

# USO SANO DEI SOCIAL MEDIA E CAMPAGNE SUI SOCIAL MEDIA



Co-funded by  
the European Union

# SOMMARIO

## INTRODUZIONE

## OBIETTIVI FORMATIVI

### Modulo 1

BENESSERE DIGITALE, AUTOSTIMA E IMMAGINE CORPOREA  
07

### Modulo 2

SVILUPPO DELLE CAPACITÀ COMUNICATIVE – ONLINE E  
OFFLINE  
30

### Modulo 3

RICERCARE E ANALIZZARE I CONTENUTI DEI SOCIAL MEDIA  
CON PENSIERO CRITICO  
66

### Modulo 4

RICONOSCERE E PROMUOVERE I VALORI CIVICI ATTRAVERSO  
IL NETWORKING DIGITALE  
97

### Modulo 5

CREAZIONE DI CONTENUTI PER CAMPAGNE SUI SOCIAL  
MEDIA  
118

### Modulo 6

VALUTAZIONE E PRESENTAZIONE DELLE CAMPAGNE SUI  
SOCIAL MEDIA  
148

## CONCLUSIONE

## PARTNER



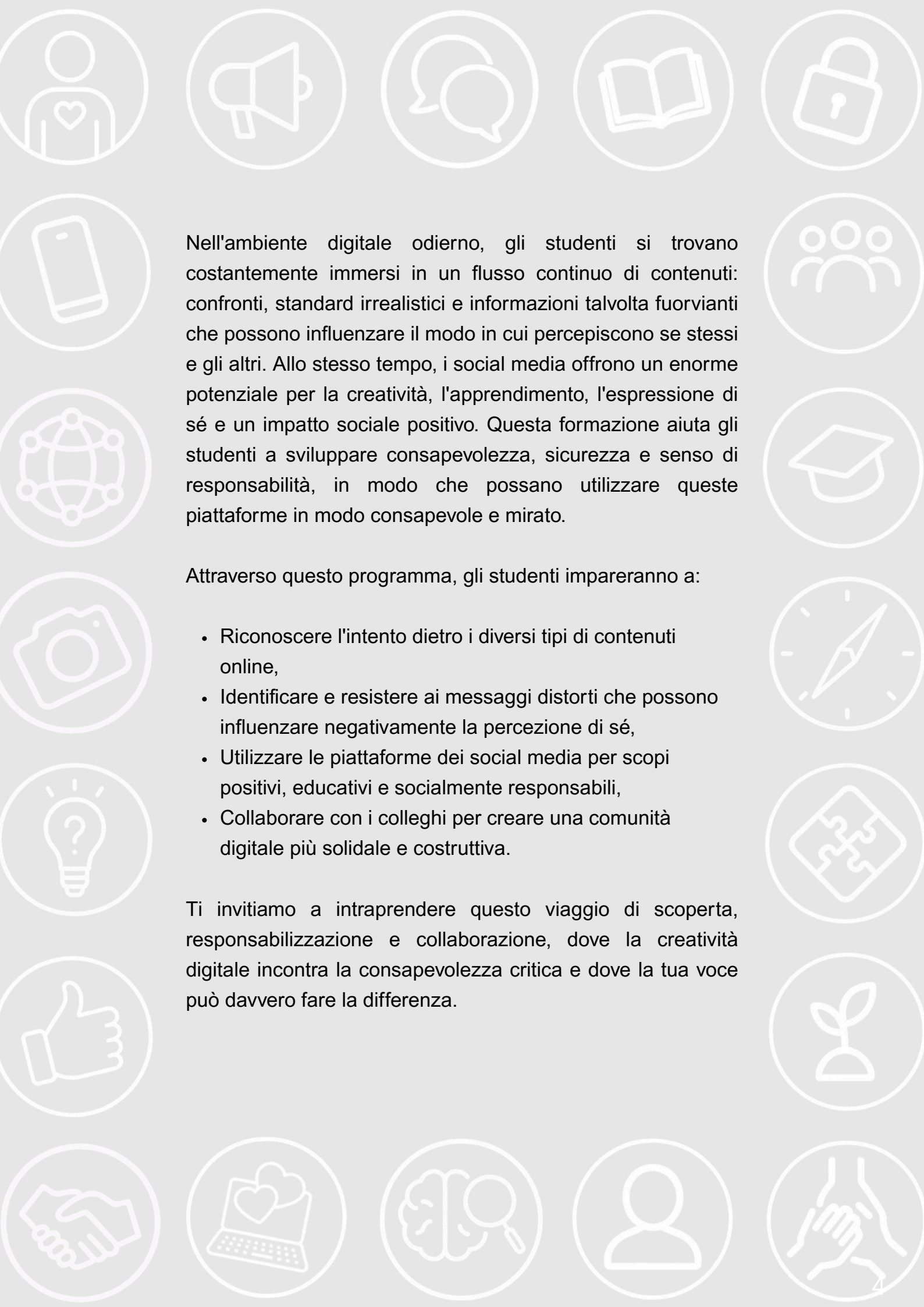
## INTRODUZIONE

Benvenuti al programma di formazione per i giovani PeerCo!

Siamo lieti di darvi il benvenuto al programma di formazione per i giovani PeerCo, un'esperienza di apprendimento innovativa pensata per studenti dai 15 ai 19 anni. Questo programma fa parte di “PeerCo - Empowering Secondary Students Against Social Media-Caused Distortion through Collaboration”, un partenariato strategico nell'istruzione scolastica cofinanziato dall'Unione Europea attraverso il programma Erasmus+ (progetto n. 2024-1-ES01-KA220-SCH-000244626).

Il progetto PeerCo riunisce una rete eterogenea di scuole, ONG, aziende ed esperti di formazione provenienti da Spagna, Italia, Bulgaria, Serbia, Turchia e Lituania. Insieme, miriamo a fornire ai giovani gli strumenti e la mentalità necessari per prosperare come cittadini digitali responsabili.

Il programma di formazione si concentra sul rafforzamento dell'alfabetizzazione mediatica, del pensiero critico e dell'uso significativo degli strumenti digitali e dei social media. Affronta una delle sfide più urgenti di oggi: l'impatto dei social media sull'immagine di sé e sul comportamento sociale dei giovani. Anziché lasciare che i social media li definiscano, PeerCo incoraggia gli studenti ad assumere un ruolo attivo nel plasmare il mondo digitale che li circonda.



Nell'ambiente digitale odierno, gli studenti si trovano costantemente immersi in un flusso continuo di contenuti: confronti, standard irrealistici e informazioni talvolta fuorvianti che possono influenzare il modo in cui percepiscono se stessi e gli altri. Allo stesso tempo, i social media offrono un enorme potenziale per la creatività, l'apprendimento, l'espressione di sé e un impatto sociale positivo. Questa formazione aiuta gli studenti a sviluppare consapevolezza, sicurezza e senso di responsabilità, in modo che possano utilizzare queste piattaforme in modo consapevole e mirato.


Attraverso questo programma, gli studenti impareranno a:

- Riconoscere l'intento dietro i diversi tipi di contenuti online,
- Identificare e resistere ai messaggi distorti che possono influenzare negativamente la percezione di sé,
- Utilizzare le piattaforme dei social media per scopi positivi, educativi e socialmente responsabili,
- Collaborare con i colleghi per creare una comunità digitale più solidale e costruttiva.

Ti invitiamo a intraprendere questo viaggio di scoperta, responsabilizzazione e collaborazione, dove la creatività digitale incontra la consapevolezza critica e dove la tua voce può davvero fare la differenza.




## Informazioni sul corso di formazione









**Titolo del corso:** “Uso sano dei social media e campagne sui social media” (corso di formazione "Strong Online, Strong Inside")

**Numero di moduli:** 6

**Destinatari:** Giovani di età compresa tra 15 e 19 anni



## OBIETTIVI DELLA FORMAZIONE

- 
- 
- 
1. Sviluppare capacità comunicative sia in contesti online che offline, tra cui l'espressione delle emozioni, l'ascolto attivo e il dialogo rispettoso.
  2. Promuovere il benessere digitale attraverso sane abitudini legate all'uso degli schermi, l'auto-riflessione e la consapevolezza emotiva negli ambienti digitali.
  3. Sostenere un'autostima e un'immagine corporea positive, incoraggiando una riflessione critica sugli standard irrealistici e celebrando la diversità.
  4. Sviluppare l'alfabetizzazione mediatica e il pensiero critico, consentendo agli studenti di analizzare, mettere in discussione e verificare i contenuti e le fonti online.
- 
- 
- 



5. Promuovere un uso mirato e significativo dei social media, passando dal consumo passivo a un coinvolgimento intenzionale, creativo ed educativo.



6. Incoraggiare la partecipazione civica e la responsabilità digitale, aiutando gli studenti a identificare le questioni sociali e i valori a cui tengono.



7. Sviluppare competenze nella creazione di campagne, tra cui pianificazione dei contenuti, narrazione, progettazione visiva e chiarezza del messaggio su vari formati multimediali.



