INFLUENZARE TRAMITE ELEMENTI VISIVI

Questo capitolo si concentra su come gli elementi visivi possano influenzare il pubblico e sui diversi modi di partecipare alla conversazione pubblica utilizzando elementi come meme, foto e immagini. Questo capitolo illustra diversi modi per giocare e divertirsi con i contenuti visivi in diversi contesti sociali e testuali.



Le informazioni visive come foto, video, gif e tutti i tipi di materiale che richiamano l'attenzione tramite immagini, sono un modo molto efficace per inviare messaggi e influenzare il comportamento, le convinzioni e gli atteggiamenti delle persone. I meme e le emoji rappresentano un fenomeno sociale di portata mondiale, che trae la sua forza dall'interesse degli esseri umani nei confronti di aspetti visivi come i colori, i caratteri grandi, gli oggetti in movimento e le immagini. È anche importante capire i meccanismi di diffusione dei messaggi: più like (o click) ottiene l'immagine, più gli algoritmi ne favoriranno la diffusione. Questo può anche portare a un nuovo problema: alcune persone potrebbero considerare i messaggi più diffusi come affidabili senza interrogarsi sulla loro attendibilità.

A volte il messaggio del contenuto visivo può rappresentare un caso di dis- o misinformazione. Ad esempio, alcuni dank meme (ovvero meme dall'aspetto non curato e dal contenuto poco chiaro) vanno considerati soggettivi e anonimi, proprio come le scritte o i graffiti sui muri. Ognuno ha la responsabilità di valutare quali contenuti sono di proprio interesse e contengono un messaggio da condividere.

Sebbene i contenuti visivi facilitino l'acquisizione di informazioni e offrano spunti di conversazione, tutti dovrebbero poter avere accesso a informazioni ufficiali e attendibili: in molti Paesi o società le persone non si fidano delle informazioni ufficiali e si informano quindi attraverso contenuti visivi, WhatsApp o social network.

Le piattaforme offrono da un lato la possibilità a chiunque di prendere parte alla discussione online, ma dall'altro hanno anche generato un altro problema: ora tutti possono pubblicare qualsiasi cosa in forma anonima, aspetto che spesso si traduce nella diffusione di disinformazione.

I contenuti visivi possono essere visti come codici da decifrare. I meme sono divertenti e spiritosi, ma possono anche veicolare un messaggio importante e più complesso: l'interpretazione dei meme richiede tempo e riflessione per riconoscerne lo scopo e inquadrarne il messaggio nell'attuale contesto politico o sociale.



Is it "Fake News"?

Who is the author? Is it biased? Can you cross check the information to verify it? Is it satire?

SOURCE: QUICKMEME



Not sure If I hate football...

Or just football fans

I meme e i contenuti visivi del web non rappresentano la verità assoluta, ma uno specchio della società in un determinato momento. Il loro scopo e significato devono essere esaminati con occhio critico, proprio come i messaggi di altre fonti mediatiche. È importante capire le varie modalità con cui le immagini influenzano le persone e perché ci lasciamo trarre così facilmente in inganno dai richiami visivi.

Più i meme, i video o le gif suscitano reazioni tra gli utenti dei social network, più vengono condivisi e più si diffondono. I contenuti visivi vengono realizzati con il fine di attirare la nostra attenzione e far passare il messaggio di chi li crea. E il modo più semplice di attirare l'attenzione è quello di suscitare reazioni emotive.

I meme sono generalmente divertenti, ma spesso contengono anche commenti politici o sociali incisivi. I meme e le immagini sono fortemente legati alla società: politica, crisi, comportamenti, paure, credenze ed emozioni.

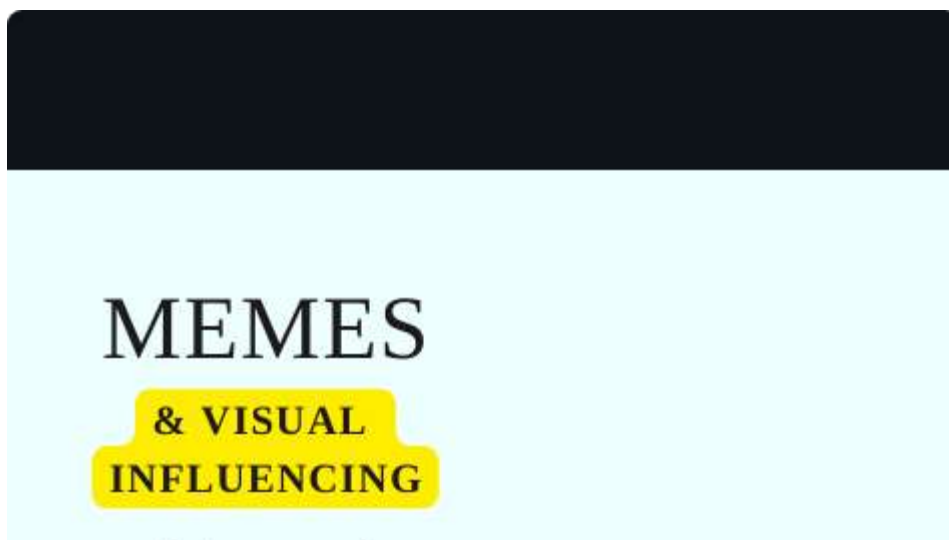
Non è sempre prevedibile quale meme o contenuto visivo risveglierà l'interesse dell'utenza. A volte un meme piace solo a un gruppo selezionato di persone, mentre altre volte diventa virale e si diffonde in tutto il mondo. La responsabilità delle società di elaborazione dati è indiscutibile: gli algoritmi dominano i percorsi seguiti dai messaggi. Poiché il messaggio che veicolano è strettamente legato all'attualità, i meme di solito non rimangono sulla cresta dell'onda a lungo. Ad esempio, la satira politica perde il suo potere se il governo o le parti interessate non agiscono come previsto. Se prendono decisioni "migliori" di quanto si pensasse (dal punto di vista dell'ideatore del meme), allora la critica perde la sua efficacia. I meme raggiungono rapidamente l'attenzione delle persone, e altrettanto rapidamente spariscono. Ciò che si fa oggi verrà facilmente dimenticato l'indomani, e nessuno sa quale immagine cavalcherà l'onda del domani.

Un contenuto visivo efficace può essere realizzato praticamente da chiunque, non è necessario che l'ideatore sia un professionista. La popolarità dei meme si basa su tutt'altri aspetti. Di solito è una questione di tempismo: alcuni contenuti toccano un punto vivo dell'attualità e danno al pubblico la possibilità di ridere su questioni complicate o difficili. Allo stesso tempo è anche importante essere consapevoli di quanto un argomento sia delicato in modo da non offendere nessuno.

Il messaggio visivo ha sempre bisogno di qualcuno che voglia promuovere la causa in questione: colui che ha un'idea, crea l'immagine e trasmette il messaggio. Per questo abbiamo bisogno di spazi sicuri in cui i giovani possano osare nel raccontare la loro storia e partecipare al dibattito civico.

I contenuti visivi possono funzionare come arma per aumentare l'odio o la paura, ma possono anche opporsi con forza alla negatività. Le rappresentazioni visive sono anche un modo semplice per invitare gli altri a prendere parte attiva nell'impegno civico, condividendo un messaggio di amore, parità e diversità nella società.

INFLUENZARE CON I MEME E CON ELEMENTI VISIVI



MANIPOLAZIONE FOTOGRAFICA



Foto a destra: Fonte: <https://www.si.com/nfl/2017/09/30/image-michael-bennett-burning-us-flag-circulating-social-media-is-fake>; left photo: Source: <https://www.wired.com/story/that-flag-burning-nfl-photo-isnt-fake-news-its-a-meme/>

Un'immagine manipolata di Michael Bennett dei Seattle Seahawks che brucia la bandiera americana, diventata immediatamente virale. Un membro della pagina Facebook "Vets for Trump" ha postato una foto del defensive end dei Seattle Seahawks Michael Bennett che balla in uno spogliatoio, tenendo allegramente in mano una bandiera americana a brandelli. La didascalia recitava: "#Seattleseahawks - niente più NFL". La foto era falsa, ma questo dettaglio non ha avuto alcuna rilevanza: nel giro di un giorno ha totalizzato più di 10.000 condivisioni, like e commenti da parte di persone infuriate di tutto il Paese. "Magari si desse fuoco alla gamba", ha scritto una donna, "di sicuro brucerà all'inferno".

Fonte: <https://www.wired.com/story/that-flag-burning-nfl-photo-isnt-fake-news-its-a-meme/>

La manipolazione delle foto è antica quasi quanto la fotografia stessa, ma la tecnologia moderna l'ha resa comune e facile da fare. Utilizzando un software di fotoritocco, quasi tutti possono apportare notevoli modifiche a un'immagine, dalla regolazione dei colori e dell'illuminazione all'aggiunta e alla rimozione di elementi. Ecco perché occorre sempre avere un occhio critico nei confronti delle immagini che si trovano sui media.

Il problema della manipolazione delle foto



Ma per le immagini destinate a mostrare la realtà dei fatti, la manipolazione può creare grossi problemi. Sebbene i media siano soliti apportare modifiche di ridotta entità come ritagli o regolazione dell'illuminazione, non è etico che i giornalisti modifichino una foto in modo da cambiarne il significato o fuorviare gli spettatori. Sebbene questa pratica non si verifichi spesso sui media ufficiali, esistono molte fonti di informazione meno affidabili che non esitano a modificare le foto per attirare l'attenzione dell'utenza. Anche gli utenti dei social network possono darsi una bella ritoccata digitale con il minimo sforzo. Utilizzando gli strumenti di editing e i filtri per le immagini integrati in varie app, gli utenti possono acquisire l'aspetto che vogliono in pochi istanti.

Ma poiché vengono presentate come reali, queste immagini modificate possono influire sulla nostra salute mentale. Vedendo costantemente immagini di persone artificialmente impeccabili, alcuni di noi possono iniziare a credere che si tratti di immagini autentiche con ideali inverosimili dei quali non potranno mai essere all'altezza. Questo tipo di pensiero nocivo può portare a problemi di salute mentale ed emotiva di ogni tipo.

INQUADRATURA E RITAGLIO



Un famoso esempio di distorsione della realtà dovuta al ritaglio (Fonte: AP Photo/Itsuo Inouye)

Quali sono le differenze tra le foto? Qual è l'effetto?

Individuare i falsi

La manipolazione delle immagini non è una tecnica nuova. Ma oggi l'editing delle immagini non è più accessibile solo ai professionisti. Chiunque può scaricare un'applicazione sul proprio telefono e dedicare uno o due minuti a perfezionare un proprio selfie.

Le nuove tecnologie renderanno sempre più difficile valutare le informazioni a cui siamo esposti. Per questo è importante costruire e aggiornare costantemente la nostra alfabetizzazione.

Ecco alcuni suggerimenti per la valutazione delle immagini:

- Cosa senti istintivamente? L'immagine (o il video) ti fa mettere in discussione la realtà dei fatti?
- Questa immagine è già stata pubblicata in precedenza? Chi altro ha postato questa immagine? Quali sono i titoli utilizzati per descrivere l'immagine? Effettua una ricerca inversa per verificare in che contesti online è apparsa l'immagine.
- L'immagine contiene segni di modifica? Ci sono sbavature intorno agli oggetti presenti nell'immagine? Arti aggiuntivi o edifici visibili a metà? Se la scena è all'aperto, presta attenzione all'illuminazione. Le ombre sono al posto giusto?

È importante mantenersi aggiornati sulle tecnologie di elaborazione delle immagini, come quelle elencate in questo pratico articolo di Digital Trends: "How Do you Tell if a Photo is Photoshopped? 9 Ways to Spot a Fake Photo" (Come capire se una foto è stata ritoccata con Photoshop? 9 modi per riconoscere una foto falsa)

Altri esempi

Un altro esempio importante è questa fotografia scattata da Brian Walski nel 2003 e pubblicata sulla prima pagina del Los Angeles Time. Le due foto superiori sono state combinate per creare la terza foto che è stata pubblicata sulla prima pagina del New York Times. Quando l'utenza ha commentato che gli individui sullo sfondo sembravano apparire più di una volta, il creatore delle fotografie, Brian Walski, ha ammesso di aver sovrapposto le foto per ottenere un risultato migliore.



Source: <https://petapixel.com/2010/07/05/controversy-crops-up-over-economist-cover-photo/>

Source: http://www.chicagotribune.com/news/photo/chi-080710-photo-fakes-photogallery,0,4231467.photogallery?index=chi-fake_walski20080710142803



MODULO III: LIMITAZIONI ALLA LIBERTÀ DI PAROLA E INCITAMENTO ALL'ODIO



INCITAMENTO ALL'ODIO E LIBERTÀ DI ESPRESSIONE

È importante considerare i giovani non solo come consumatori di media, ma anche come creatori. Ogni giovane è un creatore di contenuti e ha messaggi da trasmettere: lo fa attraverso varie piattaforme, la più comune delle quali è rappresentata dai social network. Non va inoltre trascurato il fatto che la possibilità di accedere a nuove informazioni e conoscenze e di esprimersi sia un prerequisito fondamentale per il funzionamento di una società democratica. Ma per partecipare davvero, i giovani devono conoscere i loro diritti in termini di informazione ed espressione. Ma cosa si intende esattamente per libertà di espressione e libertà di informazione?

Sia le norme internazionali, come quelle del Consiglio dei diritti umani delle Nazioni Unite, sia le leggi nazionali dei paesi democratici garantiscono il nostro diritto alla libertà di espressione, il che significa che il governo non ha il diritto di vietarci di dire ciò che vogliamo e di scrivere ciò che desideriamo o in cui crediamo. Questo è uno dei principi fondanti dei paesi democratici: il diritto alla libertà di parola, ma anche la libertà di accesso alle informazioni (libertà d'informazione). La libertà di parola garantisce a tutti i cittadini, indipendentemente dal loro background e dalle loro preferenze, la libertà di criticare il governo e di esprimere il proprio pensiero senza timore di essere censurati o perseguitati. Questo diritto si applica sia alle informazioni o alle idee che vengono accolte favorevolmente o considerate inoffensive, sia a quelle che offendono, sconvolgono o disturbano il governo o qualsiasi gruppo facente parte della popolazione.

La libertà d'informazione è definita come il diritto di cercare, ricevere e condividere informazioni. E questo è fortemente collegato alla libertà di espressione: se le persone non hanno accesso alle informazioni, è difficile pensare che possano dare un contributo significativo a una società democratica, condividendo opinioni preziose e diverse tra loro.

La libertà d'informazione impone al governo di agevolare l'accesso dei cittadini alle informazioni in possesso dei funzionari pubblici, dei decisori o degli enti privati che svolgono attività di interesse pubblico. La libertà d'informazione è sinonimo di una buona responsabilità di governo in termini di governance, poiché i cittadini possono verificare l'operato del governo e prendere decisioni più consapevoli quando votano per i loro rappresentanti o per importanti decisioni pubbliche.

Sebbene il concetto di libertà di espressione possa risultare abbastanza semplice, esistono in realtà complesse linee di demarcazione che possono essere tracciate intorno a quali tipi di espressione vengono tutelati e in quale contesto, linee di cui i giovani dovrebbero essere a conoscenza.



E le tempistiche di internet rendono questi confini ancora più complicati. Internet è uno strumento eccezionale per la libertà di espressione, che offre la possibilità di condividere idee e opinioni in una modalità più ricca che mai. Nel frattempo, il termine “espressione” ha acquisito una definizione più ampia: l'espressione di opinioni, idee o emozioni, non solo verbalmente ma anche attraverso altre forme come immagini, video o suoni. Tuttavia, non si tratta di un contesto privo di problemi. I giovani possono talvolta imbattersi in contenuti online che potrebbero trovare offensivi o che potrebbero “oltrepassare il limite”.

Ma come si fa a tracciare una linea di demarcazione tra l'offensivo e il fuori luogo e il diritto garantito dal principio della libertà di parola? Innanzitutto, è molto importante che i giovani sappiano che la libertà di espressione non equivale al diritto di offendere. La libertà di espressione è un diritto di tutti, ma comporta alcune restrizioni: l'odio, che costituisce un incitamento alla discriminazione, all'ostilità o alla violenza, è vietato dalla legge (Gagliardone, Gal, Alves, e Martinez, 2015).

Di conseguenza, l'incitamento all'odio è un concetto chiave che può mettere in discussione i limiti della libertà di parola o di espressione. L'incitamento all'odio può essere descritto come un tipo specifico di espressione che può mettere a repentaglio la sicurezza, la salute, la morale o la reputazione, e talvolta può anche trasformarsi in un atto violento che viola gli altrui diritti umani (Keen e Georgescu, 2016).

In conformità ai diritti umani internazionali, molte forme di incitamento all'odio non possono essere oggetto di limitazioni: si tratta del sottogruppo dell'odio e dell'intolleranza “leggera”. Tuttavia, nelle sue forme più estreme, quando l'odio è in grado di provocare danni agli individui o alla società, l'incitamento all'odio diventa illegale. Perché infatti “occorre trovare un equilibrio tra il permettere alle persone di esprimere i propri pensieri interiori e il garantire che ciò non pregiudichi i diritti degli altri o non causi danni maggiori alla società” (Keen e Georgescu, 2016, pag. 162). L'incitamento all'odio può riguardare razza, etnia, colore della pelle, lingua, nazionalità, credo religioso o la sua mancanza, sesso, identità di genere, orientamento sessuale, convinzioni politiche, status sociale, età, salute mentale, disabilità, malattia, essere di origine rom o rifugiati.

In conclusione, è possibile aiutare i giovani a capire cosa si intende per incitamento all'odio utilizzando questo importante criterio: osservare l'impatto del contenuto sul gruppo preso di mira, e quanto i contenuti possano portare a violenza irragionevole, verbale o talvolta fisica, contro gruppi definiti dalla loro razza, etnia, religione, orientamento sessuale, genere o altre caratteristiche.

Per chi desidera saperne di più su come combattere l'odio online, consigliamo la lettura di questo libro: E. Keen e M. Georgescu, Bookmarks: Manuale per combattere i discorsi d'odio online attraverso l'educazione ai diritti umani, edizioni rivista del 2016, disponibile al link <https://rm.coe.int/168065dac7>.

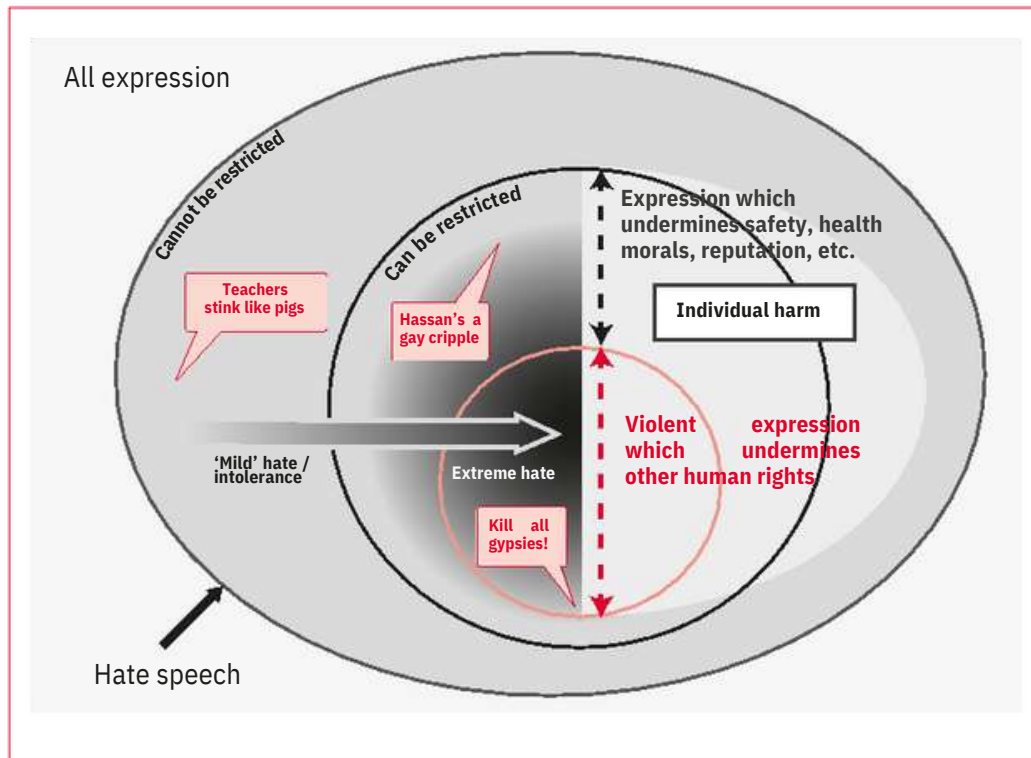


TERMINOLOGIA

Incitamento all'odio: L'incitamento all'odio comprende tutte le forme di espressione che diffondono, incitano, promuovono o giustificano l'odio razziale, la xenofobia, l'antisemitismo o altre forme di odio basate sull'intolleranza, tra cui: l'intolleranza espressa dal nazionalismo aggressivo e dall'etnocentrismo, la discriminazione e l'ostilità nei confronti delle minoranze, dei migranti e delle persone di origine migratoria. (Comitato dei Ministri, Consiglio d'Europa)

Libertà di espressione: Ogni individuo ha diritto alla libertà di opinione e di espressione incluso il diritto di non essere molestato per la propria opinione e quello di cercare, ricevere e diffondere informazioni e idee attraverso ogni mezzo e senza riguardo a frontiere. Articolo 19, Dichiarazione Universale dei Diritti Umani (UDHR)

LIMITI ALLA LIBERTA' DI ESPRESSIONE



Bookmarks – Combating hate speech online through human rights education

Il diagramma mostra le varie categorie di espressione che possono o che devono essere oggetto di restrizioni in base ai diritti umani internazionali. Sei d'accordo con questi limiti e restrizioni? Pensi che si debba limitare di più (o di meno) la libertà di parola?

Quali sono le cause dell'incitamento all'odio

Le cause alla base dell'incitamento all'odio, come definito in Bookmarks, sono gli "stereotipi negativi che spingono a ritenere certi gruppi o individui inferiori, diversi o meno degni di rispetto".

Per questo motivo è necessario un approccio più ampio all'incitamento all'odio, che tenga conto delle sue cause, e che dimostri l'importanza delle attività educative volte a sconfiggere gli stereotipi negativi e i pregiudizi che alimentano l'incitamento all'odio. (Keen & Georgescu, 2016, p.33)

Ma che origine hanno gli stereotipi negativi? Si tratta di una domanda importante sia per gli attivisti che per i sociologi. Alcuni ricercatori hanno spiegato come nel corso della storia alcuni gruppi ne abbiano discriminato altri e come questa discriminazione facesse parte dei sistemi di oppressione. Gli studi hanno preso in esame, ad esempio, le distinzioni di classe, le relazioni tra generi diversi e il colonialismo.

Da questo processo storico sono emerse idee secondo le quali un gruppo fosse superiore/inferiore agli altri e sono stati creati sistemi per giustificare e sostenere queste relazioni sociali ineguali, ad esempio limitando l'accesso all'istruzione sulla base di idee secondo le quali alcuni gruppi sono per natura meno capaci o adatti.

