



# KidActions

## U2: Conoscere le esperienze online

Educational Toolkit

Funded by the Rights, Equality  
and Citizenship Programme (2014-2020)  
of the European Union



## PANORAMICA

### Ambiti trattati:

Comprendere	Prevenire	Affrontare
-------------	-----------	------------

### Componenti di Apprendimento Socio Emotivo (in inglese SEL):

Consapevolezza emotiva	Autoregolazione emotiva	Consapevolezza sociale	Abilità relazionali	Capacità di prendere decisioni responsabili
------------------------	-------------------------	------------------------	---------------------	---

### Età:

11-13	14-18
-------	-------

Durata: **60 minuti**

Obiettivi Formativi:

**I partecipanti impareranno a:**

- **Elencare spazi ed attività online di loro gradimento e a spiegarne i motivi**
- **Riconoscere quali difficoltà i giovani possono incontrare in questi spazi ed attività**
- **Stabilire come vorrebbero che gli adulti si comportassero per aiutarli e supportarli**

Parole chiave: **cyberbullismo, attività, divertimento, intrattenimento, sfida, rischi, difficoltà, preoccupazioni, supporto, strategie**

Strumenti: **Google Slide, 'La mia vita online' - lo schema (slide 5)**

Domande chiave:

- Cosa ti piace fare online?
  - Quali giochi/app usi per divertirti e soddisfare i tuoi interessi?
  - Con chi giochi/trascorri il tempo online?
- Cosa diverte/piace a te e ai tuoi coetanei di queste attività/giochi online?
- Quali difficoltà hai incontrato o puoi incontrare?
  - Cosa fai per proteggere te e gli altri da queste difficoltà/rischi/minacce?
- Cosa possono fare gli adulti per aiutarti a divertirti in sicurezza e serenità?
- Cosa potrebbe fare l'industria della tecnologia per aiutarti a divertirti in serenità e sicurezza?

## L'ATTIVITÀ:

### Introduzione (5 minuti)

*Cosa preferiresti?*

Chiedete ai partecipanti di mettersi in piedi, in gruppo. Leggete le seguenti domande e chiedete di posizionarsi in piedi alla vostra sinistra se scelgono la prima opzione, o in piedi alla vostra destra se scelgono la seconda opzione:

- YouTube o Netflix?
- Immagini divertenti o video divertenti?
- Niente internet per una settimana o niente amici per un mese?
- Stare online 24 ore di fila o senza internet per 24 ore di fila?
- Musica in streaming o video in streaming?
- Giochi online o social media?
- Essere te stesso online o crearti un avatar?

*Aggiungete qualsiasi altra domanda rilevante per il gruppo o chiedete ai partecipanti di proporre coppie di alternative simili a quelle precedenti.*

### Attività (40 minuti)

*La mia vita online*

Spiegate ai partecipanti che questa sessione è un'opportunità per riflettere su cosa e perché piace fare loro online. Rifletteranno anche sulle sfide o i rischi che potrebbero affrontare e potranno dire la loro su come vorrebbero che gli adulti e altri li aiutassero e supportassero.

L'obiettivo è quello di produrre qualcosa che possa essere condiviso con genitori/tutori o altri adulti che lavorano con i giovani per aiutarli a capire meglio le loro esperienze online.

Distribuite lo schema nella slide 5 per pianificare idee e pensieri. A seconda del tempo a disposizione, questo foglio può essere il risultato finale dell'attività, oppure può essere utilizzato per pianificare elaborati più creativi come poster, infografiche, canzoni/ brani rap/poesie o altre forme di contenuto creativo che potrebbe essere condiviso - sia online che offline.

I partecipanti devono lavorare in piccoli gruppi di 2-4 per discutere le loro attività online preferite, e riportarle nello schema 'La mia vita online' annotando i loro pensieri e le risposte individuali o le idee più apprezzate emerse nel gruppo. Assicuratevi che lavorino insieme anche per identificare i rischi/sfide che affrontano durante queste attività e le strategie/consigli che conoscono per aiutare a ridurre o gestire tali rischi.

Infine, chiedete di segnare anche le idee su come vorrebbero che gli adulti di fiducia li aiutassero e sostenessero online (es. parlare regolarmente delle proprie esperienze online, mostrarsi interessati, non essere giudicanti, ecc.) Se il tempo lo consente, incoraggiate i

partecipanti a riflettere anche su quali accorgimenti vorrebbero che i fornitori di giochi/app adottassero, per aiutarli a stare online in modo più sicuro.

## Plenaria (15 minuti)

Date ad ogni gruppo l'opportunità di condividere ciò che hanno creato/discusso. Se non c'è abbastanza tempo alla fine di questa sessione, si può pianificare un momento di condivisione in una sessione successiva.

Avviate una discussione e chiedete se qualcuna delle loro creazioni possa essere condivisa più ampiamente, ad esempio attraverso piattaforme di social media o siti di video-sharing, o attraverso altri mezzi di comunicazione che potrebbero raggiungere i genitori/tutori.