8. Promuovere una comunicazione digitale sicura, rispettosa e inclusiva, evitando stereotipi dannosi, disinformazione ed esclusione.



9. Dare agli studenti gli strumenti per monitorare e valutare l'impatto delle loro azioni digitali, comprendendo sia la portata che la qualità del coinvolgimento.

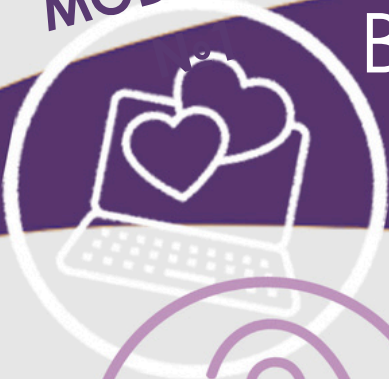


10. Rafforzare la fiducia degli studenti nel presentare e condividere il proprio lavoro, promuovendo la capacità di parlare in pubblico, la collaborazione e il legame con la comunità.



## MODULO 1

# Benessere digitale, autostima e immagine corporea



**Questo modulo introduce gli studenti al concetto di benessere digitale e al suo legame con l'autostima e l'immagine corporea. Incoraggia sane abitudini digitali, pratiche di disintossicazione digitale e la consapevolezza di come la vita online influenzi la salute mentale ed emotiva.**

### **Modulo 1:**

## **Benessere digitale, autostima e immagine corporea**

**Parole chiave:** abitudini digitali, immagine di sé online, tempo trascorso davanti allo schermo, diversità corporea, social media, disintossicazione digitale, salute emotiva, fiducia in se stessi, autostima

### **Ambito**

Il modulo fornisce una comprensione di base del benessere digitale per gli adolescenti, con particolare attenzione all'uso equilibrato degli schermi, alla consapevolezza emotiva e all'influenza dei media.

### **Obiettivi formativi**

- Sensibilizzare sull'impatto dell'uso del digitale sul benessere, sull'autostima e sull'immagine corporea.
- Aiutare gli studenti a riflettere sulle proprie abitudini digitali e sulle proprie risposte emotive.
- Promuovere routine equilibrate che includano momenti senza schermi e sane attività offline.
- Promuovere il pensiero critico sui contenuti online e sulla loro influenza sull'immagine di sé.

## Contesto teorico

Negli ultimi 20 anni, la tecnologia digitale ha cambiato il modo in cui i giovani si relazionano, apprendono e percepiscono se stessi. Le ricerche dimostrano che l'elevato tempo trascorso davanti allo schermo e l'uso dei social media possono influire sulla salute mentale. Gli adolescenti spesso si confrontano con immagini idealizzate online. Questo può abbassare l'autostima e creare insoddisfazione corporea. Gli studi sul benessere digitale evidenziano l'importanza dell'equilibrio, della consapevolezza di sé e dell'alfabetizzazione mediatica. I giovani hanno bisogno di strumenti per gestire il tempo trascorso davanti allo schermo, riconoscere le rappresentazioni online irrealistiche e proteggere la propria salute emotiva. L'utilizzo di apprendimento attivo, riflessione di gruppo e attività creative può aiutare gli studenti a sviluppare empatia e fiducia in se stessi. Dare agli studenti voce e scelta rafforza la consapevolezza di sé. Anche l'apprendimento tra pari svolge un ruolo importante nello sviluppo dell'intelligenza emotiva.

Argomenti / Unità	Risultati di apprendimento
1. Comprendere il benessere digitale	<ul style="list-style-type: none"><li>- Gli studenti sanno definire il benessere digitale e identificare in che modo l'uso dello schermo influisce sull'umore, sul sonno e sulla concentrazione.</li><li>- Gli studenti sanno riconoscere i segnali del sovraccarico digitale (ad esempio, irritabilità, distrazione, stanchezza).</li><li>- Gli studenti sanno indicare almeno due potenziali rischi derivanti da un uso sbilanciato del digitale.</li></ul>
2. Sviluppare e mettere in pratica sane routine digitali	<ul style="list-style-type: none"><li>- Gli studenti sono in grado di riflettere sulle proprie abitudini digitali, identificare le attività online e offline dominanti e individuare obiettivi personali per migliorare le proprie routine digitali.</li><li>- Gli studenti sono in grado di applicare semplici tecniche per mantenere il benessere digitale, come la disintossicazione digitale, momenti senza schermi o pratiche di consapevolezza.</li></ul>

Argomenti / Unità	Risultati di apprendimento
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gli studenti sanno descrivere la differenza tra tempo passivo e tempo attivo trascorso davanti allo schermo.</li> <li>- Gli studenti sono in grado di identificare contenuti significativi e basati sugli interessi che supportano un coinvolgimento digitale mirato.</li> </ul>
3. L'autostima nell'era digitale	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gli studenti comprendono come i contenuti online (ad esempio immagini, filtri, tendenze) possono influenzare la loro immagine di sé e la loro sicurezza.</li> <li>- Gli studenti hanno familiarità con le strategie che possono utilizzare per proteggere il loro benessere mentale quando si imbattono in standard corporei idealizzati o irrealistici.</li> <li>- Gli studenti riconoscono che la diversità corporea e l'autostima non sono definite dalle norme di apparenza online.</li> </ul>
4. Immagine corporea e influenza digitale	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gli studenti sono in grado di riflettere in modo critico sugli ideali del corpo nei media digitali e di riconoscere stereotipi dannosi o contenuti modificati.</li> <li>- Gli studenti hanno sviluppato la capacità di mettere in discussione e contestare stereotipi dannosi o contenuti modificati.</li> </ul>

**Conclusione:** il benessere digitale non significa solo ridurre il tempo trascorso davanti allo schermo. Significa essere consapevoli di come la vita digitale ci fa sentire e agire. Comprendendo come i contenuti online influenzano l'immagine di sé, gli studenti possono sviluppare abitudini migliori e rafforzare l'autostima. Possono anche imparare a sostenersi a vicenda in questo processo.



Unità n. 1

# Comprendere il benessere digitale



## Risultati

- Gli studenti sanno definire il benessere digitale e identificare in che modo l'uso degli schermi influisce sull'umore, sul sonno e sulla concentrazione.
- Gli studenti sanno riconoscere i segnali del sovraccarico digitale (ad esempio, irritabilità, distrazione, stanchezza).
- Gli studenti sanno indicare almeno due potenziali rischi derivanti da un uso sbilanciato del digitale.

## Breve descrizione teorica

Questa unità di due lezioni si basa sull'apprendimento socio-emotivo, sull'apprendimento esperienziale e sulle teorie dell'alfabetizzazione mediatica per promuovere negli studenti la consapevolezza del proprio benessere digitale. In “My Screen-Time Mood Tracker”, gli studenti si impegnano in una riflessione metacognitiva osservando l'impatto emotivo delle proprie abitudini digitali. La narrazione visiva migliora l'espressione di sé e l'accessibilità. Nel gioco di ruolo “Digital Overload”, gli studenti utilizzano l'“apprendimento incarnato” e l'assunzione di prospettiva per identificare segnali di squilibrio digitale negli altri e mettere in pratica risposte di supporto. Il gioco di ruolo promuove l'empatia, mentre il dialogo di gruppo sviluppa la consapevolezza sociale e il pensiero critico. Insieme, le attività consentono agli studenti di sviluppare l'autoregolamentazione, riconoscere schemi digitali malsani e muovere i primi passi verso un uso equilibrato dei media.

## Attività 1

# IL MIO MONITORAGGIO DELL'UMORE DURANTE IL TEMPO TRASCORSO DAVANTI ALLO SCHERMO

**Durata consigliata dell'attività: 45 minuti Individuale/Gruppo:  
Individuale + Piccolo gruppo**

### Descrizione dell'attività

Gli studenti monitorano le loro sensazioni prima e dopo aver utilizzato le loro piattaforme digitali preferite per due giorni. Creano un semplice fumetto o un'infografica che mostri le loro scoperte. In gruppo, discutono di tendenze e e risultati che li hanno sorpresi.

### Procedura:

1. Inizia con una breve discussione in classe: "In che modo il tempo trascorso davanti allo schermo influisce su come ti senti?" (10 min)
2. Viene distribuito un modello di monitoraggio dell'umore: gli studenti registrano le loro abitudini digitali e gli stati d'animo associati nell'arco di 3 giorni. (10-15 min.)
3. In classe, gli studenti riflettono sui modelli e li condividono in piccoli gruppi (se si sentono a loro agio). (10 min.)
4. Come classe, gli alunni elencano gli schemi comuni sulla lavagna e discutono possibili idee per modificare eventuali schemi dannosi (10 min).

### Risultati:

- Riflessione sulle singole abitudini digitali.
- Capacità di identificare le reazioni emotive conseguenti al tempo trascorso davanti allo schermo.
- Applicare la consapevolezza di sé per creare obiettivi personali.

### **Ambientazione e materiali**

Carta, penne colorate o strumento di disegno digitale; modello per il monitoraggio dell'umore.

### **Approccio pedagogico utilizzato**

Narrazione visiva, diario riflessivo, discussione tra pari.