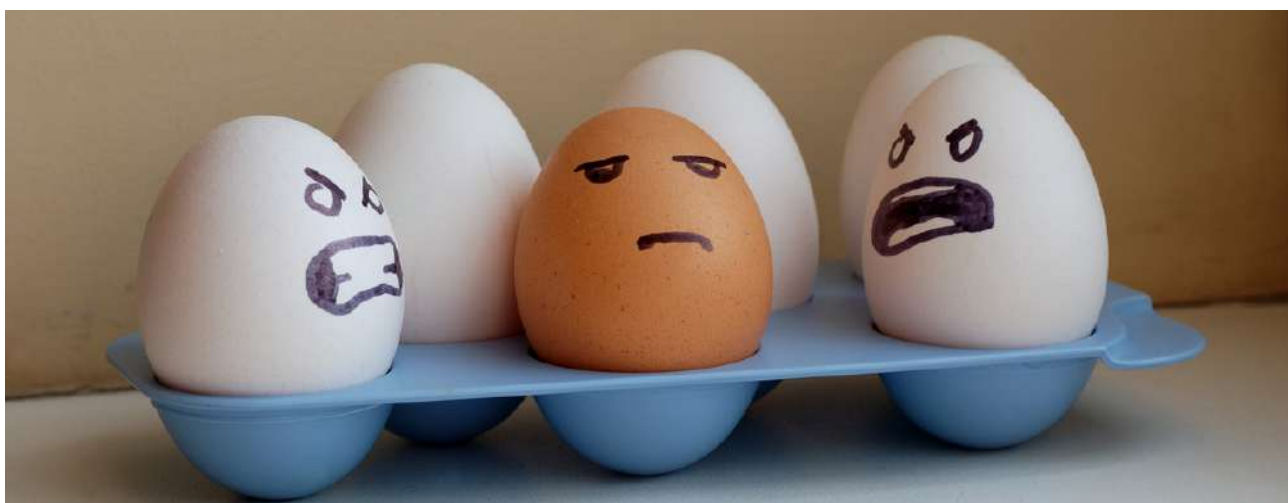
Altri ricercatori hanno sottolineato che il comportamento umano è guidato da un bisogno di sicurezza, identità e libertà. Quando gli esseri umani percepiscono una minaccia e pensano che i loro bisogni possano non essere soddisfatti, reagiscono. Lo fanno formando gruppi che possano assicurare che tali bisogni vengano tutelati e soddisfatti. Le narrazioni sono utilizzate per plasmare l'identità di un gruppo e contengono spiegazioni fondamentali sul perché il gruppo stesso abbia bisogno di protezione. La dicotomia del “noi” contro “loro” sembra rafforzare l'identità e la legittimità dei gruppi. Ecco perché non sempre l'incitamento all'odio adotta modalità di espressione dispregiative o di odio esplicito: talvolta si avvale di espressioni di apprezzamento, ad esempio “l'amore per il nostro paese”, “la purezza della nostra terra” o la “verità delle nostre convinzioni”.

Alcune domande che puoi porti

- Quale legislazione esiste nel tuo paese in materia di incitamento all'odio?
- Quali stereotipi negativi ti sei imbattuto in relazione all'incitamento all'odio?
- Cosa dicono questi stereotipi sul potere e le relazioni sociali nel tuo contesto?

RAZZISMO E DISCRIMINAZIONE

HL'incitamento all'odio deve essere affrontato e combattuto, in particolar modo alla radice. Gli stereotipi e gli atteggiamenti razzisti sono tra i fattori scatenanti dell'incitamento all'odio e quindi sono i primi aspetti su cui agire. Prima di attuare misure preventive, dobbiamo approfondire proprio i fattori scatenanti che portano all'incitamento all'odio.



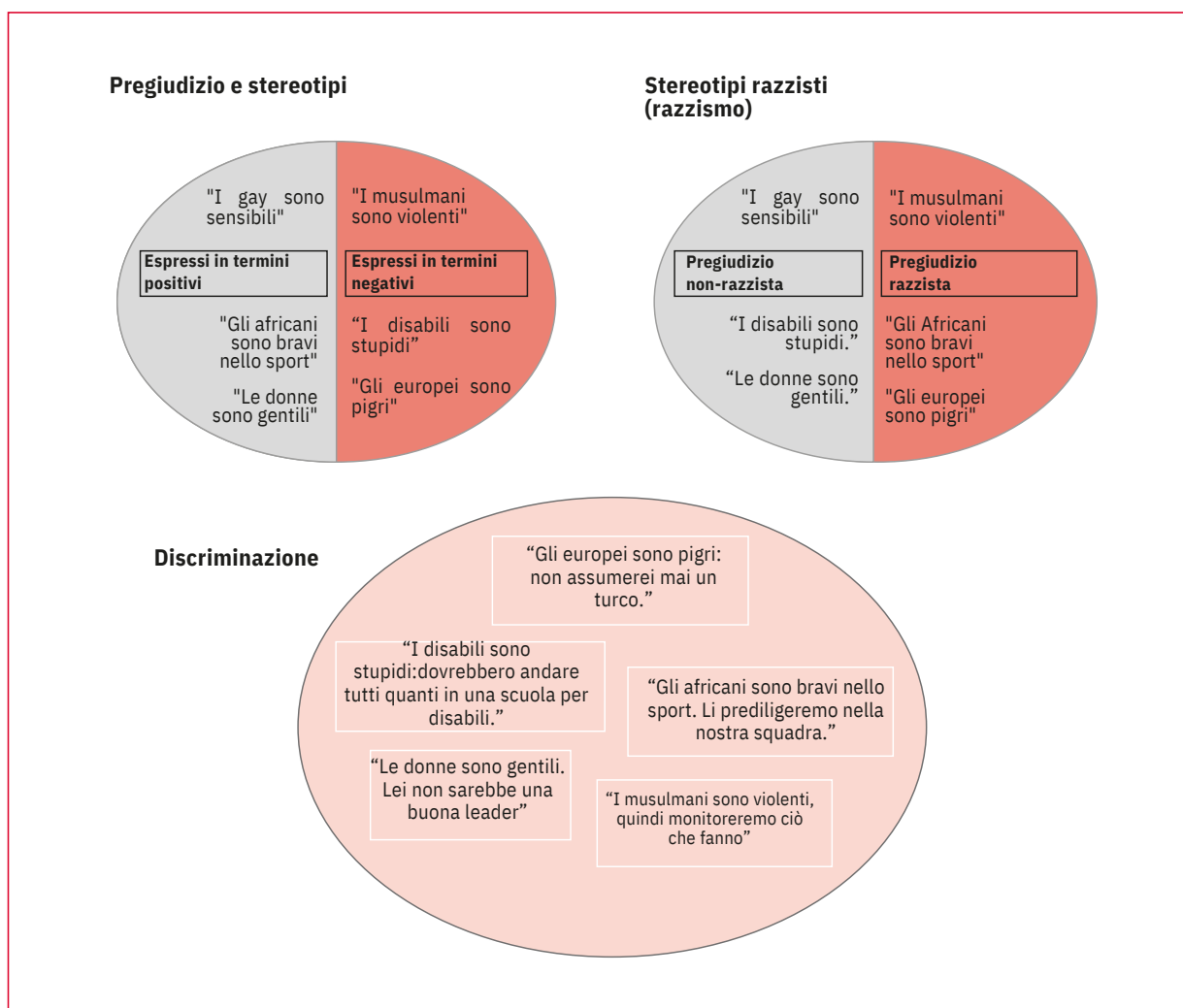
Stereotipi

Secondo il dizionario Collins, "uno stereotipo è un'immagine generale fissa o un insieme di caratteristiche che molte persone credono rappresentino un particolare tipo di persona o cosa". Possiamo concludere che gli stereotipi sono credenze o pensieri condivisi su gruppi particolari e possono essere positivi o negativi e sono generalmente generalizzazioni.

<https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/stereotype>

Pregiudizio

Quando si tratta di definire il pregiudizio, il Collins Dictionary descrive il pregiudizio come "un'avversione irragionevole per un particolare gruppo di persone o cose, o una preferenza per un gruppo di persone o cose rispetto a un altro". Ad esempio, affermazioni come "le donne non possono guidare" o "Le donne sono più emotive degli uomini". (<https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/prejudice>)



Razzismo

"Il razzismo è la convinzione che le persone di alcune razze siano inferiori ad altre e il comportamento che è il risultato di questa convinzione. Il razzismo si riferisce anche agli aspetti di una società che impediscono alle persone di alcuni gruppi razziali di avere gli stessi privilegi e opportunità delle persone di altre razze" (Collins Dictionary, <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/racism>). È importante notare che la "razza" è oggi considerata una classificazione sociale e non biologica. Non sono stati trovati tratti fisici o genotipici comuni a una "razza" e non condivisi da un'altra.

Discriminazione

Il dizionario Collins definisce la discriminazione come "la pratica di trattare una persona o un gruppo di persone in modo meno equo o meno bene rispetto ad altre persone o gruppi".

<https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/discrimination>

CONCATENAZIONE DI CONCETTI



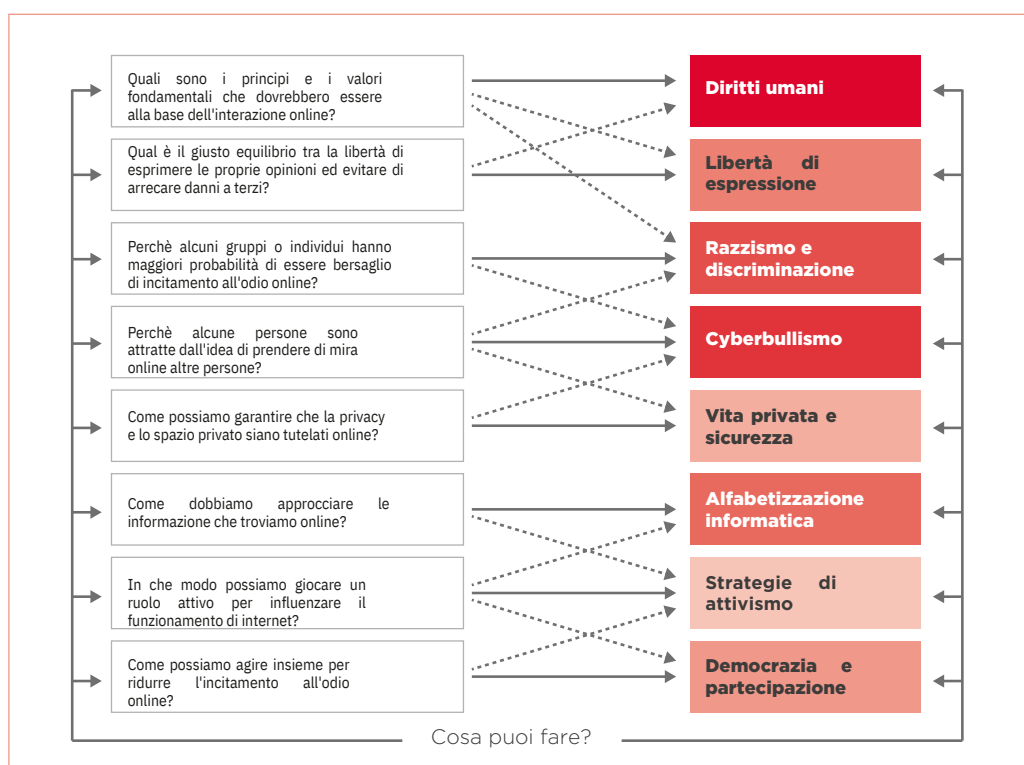
In che modo gli stereotipi possono portare alla violenza e all'odio?



Cosa si può fare?

In caso di dubbio chiediti:

- Qual è lo scopo?
- Cosa incentiva?
- Che effetto ha sulla società?
- Di quale atteggiamento nei confronti delle minoranze è sintomo?
- È umano?
- Incoraggia i reati generati dall'odio?



Lista di possibili azioni attuabili

- Utilizzare i blog e i social network per sensibilizzare le persone su cosa possono fare se sono vittime di incitamento all'odio o se sono testimoni di tali episodi
- Usare il linguaggio dei diritti umani: sensibilizzare sui diritti che ci tutelano online e offline e sul modo in cui i diritti umani si riferiscono all'incitamento all'odio online
- Lasciare commenti su siti che contengono contenuti errati, tendenziosi o razzisti. Inviare domande o reclami agli autori di qualsiasi post che mostri intolleranza o razzismo
- Avviare una conversazione con le persone che usano un linguaggio offensivo: cercare di mostrare loro l'impatto del loro comportamento sugli altri
- Incoraggiare gli altri a ignorare i "troll" se si comportano in modo abusivo
- Segnalare i casi di incitamento all'odio alle organizzazioni e alle istituzioni che si occupano del problema; verificare
- sul sito web della campagna come segnalare i casi di incitamento all'odio sui social network (<https://www.coe.int/en/web/no-hate-campaign/reporting-on-social-media-platforms>) e agli organismi nazionali competenti (<https://www.coe.int/en/web/no-hate-campaign/reporting-to-national-bodies>)
- Boicottare i siti che incitano all'odio e invitare gli altri a farlo
- E molte altre ancora!

CASI STUDIO



L'ala del Liverpool Rinsola Babajide ha dichiarato di aver "voluto spezzare il silenzio" dopo aver ricevuto insulti razzisti sui social network. Il messaggio diceva che "il calcio è uno sport per soli uomini" ed era seguito da un commento razzista.

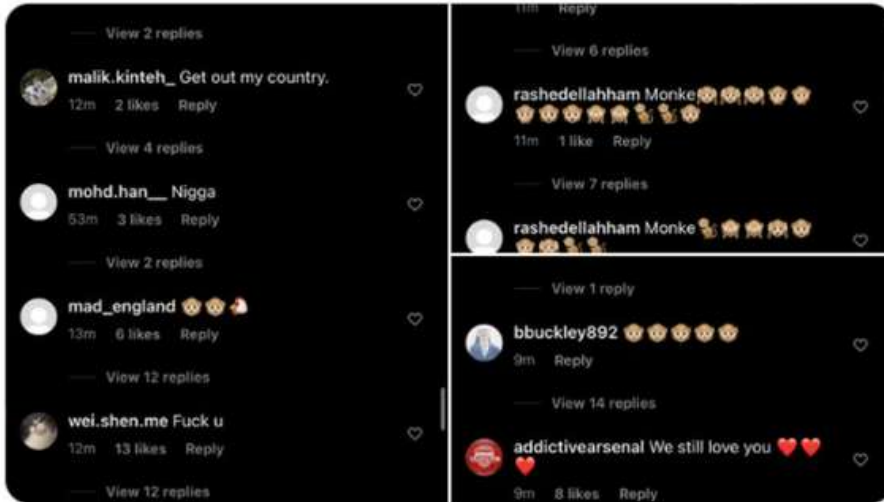
Edleen John, direttrice delle relazioni internazionali e degli affari societari della Football Association e co-partner per la parità, la diversità e l'inclusione, ha dichiarato alla BBC: "È assolutamente ripugnante e inaccettabile che le giocatrici continuino a subire abusi discriminatori online.

È traumatico a livello personale per ogni vittima di abuso, e siamo al fianco di tutte le giocatrici che continuano a essere prese di mira dall'odio online". "La realtà dei fatti è che gli abusi online non hanno conseguenze nel mondo reale e questo deve cambiare il prima possibile. Continuiamo a sollecitare i social network a fare la propria parte, in modo da poter agire contro i colpevoli".

Fonte: <https://www.bbc.com/sport/football/56688983>



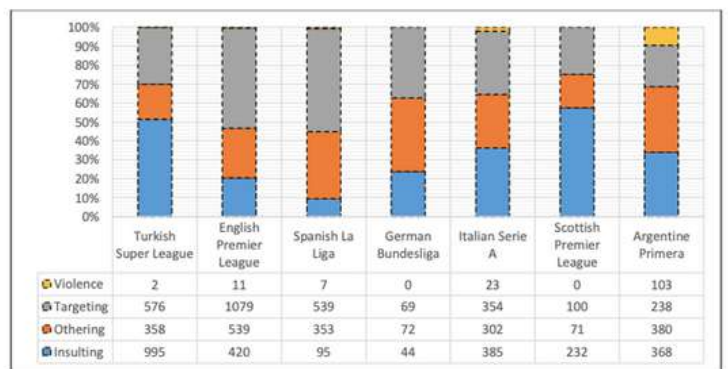
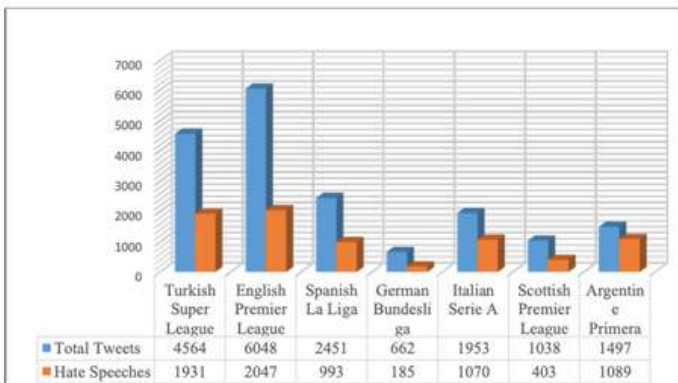
The racist abuse towards Bukayo Saka has started. No words...



12:09 am · 12 Jul 2021

2,307 Retweets 2,855 Quote Tweets 10.2K Likes

Il giocatore dell'Arsenal FC e della nazionale inglese Bukayo Saka ha ricevuto un fiume di insulti razzisti online dopo aver sbagliato i rigori in finale. Un troll, un ventenne dell'Arabia Saudita, ha inviato a Saka una serie di emoji di scimmie su Instagram.



Una ricerca condotta da Okan Kilickaya e Aydin Pekel ha esaminato l'entità e i contenuti di incitamento all'odio condivisi sugli account Twitter ufficiali delle squadre nei derby del calcio mondiale. Lo studio risale al 2019 e mostra la quantità di tweet di incitamento all'odio postati. È emerso chiaramente che i tifosi spesso prendono di mira squadre di calcio, giocatori, allenatori o arbitri con commenti offensivi, umilianti, ingiuriosi o accusatori sui social network. La prima cifra mostra il numero totale di tweet e di tweet contenenti espressioni di incitamento all'odio. La seconda cifra illustra il numero e la distribuzione proporzionale dei tipi di messaggi di incitamento all'odio utilizzati nei derby.

Fonte: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2762566>

ATTIVITÀ

Libertà di espressione in numeri

Quante persone al mondo usano Internet oggi? Il numero di giornalisti detenuti sarà superiore rispetto a dieci anni fa? Troverai risposta a queste e ad altre domande sulla libertà di espressione e di stampa nel mondo grazie ai grafici di andamento visualizzati sullo schermo. Dopo aver ipotizzato l'andamento di un grafico in base alla propria valutazione, l'utente può visualizzare il grafico reale, sul quale il programma fornisce ulteriori informazioni esplicative.

L'obiettivo è riconoscere le tendenze, i dati di fatto e gli sviluppi relativi alla libertà di parola e alla libertà di stampa.

<http://akademie.dw.de/games/graph/>

Affrontare il cyberbullismo

Ti verranno proposti diversi scenari in relazione ai quali dovrai identificare la tua probabile reazione a fronte di vari episodi di bullismo e discutere possibili azioni alternative.

- Non fare nulla
- Rispondere al bullo/ai bulli (ad esempio intavolare una discussione, rispondere a tono o altro. Se non si conoscesse il soggetto, questa opzione potrebbe non essere rilevante).
- Segnalare il comportamento (ad esempio a un insegnante, a un genitore, all'admin del sito o ad altre autorità)
- Altro (ad esempio coinvolgere altri nella discussione, creare un "gruppo di solidarietà", ecc.)

a) Hai ricevuto una serie di e-mail e messaggi abusivi da indirizzi o numeri sconosciuti. Alcuni di questi contenevano minacce: sembra che i bulli ti conoscano. Come agisci?

b) Alcune persone della tua scuola hanno modificato alcune tue foto e le hanno pubblicate online con commenti sgradevoli. Pensi di sapere chi è stato. Come agisci?

c) Un ragazzo straniero si è appena unito alla tua classe. I tuoi amici lo prendono in giro e iniziano a postare battute razziste su di lui sui loro profili social. Continuano a dirti di ritwittare o ricondividere le battute. Come agisci?

d) Un gruppo di ragazzi della tua classe ha diffuso sui social network un pettegolezzo offensivo nei tuoi confronti. Molti dei compagni ora non giocano con te e non ti rivolgono nemmeno la parola. Anche i tuoi amici cominciano a pensare che le voci possano essere vere. Come agisci?

e) L'insegnante racconta alla classe che alcune persone sono vittime di bullismo e che un giovane è stato aggredito mentre tornava a casa da scuola. Chiede a chiunque ne sappia qualcosa di parlarle in privato dopo la lezione. Pensi di sapere chi sia stato, ma hai paura di riferirlo all'insegnante perché hai ricevuto molti messaggi che ti avvertono di non dire nulla. Come agisci?

f) Vedi una ragazza al parco giochi che piange da sola. Sai che gli altri ragazzi la prendono in giro perché ha difficoltà di apprendimento e la chiamano "stupida" e "brutta come uno scorfano". I tuoi amici sono tra quelli che la trattano peggio e spesso ridono di lei quando siete tutti insieme. Come agisci?

Libertà illimitata?

In questa sede esplorerai il concetto di libertà di espressione utilizzando una serie di casi studio. Dovrai decidere come comportarti a fronte di commenti o comunicazioni controversi, abusivi o potenzialmente pericolosi.

1. Un gruppo chiamato "Rivendichiamo la nostra nazione" crea un sito web che proclama "valori tradizionali". Molti post sono razzisti. Il sito attira un gran numero di commenti e si scatena un'accesa discussione. Alcuni interventi contengono un linguaggio molto offensivo, ma esiste una nutrita schiera di utenti che si oppone all'ideologia razzista del sito.

- Ritieni necessaria la rimozione di alcuni di questi contenuti? Se sì, in che misura e perché?
- In caso contrario, cos'altro si potrebbe fare?

2. Nikolay, un politico, usa il suo sito web personale per chiedere lo sgombero di una comunità rom nella sua circoscrizione, incolpandola dell'elevato tasso di criminalità. In seguito ai suoi appelli, si verificano numerosi attacchi contro i Rom in tutto il Paese. La maggior parte dei media inizia a pubblicare contenuti che riguardano i crimini commessi dai rom, ma non i crimini commessi contro di loro.

- Ritieni necessaria la rimozione di alcuni di questi contenuti? Se sì, in che misura e perché?
- Se no, perché? Cos'altro si potrebbe fare?

3. Ella pubblica sul suo profilo pubblico un video che prende in giro le persone disabili, dipingendole come esseri "alieni" incompetenti. Le statistiche del sito mostrano che quasi nessuno ha visto il video e non ci sono commenti da parte degli utenti.

- Ritieni necessaria la rimozione di alcuni di questi contenuti? Se sì, in che misura e perché?
- Se no, perché? Cos'altro si potrebbe fare?

Linguaggio inclusivo

Partecipa al quiz! QR code:



MODULO IV: CREARE NARRAZIONI ALTERNATIVE/PENSIERO CRITICO

Con il giusto supporto, i giovani possono sviluppare il proprio pensiero critico e diventare artefici del cambiamento. Le capacità di pensiero critico e di problem solving consentono ai giovani di analizzare e valutare se le informazioni che ricevono, sia da un individuo che da un'organizzazione, siano giuste, corrette e veritiere.



"La funzione dell'educazione è insegnare a pensare intensamente e a pensare criticamente. Intelligenza più carattere, questo è l'obiettivo della vera educazione. Un'educazione completa dà non solo potere di concentrazione ma obiettivi lodevoli su cui concentrarsi".

Rev. Dott. Martin Luther King, Jr.

Esistono molti progetti concepiti per sviluppare il pensiero critico e le capacità di problem solving dei giovani per consentire loro di indagare e immergersi in argomenti e problemi a cui tengono.

Cos'è il pensiero critico?

Secondo Digipathways.io il pensiero critico può essere "definito come una modalità di ragionamento, su qualsiasi argomento, contenuto o problema in cui il pensatore migliora la qualità del proprio pensiero analizzandolo, valutandolo e ricostruendolo abilmente" (<https://digipathways.io/resources/training-toolkit/critical-thinking-and-problem-solving/>).

Quanto segue, estratto dal Framework P21 per l'apprendimento del XXI secolo, delinea le conoscenze e le competenze che i giovani devono sviluppare per diventare pensatori critici:

- Ragionare in modo efficace
- Utilizzare vari tipi di ragionamento (induttivo, deduttivo, ecc.) a seconda della situazione
- Utilizzare il pensiero sistemico
- Analizzare come le parti di un tutto interagiscono tra loro per produrre risultati complessivi all'interno di sistemi complessi
- Formulare giudizi e prendere decisioni
- Analizzare e valutare efficacemente prove, argomentazioni, affermazioni e convinzioni
- Analizzare e valutare i principali punti di vista alternativi
- Sintetizzare e fare collegamenti tra le informazioni e le argomentazioni
- Interpretare le informazioni e trarre conclusioni basate sull'analisi migliore
- Riflettere criticamente sulle esperienze e sui processi di apprendimento

Che ruolo hanno le narrazioni alternative nel prevenire la discriminazione, la polarizzazione e la radicalizzazione a livello locale?