### **Requisiti tecnologici:**

Facoltativo: tablet o laptop per fumetti digitali o infografiche.

### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

Utilizzare emoji e icone per gli studenti con difficoltà di lettura e scrittura; offrire opzioni orali o visive per la riflessione.

## **Attività 2**

# **GIOCO DI RUOLO SUL SOVRACCARICO DIGITALE**

**Durata consigliata dell'attività: 40 minuti**

**Individuale/Gruppo: Piccoli gruppi**

### **Descrizione dell'attività**

Agli studenti vengono assegnati personaggi che mostrano segni di sovraccarico digitale. Gli stessi studenti recitano scenari e identificano i segnali d'allarme. Segue un brainstorming su possibili interventi utili a ridurre le conseguenze del sovraccarico digitale.



#### Procedura

- 1. Introdurre i segnali del sovraccarico digitale (5 min).
- 2. I gruppi ricevono uno scenario che prevede un sovraccarico digitale (ad esempio, stress da social media, affaticamento da gioco). (5 min)
- 3. Gli studenti creano brevi sketch che mostrano il problema e le possibili soluzioni. (15 min.)
- 4. I gruppi si esibiscono per la classe, seguito da una discussione di debriefing sulla rilevanza nella vita reale (15 min).

#### Risultati

- Riconoscere i segnali del sovraccarico digitale.
- Identificare i rischi di un uso sbilanciato del digitale.
- Praticare l'empatia e la consapevolezza.

#### Ambientazione e materiali

Schede di ruolo, dispense stampate, spazio in classe

#### Approccio pedagogico utilizzato

Gioco di ruolo, simulazione, risoluzione di problemi di gruppo

#### Requisiti tecnologici

Nessuno

#### Adattabilità a partecipanti diversi:

Scritti semplificati per studenti con difficoltà linguistiche; gruppi con abilità miste



#### Conclusione dell'unità

Gli studenti acquisiscono consapevolezza di come le piattaforme digitali influenzino le loro emozioni e i loro comportamenti. Attraverso il monitoraggio dell'umore e il gioco di ruolo, riflettono sulle abitudini personali, riconoscono i segnali di sovraccarico digitale e imparano a supportare se stessi e i coetanei. L'unità promuove l'empatia, la consapevolezza emotiva e la capacità di adottare misure concrete per un uso più sano del digitale.





Unità n. 2

# Sviluppare e praticare una sana Routine digitali

## Risultati

- Gli studenti sanno riflettere sulle proprie abitudini digitali, identificare le attività online e offline dominanti e individuare obiettivi personali per migliorare le proprie routine digitali.
- Gli studenti sono in grado di applicare semplici tecniche per mantenere il benessere digitale, come la disintossicazione digitale, momenti senza schermi o pratiche di consapevolezza.
- Gli studenti sanno descrivere la differenza tra tempo passivo e tempo attivo trascorso davanti allo schermo.
- Gli studenti sono in grado di identificare contenuti significativi e basati sugli interessi che supportano un coinvolgimento digitale mirato.

## Breve descrizione teorica

Questa unità si basa sull'apprendimento metacognitivo, sulla teoria dell'autoregolamentazione e sull'educazione basata sulla mindfulness. Incoraggia gli studenti a riflettere criticamente sulle loro routine digitali quotidiane e a riprogettarle attivamente per un maggiore benessere e uno scopo. Nel Poster della Giornata Digitale, gli studenti si impegnano in un'auto-mappatura visiva per analizzare il loro utilizzo dello schermo e identificare i momenti di coinvolgimento passivo rispetto a quelli attivi. Questo supporta la consapevolezza cognitiva e la definizione degli obiettivi. Nella Sfida della Mindfulness, gli studenti applicano l'apprendimento esperienziale per testare semplici attività unplugged, promuovendo la regolazione emotiva e la concentrazione sul momento presente. Insieme, queste attività promuovono l'autonomia, l'intenzionalità e un cambiamento positivo del comportamento nelle abitudini digitali, in linea con i framework del benessere digitale e dell'ES.

## Attività 1

# IL MIO POSTER DELLA GIORNATA DIGITALE

**Durata consigliata dell'attività: 45 minuti**

**Individuale/Gruppo: Individuale + Lavoro in coppia**

### Descrizione dell'attività

Gli studenti tracciano una mappa di una tipica giornata ferialle su un poster, mostrando il tempo trascorso online e offline. Poi suggeriscono modi per migliorare l'equilibrio con attività più significative senza schermi.

### Procedura:

- 1. Gli studenti fanno brainstorming e disegnano una cronologia visiva di una tipica giornata digitale. (15 min.)
- 2. Utilizzare simboli colorati per indicare il tempo di utilizzo passivo e attivo dello schermo. (10 min.)
- 3. Gli studenti riflettono: dove potrei staccare la spina? Quali sono le mie priorità? (10 min.)
- 4. Facoltativamente, gli studenti si dividono in coppie per condividere e discutere i poster. (5 min.)
- 5. I poster possono essere condivisi/esposti in classe per sensibilizzare l'opinione pubblica. (5-10 min.)

### Risultati:

- Riflessione sulle proprie abitudini digitali personali.
- Stabilire obiettivi per routine digitali più sane.
- Distinguere tra tempo passivo e attivo trascorso davanti allo schermo.



## Unità n. 2

Sviluppare e mettere in pratica sane routine digitali

### **Ambientazione e materiali**

Carta, pennarelli, modello di poster

### **Approccio pedagogico utilizzato**

Creazione pratica, riflessione, feedback tra pari

### **Requisiti tecnologici:**

Facoltativo: tablet per la progettazione di poster digitali

### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

Modelli grafici per studenti visivi; frasi iniziali per studenti ELL

## Attività 2

# SFIDA DEI MINUTI CONSAPEVOLI

**Durata consigliata dell'attività: Compiti + 30 minuti**

**Individuale/Gruppo: Individuale**

### **Descrizione dell'attività**

Gli studenti provano brevi attività quotidiane di consapevolezza (respirazione, camminata, scrittura di un diario) per 3-5 minuti al giorno per una settimana. Relazionano i risultati utilizzando un semplice foglio di riflessione.

**Durata: 10 minuti/giorno per 5 giorni + 30 minuti di riepilogo della lezione**

Tipo di gruppo: individuale, riflessione di gruppo condivisa



#### **Procedura**

- 1. Introdurre la consapevolezza e la disintossicazione digitale.
- 2. Gli studenti scelgono un momento al giorno per staccare la spina (ad esempio, prima di andare a letto, durante i pasti).
- 3. Tengono un breve diario di riflessione per 5 giorni.
- 4. Discussione in classe di fine settimana: cosa è stato difficile? Cosa hai guadagnato?
- 5. Raccogliere le informazioni raccolte in classe in un poster condiviso o in una bacheca digitale.

#### **Risultati**

- Applicare tecniche per mantenere il benessere digitale.
- Sperimentare i benefici delle pratiche di consapevolezza.
- Riflessione sulle risposte emotive.

#### **Ambientazione e materiali**

Opuscolo su Mindfulness, foglio di lavoro di riflessione

#### **Approccio pedagogico utilizzato**

Apprendimento esperienziale, autovalutazione

#### **Requisiti tecnologici**

Nessuno

#### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

Istruzioni visive; tipi di attività flessibili per studenti neurodivergenti



#### **Conclusione dell'unità**

Gli studenti acquisiscono una comprensione più chiara delle proprie routine digitali e di come migliorarle. Distingueranno tra tempo passivo e attivo davanti allo schermo, definiranno obiettivi personali e sperimenteranno semplici pratiche di consapevolezza. L'unità incoraggia abitudini equilibrate, l'autoriflessione e un coinvolgimento digitale intenzionale e significativo.





## Unità n. 3

# L'autostima nell'era digitale

### Risultati

- Gli studenti capiscono come i contenuti online (ad esempio immagini, filtri, tendenze) possono influenzare la loro immagine di sé e la loro sicurezza.
- Gli studenti acquistano familiarità con le strategie che possono utilizzare per proteggere il proprio benessere mentale quando si imbattono in standard corporei idealizzati o irrealistici.
- Gli studenti capiscono che la diversità corporea e l'autostima non sono definite dalle norme di apparenza online.

### Breve descrizione teorica

Questa unità combina alfabetizzazione mediatica, psicologia positiva e teoria dell'autostima per aiutare gli studenti a esaminare criticamente le influenze digitali sull'autostima. La prima attività promuove il pensiero analitico invitando gli studenti a riconoscere le immagini alterate digitalmente e i loro effetti emotivi, supportando lo sviluppo di strategie di protezione contro le pressioni legate all'aspetto fisico online. La seconda attività, radicata nell'educazione basata sui punti di forza, guida gli studenti nell'identificazione e nell'affermazione di qualità non basate sull'aspetto fisico attraverso l'espressione creativa. Insieme, le lezioni sviluppano una consapevolezza critica delle norme online irrealistiche, promuovendo al contempo l'autostima e la resilienza. La condivisione di gruppo e la riflessione visiva migliorano l'empatia, la fiducia in se stessi e lo sviluppo dell'identità nell'era digitale.

## Attività 1

# MODIFICATE O REALI? COME LE IMMAGINI ONLINE CI INFLUENZANO

**Durata consigliata dell'attività: 40 minuti**

**Individuale/Gruppo: Piccoli gruppi**

### Descrizione dell'attività

Gli studenti osservano un mix di foto o post reali e modificati. Identificano i segni di editing digitale e discutono di come tali immagini influenzino l'autostima.

### Procedura:

- 1. Presentare immagini dai social media (reali vs. filtrate/modificate) e discuterne (10 min).
- 2. Le coppie classificano le immagini stampate in "probabilmente reali" e "probabilmente modificate". (10 min.)
- 3. Debriefing con discussione su come i filtri influenzano l'autostima. (10 min.)
- 4. Gli studenti creano un semplice collage digitale: "Sono più della mia immagine". (10 min.)
- 5. Biglietto d'uscita facoltativo: scrivi un messaggio al tuo io futuro sulla sicurezza online.

### Risultati:

- Comprendere l'influenza dei contenuti online idealizzati.
- Imparare strategie per proteggere l'immagine di se stessi.
- Riconoscere le norme di apparenza non realistiche.



### **Ambientazione e materiali**

Set di immagini stampate o digitali, spunti di discussione

### **Approccio pedagogico utilizzato**

Alfabetizzazione mediatica, pensiero critico, discussione di gruppo

### **Requisiti tecnologici:**

Laptop/tablet per set di immagini (facoltativo)

### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

Confronti visivi; il lavoro di gruppo aiuta la comprensione per tutti i livelli di abilità

## **Attività 2**

# **ALBERO DELL'AUTOSTIMA**

**Durata consigliata dell'attività: Compiti + 30 minuti**

**Individuale/Gruppo: Individuale + Gruppo**

### **Descrizione dell'attività**

Ogni studente disegna un albero che rappresenti i suoi punti di forza e le sue qualità indipendenti dall'aspetto (ad esempio, radici = valori, tronco = talenti, foglie = risultati).



#### Procedura

- 1. Gli studenti disegnano un albero: radici = valori, tronco = punti di forza/talenti, foglie = risultati/cose che apprezzano. (15 min.)
- 2. Spunto di discussione: Cosa ti definisce al di fuori della tua immagine? (5 min.)
- 3. A coppie, gli studenti condividono un punto di forza o un valore. (5-7 min.)
- 4. Possibilità di decorare ed esporre alberi per creare una "Foresta dell'autostima". (8-10 min.)
- 5. Conclusione: breve diario: "Una cosa di cui sono orgoglioso oggi". (5 min.)

#### Risultati

- Rafforzare le fonti interne di autostima.
- Demolire il concetto che l'autostima sia basata sull'aspetto fisico.
- Promuovere l'espressione positiva di sé.

#### Ambientazione e materiali

Carta da disegno, pennarelli, modello

#### Approccio pedagogico utilizzato

Autoriflessione creativa, affermazione dei pari

#### Requisiti tecnologici

Nessuno

#### Adattabilità a partecipanti diversi:

Iniziatori di frasi o traduttori per studenti con difficoltà di scrittura



#### **Conclusione dell'unità**

Gli studenti esaminano criticamente come i contenuti, i filtri e le tendenze online influenzino l'immagine di sé. Identificano standard di bellezza irrealistici ed esplorano i propri punti di forza, al di là dell'aspetto fisico. Il modulo promuove l'autostima, l'alfabetizzazione mediatica e la resilienza, incoraggiando la costruzione di un'identità positiva e relazioni di supporto tra pari.





Unità n. 4

# Immagine corporea e influenza digitale



## Risultati

- Gli studenti sono in grado di riflettere in modo critico sugli ideali del corpo nei media digitali e di riconoscere stereotipi dannosi o contenuti modificati.
- Gli studenti hanno la capacità di mettere in discussione e contestare stereotipi dannosi o contenuti modificati.

## Breve descrizione teorica

Questa unità unisce alfabetizzazione mediatica, pedagogia critica e apprendimento socio-emotivo per aiutare gli studenti a gestire le pressioni legate all'immagine corporea negli spazi digitali. In "Ad Busting Poster", gli studenti decostruiscono i messaggi mediatici e li ricostruiscono con alternative inclusive e stimolanti, promuovendo una coscienza critica e un'atteggiamento creativo. La seconda attività enfatizza le capacità comunicative e l'empatia simulando interazioni tra pari sulla negatività corporea. Attraverso giochi di ruolo e riflessione, gli studenti imparano a rispondere in modo solidale e a contrastare i discorsi offensivi. Queste attività sviluppano il pensiero critico, promuovono la "body positivity" e incoraggiano la resistenza attiva agli stereotipi digitali, favorendo una cultura online più sana e una maggiore fiducia in se stessi.

## Attività 1

# MANIFESTO PUBBLICITARIO

**Durata consigliata dell'attività: 50 minuti**

**Individuale/Gruppo: Coppie o piccoli gruppi**

### Descrizione dell'attività

Gli studenti selezionano un prodotto di bellezza o una pubblicità di moda e analizzano i messaggi nascosti. Quindi riprogettano la pubblicità per promuovere la body positivity e l'inclusività.

### Procedura:

1. Mostra 2-3 annunci di prodotti di bellezza e chiedi: cosa viene venduto oltre al prodotto? (8 min.)
2. I gruppi selezionano un annuncio e lo "smontano" riscrivendolo per mostrare un messaggio realistico o positivo. (10 min.)
3. Gli studenti ridisegnano l'annuncio utilizzando collage, disegno o strumenti digitali. (20 min.)
4. Passeggiata nella galleria di classe e sessione di feedback. (10 min.)

### Risultati:

- Riflettere criticamente sugli ideali corporei nei media.
- Sfidare gli stereotipi e le norme dannose.
- Promuovere una rappresentanza inclusiva.



**Ambientazione e materiali**

Annunci stampati, forbici, colla, materiali per poster

**Approccio pedagogico utilizzato**

Narrazione visiva, critica dei media, riprogettazione creativa

**Requisiti tecnologici:**

Facoltativo: strumenti di progettazione digitale

**Adattabilità a partecipanti diversi:**

Offri esempi di annunci e modelli body-positive

**Attività 2**

**COSA DIRESTI?**

**Durata consigliata dell'attività: 30 minuti**

**Individuale/Gruppo: Piccoli gruppi**

**Descrizione dell'attività**

Agli studenti vengono presentate situazioni in cui un amico pubblica qualcosa di negativo sul loro corpo. Segue un brainstorming su risposte di supporto e una discussione sugli effetti delle parole online.



## Unità n. 4

### Immagine corporea e influenza digitale

#### Procedura

- 1. Presenta situazioni ispirate alla vita reale (ad esempio, un amico dice di sentirsi male dopo aver scoperto la pagina). (5 min.)
- 2. Le coppie simulano le risposte di supporto, quindi scambiano i ruoli. (10 min.: 2-3 minuti per round, più il tempo per reimpostare o discutere i ruoli.)
- 3. Debriefing in classe: cosa è difficile da dire? Cosa ti dà la sensazione di essere forte? (7 min.)
- 4. Gli studenti scrivono 2 commenti gentili che direbbero a un amico e 1 che direbbero a se stessi. (5 min.)
- 5. Facoltativo: aggiungili a un “muro di gentilezza” in classe. (3 min.)

#### Risultati

- Promuovere l'empatia e la comunicazione di supporto.
- Riflettere sugli effetti emotivi dei commenti online.
- Sviluppare la sicurezza di sapersi opporre ai discorsi dannosi.

#### Ambientazione e materiali

Schede scenario, foglio di discussione

#### Approccio pedagogico utilizzato

Simulazione, capacità comunicative, riflessione emotiva

#### Requisiti tecnologici

Nessuno

#### Adattabilità a partecipanti diversi:

Risposte modello per studenti con difficoltà; sostenere un dialogo rispettoso



#### Conclusione dell'unità

Gli studenti imparano a decodificare e a mettere in discussione gli ideali corporei dannosi nei media digitali. Riprogettando gli annunci pubblicitari e praticando una comunicazione di supporto, sviluppano pensiero critico ed empatia. Il modulo li incoraggia a promuovere la “body positivity”, a resistere agli stereotipi e a usare la propria voce per sostenere un ambiente digitale più sano e inclusivo.



MODULO 2



# Sviluppo delle capacità comunicative – Online e offline



Questo modulo si concentra sullo sviluppo delle competenze comunicative degli studenti in contesti sia digitali che di persona. Si concentra sull'espressione emotiva, l'ascolto attivo, il dialogo rispettoso, il feedback costruttivo e l'interazione online sicura.