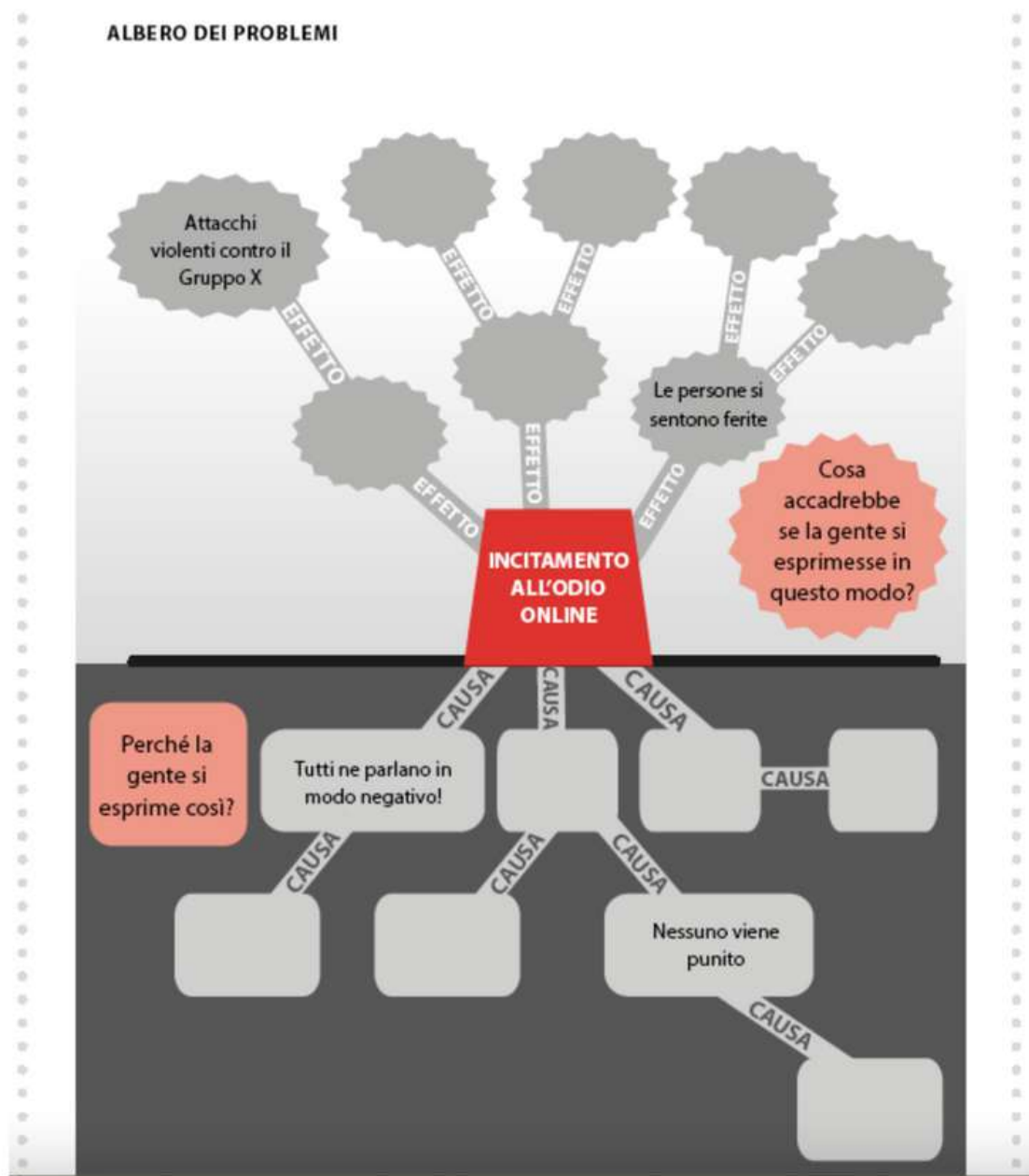


La narrazione alternativa è uno dei diversi approcci “morbidi” per prevenire e reprimere la radicalizzazione alla violenza.

La funzione di una narrazione alternativa è quella di cambiare la direzione di una particolare conversazione, introducendo elementi nuovi laddove finora hanno dominato narrazioni superate, offensive o addirittura apparentemente irrilevanti.

ALBERO DEI PROBLEMI/CONFLITTI

Un albero dei problemi/conflitti è una modalità molto comune utilizzata per comprendere una determinata questione a un livello più profondo.



È più facile da capire con un esempio: un'idea potrebbe essere quella di usare un'affermazione adatta al contesto per spiegare la logica degli alberi, ad esempio: "I giovani sono pigri ed egoisti. Dovrebbero essere esclusi dalla società finché non diventano esseri umani normali".

Quando arriva il momento di costruire gli "alberi", puoi fornire ai partecipanti una copia dello schema ad albero (fotocopiato in formato A3) o chiedere loro di disegnarlo sulla lavagna a fogli. Il secondo metodo darà loro maggiori possibilità di estendere ulteriormente le radici e i rami: questo compito potrà risultare tuttavia più difficile rispetto a compilare un numero prestabilito di caselle. È importante assicurarsi che i gruppi considerino gli effetti sia sugli individui che sulla società.

Affinché l'affermazione venga discussa dai partecipanti, è necessario sostituire la dicitura "Gruppo X" con un gruppo comunemente preso di mira dalla società. Potresti anche prendere ad esempio un caso di cyberbullismo e nominare un individuo immaginario come bersaglio.

Se i partecipanti sembrano aver tralasciato cause o effetti importanti, invitali a prenderli in considerazione. Il seguente elenco costituirebbe uno spunto utile per disegnare i loro alberi. Potrebbero infatti valutare se i fattori o gli attori dell'elenco abbiano una qualche relazione con il problema e in quale parte dell'albero potrebbero essere inseriti:

- Media
- Politici/figure pubbliche
- Incitamento all'odio offline
- Scarsa interazione tra il Gruppo X e il resto della società
- Pressione del gruppo dei pari
- Discriminazione a scuola
- Fattori economici
- Scuola/istruzione

Per ulteriori informazioni sull'applicazione dei diritti umani online, è possibile consultare la **Guida dei diritti umani per gli utenti di internet**. In particolare, la sezione "Accesso e non discriminazione" dà un'idea del tipo di diritti applicabili online a coloro che sono bersaglio di incitamento all'odio.

MODULO V: RESILIENZA DIGITALE

Parliamo spesso di resilienza e di quanto sia fondamentale dotare i giovani delle competenze necessarie.



Ma cosa significa effettivamente resilienza? E resilienza digitale? La resilienza non consiste nel cercare di forgiare “un’armatura” che faccia sì che nulla ci colpisca. La resilienza si basa sulla nostra capacità di mantenere un approccio positivo e di coltivare la nostra forza. Inoltre, la resilienza è la capacità di riprendersi dai colpi che riceviamo. È normale sentirsi tristi, privi di speranza o affranti, ma è importante il modo in cui reagiamo e ci adattiamo. La resilienza digitale è la capacità di riprendersi nel corso del tempo dai momenti di difficoltà online. Si tratta di avere la capacità di capire quando si è a rischio online, di sapere cosa fare se qualcosa va storto, di imparare dalle proprie esperienze online e di essere in grado di riprendersi da qualsiasi difficoltà o turbamento. I giovani che hanno una buona resilienza digitale saranno in grado di affrontare le sfide del mondo moderno e digitale. La resilienza digitale si costruisce attraverso la permanenza come utenti nel mondo online e l’esperienza appresa, e non può essere sviluppata evitando il mondo digitale.

TERMINOLOGIA

Resilienza

La resilienza si riferisce in generale alla capacità di un individuo di superare le sfide che hanno un impatto negativo sul suo benessere emotivo e fisico. Nel contesto dell'estremismo violento, la “resilienza” si riferisce alla capacità di opporsi (o di non aderire) a visioni e opinioni che ritraggono il mondo secondo verità repute esclusive che legittimano l'odio e l'uso della violenza.

Nel campo dell'istruzione, ciò implica lo sviluppo della capacità degli studenti di pensare in modo critico, di apprendere attraverso l'indagine (inquirybased learning) e di verificare i fatti in modo da non essere preda delle visioni semplicistiche e unidimensionali del mondo propagandate dai gruppi estremisti violenti. La costruzione le capacità di resilienza tra gli studenti e i giovani è una delle misure chiave che possono essere attuate dal settore dell'istruzione per prevenire la diffusione dell'estremismo violento.

Resilienza digitale

“La resilienza digitale si forgia principalmente attraverso l'esperienza, piuttosto che l'apprendimento, ed è favorita dall'opportunità di confidarsi con altre persone fidate e di riflettere successivamente sulle sfide del mondo online”.

– UKCIS Digital Resilience Framework

Cos'è la resilienza digitale?

La resilienza digitale è una risorsa dinamica della personalità che cresce dall'attivazione digitale, cioè attraverso l'impegno con opportunità e sfide appropriate online, piuttosto che schivando i rischi e mettendo in atto comportamenti per la propria sicurezza.

Caratteristiche associate alla sicurezza

- Tendenza alla pianificazione (propensione a pianificare).
- Uno stile autoriflessivo su ciò che ha funzionato e ciò che non ha funzionato.
- Un senso di agentività o determinazione ad affrontare la sfida.
- Fiducia in se stessi nell'essere in grado di affrontare le sfide con successo.



Comprendere

An individual understands when they are at risk online and can make informed decisions about the digital space they are in.



Conoscere

An individual knows what to do to seek help from a range of appropriate sources

RESILIENZA DIGITALE



Apprendere

An individual learns from their experiences and is able to adapt their future choices, where possible



Riconoscere

An individual can recover when things go wrong online by receiving the appropriate level of support to aid recovery

Fonte: Consiglio britannico per la sicurezza su internet

Domande da porti in qualità di educatore

1. Che tipo di fattori di stress e pressione i giovani associano al mondo online?
2. Quali di questi fattori li preoccupano di più/di meno?
3. Come li affrontano?
4. In che modo questi fattori di pressione influiscono sul loro benessere sociale ed emotivo?
5. Come si manifesta la pressione (ad esempio cattivo umore, livelli di stress, rendimento scolastico)?
6. Cosa rende alcuni giovani più resilienti ai rischi che incontrano online?
7. Queste abilità o qualità possono essere apprese?

COME SI SENTONO I GIOVANI NEL MONDO DIGITALE?



Figura 1: Gamma di risposte emotive che gli studenti hanno riferito quando hanno studiato contenuti emotivamente impegnativi (Downes et al 2022)

Rischi associati all'uso di internet da parte dei bambini

	Content Receiving mass-produced content	Contact Participating in (adult-oriented) online activity	Conduct Perpetrator or victim in peer-to- peer exchange
Aggressive	Violent /gory content	Harassment, stalking	Bullying, hostile peer activity
Sexual	Pornographic content	'Grooming', sexual abuse or exploitation	Sexual harassment, sexting
Values	Racist / hateful content	Ideological persuasion	Potentially harmful user-generated content
Commercial	Embedded marketing	Personal data misuse	Gambling, copyright infringement

Fonte: adattato da Livingstone, et. al. (2012b, pag. 8)

Come illustra la tabella, esistono una miriade di rischi online, tutti con potenziali conseguenze sul benessere sociale ed emotivo di bambini e ragazzi.

ATTIVITÀ

Uno dei problemi gravi che dobbiamo affrontare sui social network è il fatto che gli utenti sono esposti alle opinioni estremiste degli altri. Ecco un esempio del perché questo è pericoloso:



Ti presentiamo Chris.
Si è trasferito da poco in una nuova scuola e non si è ancora fatto molti amici. Si sente isolato e decide di avvalersi dei social network per cercare di incontrare nuove persone.

Mentre è online, Chris si imbatte in una pagina che parla di una religione di cui non ha mai sentito parlare prima. Hanno opinioni estreme, ma a Chris non dispiace perché pensa che lo aiuterà a inserirsi in un nuovo gruppo di persone.

Riesci già a individuare qualche pericolo?

Chris accetta di incontrare di persona uno degli utenti della pagina. Si tratta di una persona che non ha mai incontrato prima, ma che sembra conoscere bene la zona, tanto da far sentire Chris al sicuro. Chris non ha nessuno che lo accompagni, quindi decide di andare da solo.

Quando arriva all'appuntamento, l'uomo che incontra è più grande di quanto si aspetti. Sembra avere circa 30 anni. Parla molto della sua religione e, sebbene Chris non la capisca veramente, accetta di partecipare al loro prossimo incontro.

A questo punto quali sono i pericoli che intravedi?

Se la conoscenza tra Chris e quest'uomo andasse avanti, il ragazzo potrebbe radicalizzarsi. Cosa significa il termine radicalizzazione?

La radicalizzazione è il processo attraverso il quale una persona arriva a sostenere o a essere coinvolta in ideologie estremiste. Può arrivare a coinvolgere il soggetto in atti di terrorismo ed è, di per sé, un modo di nuocere.

I leader dei gruppi estremisti spesso usano i social network per trovare giovani vulnerabili e soli, considerati "bersagli facili" perché cercano un senso di appartenenza che un gruppo estremista ritiene di poter offrire.

È possibile costruire la resilienza dei giovani nei confronti della radicalizzazione e dell'estremismo in questo modo:

- contribuendo a migliorare la loro autostima e fiducia in se stessi
- promuovendo l'inclusività e la coesione all'interno della comunità
- fornendo un ambiente sicuro in cui affrontare questioni quali il riconoscimento e la gestione del rischio, le scelte più sicure e l'impatto della pressione esercitata dagli altri
- aiutando i giovani a capire come possono influenzare i processi decisionali e prendervi parte.

Ti vengono in mente altre misure/suggerimenti? Come possiamo tutelare i giovani dalla radicalizzazione o dalle insidie dell'ambiente digitale attraverso l'alfabetizzazione mediatica?

COSA PUOI FARE?

Il mondo digitale è piuttosto duro. Naturalmente offre alcuni vantaggi, come ricevere i "mi piace" per i propri selfie, o essere inclusi nei gruppi. Ma ci sono anche aspetti negativi, come l'esclusione e il cyberbullismo, o addirittura la radicalizzazione, come abbiamo riscontrato nello scenario precedente. Come possiamo aiutare i giovani?

Svolgendo attività online in ambienti e spazi gestiti in modo sicuro, i giovani acquisiranno fiducia e capacità di sviluppare e affrontare le conseguenze negative dello stress online. Questo va di pari passo con la giusta tipologia di supporto e orientamento che l'individuo può volere o di cui ha bisogno. È altrettanto importante ricevere il supporto necessario per riprendersi e tornare a cogliere le opportunità offerte dal mondo digitale.

CONSIGLI PER AIUTARE I GIOVANI IN MATERIA DI RESILIENZA DIGITALE	
COSTRUIRE UNA RETE DI SUPPORTO <ul style="list-style-type: none">• Richiedere e offrire supporto agli altri. condividere un problema è come averlo risolto per metà.• Trova siti o organizzazioni utili che possano essere d'aiuto	CONCEDITI UNA PAUSA <ul style="list-style-type: none">• Non sei perfetto, ti capiterà di commettere degli errori. Sii gentile e sincero con te stesso.• Se lo desideri, prenditi una pausa dalle tue attività online.• Risolvi rapidamente le divergenze.
CAMBIAMENTI NELLO STILE DI VITA <ul style="list-style-type: none">• Trova il tempo per le attività e le persone che ti rendono felice.• Vai in cerca di nuovi stimoli.• A volte la vita è frenetica. Trova ciò che ti permette di rilassarti	CONCEDITI UNA PAUSA <ul style="list-style-type: none">• Fai esercizio fisico, conduci uno stile di vita attivo.• Non utilizzare alcun dispositivo la sera, in modo da riuscire a dormire bene.• Mangia in modo sano e regolare.
I consigli illustrati sono in versione ridotta elaborata da © Mind Per consultare la versione integrale, visita la pagina mind.org.uk	



Fonte: <https://www.streetwisegb.org/post/what-is-digital-resilience>

MODULO VI: IMPEGNO CIVICO



Per intraprendere una conversazione con gli studenti su cosa è cambiato nell'era digitale, riflettete sul meme di cui sopra chiedendo:

- **Cosa suggerisce questo meme sul modo in cui internet ha cambiato l'azione sociale e civica?**
- **Quali differenze possiamo notare oggi rispetto ai movimenti sociali del passato prima dell'era digitale)? Vi vengono in mente esempi che dimostrino cosa è cambiato?**
- **Cosa è rimasto invariato? Vi vengono in mente esempi che dimostrano cosa è rimasto invariato?**

Questo capitolo introduce le nozioni di partecipazione politica e impegno civico e sottolinea l'importanza di questi atti partecipativi per la salute di qualsiasi democrazia.

La partecipazione politica è fondamentale in una democrazia. Votando, ad esempio, le persone prendono parte attivamente alle decisioni, con un impatto sulla loro vita e sul loro futuro. Tuttavia, la maggior parte delle società segue un modello di democrazia rappresentativa, il che significa che le persone comuni sono coinvolte nella politica solo in una certa misura.

Sono numerose le ricerche che definiscono e documentano la partecipazione politica in vari contesti democratici. Votare, fare campagna elettorale, contattare i funzionari pubblici e partecipare ad attività comunitarie o di cooperazione sono considerati atti di partecipazione tipici e convenzionali (Verba 1972, in Weiss 2020).

Altre modalità di coinvolgimento dei cittadini comportano forme di partecipazione più conflittuali, come la protesta, la firma di petizioni o gli scioperi (comunemente associati ai movimenti sociali). Che siano convenzionali o meno, le azioni di partecipazione politica sono caratterizzate da tre condizioni cumulative (Weiss 2020, 3):

1. l'azione partecipativa è svolta da cittadini comuni (non da politici/decisori)
2. la partecipazione è volontaria (la partecipazione forzata/obbligatoria, come nel caso di manifestazioni orchestrate da un governo autoritario - un esempio ne è la Corea del Nord - non conta)
3. La partecipazione è legata a qualche istituzione pubblica, di solito un governo, un'autorità locale, un'associazione o anche un'organizzazione della società civile.



L'impegno civico è un'altra dimensione della partecipazione, che non si limita alla partecipazione politica. L'impegno civico implica essere coinvolti nell'identificazione o nella soluzione di problemi a livello di comunità (sia essa la propria scuola, la propria città o il proprio Paese) in diversi modi che non sono però direttamente collegati alla sfera politica. Ad esempio, il volontariato per un'organizzazione non governativa è una forma di impegno civico.

Nel caso dei giovani, sia la partecipazione politica che l'impegno civico presentano delle peculiarità rispetto alle azioni svolte dagli adulti. I giovani di solito non hanno il diritto di voto; quindi, la loro partecipazione elettorale si limita ad attività non finalizzate al voto. Inoltre, i giovani sono solitamente molto coinvolti nelle attività di protesta (REF).

Infine, la partecipazione politica e civica può essere percepita in modo diverso dai giovani rispetto alla generazione precedente, a causa del fatto che preferiscono partecipare online e sanno utilizzare efficacemente i social network per mobilitarsi a favore o contro determinate tematiche.

La ricerca dimostra che i giovani sono disinteressati alla politica e ne stanno progressivamente prendendo le distanze (Youniss 2009). Tuttavia, alcuni autori ritengono che, in realtà, i giovani siano meno interessati alla politica convenzionale ed elettorale, ma più interessati a nuove forme di partecipazione (Weiss 2020, Foa e Munck).

In una relazione del Consiglio d'Europa del 2018, Crowley e Moxon affermano che i giovani sono, in generale, più attratti da tutti i tipi di partecipazione civica e politica che si svolgono online (soprattutto sui social network). Inoltre, i giovani tendono ad assumere un ruolo attivo enfatizzando l'espressione di sé: spesso scelgono infatti di partecipare in modo del tutto personale, boicottando un prodotto, partecipando a dibattiti su una decisione politica o indossando una spilla a sostegno di realtà in cui credono.

I giovani sembrano conferire alla partecipazione tradizionale una maggiore enfasi sulla deliberazione e sul confronto. Dal momento che i giovani possono partecipare limitatamente e percepiscono l'efficacia politica come ridotta, non c'è da stupirsi che non siano particolarmente interessati alla partecipazione politica.



Ciononostante, è opportuno tenere conto del punto di vista dei giovani su ciò che è la partecipazione. Le forme di partecipazione politica sono cambiate in modo significativo da quando la disciplina delle scienze politiche ha iniziato a documentarle, e oggi commentare online una notizia, unirsi a una comunità online che protesta contro qualcosa, chiedere un cambiamento o anche mostrare solidarietà rappresentano elementi che possono essere facilmente inclusi nel repertorio della partecipazione politica.

La pandemia da COVID-19 ha ulteriormente accresciuto il ruolo della partecipazione online, in un contesto in cui molti Paesi hanno adottato misure che limitano la libertà di riunione. L'efficacia politica sembra essere più elevata tra i giovani impegnati nell'attivismo online (REF).

L'impegno civico dei giovani è essenziale per creare i cittadini democratici del domani. Numerosi studi documentano gli effetti positivi del volontariato in gioventù sul futuro pensiero politico (Niemi e Jennings, Putnam, Letki, Badescu, ecc.).

È importante ricordare che i giovani possono essere coinvolti/mobilitati ad aderire a movimenti estremisti, ma l'istruzione può avere un effetto inibitorio sulla radicalizzazione, laddove l'educazione civica venga insegnata correttamente.



Il cittadino digitale e le responsabilità

Secondo il Comitato dei Ministri del Consiglio d'Europa, un cittadino responsabile è un "cittadino digitale" che padroneggia le competenze in materia di cultura democratica per

- essere in grado di confrontarsi con le tecnologie digitali in evoluzione in modo competente e positivo
- partecipare in modo attivo, continuativo e responsabile alle attività sociali e civili
- prendere parte a un processo di apprendimento lungo tutto l'arco della vita (in contesti formali, informali e non formali)
- impegnarsi nella difesa continua dei diritti e della dignità umana



Fonte: Competenze per la cultura democratica

Per prendere parte in modo responsabile ed etico al mondo dei media, occorre essere consapevoli dei propri diritti e delle proprie responsabilità. Razzismo, xenofobia, incitamento all'odio o cyberbullismo sono alcune delle espressioni più visibili di comportamenti dannosi sui social network. A questo proposito, la domanda che riassume la sfida odierna è: come evitare di superare il confine tra libertà di espressione, privacy e diritti legati all'integrità? Parte della risposta si trova nei concetti di etica, empatia e responsabilità personale. Sia che si scrivano post, articoli o pubblicazioni, si condividano immagini o video, o si partecipi a discussioni sui social network, sia che si tratti di privati o di personaggi pubblici, sia che si agisca in veste ufficiale o solo come privati cittadini, è opportuno scegliere sempre un modo etico di agire. Inoltre, l'elenco di considerazioni etiche dell'UNESCO (2015: 71) suggerisce una serie di spunti in materia di impegno attivo e responsabile attraverso i social network, proponendo una serie di considerazioni etiche nell'uso dei media, come segue:

- Prestare attenzione all'intenzionalità delle azioni e ai risultati che ne conseguono, voluti o non voluti.

- Comprendere che internet può avere esiti positivi, ma può anche essere usato in modo improprio o in violazione delle norme standard, ad esempio arrecando danno a terzi
- Valutare se le norme, le regole e le procedure che governano il comportamento online si basano su principi etici radicati nei diritti umani e orientati a proteggere le libertà e la dignità degli individui nel cyberspazio e a promuovere l'accessibilità, l'apertura, l'inclusività e la partecipazione di più soggetti su internet

Come possiamo comunicare meglio?

Guarda il TED talk “10 Ways to Have a Better Conversation” della giornalista radiofonica Celeste Headlee. Mentre lo guardi, annota su un foglio di carta le 10 strategie descritte da Headlee.



Dopo aver visto il video, rifletti sulle seguenti domande:

- Cosa ti risulta familiare? Le strategie descritte da Headlee ti sono familiari? Utilizzi mai queste strategie durante una conversazione?
- Quali spunti sono per te delle novità? Il video propone idee o strategie nuove che non utilizzi abitualmente? Riesci a immaginare di utilizzare queste strategie nelle conversazioni future? Perché o perché no?
- Pensi che queste strategie siano utili per qualsiasi tipo di conversazione, comprese quelle su questioni civiche? Perché o perché no?

CASI STUDIO



Bill Schammert

@BillSchammert · [Follow](#)



Congrats on the title, but maybe don't shoot Herbie in the head with your tree mascot? (Pic: [@NCAAVolleyball](#) - deleted)



5:38 AM · Dec 16, 2018 from Lincoln, NE



Dopo la partita del campionato nazionale NCAA 2018 di pallavolo femminile, abbiamo assistito a una grande lezione su cosa non fare quando si parla sui media di un evento tenutosi nella propria scuola. Pochi minuti dopo la fine della partita, l'NCAA ha twittato una foto dall'account ufficiale della NCAA Volleyball di due giocatrici di pallavolo di Stanford che corrono nello spogliatoio di Stanford con il trofeo in mano. Sullo sfondo di questa foto c'era un'immagine su una lavagna che raffigurava la mascotte di Stanford (un albero) nell'atto di fare un gesto e di puntare una pistola contro la mascotte della squadra perdente, il Nebraska. L'immagine è stata cancellata pochi minuti dopo, ma, dal momento che era già stata salvata come screenshot, è stata ricondivisa scatenando un grande caos sui social network.

Cosa possiamo imparare da questo incidente?

Le seguenti domande sono spunti di conversazione per gli educatori quando discutono di questo caso studio in classe:

- Che modalità avreste scelto per condividere questa immagine senza creare conflitti?
- Chi è responsabile dell'origine del conflitto? (Il fotografo, il social media manager della NCAA, chi ha disegnato sulla lavagna, le giocatrici di Stanford, gli allenatori?)
- Che impatto ha questa immagine su Stanford e sulle giocatrici nella foto? Pensate che le giocatrici nella foto ne sarebbero orgogliose?
- Che tipo di retaggio lascia dietro di sé questa foto?
- Come utilizzerete questo caso studio per creare contenuti significativi?

Fonte: <https://classintercom.com/blog/case-study-digital-citizenship-and-sportsmanship>



Come appaiono le discussioni buone o meno buone sui temi civici online?

1

In occasione del Vertice sul clima delle Nazioni Unite del 2014 a New York, l'attore Leonardo DiCaprio ha tenuto un discorso di apertura in cui ha sottolineato l'importanza di affrontare il cambiamento climatico attraverso leggi e politiche.

Leggi poi il seguente thread di commenti sotto al video YouTube del discorso di DiCaprio.



2

Leggi poi uno dei seguenti post su Youth Voices, una piattaforma per il confronto tra giovani su questioni civiche. I post parlano di questioni rilevanti come i vaccini contro il COVID-19, il razzismo e la disparità negli Stati Uniti. È importante leggere i commenti presenti sotto gli articoli, oltre al post originale stesso.

- Proteggere i bambini dal COVID
- Non siamo tutti uguali
- America significa disparità

3

Osservare-Interpretare-Fare collegamenti:

Disponi gli studenti a coppie e chiedi loro di osservare le caratteristiche specifiche dei commenti nei thread di YouTube e Youth Voices, di interpretare le possibili intenzioni e gli impatti di questi scambi e di fare collegamenti con le proprie esperienze.



Per ogni fase elencata di seguito, sono disponibili domande specifiche da esplorare.

Osservare:

- Che cosa vi ha colpito o che cosa avete notato leggendo ogni thread di commenti?
- Come descrivereste il tono dei commenti?
- Scegliete un utente da ogni thread e osservate come ha condiviso le sue idee e risposto alle idee degli altri. Date un nome alle “mosse” attuate nei commenti che leggete. [Per mosse intendiamo come gli utenti hanno agito nei loro commenti, ad esempio: porre una domanda, citare una statistica o un fatto, condividere una convinzione o un valore].

Interpretare:

- Valutate le intenzioni e l’impatto che queste hanno: considerando gli stessi utenti, quali pensate possano essere le loro intenzioni o motivazioni? Cosa ve lo fa pensare?
- Quali sono i possibili impatti di ogni scambio sui partecipanti?
- Quali sono i possibili impatti per gli utenti che leggono il thread senza commentare?

Fare collegamenti:

- Riuscite a fare qualche collegamento tra ciò che leggete in queste discussioni e le discussioni online a cui avete partecipato o che avete visto sui social network che utilizzate? Descriveteli.

Fonte: <https://www.digitalcivicstoolkit.org/dialogue-question-2-activity-1>

Come partecipare e fare attivismo: alcuni consigli utili



- Imparare a conoscere l'argomento oggetto di discussione e assicurarsi che le proprie argomentazioni siano basate sulla realtà e corroborate da dati di fatto.
- Essere sensibili e ascoltare gli altri, aprendo la strada a un dialogo costruttivo e responsabile.
- Agire con apertura mentale sviluppando diverse visioni, adottando un atteggiamento propositivo, rispettando la dignità umana e l'equità, seguendo, ad esempio, il Codice di Condotta Dóchas , uno strumento utile per le ONG.
- Avviare una campagna di sensibilizzazione rivolta ai responsabili politici; definire gli obiettivi principali, i gruppi target, la tempistica e le risorse necessarie; monitorare costantemente la campagna e i suoi risultati. Alcuni buoni esempi di campagne online sono le campagne di Amnesty International, il crowdfunding per riforestare le rive dei fiumi e contribuire al ripopolamento della fauna selvatica sul fiume Nilo in Uganda, Let's Talk About It e No Hate Speech.
- Coinvolgere i rappresentanti politici/decisioni rilevanti per la causa/problema in questione, invitandoli affinché diano visibilità alla campagna (ad esempio, attraverso i media e gli eventi pubblici), all'interno dei parlamenti locali/gruppi di lavoro/consigli o altri organismi, oltre ad attirare potenziali donatori o sponsor.
- Coinvolgere nella campagna influencer/attivisti digitali/YouTubers/vlogger (video-blogger), tenendo conto della loro esperienza, della loro influenza e della loro notorietà presso il pubblico di riferimento. Di solito si tratta di individui con una community nutrita sui social network. Potrebbero diventare ospiti abituali degli eventi organizzati o addirittura ambasciatori della vostra causa.
- Un'altra opzione è quella di creare una petizione online indipendentemente dal luogo geografico a cui la campagna è legata, ad esempio esplorando gli casi già esistenti e gli strumenti disponibili nei seguenti siti web:

<https://petition.parliament.uk/help>

<https://petiport.secure.europarl.europa.eu/petitions/en/home>

e <http://ec.europa.eu/citizens-initiative/public/welcome>

<http://www.citizens-initiative.eu/about/the-eci-campaign/>

<https://www.change.org/about>

Fonte: ©Council of Europe

Altre attività

- Osservare la Primavera araba, che è un esempio interessante del potere delle persone attive e impegnate e del potere dei social network e di altri mezzi di comunicazione. Cercare di individuare i fattori principali che hanno reso l'intero fenomeno così significativo.
- Trovare un caso sui social network, un forum di discussione o la sezione dei commenti di un articolo di giornale in cui qualcuno ha agito chiaramente in modo etico e rispettoso. Come si manifestano l'etica e il rispetto?
- Scegliere una campagna conclusa o in corso ed esplorarla. Decostruire la campagna e cercare di capire quanto segue: chi ha lanciato la campagna, chi la finanzia, l'obiettivo della campagna, i canali di comunicazione e il gruppo target.

Ulteriori risorse

Book: Boud D. & Feletti G. (eds.) (1997), *The Challenge of Problem-based Learning* (2nd edn), Routledge, London.

Study: Council of Europe (2018), *Internet and electoral campaigns – Study on the use of internet in electoral campaigns*.

Report: UNESCO (2015), *Keystones to foster inclusive Knowledge Societies –Access to information and knowledge, Freedom of Expression, Privacy, and Ethicson a Global Internet*.

More tips: Kaakinen M. (2018), "Disconnected online: a social psychological examination of online hate".

More tips: Knowhow Nonprofit. (2017.) *How to run a campaign using social media*.

More tips: NCVO Knowhow. (2018). *What is campaigning?*

PART IV

WORKSHOP

**FACCIAMO
PRATICA**





Introduzione



Durata

25-30 minuti



Materiali necessari

Creare un ambiente
favorevole in cui interagire e
scambiarsi idee



Competenze di alfabetizzazione mediatica

imparare un
nuovo
vocabolario

Obiettivi dell'attività

1. I partecipanti rifletteranno sul particolare significato di questi concetti nell'era digitale.
2. Comprendranno che l'alfabetizzazione e l'alfabetizzazione mediatica (nonché l'alfabetizzazione digitale) variano nelle diverse comunità e che alcuni gruppi possono essere più "esclusi" di altri.
3. Defineranno i parametri del loro attuale utilizzo dei media digitali.
4. Discuteranno e apprezzeranno alcuni dei pro e dei contro della possibilità di accedere alle informazioni in modo rapido e attraverso tante fonti diverse nell'era digitale.
5. Condivideranno le proprie idee sul significato di "alfabetizzazione" e "alfabetizzazione mediatica".

Descrizione dell'attività:

Rompi-ghiaccio:

Il facilitatore invita tutti i partecipanti ad alzarsi in piedi e a partecipare a una breve attività di "camminata nelle proprie scarpe" per iniziare a riflettere sul proprio uso dei media e sui diversi concetti che verranno in seguito trattati.

Il facilitatore dice: Prima di iniziare, vi invitiamo ad alzarvi e a partecipare a un'attività sulla vita civile nel XXI secolo. Ascoltate le seguenti affermazioni. Se l'affermazione risulta vera per voi, fate un passo avanti.

Alla fine di ogni turno (dopo ogni affermazione), i partecipanti tornano al proprio posto.

Esempi di affermazioni:

- Fate un passo avanti se avete (accesso a) un computer, un laptop, un tablet o un telefono cellulare con accesso a Internet
- Fate un passo avanti se avete un account Facebook
- Fate un passo se avete un account Twitter
- Fate un passo avanti se avete un account Instagram
- Fate un passo avanti se avete WhatsApp
- Fate un passo avanti se in passato avete letto le notizie online
- Fate un passo se vi è capitato di notare qualcosa di non corretto/inappropriato nelle notizie
- Fate un passo avanti se avete seguito un Hashtag
- Fate un passo in avanti se avete creato un meme
- Fate un passo avanti se avete condiviso informazioni online con più di due persone alla volta

FASE 1: Il facilitatore pone domande aperte per introdurre il concetto di alfabetizzazione mediatica nell'era digitale e per incoraggiare i partecipanti a esprimere dubbi e idee. (Vanno accettate tutte le idee, a meno che non siano decisamente false).

1. Cosa pensate che significhi essere "alfabetizzati"?
(Siete tutti alfabetizzati? Tutti i membri della vostra comunità sono alfabetizzati? (In caso contrario, chi ne è "escluso"? Considerate età, sesso, gruppo socioeconomico o etnico di appartenenza)
2. In che modo non essere alfabetizzati comporta uno svantaggio nella vostra comunità?
3. Cosa si intende per "alfabetizzazione mediatica"?
(Vi sentite tutti "alfabetizzati da un punto di vista mediatico"? Pensate che tutti i membri della vostra comunità siano alfabetizzati da un punto di vista mediatico? In caso contrario, chi ne è "escluso"? Considerate età, sesso, gruppo socioeconomico o etnico di appartenenza)
4. Pensate che l'"alfabetizzazione mediatica" abbia assunto un significato più specifico ora che internet e i social media sono diventati così importanti (ad esempio, "l'alfabetizzazione digitale")?
(Pensate di essere "alfabetizzati da un punto di vista mediatico"? Perché/perché no?)
5. In che modo non essere alfabetizzati da un punto di vista mediatico comporta uno svantaggio nella vostra comunità?

Il significato più semplice di alfabetizzazione riguarda il “saper leggere e scrivere”. (Si tratta quindi di competenze. Può anche assumere il significato di conoscere o comprendere determinate cose).

Alfabetizzazione mediatica significa sapere come avere accesso ai media, come analizzarli e come creare contenuti da condividere. L'alfabetizzazione mediatica richiede un pensiero critico. Si tratta della capacità di valutare o giudicare ciò che si trova nei media.

Con ogni probabilità, i membri di una comunità di diversa età, genere o sottogruppo che non sono alfabetizzati (o alfabetizzati da un punto di vista mediatico o digitale) dipenderanno in maggiore misura dagli altri e hanno meno potere e autonomia all'interno della società per molte ragioni.

Nell'era digitale, i “media” sono molto diversi dai semplici TV, radio e giornali:

- Le informazioni sono accessibili molto rapidamente.
- È possibile ottenerle da diverse fonti.
- A volte ne veniamo a conoscenza senza cercarle (ad esempio, annunci pubblicitari o notizie selezionate che compaiono su vari dispositivi digitali).
- Può essere difficile sapere di quali fonti fidarsi, considerando l'ampia disponibilità.
- Nel mondo digitale è possibile condividere e creare messaggi, non solo riceverli. Nel mondo digitale non siamo più solo un “pubblico” per i media.

FASE 2: Secondo voi, è un bene o un male che nel mondo digitale possiamo ottenere informazioni così rapidamente da tante fonti diverse?

(Assicurati che dai partecipanti emergano alcuni aspetti positivi della proliferazione delle fonti mediatiche e della velocità di accesso, nonché alcuni aspetti negativi/pericolosi).

FASE 3: Il facilitatore spiega: Oggi e nelle prossime settimane daremo il via a una serie di esperimenti per sviluppare la nostra alfabetizzazione digitale e mediatica. Avrete l'opportunità di sviluppare nuove competenze, utilizzando nuovi strumenti online. Aspetto ancora più importante, tutte le attività hanno lo scopo di farci riflettere su alcune delle domande che ci siamo posti oggi.

Attività alternativa come introduzione e riscaldamento:

FASE 1: In base alle dimensioni del gruppo, seleziona da tre a sei parole che rappresentino argomenti importanti relativi ad alfabetizzazione mediatica e istruzione globale e scrivi ciascuna di queste al centro di un foglio diverso, lasciando libero la maggior parte dello spazio. Alcune idee per le parole da usare: media, giornalista, notizie, verità, dato di fatto, mass media, televisione, social network, programmazione giornalistica, redattore, blogger, opinionista, disinformazione, stereotipo, preconetto. -Crea delle isole nella stanza mettendo i fogli sul pavimento o sui tavoli, lasciando spazio intorno a ciascun foglio in modo che più partecipanti possano avvicinarsi contemporaneamente.

FASE 2: Presenta l'ambientazione della stanza e chiedi ai partecipanti di camminare individualmente nella stanza, in silenzio. Invitali a: avvicinarsi ai diversi fogli in ordine sparso e scrivere o disegnare su di essi qualsiasi parola, commento o domanda venga loro in mente riguardo al concetto o all'argomento in questione; commentare qualsiasi aspetto presente sul foglio, ovvero il concetto principale ma anche i commenti e le domande degli altri partecipanti; passare al foglio successivo quando hanno finito.

FASE 3: Dopo un po' di tempo, quando i vari fogli saranno stati riempiti di idee/disegni, invita i partecipanti a tornare a osservare i fogli che avevano già esaminato per verificare la presenza di eventuali nuovi commenti da parte di altri a cui vogliono rispondere. Lascia che continuino a scrivere per qualche altro minuto.

FASE 4: Quando i fogli saranno ormai pieni, o avrai la sensazione che i partecipanti abbiano espresso il grosso di ciò che avevano da dire, invitali a prendere un pennarello ciascuno e a girare di nuovo intorno ai fogli, questa volta con il compito di evidenziare ciò che risuona maggiormente dentro di loro o che trovano più rilevante su ogni foglio. Può essere una frase, una parola, un disegno, una domanda o un testo più lungo.

FASE 5: Posiziona i fogli al centro della stanza e invita i partecipanti a sedersi intorno ad essi. Discutete i concetti uno per uno. Puoi porre le seguenti domande o inventarne di altre:

1. Quale sembra essere l'interpretazione più gettonata del gruppo su questo argomento?
2. Ci sono commenti sui fogli che necessitano di chiarimenti?

Riuscite a immaginare situazioni o circostanze in cui questa comprensione dei concetti sarebbe in realtà falsa?



Fidarsi o non fidarsi



Durata

25-30 minuti



Materiali necessari

Una manciata di bottoni o monete; una scheda contenente diverse parole sui media moderni (vedi allegato), linea di affidabilità



Competenze di alfabetizzazione mediatica

competenze in materia di cultura dell'informazione, individuazione di fake news e disinformazione, sviluppo di una mentalità critica

Obiettivi dell'attività

1. I partecipanti imparano a prendere coscienza dell'importanza di accedere alle informazioni in modo efficace e di valutarle in modo critico e competente.
2. Acquisiranno vocaboli in termini di cultura dell'informazione e comprenderanno le differenze tra misinformazione, disinformazione e fake news.
3. Rifletteranno e svilupperanno una mentalità critica.

Descrizione dell'attività

FASE 1: Al gruppo viene chiesto dove cercano le informazioni. Se seguono le notizie, che mezzo mediatico usano? Qual è stato l'argomento più interessante/sconvolgente/toccante di cui sono venuti a conoscenza di recente?

FASE 2: All'inizio i membri del gruppo ricevono una manciata di bottoni e un modulo che riporta diverse parole sui media moderni, soprattutto su aspetti che risultano fuorvianti. I partecipanti mettono un bottone su ciascuna delle parole che conoscono. Quando tutti avranno posizionato i loro bottoni, si discuterà sul significato della terminologia.

FASE 3: Nello step successivo verrà posizionata una linea dell'affidabilità sul tavolo. A ciascun partecipante viene consegnato un cartoncino con una fonte d'informazione. I partecipanti mostrano dove posizionerebbero la fonte in base alla sua affidabilità. Se dal gruppo emergono opinioni diverse, il facilitatore colloca il cartoncino a metà strada, a mo' di compromesso.

FASE 4: Dopo aver posizionato ogni cartoncino sulla linea o una volta posizionati tutti, è il momento di avviare una conversazione. La posizione dei cartoncini può essere modificata in seguito. Ai ragazzi viene chiesto a cosa è dovuta la posizione che hanno scelto per i vari cartoncini. Che tipo di fonti sono? Quali stazioni radio ascoltano o quali influencer seguono sui social network? In questo esercizio non ci sono risposte giuste o sbagliate.

FASE 5: Se c'è tempo, al gruppo viene sottoposta una fake news (vedi allegati) che parla di aumentare la quantità di carne nei menù scolastici. I ragazzi dovranno cercare di scovare gli indizi che svelano che l'articolo è falso.



Fake it - Scova le fake news



Durata

25-30 minuti



Materiali necessari

Smartphone



Media literacy

competenze in materia di cultura dell'informazione, individuazione di fake news e disinformazione, sviluppo di una mentalità critica

Obiettivi dell'attività

1. I partecipanti imparano a prendere coscienza dell'importanza di accedere alle informazioni in modo efficace e di valutarle in modo critico e competente.
2. Capiranno come e perché vengono create e diffuse le fake news.
3. Saranno in grado di analizzare in modo critico le informazioni.

Descrizione dell'attività

FASE 1: Chiedi ai partecipanti di accedere all'apposito gruppo Facebook chiuso/privato che avrai creato per la sessione del workshop. Ognuno di loro creerà un sondaggio nel gruppo, con la domanda: Quali informazioni su di me sono false/inesatte? Il sondaggio individuale includerà tre affermazioni relative al partecipante che lo crea, due delle quali sono vere e una è falsa. Una volta creati tutti i sondaggi, gli altri partecipanti votano scegliendo l'opzione che ritengono falsa.

FASE 2: Tira le fila dell'attività chiedendo ai partecipanti con che criterio hanno scelto le opzioni false degli altri partecipanti; parla con loro di come avrebbero potuto indagare sulla veridicità o meno delle informazioni.

FASE 3: Conta quante opzioni false sono state identificate correttamente dai partecipanti. Concludi condividendo il concetto base dell'attività, ossia che le informazioni devono essere sempre verificate e valutate, analizzate criticamente e mai accettate così come sono e come vengono fornite. Inoltre, sensibilizza i partecipanti sul fatto che quando si decide cosa è vero o falso senza verificare o analizzare in modo critico le informazioni, ci si può ritrovare "vittima" delle proprie convinzioni, dei propri valori, degli stereotipi, ecc. e avere una percezione distorta delle informazioni a causa dei nostri preconcetti.

FASE 4: Discuti con i partecipanti su come le informazioni false o fuorvianti possano influenzare la nostra vita. Chiedi loro di fornire esempi concreti.

Nota per il facilitatore:

!Se rimane tempo, ecco un'attività aggiuntiva:

Come creare fake news

FASE 1: In questa fase i partecipanti devono scegliere il tema della fake news che vogliono creare (a tema scientifico, politico, ecc.). Il facilitatore può anche suggerire temi o argomenti specifici.

FASE 2: Una volta scelto l'argomento, occorre trovare notizie e argomentazioni da distorcere. I partecipanti possono ad esempio trovare articoli sull'argomento ed estrapolare alcune affermazioni dal contesto, stravolgerle, ecc.

FASE 3: Per creare una fake news si può seguire lo schema tipico delle fake news:

- La storia deve essere inaspettata e/o scioccante.
- Occorre sapere a chi ci si vuole rivolgere, qual è il pubblico di cui si vuole attirare l'attenzione.
- Per quanto riguarda la presentazione visiva, i partecipanti possono semplicemente scrivere un articolo in Microsoft Word o utilizzare un generatore di fake news per rendere il pezzo "adatto ai media". Ecco alcuni link: <https://breakyourownnews.com/>, <https://www.thefakenewsgenerator.com/>, <https://www.worldgreynews.com/add-news>.

FASE 4: Presentare e valutare: ogni gruppo presenta a turno la propria o le proprie fake news. Gli altri partecipanti esprimono la propria opinione.

FASE 5: Il facilitatore scrive alla lavagna le osservazioni degli studenti. A conclusione di questa parte, gli studenti utilizzano gli appunti scritti alla lavagna per identificare le caratteristiche ricorrenti delle fake news, per poi offrire una spiegazione sulle fake news stesse, su come funzionano, sui loro obiettivi e sull'impatto che può avere la condivisione di notizie false.



Teatro giornalistico

Uno studio del Massachusetts Institute of Technology (MIT) ha scoperto che su Twitter le notizie false si diffondono più velocemente, arrivando più lontano e più in profondità, rispetto a quelle vere. Si attivano diversi campanelli d'allarme quando si tratta di individuare le notizie false che hanno un impatto sui gruppi religiosi, etnici e razziali. Quale modo migliore per mostrare ai giovani quanto possano essere dannose e discriminatorie le notizie false se non facendole creare da loro stessi? Basandosi su una metodologia artistica creativa sviluppata da Augusto Boal, i partecipanti esplorano i mass media e i loro messaggi. Nel farlo, possono riflettere sulle rappresentazioni e sugli stereotipi che caratterizzano i media.



Durata

30-35 minuti



Materiali necessari

Un sacco di giornali, riviste, volantini, ecc.
Più sono numerosi e diversificati, meglio è.
Forbici, colla, fogli A3/fogli da lavagna per
ciascun gruppo



Competenze di

alfabetizzazione mediatica
competenze in materia di cultura
dell'informazione, individuazione
di fake news e disinformazione,
sviluppo di una mentalità critica

Obiettivi dell'attività

1. Aumentare la consapevolezza sugli stereotipi che abbiamo e avere una chiara comprensione di come questi funzionano.
2. Sviluppare strumenti cognitivi per riconoscere e decostruire gli stereotipi.
3. Sensibilizzare sugli effetti che i mass media hanno sulle nostre opinioni e sul modo in cui comprendiamo il mondo.

Descrizione dell'attività

FASE 1: Dividi i partecipanti in gruppi di cinque o sette persone. Disponi il materiale a terra e invita i partecipanti a sedersi intorno (anche sul pavimento). Comunica ai partecipanti che prepareranno una rappresentazione teatrale basata su ciò che trovano interessante in questi giornali e riviste.

FASE 2: Chiedi loro di ritagliare le diverse parti dei giornali che ritengono in qualche modo significative o, se c'è un argomento generale per la rappresentazione, le parti che considerano attinenti all'argomento. Il punto focale è quello di esprimere un giudizio personale: non c'è un giusto o uno sbagliato. Di solito, ogni partecipante svolge questa seconda parte per conto proprio in modo che ciascun gruppo raccolga più testi.

FASE 3: Una volta raccolto un numero sufficiente di testi, invitate i partecipanti a organizzarli disponendoli su un foglio A3 o su una lavagna a fogli mobili. Emergeranno alcuni collegamenti: una battuta, una risposta, elementi ironici o contraddittori. Quando sono convinti di una sequenza, i partecipanti possono incollare i vari pezzi sul foglio grande.