## Modulo 2:

### Sviluppo delle capacità comunicative – online e offline

**Parole chiave:** Abilità comunicative, Intelligenza emotiva, Ascolto attivo, Dialogo rispettoso, Interazione online, Empatia digitale, Comunicazione informatica, Risoluzione dei conflitti, Cultura del feedback, Sicurezza digitale

#### Ambito

Il modulo affronta le competenze comunicative fondamentali per gli adolescenti in contesti sia virtuali che fisici. Include attività pratiche, discussioni tra pari e attività di autoriflessione. Pur introducendo temi chiave come il cyberbullismo e la sicurezza online, non affronta gli aspetti legali o altamente tecnici della comunicazione digitale.

#### Obiettivi formativi

- Migliorare la capacità degli studenti di esprimersi in modo chiaro ed empatico.
- Sviluppare competenze di ascolto attivo e di interazione rispettosa in contesti diversi.
- Fornire agli studenti strategie per gestire i conflitti online e i feedback negativi.
- Promuovere consapevolezza e resilienza negli spazi di comunicazione digitale.

## Contesto teorico

Gli adolescenti di oggi vivono in due mondi contemporaneamente: il mondo “in presenza” della scuola, degli amici e della famiglia, e il mondo costantemente connesso di messaggi, video e post online. Imparare a comunicare bene in entrambi gli spazi non è solo utile, ma è davvero importante per il loro sviluppo futuro. Una buona comunicazione favorisce relazioni sane, l'equilibrio emotivo e la capacità di parlare per sé e per gli altri.

L'adolescenza, soprattutto tra i 15 e i 19 anni, è un periodo di grande crescita personale. In questo periodo i giovani stanno capendo chi sono, come si sentono e come si integrano con gli altri. Questo è dunque il momento perfetto per aiutarli a sviluppare abitudini comunicative che li accompagneranno per tutta la vita, che si tratti di esprimere i propri sentimenti, risolvere conflitti o dare e ricevere feedback.

Un tassello importante del puzzle è l'intelligenza emotiva: essere consapevoli delle proprie emozioni, saperle gestire ed esprimerle in modi che favoriscano (e non danneggino) le relazioni. Questo è ancora più importante online, dove il tono di voce, il linguaggio del corpo o l'espressione facciale spesso mancano. Secondo studi recenti (Domoff et al., 2020), aiutare gli adolescenti a imparare a dare un nome a ciò che provano, a fermarsi prima di reagire o a calmarsi, può fare una grande differenza nel modo in cui gestiscono i conflitti e lo stress online.

L'ascolto attivo è un'altra competenza fondamentale. Quando gli adolescenti ascoltano davvero, non si limitano ad aspettare di rispondere, questo aiuta a costruire legami più forti e maggiore fiducia, sia online che offline. La ricerca dimostra che anche un po' di pratica nell'ascolto intenzionale può ridurre le incomprensioni e rafforzare le relazioni tra pari (Reeves et al., 2021).

Per molti giovani, il feedback è una questione complicata, soprattutto darlo e, a volte, anche riceverlo. Ma quando il feedback è rispettoso, chiaro e costruttivo, diventa uno strumento di crescita anziché un fattore scatenante di conflitti. L'OCSE (2021) ha rilevato che gli studenti formati su come fornire feedback utilizzando frasi iniziali e un framing positivo hanno riferito di avere più sicurezza e meno discussioni online. Si tratta di imparare a dire le cose in modo utile e rispettoso.

Naturalmente, non possiamo parlare di comunicazione senza affrontare la sicurezza online. I social media comportano pressione, giudizio e, purtroppo, a volte odio. Molti adolescenti fanno ancora fatica a gestire sarcasmo, esclusione o cyberbullismo. Lo studio EU Kids Online (Smahel et al., 2020) ha rilevato che, sebbene gli adolescenti siano costantemente online, spesso non hanno le competenze per gestire la negatività negli spazi digitali. Ecco perché è davvero importante aiutarli a comprendere il tono dei messaggi, la privacy, i limiti e la responsabilità quando comunicano online.

In breve, questo modulo mira a fornire ai giovani le competenze per esprimersi, ascoltare gli altri, gestire la pressione digitale e creare spazi per conversazioni rispettose, sullo schermo e fuori. L'obiettivo non è solo mostrare loro come comunicare, ma anche insegnare loro come relazionarsi.

Argomenti / Unità	Risultati di apprendimento
<p>1. Esprimere la comprensione e gestire le emozioni</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gli studenti sanno esprimere le proprie emozioni in modo appropriato sia in contesti digitali che di persona. Gli studenti sono in grado di identificare e nominare i propri stati emotivi in diverse situazioni, comprese le interazioni online.</li> <li>- Gli studenti sanno applicare strategie di autoregolamentazione di base per gestire le reazioni emotive in situazioni difficili o stressanti, compresi i conflitti online.</li> </ul>
<p>2. Esprimere opinioni personali e dialogo rispettoso sulle differenze</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gli studenti sanno impegnarsi in un dialogo rispettoso esprimendo il disaccordo in modo costruttivo e riconoscendo diversi punti di vista.</li> <li>- Gli studenti riconoscono il valore delle opinioni diverse e praticano il disaccordo rispettoso.</li> <li>- Gli studenti utilizzano un vocabolario e strutture sintattiche appropriati per esprimere le proprie opinioni in modo chiaro e rispettoso.</li> </ul>

Argomenti / Unità	Risultati di apprendimento
3. Ascolto attivo ed empatia	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gli studenti sono in grado di ascoltare attivamente e di rispondere in modo costruttivo durante le conversazioni.</li> <li>- Gli studenti sanno riconoscere i segnali non verbali e rispondere con empatia.</li> </ul>
4. Feedback e critiche costruttive	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gli studenti comprendono la differenza tra critiche costruttive e distruttive.</li> <li>- Gli studenti sanno dare e ricevere feedback utilizzando tecniche di comunicazione positiva.</li> </ul>
5. Comunicazione online sicura e responsabile	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gli studenti sanno riconoscere e rispondere in modo appropriato alle comuni sfide della comunicazione online, come il cyberbullismo, l'esclusione, il sarcasmo, l'incitamento all'odio, la mancanza di comunicazione e la pressione dei pari.</li> <li>- Gli studenti sono consapevoli del tono, della privacy e della responsabilità negli spazi digitali.</li> </ul>

## Argomenti / Unità

## Risultati di apprendimento

### **Conclusione**

Questo modulo offre ai giovani più di semplici consigli di comunicazione: fornisce loro strumenti per la vita. Esplorando come esprimere le emozioni, ascoltare profondamente, gestire i conflitti e muoversi negli spazi digitali con empatia e rispetto, gli studenti sviluppano relazioni più solide, una voce più chiara e una maggiore consapevolezza di sé.

Che si tratti di una conversazione faccia a faccia o di un messaggio online, saranno più preparati a pensare prima di parlare, a rispondere invece di reagire e a supportare gli altri rimanendo fedeli a se stessi. E in un mondo in cui così tanta comunicazione avviene dietro uno schermo, queste competenze incentrate sull'essere umano sono più importanti che mai.

Il modulo incoraggia gli operatori che lavorano con i giovani ad aiutare gli studenti a diventare comunicatori intenzionali e attenti, capaci non solo di plasmare le proprie abitudini digitali, ma anche di contribuire a costruire spazi più rispettosi e inclusivi per tutti coloro che li circondano.



# Unità n. 1

## Esprimere la comprensione e gestire le emozioni

### Risultati di apprendimento

- Gli studenti sanno esprimere le proprie emozioni in modo appropriato sia in contesti digitali che di persona.
- Gli studenti sono in grado di identificare e nominare i propri stati emotivi in diverse situazioni, comprese le interazioni online.
- Gli studenti sanno applicare strategie di autoregolamentazione di base per gestire le reazioni emotive in situazioni difficili o stressanti, compresi i conflitti online.

### Breve descrizione teorica

Gli adolescenti provano spesso emozioni forti quando affrontano situazioni sia nella vita reale che online. Imparare a notare, nominare e gestire queste emozioni li aiuta a comprendere meglio se stessi e a costruire relazioni sane. Online, le emozioni possono essere ancora più forti perché perdiamo di vista aspetti come il tono di voce o il linguaggio del corpo. Questo può portare a reazioni emotive rapide o a incomprensioni. In questa unità, gli studenti imparano a riconoscere ciò che stanno provando e a reagire in modo più calmo e costruttivo. Praticando il vocabolario emotivo, strategie di autocontrollo e reazioni consapevoli, acquisiscono gli strumenti per gestire i momenti difficili, soprattutto online.

## Attività 1

# SFIDA MOODTOK

**Durata consigliata dell'attività: 45-55 minuti Individuale/di gruppo: in piccoli gruppi (3-4 studenti)**

### Descrizione dell'attività

#### 1. Introduzione e attività rompighiaccio (10 minuti)

Inizia con una breve discussione: "Come si esprimono i sentimenti online? Attraverso emoji? Meme? GIF? Post?".

Mostra 3 esempi di TikTok virali o meme che rappresentano stati d'animo (usa quelli sicuri e adatti ai giovani).