FASE 4: Chiedi ai partecipanti di creare dei dialoghi a partire dai testi selezionati, di arricchirli con dei movimenti e poi di recitarli... E il loro spettacolo sarà pronto! Possono munirsi di costumi, oggetti di scena e musica per rafforzare il messaggio. In questa fase, possono anche utilizzare diverse tecniche di lettura per rendere il messaggio più incisivo, come l'esagerazione, l'ironia o la lettura di un testo utilizzando il ritmo di una canzone o di un discorso. Nella fase conclusiva il gruppo potrà rivedere il testo e aggiungere altri contenuti se lo ritiene necessario (di solito questo non accade).

FASE 5: Lascia al gruppo il tempo necessario per le prove. Consiglia loro di non parlare troppo di ciò che devono fare, ma piuttosto di farlo, vedere come va e poi apportare eventuali modifiche.

FASE 6: I gruppi mettono infine in scena i loro spettacoli con la possibilità di includere partecipanti di altri gruppi.

FASE 7: Guida il confronto finale ponendo prima le domande agli spettatori:

1. Che cosa avete appena visto?
2. Di cosa parlava la rappresentazione?
3. Pensate che sia stata un'interpretazione giusta ed equilibrata?
4. Che collegamenti potete individuare tra ciò che avete appena visto e la vostra vita?
5. In seguito, chiedi al gruppo che ha preparato la rappresentazione di rispondere ai commenti:
6. Qual era il messaggio che volevate trasmettere?
7. Cosa avete scoperto dai giornali?
8. Avete notato differenze o somiglianze tra i vari giornali? Perché? In che modo questi aspetti influenzano il vostro modo di comprendere i vari avvenimenti?

Suggerimenti per i facilitatori

1. Guida il gruppo verso la scelta di un argomento su cui lavorare prima di passare all'esercizio.
2. Se hai un po' di tempo in più, lavora con il gruppo sull'estetica della rappresentazione (ad esempio costumi, musica e scenografia).

Naturalmente selezionando il tipo di giornali e riviste è possibile orientare l'esercizio in un certo modo.



Modulo II: Attività I

La fattoria dei meme

I contenuti visivi possono funzionare come arma per aumentare l'odio o la paura, ma possono anche essere potenti strumenti di opposizione alla negatività. Le rappresentazioni visive sono anche un modo semplice per invitare gli altri a prendere parte attiva nell'impegno civico, condividendo un messaggio di amore, parità e diversità nella società. Le seguenti attività si concentrano sull'influenza visiva e sui diversi modi di partecipare alla conversazione pubblica utilizzando elementi visivi come meme, foto e immagini.



Durata

25-30 minuti



Materiali necessari

Smartphone, app per creare meme



Competenze di

alfabetizzazione mediatica
Influenzare tramite elementi visivi

Obiettivi dell'attività

1. I partecipanti comprenderanno il modo in cui le immagini influenzano le persone e il motivo per cui è così facile cadere nelle trappole visive.
2. I partecipanti familiarizzeranno con diversi modi per giocare e divertirsi con i contenuti visivi in diversi contesti sociali e testuali.
3. I partecipanti comprenderanno i meccanismi di diffusione dei messaggi e il fatto che ognuno di noi ha la responsabilità di valutare quali contenuti siano rilevanti e includano un messaggio che vale la pena condividere.

Descrizione dell'attività

FASE 1: Il passaggio introduttivo consiste nella visione di un video per capire cos'è un meme. <https://www.canva.com/design/DAFAp6quvEA/watch>

FASE 2: Successivamente i partecipanti individuano un'immagine relativa al tema del calcio. Oppure scattano una foto di loro stessi o del loro gruppo, ricreando lo scenario di un campo da calcio.

FASE 3: In seguito la caricano sul proprio dispositivo e aggiungono all'immagine il testo che preferiscono. Idealmente, condividono anche il loro meme su una piattaforma social.

FASE 4: Chiedi ai partecipanti quale argomento trovano più interessante. Perché? A che scopo pensano che siano stati creati questi meme? Qual è il rapporto tra l'immagine e il testo? Quali "problemi" presentano questi meme?



Modulo II: Attività II

Inquadrature

Power of visuality is enormous! Youth experience this throughout their everyday life, through television, Internet, social media. They are exposed to media content which is often biased and opiniated. This can often lead to prejudices and thus discriminatory thoughts and behaviour.t The goal is to raise awareness to ethical issues concerning the objectivity in framing and telling the visual stories. The activity aims to ensure reflective thinking practices, to gain benefits such as improved self-awareness and more self-insight.



Durata

25-30 minuti



Materiali necessari

Smartphone, allegato



Competenze di alfabetizzazione mediatica

Influenza visiva, composizione dell'inquadratura, inquadrature e angoli di ripresa di base

Obiettivi dell'attività

1. I partecipanti impareranno come ritagliare le immagini possa renderle più intense e cambiarne il significato.
2. Impareranno come il ritaglio delle immagini possa essere usato come mezzo di manipolazione, per attuare pratiche non etiche, per ingannare il pubblico o per fini di propaganda politica.
3. Riconosceranno i pregiudizi che possono influenzare la loro percezione dei media.

Descrizione dell'attività

FASE 1: Inizia introducendo alcune tecniche cinematografiche/fotografiche di base, concentrandoti su due di queste tecniche: le inquadrature e gli angoli di ripresa. Mostrando diversi esempi di inquadrature e angolazioni, spiega come queste tecniche possano creare significati e percezioni diverse.

FASE 2: Scatta una foto o scegli un'immagine grandangolare da una galleria di immagini (come Pixabay o altre) della situazione su cui desideri concentrarti (magari una città, un raduno, un gruppo di persone, un paesaggio...). Crea una didascalia adatta alla foto.

FASE 3: Ritaglia la prima immagine per ottenere una foto a campo medio. Crea una didascalia per la foto che racconti una storia diversa tratta dalla stessa situazione. La prospettiva potrebbe essere cambiata.

FASE 4: Crea una foto in primo piano ritagliando ancora di più l'immagine. Quale dettaglio vuoi che venga osservato più da vicino? Che storia vuole raccontare? Scrivi una didascalia per la foto da una terza prospettiva.

FASE 5: Dopo la parte pratica, presenta il contenuto al tuo pubblico (ad esempio utilizzando Canva o Sway). Osserva come il messaggio cambia a seconda di ciò che si vede e ciò che non si vede.

FASE 6: Condividi le tue creazioni con il gruppo e parlate di come i messaggi percepiti siano cambiati durante l'attività in base ai diversi ritagli. Che effetto ha avuto il ritaglio sul messaggio trasmesso dall'immagine?

FASE 7: A chi appartiene la prospettiva da cui il messaggio viene raccontato attraverso i diversi social network o telegiornali? Quali questioni etiche emergono riguardo l'obiettività dell'inquadratura e nel raccontare storie attraverso elementi visivi?



Modulo II: Attività III

Quadri con una marcia in più

Nello sfumare i confini tra la creazione di contenuti visivi e la critica degli stessi, i partecipanti impareranno modi nuovi per approcciarsi ai contenuti visivi, ma anche per avviare una conversazione su argomenti socialmente rilevanti. L'obiettivo è mostrare modalità spiritose tipiche dell'influenza dei contenuti visivi per amplificare l'eco delle opinioni critiche a cui i giovani sono esposti.



Durata

25-30 minuti



Materiali necessari

Smartphone, app per creare meme



Competenze di

alfabetizzazione mediatica
Influenzare tramite elementi visivi

Obiettivi dell'attività

1. I partecipanti impareranno nuovi modi per giocare e divertirsi con i contenuti visivi in diversi contesti sociali e testuali.
2. I partecipanti comprenderanno i meccanismi di diffusione dei messaggi e il fatto che ognuno di noi ha la responsabilità di valutare quali contenuti siano rilevanti e includano un messaggio che vale la pena condividere.

Descrizione delle attività

FASE 1: Mostra ai partecipanti qualche esempio di meme creato a partire da opere d'arte. Chiedi loro il significato e/o il messaggio che il meme vuole trasmettere. Inoltre chiedi in che modo temi come la (dis)parità di genere, i comportamenti discriminatori, l'incitamento all'odio ecc possono essere affrontati attraverso i meme tratti da opere d'arte.

Mostra alcuni esempi attraverso la ricerca immagini.

FASE 2: Chiedi ai partecipanti di scegliere 2-3 dipinti classici/opere d'arte che vogliono rimodernare e di rappresentarli da una prospettiva nuova e interessante. Possono reperire le immagini dalle pagine web delle pinacoteche nazionali del loro Paese o utilizzare queste:

<https://www.kansallisgalleria.fi/en> (Galleria Nazionale finlandese)

<https://www.nga.gov/> (National Gallery, Londra)

FASE 3: Chiedi loro di scegliere tematiche che desiderano affrontare sul campo di calcio. Possono usare i dipinti classici come mezzo per trasmettere il proprio messaggio: come superare i pregiudizi, il linguaggio e i comportamenti discriminatori, le questioni di genere. Chiedi loro di usare l'umorismo per veicolare il messaggio in questione.

FASE 4: I partecipanti dialogano scambiandosi domande sui rispettivi meme tratti da opere d'arte. Qual è il messaggio che puntano a veicolare? In che modo l'immagine e il testo possono contribuire a trasmettere il messaggio?



Modulo III: Attività I

Bullismo online

È importante considerare i giovani non solo come consumatori di media, ma anche come creatori. Ogni giovane è un creatore di contenuti e ha messaggi da trasmettere: lo fa attraverso varie piattaforme, la più comune delle quali è rappresentata dai social network. Non va inoltre trascurato il fatto che la possibilità di accedere a nuove informazioni e conoscenze e di esprimersi sia un prerequisito fondamentale per il funzionamento di una società democratica. Per prendere parte in modo responsabile ed etico al mondo dei media, occorre essere consapevoli dei propri diritti e delle proprie responsabilità. Razzismo, xenofobia, incitamento all'odio o cyberbullismo sono alcune delle espressioni più visibili di comportamenti dannosi sui social network. A questo proposito, la domanda che riassume la sfida odierna è: come evitare di superare il confine tra libertà di espressione, privacy e diritti legati all'integrità? Parte della risposta si trova nei concetti di etica, empatia e responsabilità personale. Lo scopo delle attività è quello di attirare l'attenzione proprio su queste qualità.



Durata

30-35 minuti



Materiali necessari

bullismo online (vedi allegato), pennarelli



Competenze di alfabetizzazione mediatica

Imparare ad analizzare da un punto di vista critico i testi e i commenti pubblicati su internet, e imparare come ciascun testo possa influenzare gli altri utenti di internet

Obiettivi dell'attività

1. I partecipanti acquisiranno consapevolezza e familiarizzeranno con le questioni etiche relative all'accesso e all'utilizzo delle informazioni.
2. Impareranno le possibili conseguenze dell'incitamento all'odio.
3. Saranno in grado di riconoscere i casi di incitamento all'odio e di utilizzare alcuni metodi per denunciare e combattere l'incitamento all'odio online.
4. I partecipanti conosceranno la definizione di incitamento all'odio.

Descrizione dell'attività

FASE 1: Chiedi ai partecipanti di condividere i propri pensieri su quanto segue (per ogni domanda fai rispondere a un partecipante diverso):

1. Che cos'è l'incitamento all'odio e da dove ha origine?
2. Dov'è il confine tra la libertà di parola e l'incitamento all'odio?
3. In che modo gli stereotipi sono collegati all'incitamento all'odio? Mostra loro il video "Like a girl" <https://ej.uz/likeagirl>
4. In che modo gli stereotipi possono portare alla violenza e all'odio?

Chiedi ai partecipanti se hanno mai fatto esperienza di/affrontato stereotipi (di genere) simili.

FASE 2: Successivamente distribuisce carta e penna ai partecipanti e invitali a scrivere ininterrottamente per 2 minuti (senza posare la penna) sulla tematica dell'"empatia". Spiega che non ci sono regole, possono scrivere liberamente sull'argomento, può essere una poesia, un pensiero spontaneo, una definizione, persino un disegno. Dopo due minuti, chiedi se ci sono volontari che desiderano condividere il proprio lavoro.

FASE 3: A quanto pare Tile, il personaggio di questo esercizio, ha bisogno di empatia. Tile è una giovane ragazza che da due anni realizza video sulla piattaforma video (fittizia) Muutube. Nei suoi video è solita raccontare la sua vita di tutti i giorni. Tile ha appena acquistato un nuovo telefono che mostra al suo pubblico dalla sua stanza. Purtroppo il suo video sta per ricevere commenti decisamente inappropriati.

FASE 4: Ogni membro del gruppo riceve un pennarello cancellabile e una copia plastificata del modulo su cui completare l'esercizio. Sarebbe opportuno che il modulo fosse coperto con un foglio di carta, ad esempio. Questo esercizio si concentra sulla gestione delle emozioni e sulla responsabilità personale di ognuno. In un secondo momento verrà avviato un dialogo di gruppo, ma l'obiettivo più importante è far sì che i partecipanti pensino alle cose da soli e nel modo più sincero possibile. Ai partecipanti viene dato il tempo di prendere confidenza con il modulo ricevuto.

FASE 5: Al gruppo viene mostrata una prima pagina di commenti scortesi sotto al video di Tile, inerenti ai suoi denti e le sue lenzuola. Ogni partecipante segna sulla sezione "emozioni" del modulo come si sente in merito ai commenti ricevuti da Tile. Quanto segnato dai ragazzi non è oggetto di discussione. Ciò che viene invece affrontato in gruppo è il perché Tile abbia ricevuto questo tipo di commenti e perché in generale le persone arrivino a dirsi questo tipo di cose online.

FASE 6: Al gruppo viene mostrata la pagina successiva di commenti, che diventano ancora più personali. Anche in questo caso, ognuno appunta le proprie emozioni sul modulo. Quanto segnato dai ragazzi non è oggetto di discussione. Vengono poi affrontati i diversi ruoli nel bullismo e come questo sia dannoso e sbagliato sia di persona che online. Che tipo di ruoli hanno rivestito i vari utenti che hanno lasciato commenti?

FASE 7: Il modulo dei facilitatori contiene delle domande da porre al gruppo. Ognuno segna sul proprio modulo come reagirebbe nelle diverse situazioni.

FASE 8: Segue l'ultima pagina di commenti, che si conclude con un messaggio di puro odio. Ai membri del gruppo viene chiesto cosa sappiano dell'incitamento all'odio e come questo possa influire su chi ne è bersaglio. Il modulo dei facilitatori contiene del materiale informativo al riguardo.

FASE 9: Infine, tutti segnano come pensano che TILE STESSA possa sentirsi riguardo ai commenti che ha ricevuto. Al gruppo viene chiesto se sanno dove i giovani possono trovare aiuto (di persona o online) se si trovano in questo tipo di circostanza. Per concludere chiedi perché l'empatia è fondamentale per combattere l'incitamento all'odio.



Modulo III: Attività II

Una comunità di cittadini amichevoli!

Cosa fa di un gioco un gioco corretto? E cosa fa di un giocatore un giocatore corretto? In questa attività i partecipanti andranno a ideare e pianificare un programma che si svilupperà nelle loro rispettive comunità chiamato "Una comunità di cittadini/giocatori amichevoli!". L'idea è quella di "ingannare" i partecipanti per farli diventare piccoli dittatori, limitando la libertà di espressione e l'accesso alle informazioni



Durata

30-35 minuti



Materiali necessari

Fogli di carta A3/una lavagna a fogli per ogni gruppo, penne/pennarelli



Competenze di alfabetizzazione mediatica

collaborazione, pensiero e valutazione critica

Obiettivi dell'attività

1. I partecipanti acquisiranno consapevolezza e familiarità circa gli aspetti etici dell'accesso alle informazioni e del loro utilizzo;
2. Comprenderanno le correlazioni tra libertà d'informazione, libertà di espressione e democrazia;
3. Saranno in grado di riconoscere i casi di incitamento all'odio e di avvalersi di alcuni metodi per denunciare e combattere l'incitamento all'odio online.

Descrizione dell'attività

FASE 1: Dividi il gruppo in gruppi di 5-6 partecipanti. Ogni gruppo deve elaborare un programma che si svilupperà nella propria comunità chiamato Una comunità di cittadini amichevoli!

FASE 2: Ogni gruppo dovrà definire una serie di regole e limitazioni che inducano tutti i cittadini/calciatori a comportarsi bene, a essere gentili tra loro, ecc. Puoi ad esempio dire ai vari gruppi che devono pensare a una serie di argomenti/tematiche di cui sarà vietato parlare nella loro comunità in modo che nessuno si offenda, o individuare una lista di siti web/social network il cui utilizzo dovrà essere vietato o limitato in modo da evitare cattiverie tra i membri della comunità o la diffusione di fake news, ecc. Inoltre, devono decidere come imporre queste regole, in modo che tutti diventino cittadini buoni e amichevoli.

FASE 3: Ogni gruppo presenterà il proprio progetto per il programma Una comunità di cittadini amichevoli! Una volta presentati tutti i progetti, chiedi ai gruppi di immedesimarsi nei cittadini che dovrebbero attenersi alle rispettive regole: come si sentirebbero, come reagirebbero, quali eventuali diritti verrebbero violati da queste regole, ecc.

FASE 4: Rifletti con i partecipanti sulle conseguenze di tali progetti sui diritti umani delle persone, sulla democrazia, sulla libertà di stampa, ecc.



Modulo III: Attività III

Creare un evento su facebook

L'idea alla base del gioco è quella di far notare ai partecipanti la facilità con cui si può usare l'incitamento all'odio, anche quando gli argomenti di discussione non riguardano gli aspetti identitari di un individuo/gruppo come razza, religione, origine etnica, provenienza, sesso, disabilità, orientamento sessuale o identità di genere.



Durata

30-35 minuti



Materiali necessari

Computer portatile, smartphone



competenze di alfabetizzazione mediatica

collaborazione, pensiero e valutazione critica

Obiettivi dell'attività

1. I partecipanti acquisiranno consapevolezza e familiarità circa gli aspetti etici dell'accesso alle informazioni e del loro utilizzo;
2. Comprendranno le correlazioni tra libertà d'informazione, libertà di espressione e democrazia;
3. Saranno in grado di riconoscere i casi di incitamento all'odio e di avvalersi di alcuni metodi per denunciare e combattere l'incitamento all'odio online.

Descrizione dell'attività

FASE 1: Presenta ai partecipanti i seguenti aspetti, così importanti per una democrazia funzionale:

- Libertà d'informazione;
- Libertà di espressione e diversità di opinioni

FASE 2: Chiedi ai partecipanti di riunirsi nuovamente in gruppi e di creare un evento su Facebook per protestare contro qualcosa di semplice, ad esempio contro il razzismo nel calcio, o per le squadre di calcio miste, gli stereotipi di genere, ecc. I partecipanti dovranno descrivere l'evento nel modo più provocatorio possibile e aggiungere alcuni messaggi di incitamento all'odio nelle conversazioni sulla pagina dell'evento.

FASE 4: Ogni gruppo presenta l'evento Facebook e i post provocatori che ha creato.

FASE 5: Poni ai partecipanti domande su come dovrebbe essere affrontato il tema dell'incitamento all'odio online:

1. Pensate che affermazioni come queste dovrebbero essere consentite su internet?
Quali sono gli argomenti a favore e contro?
2. Pensate che siano necessarie regole diverse per le espressioni di odio "peggiori"?
Andrebbero vietate del tutto?
3. Se pensate che alcune espressioni debbano essere vietate, dove traccereste il confine?
4. Quali altri metodi vi vengono in mente per affrontare l'incitamento all'odio online?
5. Come reagireste se trovaste online questo tipo di esempi di incitamento all'odio?



Modulo IV: Attività I

L'albero dei conflitti

Esistono molti tipi di progetti concepiti per sviluppare il pensiero critico e le capacità di problem solving dei giovani al fine di renderli in grado di esplorare temi e questioni che stanno loro a cuore. Con il giusto supporto, i giovani possono sviluppare capacità di pensiero critico e diventare artefici del cambiamento, creando narrazioni alternative. Le capacità di pensiero critico e di problem solving consentono ai giovani di analizzare e valutare se le informazioni che ricevono, sia da un individuo che da un'organizzazione, siano giuste, corrette e veritiere.



Durata

25-30 minuti



Materiale necessario

lavagna a fogli mobili, pennarelli, penna, un esempio di albero dei conflitti



competenze di alfabetizzazione mediatica

collaborazione, pensiero e valutazione critica

Obiettivi dell'attività

1. Consentire ai partecipanti di comprendere i conflitti analizzandone alcune cause ed effetti

Descrizione dell'attività

FASE 1: Fai una sessione di brainstorming con i partecipanti su alcuni esempi di conflitti che si verificano sul campo di calcio o sui social network. Scrivi le risposte sulla lavagna o su alcuni fogli e dai una mano a classificare le risposte in diverse categorie

FASE 2: Organizza gli studenti in gruppi di cinque o sei persone e assegna a ciascun gruppo un conflitto diverso da analizzare. Assicurati che i conflitti non siano troppo delicati e che la discussione non metta a disagio nessuno dei partecipanti.

FASE 3: Presenta il concetto di albero dei conflitti con un esempio. L'albero dei conflitti è uno strumento grafico che utilizza l'immagine di un albero per organizzare i principali problemi legati a un conflitto. Questo strumento risulta più proficuo se utilizzato in gruppo piuttosto che per un esercizio individuale.

Molti conflitti sono costellati da una serie di opinioni su questioni quali:

- a. Qual è il problema principale?
- b. Quali sono gli effetti visibili di questo problema?
- c. Quali sono le cause principali? Cosa ha causato il problema?

FASE 4: Chiedi a ogni gruppo di disegnare su un grande foglio di carta l'immagine di un albero, dalle radici al tronco, fino ai rami.

FASE 5: Invita i gruppi a parlare del conflitto che è stato loro assegnato in modo da completare l'albero come segue:

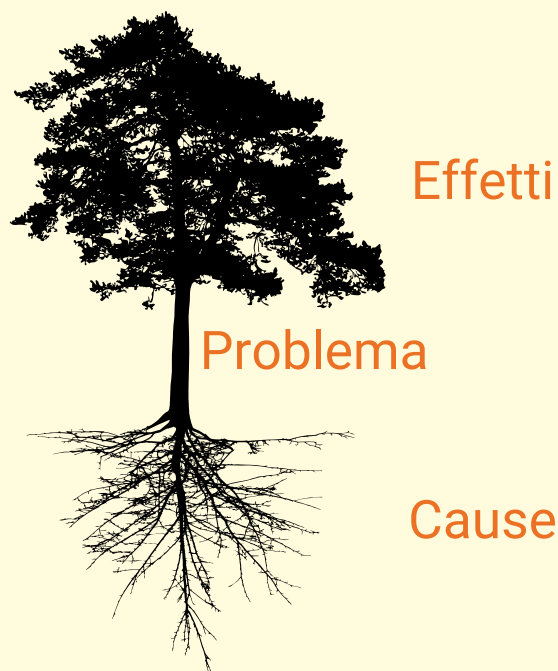
1. Sul tronco scriveranno quello che, secondo loro, è il problema centrale del conflitto.
2. Sui rami scriveranno tutti gli aspetti visibili del conflitto e che sono direttamente collegati ad esso.

1. Sulle radici, scriveranno tutte le cause del conflitto che hanno identificato. Per identificare le cause principali è utile esaminare i diversi effetti identificati e chiedersi a cosa sono dovuti.

FASE 6: Una volta che tutti i gruppi avranno completato i rispettivi alberi dei conflitti, assegna un tempo limite ai rappresentanti di ciascun gruppo per presentare il proprio lavoro. Incoraggia gli altri gruppi a porre domande.

FASE 7: Concludi l'attività sottolineando l'importanza di analizzare i conflitti per comprenderne le cause più profonde, talvolta non visibili.

Nota: Come utilizzare l'albero dei conflitti



1. Disegna l'immagine di un albero, comprese le radici, il tronco e i rami (su un grande foglio di carta, su una lavagna, su una lavagna a fogli mobili, sul lato di un edificio o per terra).
2. Dai a ciascuno diversi fogli o cartoncini, spiegando ai partecipanti che su ognuno di questi dovranno scrivere una o due parole, o disegnare un simbolo o un'immagine per indicare una questione chiave del conflitto dalla loro prospettiva.
3. Invita poi ogni persona ad attaccare i cartoncini all'albero:
 - a. Sul tronco, se pensano che il cartoncino riporti il problema principale.
 - b. Sulle radici, se pensano di aver descritto una delle cause principali.
 - c. Sui rami, se pensano di aver descritto un effetto del conflitto.
4. Una volta posizionati tutti i cartoncini sull'albero, sarà il momento di avviare e moderare una conversazione, in modo che il gruppo possa trovare un accordo sulla collocazione delle varie questioni, in particolare del problema centrale.
5. Una volta raggiunto un accordo, i partecipanti potranno decidere quali questioni desiderano affrontare per prime nella gestione del conflitto. Questo processo può richiedere molto tempo; possono essere necessari anche ulteriori incontri per concluderlo, a discrezione del facilitatore.
6. In gruppi, gli studenti possono pubblicare il loro albero dei conflitti e ciascun gruppo lo presenta.



Modulo IV: Attività II

L'arte del domandare

I partecipanti impareranno come sviluppare le capacità di pensiero critico e di risoluzione dei problemi dei giovani imparando l'arte di porre domande. All'interno di questo laboratorio verrà introdotta un'attività: Cosa succederebbe se...? Utilizza le 5 W, un efficace tecnica di intervista e di indagine spesso utilizzato da giornalisti ed emittenti per andare a fondo di una storia o di un problema. L'attività è pensata per aiutare i giovani a pensare in modo laterale e a scoprire nuovi modi di osservare il mondo.



Durata

25-30 minuti



Materiale necessario

lavagna a fogli mobili, pennarelli, penna,
post-it colorati



Competenze di alfabetizzazione mediatica

capacità di pensiero critico e di
problem solving

Obiettivi dell'attività

1. I partecipanti impareranno l'arte di porre domande costruttive.
2. Impareranno a pensare in modo critico e a risolvere i problemi.
3. Impareranno tecniche che incoraggiano i giovani a pensare lateralmente e criticamente al mondo in cui vivono.

Descrizione dell'attività

FASE 1: Dividi i partecipanti in gruppi di 3-4 persone. Chiedi ai gruppi di discutere le 3 domande sottostanti e di scrivere le risposte su post-it colorati, utilizzando un foglio della lavagna per ogni risposta. Non esiste una risposta giusta o sbagliata. Invitali a pensare ai pro e ai contro di ogni risposta:

Cosa succederebbe se...

- non esistessero i social network nel mondo?
- doveste scegliere se rimanere sulla Terra (così com'è) o andarvene a vivere sul pianeta Equality dove tutti gli esseri umani, gli animali e l'ambiente sono uguali e rispettati, ma internet, telefoni, dispositivi e TV non esistono?
- se vi svegliaste una mattina e scopriste che la vostra vita viene trasmessa in diretta streaming, tutto il giorno, tutti i giorni?

FASE 2: Condivisione tra gruppi. Ogni gruppo presenta le risposte che ha fornito per ogni domanda, evidenziando i pro e i contro.

FASE 3: Concludi la sessione moderando un dibattito in movimento. Leggi le seguenti affermazioni:

“Nessun social network al mondo è positivo”.

Chi è d'accordo/in disaccordo. I partecipanti si spostano a sinistra se sono d'accordo, a destra se in disaccordo. Chiedi perché.

“Rimanere sulla Terra o trasferirsi su un altro pianeta. Chi resterebbe e chi se ne andrebbe?”

I partecipanti si muovono a sinistra se resterebbero e a destra se partirebbero. Chiedi perché.

“Mi piace che la mia vita venga trasmessa in streaming tutto il giorno, tutti i giorni”.

Chi è d'accordo/in disaccordo. I partecipanti si spostano a sinistra se sono d'accordo, a destra se in disaccordo. Chiedi perché.

FASE 4: Concludi la sessione. Incoraggia i membri del gruppo a pensare a come potrebbero utilizzare quanto emerso all'interno dei loro gruppi.



Modulo IV: Attività III

Giornalisti digitali

Attraverso un'attività di role playing, i partecipanti impareranno a decostruire una storia sulla base delle prove fornite dai testimoni. L'attività si concluderà con l'elaborazione da parte dei partecipanti di una propria storia basata su quelli che ritengono essere i fatti reali.

Metteranno in scena una breve rappresentazione facendo finta di essere cronisti che raccontano in diretta un incidente avvenuto sul campo da calcio o che fanno un'intervista a un famoso "giocatore". Un partecipante avrà il compito di filmare. I partecipanti decideranno i messaggi che il video punta a trasmettere: affrontare temi come la discriminazione razziale, etnica o di genere sul campo di calcio e sugli spalti.



Durata

30-35 minuti



Materiale necessario

lavagna a fogli mobili, pennarelli, penna,
post-it colorati, telefono



Competenze di alfabetizzazione

mediatica

reportage digitale di notizie

Obiettivi dell'attività

1. I partecipanti prenderanno coscienza di possibili comportamenti discriminatori nel mondo del calcio e rifletteranno su di essi.
2. Acquisiranno una maggiore empatia e comprensione di come possano essere affrontate le barriere sistemiche e la discriminazione sul campo di calcio.
3. Il workshop susciterà la sensibilità e l'interesse dei partecipanti nei confronti delle questioni sociali e contribuirà a decostruire possibili stereotipi.

Descrizione dell'attività

FASE 1: Chiedi ai partecipanti quali competenze dovrebbe avere un giornalista. Invitali a scrivere le risposte su dei post-it o a dirle ad alta voce. Alcune risposte possibili sono: curiosità, empatia, sensibilità, fiducia, affidabilità. Chiedi poi quali sono i compiti di un cronista o giornalista digitale. Alcune risposte possibili sono: scrivere contenuti di supporto per i social network, preparare e condurre interviste, visitare il luogo dove si è verificato un evento dell'ultima ora, creare idee per una storia e fare ricerca in merito.

FASE 2: Spiega quindi l'attività: in gruppi di due o tre, i partecipanti metteranno in scena una breve rappresentazione svolgendo il ruolo di cronisti che raccontano in diretta un incidente avvenuto sul campo di calcio o fanno un'intervista a un famoso "giocatore di calcio". Dividi il gruppo in due o tre gruppi. Lascia loro il tempo di fare un brainstorming sugli argomenti che ritengono interessanti, inquietanti e/o discriminatori. Tra gli argomenti possibili ci sono gli stereotipi (ad esempio, "il calcio è uno sport da maschi"), i comportamenti discriminatori, l'intolleranza ecc.

FASE 3: Nei rispettivi gruppi, i partecipanti decidono i diversi ruoli e li assegnano: cronista, cameraman, giocatori di calcio. Incoraggiali a calarsi nelle parti a loro assegnate. In alternativa, se il tempo non dovesse bastare, invitali a creare uno storyboard con le idee del loro intervento giornalistico.

FASE 4: Resoconto finale: I gruppi presentano i risultati/le idee del loro intervento giornalistico. Chiedi: qual è stata la parte più impegnativa del processo creativo? Quale aspetto è stato divertente? Cosa avete imparato?



Modulo V: Attività I

Come si sentono le persone attive online?

Poiché molti aspetti della nostra vita sono ormai legati all'uso della tecnologia in un mondo online, è fondamentale aiutare i nostri bambini e ragazzi a sviluppare una buona resilienza digitale. La resilienza digitale implica la necessità di sviluppare conoscenze, competenze e strategie che permettano ai bambini e ai ragazzi di gestire la propria esperienza online in modo sicuro e responsabile, proteggendo la loro identità digitale. Le seguenti attività mirano a esaminare le esperienze positive e negative che i giovani vivono online, a considerare l'impatto che queste possono avere e a ideare modi per sviluppare la resilienza digitale.



Durata

30-35 minuti



Materiale necessario

lavagna a fogli mobili, pennarelli, allegato, facoltativo: una pallina di gommapiuma, una pallina da ping pong e una pallina di gomma



Competenze di alfabetizzazione mediatica

reportage digitale di notizie

Obiettivi dell'attività

1. I partecipanti esamineranno come l'uso di internet possa influenzare come si sentono, ciò che pensano e come agiscono.
2. Capiranno cos'è la resilienza digitale.
3. Individueranno modi per sviluppare la propria resilienza digitale e per aiutare gli altri.

Descrizione delle attività

FASE 1: Questa attività è stata ideata per consentire ai giovani di esaminare la loro comprensione del significato di resilienza confrontando una palla di gommapiuma, una da ping pong e una di gomma. Questo ti aiuterà a chiarire cos'è la resilienza e a decostruire eventuali idee sbagliate. I giovani possono vedere la resilienza come un'armatura impenetrabile, quando in realtà si tratta della capacità di sopravvivere agli urti, di riprendersi e, con il tempo, di rialzarsi, come con un rimbalzo.

FASE 2: Inizia chiedendo ai partecipanti di decidere quale palla ritengono più resistente e perché. Assicurati che tutti abbiano un'idea di come è fatta ciascuna palla: ad esempio chiedi a uno studente di descrivere l'aspetto di una palla di gomma. Puoi anche portare i tre diversi tipi di palla in modo che gli studenti possano guardarle e toccarle.

FASE 3: Lascia alle coppie/ai vari gruppi un minuto per discutere e annotare le proprie opinioni e ragioni. Chiedi agli studenti di condividere le proprie idee e di scriverle sulla lavagna/sui fogli. Alcune risposte possibili sono: la palla di gomma è la più resistente perché continua a rimbalzare, la palla da ping pong non è molto resistente perché non si può riparare se si rompe o si ammacca e la palla di gommapiuma non è molto resistente perché si può rompere.

FASE 4: Chiedi agli studenti di spiegare cosa significa per loro il concetto di resilienza. Se necessario, spiega che la resilienza non è solo la capacità di flettersi e di incassare i colpi, ma anche di adattarsi e riprendersi. Chiedi loro se questa spiegazione ha cambiato la loro opinione su quale sia la palla più resistente.

FASE 5: Utilizza la slide per chiarire che la resilienza è la capacità di riprendersi dai colpi che riceviamo e fornisci la definizione di resilienza digitale. Comincia l'attività spiegando che l'obiettivo è quello di parlare di resilienza digitale. La presenza online è paragonabile a una palla che viene fatta rimbalzare. Può essere molto divertente, ma lungo il percorso è possibile incappare in qualche ostacolo. Spiega gli obiettivi dell'attività.

FASE 6: Distribuisci ai singoli partecipanti o alle coppie l'Allegato 1 e un set di penne o matite per colorare. Invita gli studenti a pensare alle emozioni che una persona può provare imbattendosi in diversi contenuti online. Ricorda loro che in alcuni casi è possibile provare più di un'emozione provocata da un post o da un'esperienza, quindi possono usare più di un colore per ogni situazione. Se lo desiderano, possono aggiungere alla tabella altre emozioni non elencate.

Domande integrative:

A conti fatti, pensate che le persone abbiano più esperienze positive o negative online?

Che tipo di post online fanno sentire le persone felici, tristi, preoccupate o arrabbiate?

Quali emozioni avete aggiunto e perché?

Che tipo di contenuto non ha alcun impatto sulle persone nella loro attività online? In base a cosa?

Quali sono gli aspetti migliori dell'essere attivi online?

Un'esperienza negativa può portare una persona a sospendere la propria presenza online?

E le esperienze negative ripetute?

Se una persona si sente turbata da alcuni contenuti visti online, cosa può farla stare meglio?

A fronte di un avvenimento online negativo o che può turbare, sospendere la propria attività online è la scelta opportuna?



Modulo V: Attività II

Sotto pressione

L'attività consiste nel chiedere ai giovani di riflettere su come reagire alle pressioni che possono subire online.



Durata

25-30 minuti



Materiale necessario

lavagna a fogli mobili, pennarelli, vedi allegato



Competenze di alfabetizzazione

mediatica
reportage digitale di notizie

Obiettivi dell'attività

1. I partecipanti esamineranno come l'uso di internet possa influenzare come si sentono, ciò che pensano e come agiscono.
2. Capiranno cos'è la resilienza digitale.
3. Individueranno modi per sviluppare la propria resilienza digitale e per aiutare gli altri.
4. Analizzeranno le pressioni che i giovani subiscono online.

Descrizione dell'attività

FASE 1: Inizia spiegando che un individuo può essere influenzato da qualsiasi cosa. Le persone che lo circondano, i libri che legge, la musica che ascolta e anche le esperienze che vive online.

FASE 2: Chiedi agli studenti di discutere la seguente domanda in piccoli gruppi: "L'influenza del mondo online è positiva o negativa?".

Dedica un momento al feedback di gruppo e spiega ai partecipanti che l'essere influenzati da qualcosa può essere sia positivo che negativo. Esempio POSITIVO: un post sull'alimentazione sana che porta a scegliere un pranzo salutare. NEGATIVO: un trend sui social network in cui gli utenti fanno qualcosa di pericoloso. Quando l'influenza online diventa negativa, può trasformarsi in una pressione ad aderire a uno standard o a comportarsi in un certo modo online.

FASE 3: Chiedi ai partecipanti suddivisi in piccoli gruppi o a coppie di completare l'Appendice 2 inserendo esempi di pressione online e la loro reazione. Il documento contiene un esempio e qualche suggerimento.

Domande integrative:

Che generi di pressione online sono emerse?

Questi generi di pressione sono generalmente positivi o negativi?

Quanto è stato facile dare consigli?

Qual è stato il miglior consiglio che vi è venuto in mente?

Ci sono stati esempi di pressioni per i quali è stato particolarmente difficile dare consigli?

Cosa influenza maggiormente i giovani di oggi, la pressione online o quella dei coetanei?



Modulo V: Attività III

Una cassetta degli attrezzi per la resilienza digitale

Questa attività aiuta gli studenti a riflettere su come essere resilienti dal punto di vista digitale e sugli approcci che funzionano per loro. Agli studenti viene dato un tempo prestabilito (circa 5 minuti) e un obiettivo di 30 idee. L'attività è pensata per essere divertente e incoraggiare la creatività in un contesto di lavoro di gruppo in cui i ragazzi condividono i propri pensieri ad alta voce mentre scrivono le loro idee.



Durata

25-30 minuti



Materiale necessario

lavagna a fogli mobili, pennarelli, (vedi allegato)



Competenze di alfabetizzazione

mediatica

competenza digitale

Obiettivi dell'attività

1. I partecipanti esamineranno come l'uso di internet possa influenzare come si sentono, ciò che pensano e come agiscono.
2. Capiranno cos'è la resilienza digitale.
3. Individueranno modi per sviluppare la propria resilienza digitale e per aiutare gli altri.
4. Identificheranno cosa fare per riprendersi dai momenti difficili online.

Descrizione dell'attività

FASE 1: Inizia ricordando loro che la resilienza digitale consiste nel riprendersi dai momenti di difficoltà online nel corso del tempo e che nell'attività andranno ad esaminare i modi per farlo. Chiedi: "Allora... come si fa a diventare più resilienti dal punto di vista digitale?"

FASE 2: Spiega che un'associazione per la salute mentale chiamata Mind ha proposto 4 approcci per diventare più resilienti (i 4 approcci compariranno durante la presentazione) e che questi aiuteranno gli studenti a sviluppare le loro idee.

FASE 3: Presenta la cassetta degli attrezzi della resilienza digitale e spiega che l'obiettivo del gruppo è riempirla di idee. Distribuisci l'Appendice 3 ai partecipanti divisi a coppie e stabilisci un tempo limite di 5 minuti e un obiettivo di 30 idee a coppia. Il tempo limite può essere modificato a piacimento.

Alcune risposte possibili sono: chiamare un amico, ascoltare musica, prendersi una pausa dai social network, fare qualcosa che piace davvero...

FASE 4: Dopo 5 minuti invita le coppie a condividere le loro idee fino a che non ne sarà emersa una ricca varietà.

Attività integrativa:

Il potere della positività - Gran parte del turbamento online può essere causato da commenti negativi. In questa attività fai indossare agli studenti delle semplici magliette bianche e invitali a decorarle con commenti positivi l'uno sull'altro. Questa attività permette agli studenti di riflettere su come ci si sente a dare e ricevere commenti positivi, oltre a osservare l'impatto che i loro commenti hanno sugli altri. L'attività può essere conclusa chiedendo a ogni studente di condividere il proprio commento preferito e le sensazioni che ne sono scaturite. Questa attività può essere svolta anche con grandi fogli di carta attaccati alla schiena degli studenti (come fossero mantelli da supereroe) e con ciascun membro della classe che applica sui relativi mantelli dei post-it con i propri commenti positivi.



Modulo VI: Attività I

Mappa della comunità online

L'impegno civico dei giovani è essenziale per creare i cittadini democratici del domani. I giovani fanno un uso attivo di internet e dei social network in modi che possono o meno contribuire all'impegno civico. È quindi importante ricordare che i giovani possono essere coinvolti/mobilitati ad aderire a movimenti estremisti, ma l'istruzione può avere un effetto inibitorio sulla radicalizzazione, laddove l'educazione civica venga insegnata correttamente. In particolare, ciò che va sottolineato è che l'educazione all'alfabetizzazione mediatica stimola lo sviluppo di competenze in materia di impegno civico. L'obiettivo delle attività si concentra sulla comprensione dei diversi modi in cui tutti noi possiamo contribuire al benessere e al funzionamento delle nostre comunità e società, sulla base del principio che la democrazia funziona solo se e quando i cittadini partecipano.



Durata

25-30 minuti



Materiale necessario

lavagna a fogli mobili, pennarelli, matite colorate



Competenze di alfabetizzazione mediatica

esplorare le questioni civiche, scoprire gli interessi civici

Obiettivi dell'attività

1. I partecipanti comprenderanno meglio i propri interessi, quelli delle loro comunità e della loro vita digitale o sui social network
2. Comprenderanno come le persone che li circondano e la comunità di cui fanno parte plasmino il loro punto di vista sulle questioni sociali a cui tengono, e il ruolo dei media digitali nell'esprimere tale punto di vista.
3. Identificheranno possibili questioni da approfondire e in cui essere coinvolti.

Descrizione dell'attività

In questa attività, gli studenti creeranno una mappa delle loro comunità sia di persone in carne e ossa che online, ed esploreranno le sovrapposizioni tra di esse. Gli studenti considereranno anche i modi in cui interagiscono con tali comunità e la misura in cui gli strumenti digitali e i social network ne fanno parte. In seguito, questo aiuterà gli studenti a indagare i tipi di questioni sociali e civiche che sono importanti per le loro comunità e come ciò influisce sulle loro prospettive.

FASE 1: Per permettere loro di creare la mappa, accompagna gli studenti attraverso le seguenti fasi:

Pensate alle comunità a cui appartenete, sia in termini di persone in carne e ossa (amici a scuola, parenti, vicini di casa) che di spazi online (comunità di tifosi, gruppi di interesse, amici online, reti di utenti). Elencate tutte queste comunità su un foglio di carta normale.

FASE 2: Spiega ai partecipanti: Pensate e progettate come rappresentare visivamente queste diverse comunità. Identificate i colori, le forme, le immagini che associate a queste comunità e fate uno schizzo di come potreste usarli per disegnare/rappresentare graficamente le vostre comunità. Ecco alcune domande che vi aiuteranno a organizzare i vostri pensieri:

a) Alcune delle comunità di cui fate parte sono in zona o vicine al luogo in cui vivete e andate a scuola?

b) Alcune delle comunità che frequentate di persona/della vostra zona e quelle online hanno membri in comune? Questo significa che online entrate in contatto con alcune delle persone che frequentate anche nella vita reale (ad esempio, alcuni dei vostri amici su Facebook sono anche amici che vedete spesso di persona).

c) Vi incontrate di persona regolarmente o limitatamente? Ad esempio, potreste non vedere regolarmente alcune persone della vostra comunità online.

FASE 3. Utilizzate l'elenco e le vostre idee di progetto per disegnare la vostra mappa su un grande foglio di carta. Siate creativi nel rappresentare le comunità con cui interagite di persona e online. Pensate alle immagini, ai colori, ai personaggi e ai simboli che meglio rappresentano le vostre comunità e usateli.

FASE 4: Una volta terminata la mappa, rivedete ciò che avete creato e identificate quando e dove le vostre comunità si collegano tra loro.

FASE 5: Una volta completate le mappe e le descrizioni, chiedi agli studenti di lavorare a coppie per condividere le loro mappe e discutere quanto segue:

Cosa consideri essere le tue comunità?

- Le vostre comunità includono: la famiglia? gli amici? la scuola? altre comunità scolastiche ed extrascolastiche?
- In che misura le comunità online e quelle che frequentate di persona si sovrappongono?
- Alla luce di questa attività, cos'è per voi una comunità? Come la definireste?

FASE 6: Per concludere chiedi agli studenti di confrontare le loro mappe per individuarne somiglianze e differenze. Ci sono comunità la cui esistenza dipende dai social network? Quali sono? Alcuni social network sono più popolari di altri? Perché si verifica questa circostanza?

Per concludere la condivisione a coppie, riunisci l'intera classe e invita ciascun gruppo a condividere con la classe le somiglianze e le differenze osservate tra le rispettive mappe di comunità.

Concludi la sessione creando un elenco dei modi in cui gli studenti interagiscono con le loro diverse comunità per individuare quali forme di media sono importanti e attualmente rilevanti per la vita di comunità degli studenti.



Modulo VI: Attività II

Essere parte di una collettività

Questa attività offre agli studenti l'opportunità di identificare una questione sociale o civica a cui sono interessati e che ha un impatto sulla loro comunità. Gli studenti saranno guidati a riflettere su cosa fare in seguito per approfondire le varie questioni, dialogare con gli altri, esprimere le proprie opinioni e agire in merito alle questioni emerse.



Durata

25-30 minuti



Materiale necessario

lavagna a fogli mobili, pennarelli, vedi allegato



Competenze di alfabetizzazione

mediatica

pensiero critico

Obiettivi dell'attività

1. I partecipanti comprenderanno meglio i propri interessi e quelli delle loro comunità, nonché la loro vita digitale o sui social network.
2. Comprenderanno come le persone che li circondano e la comunità di cui fanno parte plasmino il loro punto di vista sulle questioni sociali a cui tengono, e il ruolo dei media digitali nell'esprimere tale punto di vista.
3. Identificheranno possibili questioni da approfondire e in cui essere coinvolti.

Descrizione dell'attività

FASE 1: Fai in modo che gli studenti comprendano che esistono vari modi in cui possono informarsi e impegnarsi sulle tematiche che stanno loro a cuore. Condividi con loro le seguenti pratiche civiche fondamentali:

- Approfondire o informarsi sul problema
- Dialogare e ascoltare i punti di vista degli altri
- Dare voce o esprimere il proprio punto di vista o le proprie idee in merito
- Intervenire per risolvere il problema

FASE 2: Chiedi poi agli studenti di iniziare a immaginare come potrebbero utilizzare strumenti online, fonti e social network per mettere in atto le relative pratiche. Gli studenti possono scrivere 1-2 fasi o azioni successive in ogni casella della tabella sottostante.

Gli studenti potranno essere raggruppati a seconda della sovrapposizione dei temi scelti per lavorare insieme al fine di definire i passaggi successivi. Invitali a riflettere su temi sociali già discussi nei laboratori precedenti, come l'esclusione, il razzismo, la discriminazione, ecc.

FASE 3: Una volta che avranno compilato la tabella, invita gli studenti a condividere le proprie idee con un compagno e di ascoltarne il feedback. Ecco alcune domande guida per la condivisione:

- Quale tra i passaggi che avete sentito vi sembra particolarmente interessante?
- In che modo il vostro partner potrebbe rafforzare o chiarire i suoi passaggi successivi?
- Quali altri passaggi o idee vi vengono in mente in relazione a questo tema?

FASE 4: Invita gli studenti a esplorare come potrebbero usare diverse piattaforme e tecnologie mediatiche per agire nel mondo. Per motivarli, utilizza o adatta il seguente scenario in modo da includere un problema che interessa alcuni o la maggior parte dei ragazzi. Mostra il video "Racism in Football" <https://www.youtube.com/watch?v=-jo-qVBwv24> I partecipanti possono usare la lavagna a fogli mobili o dei fogli A3 per rappresentare il loro piano.



Modulo VI: Attività III

Futuri ideali



Durata

30-35 minuti



Materiali necessari

Lavagna a fogli mobili, pennarelli



Competenze di

alfabetizzazione mediatica
pensiero critico, creatività

Obiettivi dell'attività

1. I partecipanti saranno coinvolti in una discussione e in un'attività creativa per immaginare un "mondo migliore" e rispettare lo Stato di diritto.
2. Scopriranno e svilupperanno un'alfabetizzazione critica in materia di dinamiche sociali.
3. Miglioreranno il loro legame sociale e il rispetto per la diversità.
4. Svilupperanno un senso di responsabilità e coinvolgimento a livello etico.