#### 2. Creazione di MoodTok (15 minuti)

In piccoli gruppi, gli studenti scelgono uno scenario emotivo reale o immaginario (come essere esclusi da una chat di gruppo, ricevere molti "Mi piace", ricevere critiche online). Ogni gruppo crea un breve "MoodTok" o storyboard di meme che mostra:

- L'emozione
- La reazione
- Un modo migliore o consapevole di rispondere

Può essere recitato dal vivo, disegnato su carta o scritto con emoji e testo.

#### 3. Mostra e rifletti (15 minuti)

I gruppi presentano i loro MoodTok/storyboard.

Discussione:

- Che sensazione provavi?
- La risposta è stata utile o dannosa?
- Cos'altro si potrebbe fare in una situazione del genere?



#### 4. Gioco di costruzione di una strategia (10 minuti)

Ogni gruppo sceglie 3 emozioni e inventa una "carta strategia" per ciascuna, con suggerimenti per calmarsi o per autoregolarsi. Condividete le carte con tutta la classe e raccoglietele in un "Mood Toolkit" da parete o in un documento digitale.

#### **Risultati:**

- Gli studenti sanno esprimere le proprie emozioni in modo appropriato sia in contesti digitali che di persona.
- Gli studenti sanno applicare strategie di autoregolamentazione di base per gestire le reazioni emotive in situazioni stressanti, compresi i conflitti online.

#### **Ambientazione e materiali**

- carta,
- pennarelli,
- telefoni/tablet (se consentito) o modelli di storyboard stampabili.
- proiettore o lavagna per condividere esempi.

#### **Approccio pedagogico utilizzato**

Espressione creativa, apprendimento esperienziale, collaborazione tra pari e narrazione digitale. Utilizza l'umorismo e la cultura pop per entrare in contatto con vere sfide emotive.



**Requisiti tecnologici:**

Utilizzo facoltativo di telefoni/tablet (per creare brevi video o meme). L'altra versione prevede disegno/storyboard.

**Adattabilità a partecipanti diversi:**

Supporta diversi stili di apprendimento: visivo, verbale, sociale. I gruppi possono recitare, disegnare o descrivere scenari. I modelli di emoji e storyboard aiutano a rendere più chiaro il contesto. Uno spazio sicuro creato per tutte le espressioni emotive.

**Attività 2**

**PARLIAMOCI CHIARO: REAGIRE O RISPONDERE?**

**Durata consigliata dell'attività: 45-55 minuti**

**Individuale/Gruppo: Piccoli gruppi (4-5 studenti)**

**Descrizione dell'attività Introduzione: sondaggio rapido (5-10 minuti)**

Chiedi: "Cosa fai di solito quando qualcuno... ignora il tuo messaggio? O prende in giro la tua foto? Ti interrompe?" Crea un sondaggio rapido con la domanda e gli studenti votano in modo anonimo usando foglietti di carta o un'app (puoi usare Mentimeter - Word Cloud). Rivela e discuti le reazioni comuni: quali sono impulsive e quali intenzionali?



#### 1. Scegli la tua sfida (20 minuti)

Ogni gruppo pesca 2 carte situazione "Real Talk" (ad esempio: "Il tuo amico si è dimenticato di invitarti", "Senti qualcuno spettegolare su di te", "Il tuo post riceve commenti maleducati").

Per ogni carta, i gruppi decidono:

- REACT: Come si presenterebbe una risposta emotiva immediata?
- RISPONDI: Come si presenterebbe una reazione calma e ponderata?

Gli studenti possono quindi mettere in scena entrambe le opzioni, creare un fumetto a due vignette o filmare una breve scena con il telefono (se consentito).

#### 2. Debriefing e condivisione dell'hacking emotivo (15 minuti)

I gruppi riflettono su:

- Quale risposta ti è sembrata migliore?
  - Quale dei due sarebbe utile a lungo termine?
  - Quindi, ogni gruppo crea una "Emotion Hack Card", una piccola carta con una tecnica rapida per calmarsi (ad esempio, fermarsi e contare fino a 5, fare un respiro profondo, usare una frase come "Mi sento... perché...").
- Raccogliete i trucchi per creare un "Kit di pronto soccorso emotivo" per la classe.

#### 3. Riflessione rapida (5 minuti)

Gli studenti scrivono o condividono:

- "Una volta ho reagito troppo velocemente online o di persona..."
- "La prossima volta proverò a..."



#### **Risultati:**

- Gli studenti sono in grado di identificare e nominare i propri stati emotivi in diverse situazioni, comprese le interazioni online.
- Gli studenti sanno esprimere le emozioni in modo appropriato in contesti di vita reale.
- Gli studenti sanno applicare strategie di autoregolamentazione di base per gestire le reazioni emotive in situazioni difficili.

#### **Ambientazione e materiali**

Schede stampate dello scenario "Real Talk", carta/penne, telefoni/tablet opzionali per le riprese, piccole schede predefinite per Emotion Hacks, se necessario.

#### **Approccio pedagogico utilizzato**

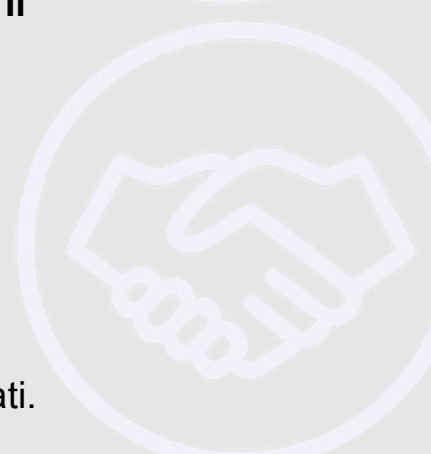
Apprendimento basato sulle decisioni, risoluzione collaborativa dei problemi, gioco di ruolo esperienziale e pratica riflessiva. Sviluppa strategie pratiche di coping, promuovendo al contempo l'alfabetizzazione emotiva nelle situazioni sociali.

#### **Requisiti tecnologici:**

**Utilizzo facoltativo di telefoni/tablet per la creazione di video. Il video può essere realizzato interamente su carta, come un fumetto.**

#### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

Gli studenti possono scegliere tra recitare, disegnare o scrivere le loro idee di risposta. I trucchi emotivi possono essere personalizzati. Gli scenari possono essere adattati in base alla sensibilità o alla pertinenza di contesti diversi.



#### **Conclusione dell'unità**

Questa unità sviluppa competenze fondamentali nella consapevolezza emotiva e nella comunicazione. Attraverso l'auto-riflessione, il dialogo di gruppo e l'espressione creativa, gli studenti iniziano a comprendere come le emozioni influenzano il loro comportamento, soprattutto online. Dando un nome ai propri sentimenti e mettendo in pratica metodi per gestirli, rafforzano l'empatia, la calma e una presenza online più sana.





## Unità n. 2

# Esprimere opinioni personali e dialogo rispettoso attraverso le differenze

### Risultati di apprendimento

- Gli studenti sanno impegnarsi in un dialogo rispettoso esprimendo il disaccordo in modo costruttivo e riconoscendo diversi punti di vista.
- Gli studenti riconoscono il valore delle opinioni diverse e praticano il disaccordo rispettoso.
- Gli studenti utilizzano un vocabolario e strutture sintattiche appropriati per esprimere le proprie opinioni in modo chiaro e rispettoso.

### Breve descrizione teorica

Gli adolescenti sviluppano opinioni e valori propri, il che a volte può portare a disaccordi con gli altri. Questa è una fase normale e importante della crescita. Ma il modo in cui condividiamo le nostre opinioni, soprattutto quando gli altri la pensano diversamente, è molto importante. Essere in grado di esprimere le proprie opinioni in modo chiaro e rispettoso aiuta a costruire fiducia, non conflitti. In questa unità, gli studenti si esercitano a usare parole e frasi che li aiutino a condividere i propri pensieri senza ferire gli altri. Imparano anche ad ascoltare, a esprimere il proprio disaccordo educatamente e a mantenere la calma nelle conversazioni difficili. Queste competenze sono importanti sia di persona che online, dove le differenze di opinione possono facilmente trasformarsi in discussioni.

## Unità n. 2

Esprimere opinioni personali e dialogo rispettoso attraverso le differenze

### Attività 1

# VICOLO DELLE OPINIONI

**Durata consigliata dell'attività: 45-55 minuti Individuale/di gruppo: un'intera classe o un gruppo più piccolo**

### Descrizione dell'attività

#### 1. Riscaldamento (10 minuti)

Distribuisce 5-6 semplici spunti di riflessione in giro per la stanza (come "Le uniformi scolastiche sono una buona idea", "I social media fanno più male che bene", "Gli adolescenti dovrebbero votare a 16 anni").

Gli studenti camminano intorno, le leggono e si posizionano accanto a quella con cui sono più d'accordo. Breve discussione: perché l'hanno scelta?

#### 2. Gioco di opinione (25 minuti)

Formare due file con gli studenti su entrambi i lati dell'aula. Da un lato: d'accordo, dall'altro: in disaccordo.

Leggere un'affermazione come "Tutti dovrebbero avere il diritto di dire qualsiasi cosa online", quindi ogni studente deve trovare un compagno dal lato opposto del "vicolo" ed entrambe le parti esprimono rispettosamente le proprie opinioni - 1 frase ciascuno. 2 minuti a coppia.