Descrizione dell'attività

FASE 1: Chiedi agli studenti come vorrebbero che fosse la loro scuola/la loro comunità/il loro Paese/il mondo tra 10 anni.

FASE 2: Scrivi su una lavagna/un foglio i seguenti diversi aspetti e chiedi loro di spiegare come ciascuno di questi verrebbe gestito positivamente nella loro realtà futura ideale. Chiedi loro di fare un elenco di regole.

L'elenco può essere adattato al contesto di riferimento. - Corruzione, crimini, giustizia, cyberbullismo, razzismo, esclusione, discriminazione, discriminazione di genere, fake news ecc.

FASE 3: Gli studenti lavorano da soli, in coppia o in piccoli gruppi per presentare le loro idee su cartelloni o mappe, utilizzando testi e/o disegni.

FASE 4: Invita gli studenti a condividere il risultato del loro lavoro con l'intera classe.

FASE 5: Avvia una discussione su quali sono le idee più importanti e su come possono essere raggiunte.

FASE 6: La discussione prosegue con l'analisi di quali regole e leggi possono essere importanti per far funzionare una realtà ideale di quel tipo.

FONTI

ACT for youth (2020): Engaging Community Partners for Positive Youth Development.
Available at: http://actforyouth.net/youth_development/communities/partners/

Adobe Youth Voices

<https://edex.adobe.com/teaching-resources/shot-composition-handout>

Childnet

<https://www.childnet.com/resources/digital-resilience/>

Civic Engagers

<https://www.civicengagers.org>

Common Sense Education

<https://www.common sense.org/education/>

Council of Europe

<https://www.coe.int/en/web/north-south-centre>

Mediapræssi – Snappy exercises in Media Literacy

<https://drive.google.com/drive/folders/1XEdj8mQmaYBLdclfkndw4xejg2AVJ-8c>

<https://www.unicef.org/eap/press-releases/build-resilience-children-help-them-stay-safe-social-media>

Hinduja, Sameer & Patchin, Justin. (2017). Cultivating youth resilience to prevent bullying and cyberbullying victimization. *Child abuse & neglect*. 73. 51-62. 10.1016/j.chiabu.2017.09.010.

<https://cyberbullying.org/digital-resilience>

<https://prezi.com/i/2mvq277unwdx/digital-resilience/>

<https://www.drwg.org.uk/the-framework>

<https://www.cypnow.co.uk/news/article/youth-workers-instrumental-in-building-children-s-digital-resilience-study-finds>

No Hate Speech Movement Campaign Glossary – Council of Europe
www.nohatespeechmovement.org/hate-speech-watch/glossary

European Institute of Peace
www.eip.org/en/news-events/eip-explainer-understanding-radicalisation

Merriam-Webster Dictionary
www.merriam-webster.com/dictionary

<https://www.bbc.co.uk/programmes/articles/3RtjbC7Bd4tvTMKPhRmrKtH/how-to-become-more-digitally-resilient>

<https://www.coe.int/en/web/reference-framework-of-competences-for-democratic-culture>

Duncan, Sam. "ATHLETES AS ACTIVISTS." In *The Digital World of Sport: The Impact of Emerging Media on Sports News, Information and Journalism*, 79–88. Anthem Press, 2020. <https://doi.org/10.2307/j.ctv170x59d.8>.

<https://criticalmediaproject.org/media-literacies/?wvideo=me2powk6tv>

<https://www.amelioproject.eu/the-fine-line-between-freedom-of-speech-and-hate-speech-twitter-in-the-musk-era/>

United Nations: Guidelines for gender-inclusive language in English

<https://www.un.org/en/gender-inclusive-language/guidelines.shtml>

American Psychological Association: Inclusive Language Guidelines

<https://www.apa.org/about/apa/equity-diversity-inclusion/language-guidelines>

Amnesty International. Inclusive Language and Events Guide

Amnesty International.

<https://www.amnesty.org.au/wp-content/uploads/2021/09/AIA-Inclusive-Language-and-Events-Guide-3.pdf>

https://www.echr.coe.int/Documents/FS_Hate_speech_ENG.pdf

<https://rm.coe.int/wecan-eng-final-23052017-web/168071ba08>

<https://hudoc.echr.coe.int/eng#%7B%22itemid%22:%5B%22002-12331%22%5D%7D>

Data & Society.

https://datasociety.net/wpcontent/uploads/2017/05/DataAndSociety_MediaManipulationAndDisinformationOnline-1.pdf

Powell, Georgie. Custodio. <https://www.qustodio.com/en/blog/digital-resilience-parents-guide-social-emotional-literacy/>

Deutsche Welle. <http://akademie.dw.de/games/graph/>

https://datasociety.net/pubs/oh/DataAndSociety_CaseStudies-MediaManipulationAndDisinformationOnline.pdf

ANNEX



Riprese e angolazioni della telecamera



I fotografi e i videomaker utilizzano una serie di inquadrature diverse per scopi diversi.

Le inquadrature vengono utilizzate per farci vedere le cose in modo diverso.

Gli angoli di ripresa sono utilizzati per far capire allo spettatore come i personaggi si relazionano tra loro.

Tra le varie angolazioni di base troviamo le seguenti.

Campo lungo

Grandangolo



Inquadrature in grandangolo e in campo lungo

Questi due generi di inquadrature servono a mostrare allo spettatore dove si svolge l'azione. Forniscono cioè il "quadro generale" di ciò che sta accadendo. Prendono infatti anche il nome di campo totale.

Per realizzarle è necessario collocarsi molto lontano dalla scena.

Figura intera



Mezza figura



Figura intera

Nella figura intera viene mostrata l'intera persona o ambientazione. Questa inquadratura aiuta lo spettatore a capire cosa sta succedendo nella scena e permette ai personaggi di entrare in azione.

Mezza figura

Le inquadrature a mezza figura sono di solito realizzate dalla vita in su, e creano una cornice intorno al soggetto. Permettono di vedere meglio lo sfondo, nonché i gesti e i movimenti delle mani.

Questo tipo di inquadratura risulta più dettagliata rispetto a quelle grandangolari o lunghe, il che le rende più interessanti per lo spettatore.

Primo piano



Primissimo piano



Particolare



Primo piano (PP)
Gli scatti in primo piano si avvicinano molto di più al soggetto, in modo che lo spettatore possa vedere solo dalle spalle alla sommità della testa.

Primissimo piano (PPP)
I primissimi piani mostrano una parte specifica del soggetto, di solito solo la testa.

Particolare
Si tratta di un tipo di primissimo piano che si avvicina molto al soggetto, in modo da poterne inquadrare i dettagli.

Inquadratura di quinta

Punto di vista



Inquadratura a
piombo



Angolazioni della telecamera

Inquadratura di quinta

Questa angolazione viene utilizzata per consentire allo spettatore di vedere il soggetto da sopra la spalla di un altro soggetto inquadrato.

Inquadratura in soggettiva

Questa angolazione viene utilizzata per consentire allo spettatore di vedere ciò che accade dal punto di vista del soggetto.

Inquadratura a piombo

Questa angolazione viene utilizzata per consentire allo spettatore di guardare il soggetto dall'alto.

**Teoria di
cospirazione**

Deepfake

Bolla di filtraggio

Misinformazione

Satira

Bot

Disinformazione

Censura

Fabbrica di troll

Alfabetizzazione mediatica

HIGHLY UNRELIABLE
FORTEMENTE INAFFIDABILE



Molto affidabile



L'esperto di benessere scolastico Tuomo Järventausta ritiene che l'aumento di cibo vegetariano nei menu delle scuole sia un esperimento fallito, causa di problemi futuri.

Le scuole devono aumentare la carne nei menù

3.10.2021

Nel menu settimanale delle scuole c'è troppa poca carne, afferma Tuomo Järventausta, responsabile della ricerca dell'OMP. La preoccupazione maggiore di Järventausta è la diminuzione dell'apporto proteico che i ragazzi ricevono nei pasti consumati a scuola.

I risultati della ricerca dell'MMO mostrano che, soprattutto nelle scuole superiori, il risultato di questa tendenza si è manifestato con prestazioni più scarse in educazione fisica e con una stanchezza generale nel corso della giornata scolastica.

- La spiegazione è semplice: gli alunni non assumono abbastanza proteine e micronutrienti necessari. Un altro aspetto allarmante è la dieta unilaterale, in cui non c'è versatilità nei diversi alimenti. Non vogliamo certo insegnare ai nostri figli a diventare schizzinosi? Järventausta ritiene che, crescendo, questo possa portare a problemi significativi.

Järventausta non crede che l'aumento del cibo vegetariano possa avere un effetto positivo sulle problematiche ambientali.

- Non esiste nessuna statistica univoca in merito. Inoltre, una scelta del genere è dannosa per la produzione regionale di carne e la riduzione di quest'ultima influisce sulla vita quotidiana dei comuni contribuenti. Saranno molti i posti di lavoro in serio pericolo, se si procederà in questa direzione.

Nell'ambito di una ricerca condotta dall'OMP (Organizzazione dei produttori di carne) è stato chiesto a un gruppo di alunni quale tipo di cibo desiderano sia incluso nel menù della scuola.

- Naturalmente tra le risposte fornite troviamo hot dog, diversi tipi di salsicce piccanti e bistecche, ma il loro inserimento nel menù giornaliero dipende dalle scuole e dai genitori dei ragazzi, sottolinea Järventausta.



Pubblicazione dall'aspetto appropriato e affidabile: ma di cosa si tratta veramente?

L'uso della parola "esperto" conferisce sempre credibilità.

L'uomo nella foto è stato trovato in un archivio di immagini alla voce di ricerca "smart man"

L'esperto di benessere scolastico Tuomo Järventausta ritiene che l'aumento di cibo vegetariano nei menu delle scuole sia un esperimento fallito, causa di problemi futuri.

Le scuole devono aumentare la carne nei menù

3.10.2021

Chi ha scritto l'articolo e dove è stato pubblicato?

Nel menu settimanale delle scuole c'è troppa poca carne, afferma Tuomo Järventausta, responsabile della ricerca dell'OMP. La preoccupazione maggiore di Järventausta è la diminuzione dell'apporto proteico che i ragazzi ricevono nei pasti consumati a scuola.

Cos'è l'OMP? Si tratta di un ente che trarrebbe vantaggio da un articolo come questo?

I risultati della ricerca dell'OMP mostrano che, soprattutto nelle scuole superiori, il risultato di questa tendenza si è manifestato con prestazioni più scarse in educazione fisica e con una stanchezza generale nel corso della giornata scolastica.

- La spiegazione è semplice: gli alunni non assumono abbastanza proteine e micronutrienti necessari. Un altro aspetto allarmante è la dieta unilaterale, in cui non c'è versatilità nei diversi alimenti. Non vogliamo certo insegnare ai nostri figli a diventare schizzinosi? Järventausta ritiene che, crescendo, questo possa portare a problemi significativi.

Argomentazioni efficaci che fanno leva a livello emotivo

Järventausta non crede che l'aumento del cibo vegetariano possa avere un effetto positivo sulle problematiche ambientali.

- Non esiste nessuna statistica univoca in merito. Inoltre, una scelta del genere è dannosa per la produzione regionale di carne e la riduzione di quest'ultima influisce sulla vita quotidiana dei comuni contribuenti. Saranno molti i posti di lavoro in serio pericolo, se si procederà in questa direzione.

Nell'ambito di una ricerca condotta dall'OMP (Organizzazione dei produttori di carne) è stato chiesto a un gruppo di alunni quale tipo di cibo desiderano sia incluso nel menù della scuola.

Quanto è grande il campione oggetto di indagine?

- Naturalmente tra le risposte fornite troviamo hot dog, diversi tipi di salsicce piccanti e bistecche, ma il loro inserimento nel menù giornaliero dipende dalle scuole e dai genitori dei ragazzi, sottolinea Järventausta.

Fa leva sui genitori e sul loro senso di cura

Modulo III: Attività I

Il bullismo online equivale al bullismo dal vivo ed è ugualmente sbagliato



Il bullo, soggetto principale del fenomeno del bullismo.

Il braccio destro, aiuta il bullo in tutte le sue attività.

Il sostenitore, dà un feedback positivo al bullo sulle sue azioni.

Lo spettatore silenzioso, non prende parte all'atto di bullismo, ma lo accetta.

Il difensore si schiera dalla parte di chi subisce l'atto.

La vittima di bullismo, bersaglio dell'atto.

arrabbiato felice triste confuso infuriato

perfido scioccato compassionevole angosciato

spaventato divertito deluso nervoso imbarazzato

indifferente, altro? _____

Domande Sì No

Un amico

Uno sconosciuto

Se lo scopri

Opinione

Dispiacere

Incitamento all'odio

Dietro lo schermo c'è un altro essere umano, una persona vera, che prova sentimenti.

In una conversazione di persona diresti le stesse cose che scrivi online?

Riesci a rimanere fedele alla tua opinione o lasci che gli altri la influenzino?

Il bullismo online equivale al bullismo dal vivo ed è ugualmente sbagliato



Il bullo, soggetto principale del fenomeno del bullismo.

Il braccio destro, aiuta il bullo in tutte le sue attività.

Il sostenitore, dà un feedback positivo al bullo sulle sue azioni.

Lo spettatore silenzioso, non prende parte all'atto di bullismo, ma lo accetta.

Il difensore si schiera dalla parte di chi subisce l'atto.

La vittima di bullismo, bersaglio dell'atto.

arrabbiato felice triste confuso infuriato

perfido scioccato compassionevole angosciato

spaventato divertito deluso nervoso imbarazzato

indifferente, altro? _____

Domande Sì No

Un amico

Uno sconosciuto

Se lo scopri

Opinione

Dispiacere

Incitamento all'odio

Dietro lo schermo c'è un altro essere umano, una persona vera, che prova sentimenti.

In una conversazione di persona diresti le stesse cose che scrivi online?

Riesci a rimanere fedele alla tua opinione o lasci che gli altri la influenzino?

Il bullismo online equivale al bullismo dal vivo ed è ugualmente sbagliato



arrabbiato felice triste confuso infuriato

perfido scioccato compassionevole angosciato

spaventato divertito deluso nervoso imbarazzato

indifferente, altro? _____

Dietro lo schermo c'è un altro essere umano, una persona vera, che prova sentimenti.

In una conversazione di persona diresti le stesse cose che scrivi online?

Riesci a rimanere fedele alla tua opinione o lasci che gli altri la influenzino?

Domande	Sì	No
Un amico		
Uno sconosciuto		
Se lo scopri		
Opinione		
Dispiacere		
Incitamento all'odio		

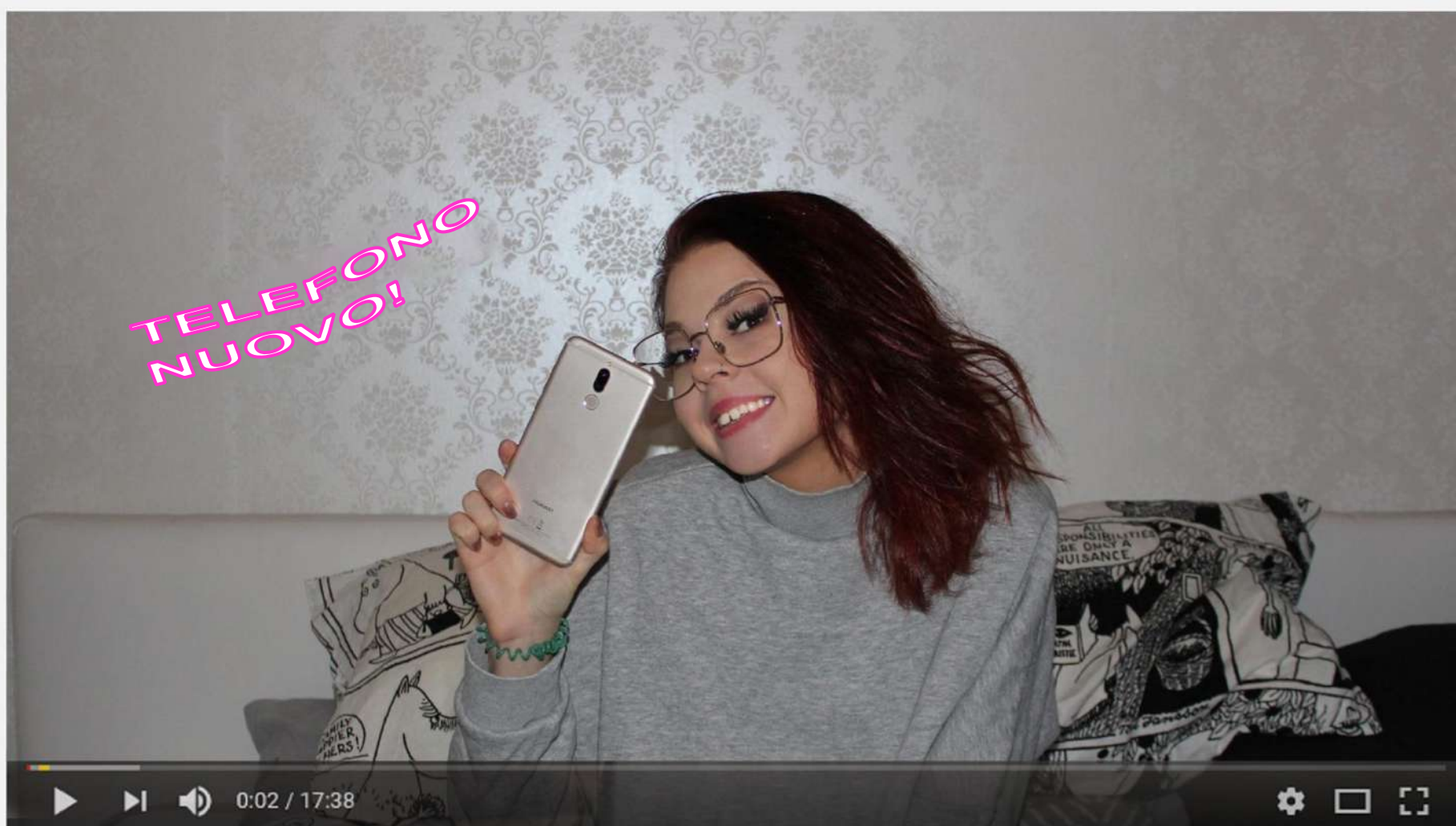
Il bullismo online equivale al bullismo dal vivo ed è ugualmente sbagliato



- L'incitamento all'odio diffonde o intensifica l'odio nei confronti di un individuo o un gruppo di persone.
- L'incitamento all'odio prevede l'uso di parole, espressioni o immagini ingiuriose, ostili e umilianti che ledono la dignità umana di qualcuno.
- Il movente dell'incitamento all'odio deriva solitamente da pregiudizi od ostilità.
- L'incitamento all'odio può riguardare, ad esempio, il colore della pelle, l'origine etnica o la provenienza, l'orientamento sessuale, la disabilità, la religione o le convinzioni e le credenze.
- L'incitamento all'odio è un atto punibile quando rappresenta un reato quali minaccia, incitamento contro un gruppo etnico, diffamazione, persecuzione o violazione della libertà di pratica religiosa.

Domande	Sì	No
Se Tile fosse tua amica, parteciparesti alla conversazione?		
Se Tile fosse una perfetta sconosciuta, interverresti?		
Se scoprissi che qualcuno che non ti piace è stato ripreso in una foto/video imbarazzante, lasceresti un commento?		
Riesci a rimanere fedele alla tua opinione o lasci che gli altri la influenzino?		
Hai mai condiviso qualcosa sul web/sui social network di cui ti sei pentito/a?		
Ti sei mai imbattuto/a in casi di incitamento all'odio online?		

- Come guidare l'attività:
1. Le caratteristiche di un buon amico
 2. Familiarizzare con i moduli
 3. Video pagina 1: Come ti sentiresti?
 4. Conversazione sui commenti scortesi
 5. Video pagina 2: Come ti sentiresti/i diversi ruoli nel bullismo
 6. Le domande
 7. Video pagina 3: Come si sentirebbe Tile nel ricevere commenti simili?
 8. Conversazione sull'incitamento all'odio



ROOM TOUR + NUOVO TELEFONO! <3



Tile

[381 visualizzazioni](#)

Pubblicato il 27.11.2018

Vi mostro la mia stanza e il mio telefono nuovo di zecca.

COMMENTI: 45



Valionni: 10 giorni fa

Sei davvero un personaggio.

M1lky W4y: 10 giorni fa

Perché hai delle lenzuola da bambina dell'asilo?

Mister Monster 00: 10 giorni fa

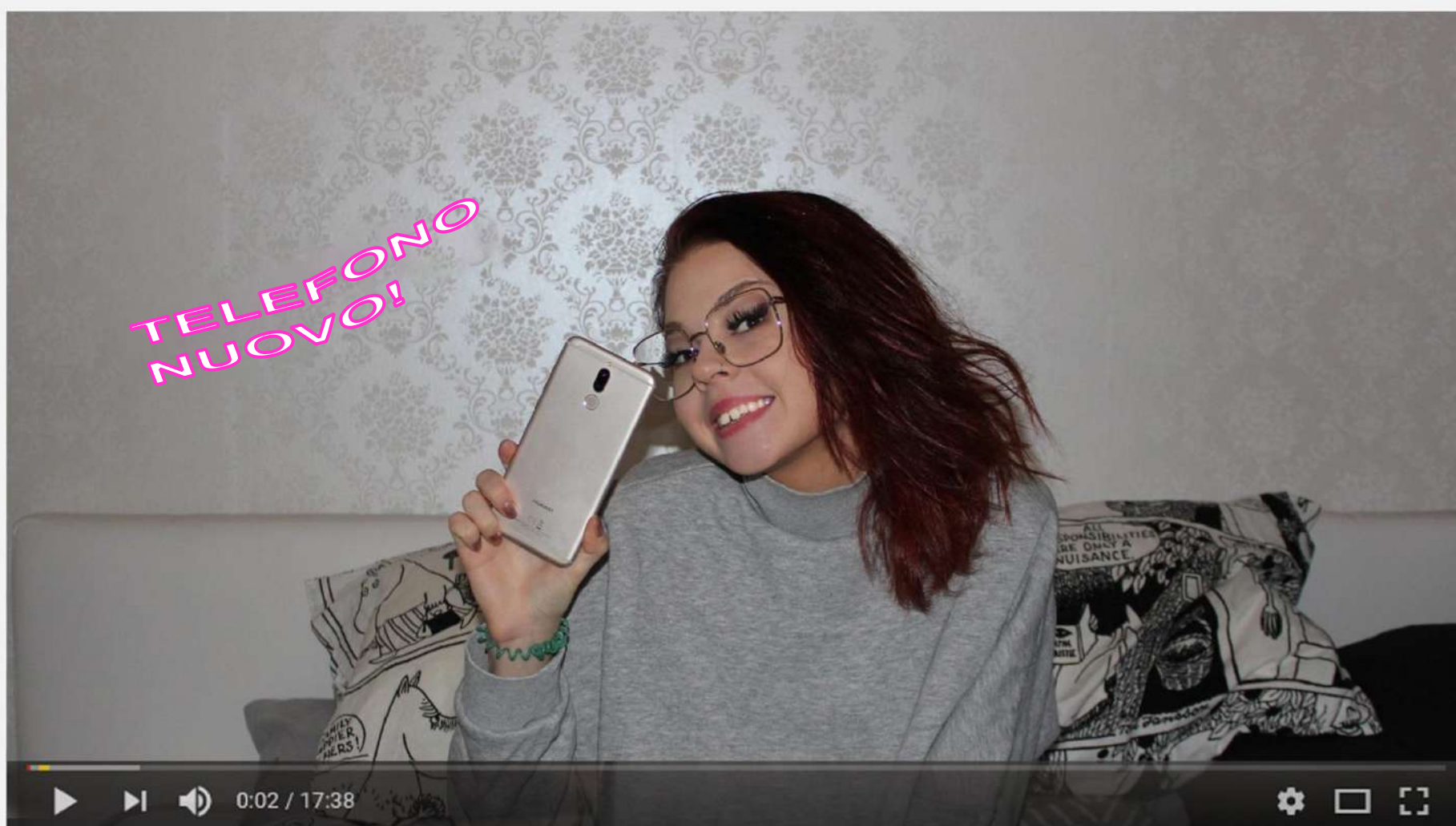
Dev'essere bellissimo rosicchiare il legno con quei denti. Sembri proprio un castoro.