L'oratore ascolta e poi risponde usando un inizio di frase come:

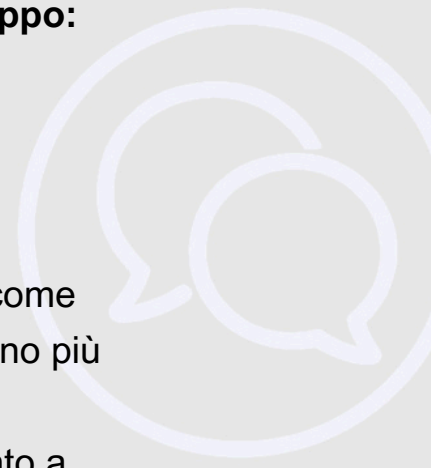
- "Capisco il tuo punto di vista, ma penso che..."
- "Rispetto il tuo punto di vista e ritengo..."

Se il gruppo è piccolo puoi aggiungere altre affermazioni.

#### 3. Cerchio di riflessione (10-15 minuti)

In piccoli gruppi o come gruppo intero, gli studenti discutono:

- È stato difficile ascoltare opinioni diverse?
- Cosa rendeva una risposta rispettosa?
- La tua opinione è cambiata?



## Unità n. 2

Esprimere opinioni personali e dialogo rispettoso attraverso le differenze

### **Risultati:**

- Gli studenti sanno impegnarsi in un dialogo rispettoso esprimendo il disaccordo in modo costruttivo e riconoscendo diversi punti di vista.
- Gli studenti riconoscono il valore delle opinioni diverse e praticano il disaccordo rispettoso.
- Gli studenti utilizzano un vocabolario e strutture sintattiche appropriati per esprimere le proprie opinioni in modo chiaro e rispettoso.

### **Ambientazione e materiali**

Schede di dichiarazione stampate, poster o dispense per iniziare una frase, strumenti di scrittura per la riflessione.

### **Approccio pedagogico utilizzato**

Apprendimento esperienziale, attività basate sul movimento, apprendimento dialogico e sviluppo socio-emotivo. Incoraggia l'empatia, l'assunzione di prospettiva e l'espressione verbale.

### **Requisiti tecnologici:**

Nessuno

### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

Gli studenti possono esprimere le proprie opinioni verbalmente, per iscritto o tramite disegni. Gli inizi di frase sono utili per chi ha difficoltà linguistiche o qualche insicurezza. L'attività può essere svolta seduti in cerchio se la mobilità è un problema.



## Unità n. 2

Esprimere opinioni personali e dialogo rispettoso attraverso le differenze

### Attività 2

# MAPPE DI TERRENO COMUNE

**Durata consigliata dell'attività: 45-55 minuti Individuale/Gruppo: piccolo gruppo (3-4 studenti)**

#### Descrizione dell'attività

##### 1. Sfida introduttiva (5-10 minuti)

Chiedete agli studenti: "Due persone possono essere in disaccordo e rispettarsi a vicenda?" Raccogliete risposte brevi o fate un rapido sondaggio. Poi presentate l'obiettivo: trovare un terreno comune anche quando non siamo d'accordo.

##### 2. Mappatura degli scenari (20-25 minuti)

Ogni gruppo riceve uno spunto di discussione o uno scenario che implica un disaccordo (ad esempio, "Dovresti sempre rispondere rapidamente ai messaggi, altrimenti è maleducato", "Ottenerne molti "Mi piace" significa che il tuo post è prezioso").

Ogni gruppo:

- Condivide prima le opinioni individuali.
- Disegna una "Mappa dei punti in comune": un semplice grafico con 3 zone:
  - Su cosa siamo d'accordo
  - Su cosa non siamo d'accordo
  - Dove possiamo scendere a compromessi o capirci a vicenda
  - Gli studenti lo compilano insieme, utilizzando un linguaggio rispettoso e capacità di ascolto.

##### 3. Mini-presentazioni e riflessioni (15-20 minuti)

I gruppi presentano brevemente le loro mappe alla classe. Poi riflettono per iscritto o in piccoli cerchi:



## Unità n. 2

Esprimere opinioni personali e dialogo rispettoso attraverso le differenze

- "Cosa ti ha sorpreso?"
- "Come ti sei sentito quando hai trovato una via di mezzo?"
- "Cosa rende una conversazione rispettosa anche in presenza di disaccordo?"

### **Risultati:**

- Gli studenti sanno impegnarsi in un dialogo rispettoso esprimendo il disaccordo in modo costruttivo e riconoscendo diversi punti di vista.
- Gli studenti riconoscono il valore delle opinioni diverse e praticano il disaccordo rispettoso.
- Gli studenti utilizzano un vocabolario e strutture sintattiche appropriati per esprimere le proprie opinioni in modo chiaro e rispettoso.

### **Ambientazione e materiali**

Aula o spazio adatto ai gruppi.

Suggerimenti stampati, fogli di carta o poster di grandi dimensioni, pennarelli/penne colorati per la mappatura, elenco di frasi iniziali.

### **Approccio pedagogico utilizzato**

Apprendimento collaborativo, dialogo strutturato e mappatura visiva. Combina lo sviluppo delle capacità comunicative con empatia, creatività e lavoro di squadra.

### **Requisiti tecnologici:**

Nessuno



## Unità n. 2

Esprimere opinioni personali e dialogo rispettoso attraverso le differenze

### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

Gli studenti possono esprimere le proprie opinioni verbalmente, per iscritto o tramite disegni. Gli inizi di frase sono utili per chi ha difficoltà linguistiche o qualche insicurezza. L'attività può essere svolta seduti in cerchio se la mobilità è un problema.

### **Conclusione dell'unità**

Questa unità fornisce agli studenti gli strumenti per esprimere ciò che pensano, mantenendo un atteggiamento gentile e rispettoso. Gli studenti imparano ad ascoltare, a esprimere il disaccordo con calma e a trovare un punto di incontro con gli altri. Utilizzando frasi di apertura ed esempi concreti, gli studenti si esercitano a gestire conversazioni in cui le opinioni differiscono, sia online che di persona. L'obiettivo non è vincere una discussione, ma capire gli altri ed esprimersi chiaramente.





## Unità n. 3

# Ascolto attivo ed empatia

### Risultati di apprendimento

- Gli studenti sono in grado di ascoltare attivamente e di rispondere in modo costruttivo alle conversazioni.
- Gli studenti sanno riconoscere i segnali non verbali e rispondere con empatia.

### Breve descrizione teorica

Essere un buon ascoltatore non significa solo ascoltare le parole: significa prestare davvero attenzione. L'ascolto attivo significa concentrarsi su chi parla, notare il tono, il linguaggio del corpo e le emozioni, e dimostrare interesse. L'empatia consiste nel cercare di capire come si sente l'altro, anche se non si è d'accordo. Queste capacità aiutano a costruire amicizie più solide, risolvere conflitti e far sentire le persone ascoltate. Sia nella vita reale che nelle chat online, l'ascolto attivo e l'empatia possono impedire che piccoli problemi diventino grandi e aiutare tutti a sentirsi rispettati.

## Attività 1

# MI STAI ASCOLTANDO?

**Durata consigliata dell'attività: 45-55 minuti Individuale/**

**Gruppo: Coppie e gruppo intero**

### Descrizione dell'attività

Questa attività aiuta gli studenti a percepire la differenza tra essere ignorati ed essere veramente ascoltati. Si svolge in due round:

#### Round 1 - L'ascoltatore silenzioso (10-15 minuti)

Gli studenti lavorano in coppia. Uno racconta una breve storia (ad esempio, "una volta in cui ti sei sentito orgoglioso" o "qualcosa che ti ha infastidito online"). L'ascoltatore deve rimanere completamente in silenzio: non può parlare, annuire, sorridere o reagire.

Dopodiché, l'oratore riflette:

- "Che effetto ti ha fatto?"
- "Mi sono sentito compreso o supportato?"

#### Round 2 - L'ascoltatore attivo (10-15 minuti)

Ora ripeti lo stesso procedimento con una nuova storia, ma questa volta l'ascoltatore usa tecniche di ascolto attivo: contatto visivo, annuire, brevi reazioni verbali ("Capisco", "Ha senso") e parafrasi.

Ancora una volta, rifletti:

- "In che modo questa sensazione è stata diversa?"
- "Cosa mi ha aiutato a sentirmi ascoltato?"



## Unità n. 3

### Ascolto attivo ed empatia

#### **Riflessione di gruppo (15 minuti)**

Come classe, gli studenti condividono ciò che rende l'ascolto rispettoso e come l'empatia può essere dimostrata attraverso semplici azioni.

#### **Risultati:**

- Gli studenti sono in grado di ascoltare attivamente e di rispondere in modo costruttivo alle conversazioni.
- Gli studenti sanno riconoscere i segnali non verbali e rispondere con empatia.

#### **Ambientazione e materiali**

Aula silenziosa con sedie disposte a coppie.

Spunti per la narrazione stampati o esposti sulla lavagna.