Coco LOCO: 10 giorni fa

Tieni la bocca chiusa, non vorrei mai che qualche insetto volasse in mezzo a quella fessura!

Cl4k: 9 giorni fa

Ecco un'idea per il tuo prossimo video: guardatemi, sono un brutto castoro.


ROOM TOUR + NUOVO TELEFONO! <3

 Tile 


Tilaa

894 visualizzazioni

Pubblicato il 27.11.2018

Vi mostro la mia stanza e il mio telefono nuovo di zecca.

COMMENTI: 82



Gamer_juuso: 5 giorni fa

Porca puttana! Quell'imbecille viene nella mia stessa scuola. è così cringe anche dal vivo XD XD XD


Terhi_55: 4 giorni fa

Un altro esempio di genitorialità fallita. Ai bambini non servono telefoni così costosi. Sembra che la vanità sia il valore più importante al giorno d'oggi!


Zoast: 4 giorni fa

Come mai i tuoi genitori possono permettersi di comprarti un telefono così costoso, ma non di sistemarti quei denti?

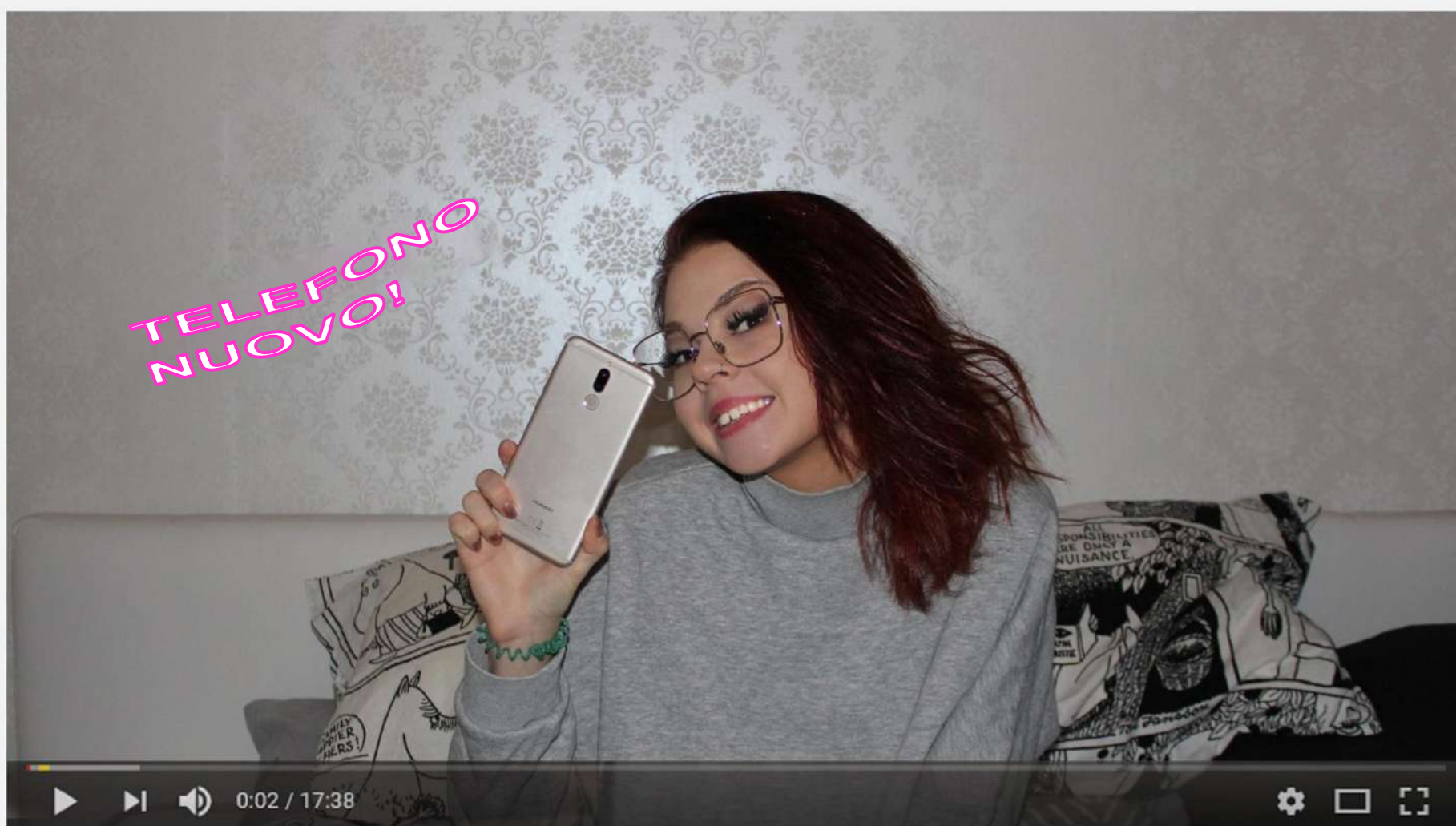

Gamer_juuso: 4 giorni fa

Non sono nemmeno i suoi veri genitori sicuramente è stata adottata.


Zoast: 3 giorni fa

***sigh* ecco che piega ha preso il nostro paese al giorno d'oggi: mandiamo soldi a paesi sull'orlo della bancarotta e poi adottiamo anche i loro figli perché non possono permettersi di crescerli.**

1209 visualizzazioni



ROOM TOUR + NUOVO TELEFONO! <3



Tile 

[Lupa Muutossu](#) [www.tile.it](#)

Publicato il 27.11.2018

Vi mostro la mia stanza e il mio telefono nuovo di zecca.

COMMENTI: 120



Gamer_juuso: 2 giorni fa

A quanto pare ormai si possono adottare anche i castori. spero che non ci attacchi nessun virus ah ah!



Tyrno: ieri

Fanno in fretta i troll a sputare sentenze in anonimo. Per le modelle avere una piccola fessura tra i denti è sinonimo di successo. Probabilmente Tile ha una bellezza più unica ed esotica di tutte le ragazze che avete avuto voi, sempre che ne avrete mai una. Vai così, Tile!



Miss Blitz: ieri

Ecco a cosa siamo arrivati. Facciamo sponsorizzare telefoni da mille euro a tutte queste sanguisughe. Spero che qualcuno allarghi quella fessura con un bel cazzotto. Forse così la gente smetterebbe di tirarsela con i soldi degli altri una volta per tutte.

Introduzione - Che cos'è la RESILIENZA?

Quale palla pensi che sia più resistente



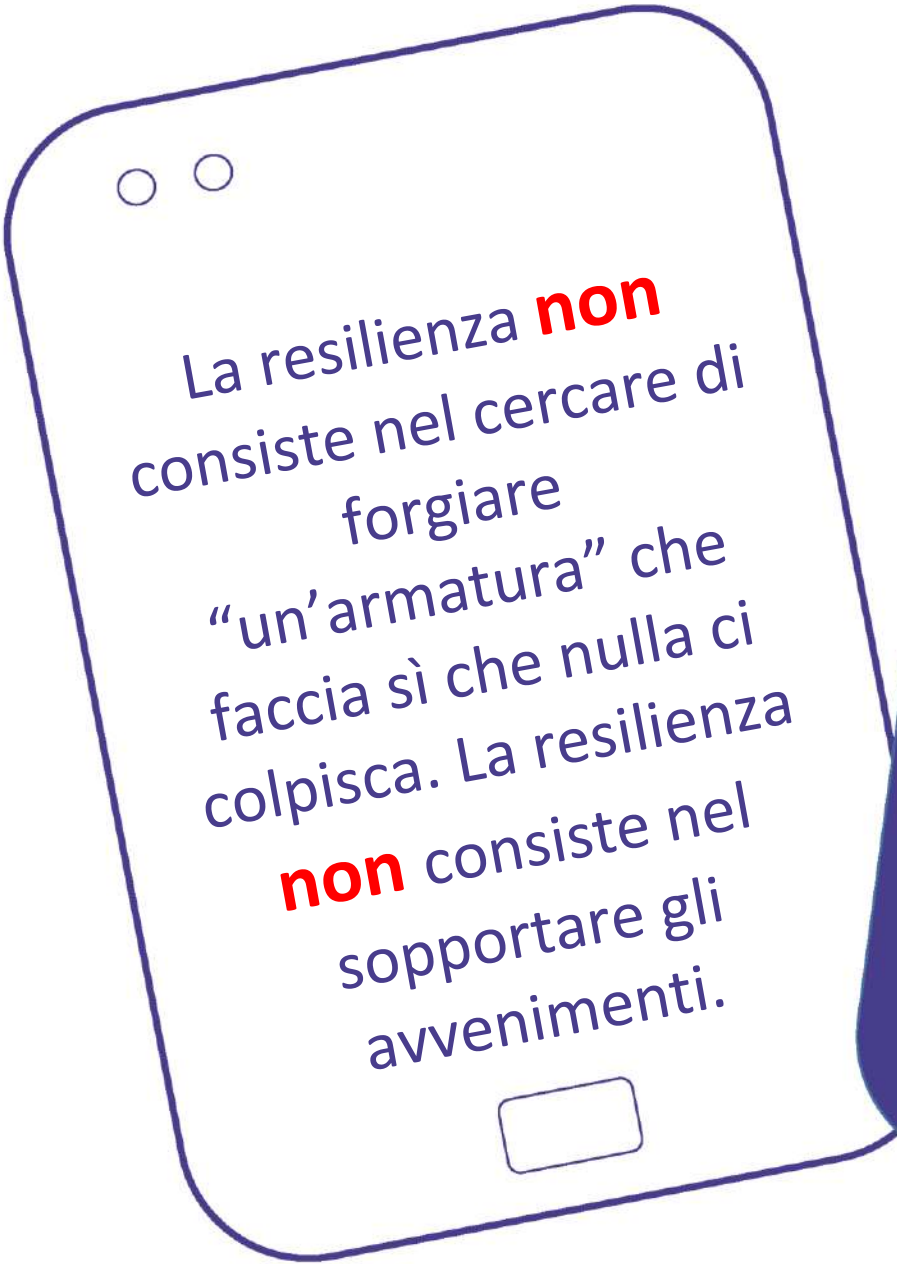
UNA PALLINA DI
GOMMA?



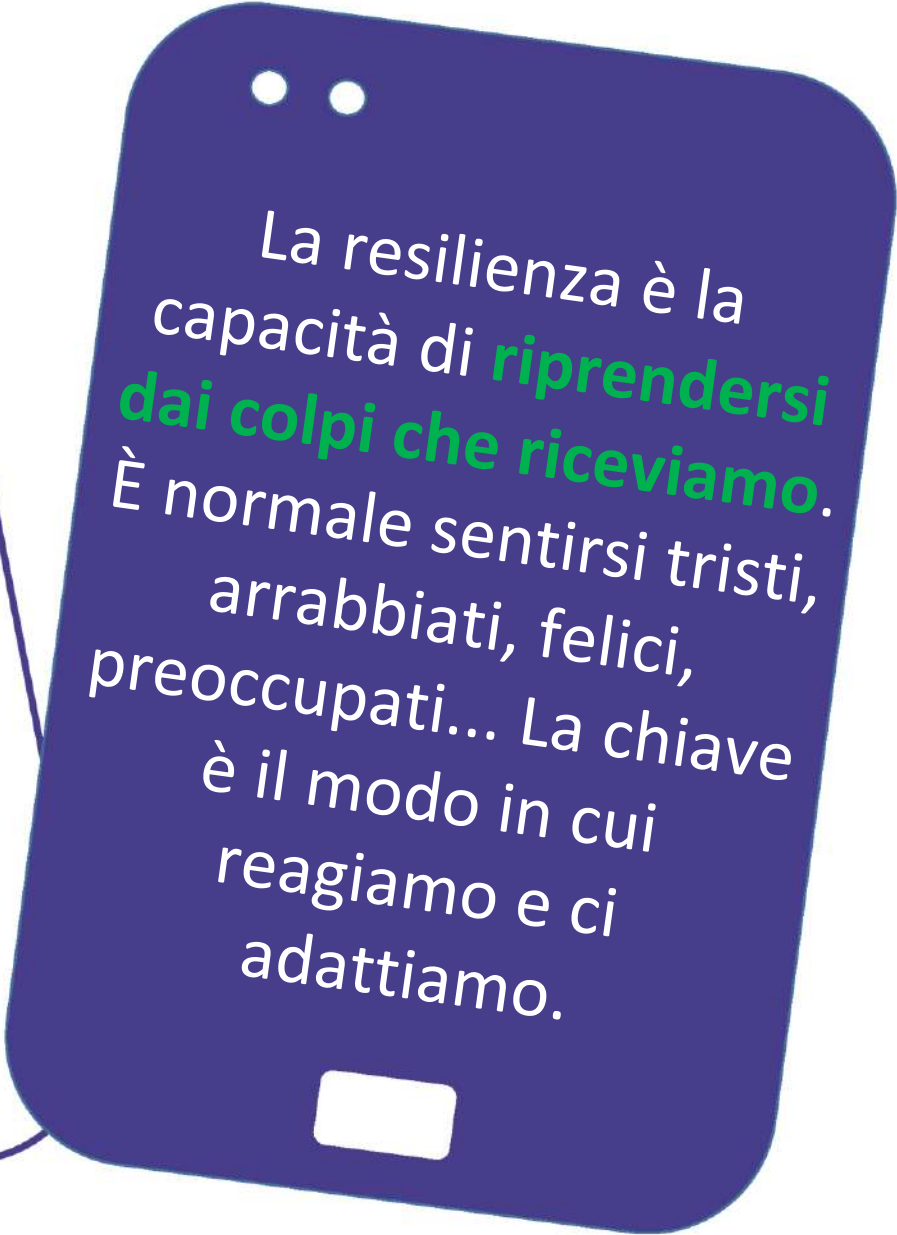
UNA PALLA DI
GOMMAPIUMA?



UNA PALLINA DA
PING PONG?


A white smartphone graphic with a dark blue outline, two small circles at the top, and a rounded rectangle at the bottom. The text is written in a dark blue, sans-serif font.

La resilienza **non** consiste nel cercare di forgiare “un’armatura” che faccia sì che nulla ci colpisca. La resilienza **non** consiste nel sopportare gli avvenimenti.

A dark blue smartphone graphic with a white outline, two small white circles at the top, and a white rounded rectangle at the bottom. The text is written in a white, sans-serif font.

La resilienza è la capacità di **riprendersi dai colpi che riceviamo**. È normale sentirsi tristi, arrabbiati, felici, preoccupati... La chiave è il modo in cui reagiamo e ci adattiamo.

DEFINIZIONE DI RESILIENZA DIGITALE



La resilienza digitale
è la capacità di
riprendersi nel
corso del tempo dai
momenti di
difficoltà online

COME SI SENTONO LE PERSONE ATTIVE ONLINE?

Attività: Associa le varie esperienze online con un colore per mostrare le **diverse emozioni** che ne possono derivare. Ricorda che un post o un'esperienza può provocare più di un'emozione.

- Puoi utilizzare più di un colore per ogni situazione.
- Puoi aggiungere altre emozioni (e colori) non contemplate tra quelle elencate

Rosso	Arrabbiato		
Arancione	Preoccupato		
Giallo	Felice		
Blu	Triste		
Verde	Non interessato		

Ricevi commenti positivi su alcune foto da parte di un amico	Qualcuno scrive una battuta sotto la tua foto	Ricevi commenti negativi
Un amico mette mi piace a una tua battuta	Guardi un video divertente	Non ricevi alcun "mi piace" alla tua foto dopo 20 minuti
Leggi citazioni d'ispirazione pubblicate online	Vedi una persona essere vittima di cyberbullismo online	Pubblichi qualcosa di diverso dal solito
Noti di avere meno follower dei tuoi amici	Qualcuno condivide online il fatto di essere triste	Leggi una battuta che riguarda qualcuno che frequenta la tua scuola
Batti un amico in un gioco per la prima volta	Cambi la tua foto profilo mettendone una spiritosa	Vieni escluso/a da un gioco, mentre i tuoi amici possono partecipare
Qualcuno ti toglie l'amicizia o ti blocca	Ricevi una nuova richiesta di amicizia	Devi abbandonare una chat di gruppo per cenare
Un amico ti manda un messaggio per chiederti: "Perché non hai ancora messo mi piace alla mia foto?"	Qualcosa a cui hai messo mi piace è stato descritto come noioso	Credi ciecamente a un contenuto online che si rivela poi falso

SOTTO PRESSIONE

Attività: Nei riquadri scrivi altri 4 esempi di pressione che potrebbero derivare dall'essere attivi online. Poi scrivi un consiglio in merito negli appositi fumetti.

Segui persone che ti fanno sentire a tuo agio con te stesso/a e con il tuo aspetto

Voglio assomigliare alle persone che vedo online

I miei post non ricevono tanti mi piace come quelli dei miei amici.

Modulo V: Attività III

UNA CASSETTA DEGLI ATTREZZI PER LA RESILIENZA DIGITALE

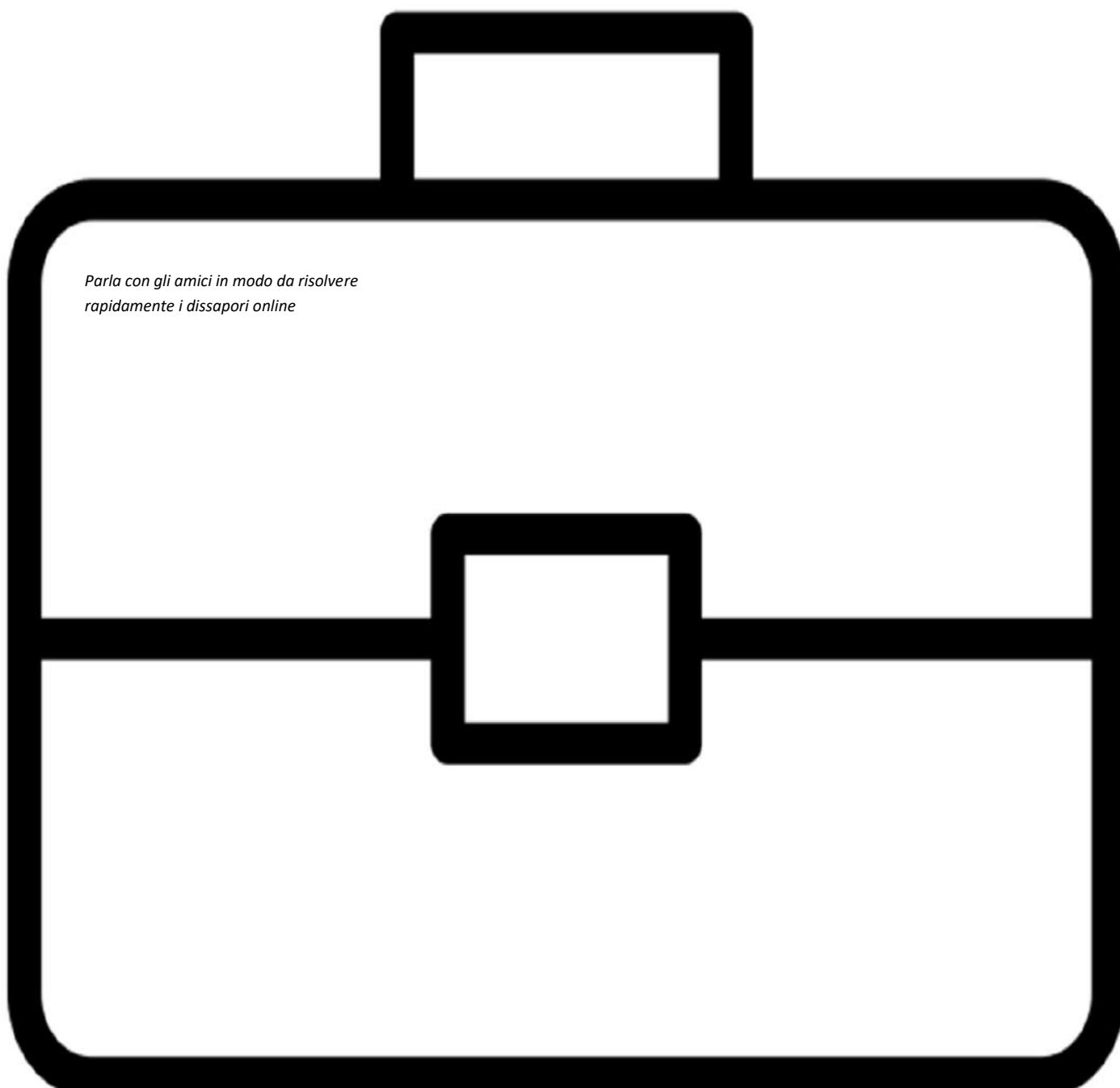
ISTRUZIONI: Riempi la cassetta degli attrezzi con tanti modi diversi di sviluppare la resilienza digitale
COME? Prendi spunto dal riquadro sottostante. Tutto ciò di cui hai bisogno è una penna. Lavorate prima **da soli, poi insieme**. Mentre scrivi le tue idee, leggete ad alta voce per ispirare il tuo compagno/a. In questo modo eviterete anche di scrivere la stessa cosa!

RETE DI SUPPORTO: Non devi affrontare il problema da solo/a. Chi può aiutarti? A chi puoi rivolgerti? Aiuto reciproco

CONCEDITI UNA PAUSA: Prenditi cura di te stesso/a. Risolvi le questioni in sospeso che ti preoccupano. Concediti uno sfizio. Prenditi del tempo per te.

SALUTE FISICA: Mantieni corpo e mente in salute. Ti riposi e dormi a sufficienza? Hai un'alimentazione sana? L'esercizio fisico può aiutare a combattere lo stress.

CAMBIAMENTI NELLO STILE DI VITA: Pensa alla tua vita di tutti i giorni. A volte rallentare è un bene. Trova il tempo per fare ciò che ti piace e frequentare le persone con cui stai meglio



CHECK POINT! Hai trovato almeno un consiglio per ciascuna delle quattro categorie?

E ORA? Chiedi di realizzare un cartellone o un poster sulla resilienza digitale!

IN CHE SITUAZIONI LA RESILIENZA DIGITALE PUÒ TORNARE UTILE?



sostenuto
fiducioso felice
rilassato
autonomo
partecipe

ossessionato
giudicato impotent
e sconvolto solo
insicuro sotto
pressione

Come ti senti nel mondo online?

**Crea una tua rete
di supporto**

**Concediti una
pausa**

**Quindi... come
si fa a
diventare più
resilienti dal**

**Modifica il tuo
stile di vita**

**Prenditi cura della
tua salute fisica**

Questi quattro fantastici consigli sono a cura dell'organizzazione
benefica Mind, www.mind.org.uk

Modulo VI: Attività II

Prendere parte a un mondo sempre connesso: Prevedere le prossime fasi

Esistono vari modi per informarsi e impegnarsi per una causa che ti sta a cuore. Puoi:

- *Approfondire* o informarti sul problema
- *Dialogare* e ascoltare i punti di vista degli altri
- *Dare voce* o esprimere il tuo punto di vista o le tue idee in merito
- *Intervenire* per affrontare la questione

Immagina come potresti utilizzare strumenti e fonti online, nonché i social network per portare a termine queste azioni.

Scrivi 1-2 passaggi o azioni con cui fare seguito alle situazioni descritte in ciascuna casella della tabella sottostante.

<p>Approfondire = Analizzare e valutare le informazioni per conoscere e indagare su questioni civiche e politiche urgenti.</p> <p><i>Cosa potresti fare per approfondire la tematica?</i></p>	<p>Dialogare = Partecipare alla conversazione, scoprire le diverse prospettive sulla questione e fornire un feedback a chi ha potere d'influenza.</p> <p><i>Cosa potresti fare per instaurare una conversazione e ascoltare le prospettive degli altri su questo argomento?</i></p>
<p>Dare voce = Esprimere il proprio punto di vista e far circolare le informazioni sulle questioni di tuo interesse.</p> <p><i>Cosa potresti fare per dare voce o esprimere la tua prospettiva su questa problematica all'interno della tua comunità?</i></p>	<p>Intervenire = Prendere parte e collaborare con gli altri per raggiungere obiettivi civici e politici.</p> <p><i>Cosa potresti fare ora per intervenire e affrontare la problematica in questione?</i></p>