#### **Approccio pedagogico utilizzato**

Apprendimento esperienziale, gioco di ruolo e sviluppo dell'intelligenza emotiva. Questa attività evidenzia il contrasto tra ascolto passivo e attivo per approfondire la consapevolezza di sé e l'empatia.

#### **Requisiti tecnologici:**

Nessuno richiesto

#### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

Gli studenti possono scegliere di scrivere o disegnare le loro storie se preferiscono non parlare. Spunti e risposte possono essere adattati a diversi stili comunicativi. La riflessione può essere condivisa in piccoli gruppi o privatamente.



## Attività 2

# SCREENSHOT: LEGGERE TRA LE RIGHE

**Durata consigliata dell'attività: 45-55 minuti Individuale/Gruppo: piccoli gruppi (3-4 gruppi) + riflessione in gruppo numeroso**

### Descrizione dell'attività

Questa attività aiuta gli studenti a mettere in pratica l'empatia e l'ascolto attivo in contesti online dove mancano tono e linguaggio del corpo.

#### 1. Riscaldamento (5-10 minuti)

Il facilitatore mostra 2-3 brevi e vaghi scambi di testo in stile "screenshot" (come "bene" / "k" / "come vuoi"), senza contesto o emoji.

Gli studenti discutono:

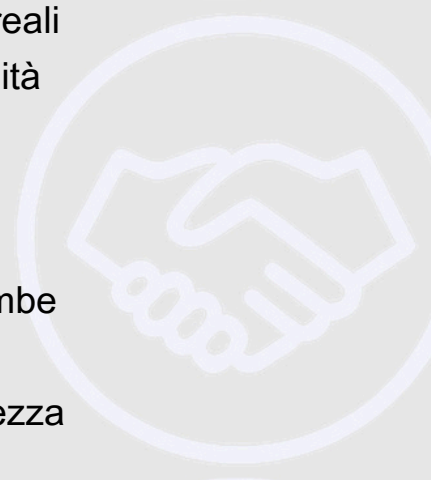
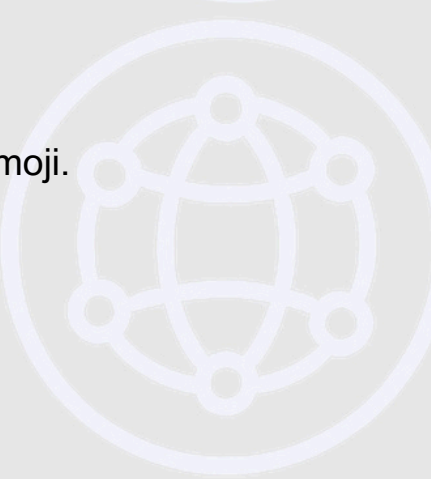
- Quale emozione viene espressa?
- Come potrebbe sentirsi l'altra persona leggendolo?

#### 2. Sfida di gruppo (20-25 minuti)

Agli studenti, divisi in gruppi, vengono proposti due scenari online reali ambientati tra adolescenti (ad esempio "qualcuno ti lascia in modalità lettura", "una battuta in una chat di gruppo va male", "un amico risponde con un solo punto").

Devono:

- Discutere quali emozioni potrebbero essere coinvolte da entrambe le parti
- Riscrivere il messaggio per mostrare empatia o chiedere chiarezza
- Interpretare o recitare una versione migliorata (facoltativo: usa emoji, GIF o immagini di reazione)



## Unità n. 3

### Ascolto attivo ed empatia

#### 3. Riflessione e condivisione (15 minuti)

I gruppi condividono le conclusioni:

- Quanto è facile fraintendere il tono online?
- Come possiamo ascoltare e rispondere meglio negli spazi digitali?

#### Risultati:

- Gli studenti sono in grado di ascoltare attivamente e di rispondere in modo costruttivo alle conversazioni.
- Gli studenti sanno riconoscere i segnali non verbali e rispondere con empatia.

#### Ambientazione e materiali

Schede "screenshot" stampate o digitali, fogli di discussione di gruppo, penne o dispositivi.

#### Approccio pedagogico utilizzato

Alfabetizzazione mediatica, apprendimento esperienziale ed empatia digitale. Incoraggia gli studenti a decodificare i sottili segnali emotivi nelle interazioni online e a praticare una comunicazione digitale più ponderata.

#### Requisiti tecnologici:

Non è richiesto alcuno strumento, ma dispositivi digitali o diapositive possono migliorare l'esperienza.

#### Adattabilità a partecipanti diversi:

Gli scenari possono essere adattati in base alla rilevanza culturale o alle preferenze comunicative. Gli studenti possono recitare, disegnare o descrivere i messaggi rivisti. La riflessione può essere scritta o verbale.



#### **Conclusione dell'unità**

Questa unità aiuta gli studenti a comprendere il potere dell'ascolto attento, sia di persona che online. Attraverso la pratica, imparano a prestare attenzione, a cogliere i segnali emotivi e a rispondere con empatia. Che si tratti di linguaggio del corpo nella vita reale o del tono di un testo, piccole azioni possono dimostrare agli altri di essere ascoltati e rispettati. Queste competenze aiutano gli studenti a costruire connessioni più forti e di supporto nella loro vita quotidiana.





## Unità n. 4

# Feedback e critiche costruttive

### Risultati di apprendimento

- Gli studenti sanno comprendere la differenza tra critiche costruttive e distruttive.
- Gli studenti sanno dare e ricevere feedback utilizzando tecniche di comunicazione positiva.

### Breve descrizione teorica

Imparare a dare e ricevere feedback fa parte della crescita personale e sociale. Per gli adolescenti, questo significa essere in grado di esprimere ciò che pensano in modo rispettoso e utile e di ascoltare le opinioni degli altri senza sentirsi attaccati. Il feedback costruttivo si concentra sul miglioramento e sull'incoraggiamento, mentre le critiche distruttive demoliscono e causano danni. Durante l'adolescenza, i giovani sono più sensibili al giudizio, quindi è importante insegnare tecniche di feedback positivo come l'uso di affermazioni in prima persona, l'equilibrio tra positività e suggerimenti e la scelta del tono giusto. Quando gli studenti si esercitano a dare e ricevere feedback in contesti sicuri, sviluppano sicurezza, empatia e relazioni più solide.

## Attività 1

# CERCHI DI FEEDBACK GLOW AND GROW

**Durata consigliata dell'attività: 45-60 minuti Individuale/di gruppo: in piccoli gruppi (4-5 studenti in un gruppo)**

### Descrizione dell'attività

#### 1. Introduzione e riscaldamento (10 minuti)

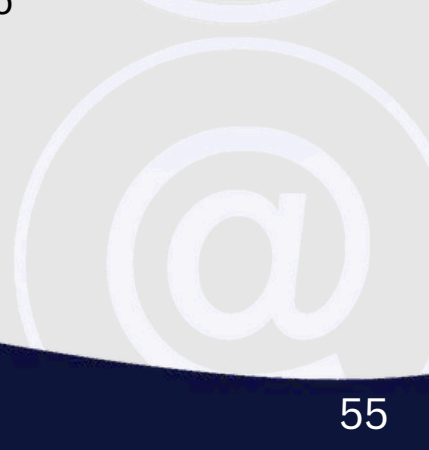
- Spiega brevemente cosa significa feedback costruttivo e distruttivo.
- Presenta il metodo "Glow and Grow" utilizzando degli esempi.
- Condividi frasi iniziali come:
  - “Una cosa che ha funzionato bene è stata...” (Glow)
  - “Una cosa che potresti provare è...” (Crescere)

#### 2. Condivisione del lavoro (10–15 minuti)

- Gli studenti si dividono in piccoli gruppi (4-5 persone).
- Ogni gruppo presenta un breve lavoro, che può riguardare un argomento specifico e adattato alla sessione dell'operatore giovanile (immagine, testo o idea).
- Breve descrizione del lavoro (1-2 minuti a persona).

#### 3. Feedback tra pari (15-20 minuti)

- Dopo ogni presentazione, 2-3 colleghi forniscono un commento Glow e uno Grow.
- Utilizza schede con frasi stampate o una lavagna bianca con suggerimenti visibili.
- Incoraggia un linguaggio del corpo positivo e un tono rispettoso durante il feedback.



## Unità n. 4

### Feedback e critiche costruttive

#### 4. Riflessione individuale (10 minuti)

- Gli studenti completano una breve riflessione scritta o verbale:
  - Come mi è sembrato il feedback?
  - Cosa migliorerei?
  - C'è stato qualcosa che mi ha sorpreso?
- Facoltativo: condividi con il gruppo una cosa che hai appreso e che “porterai a casa”.

#### Risultati:

- Gli studenti sanno comprendere la differenza tra critiche costruttive e distruttive.
- Gli studenti sanno dare e ricevere feedback utilizzando tecniche di comunicazione positive

#### Ambientazione e materiali

- aula o spazio di discussione tranquillo.
- schede di lavoro con strutture di frasi "Glow and Grow"
- penne o matite
- fogli di riflessione

#### Approccio pedagogico utilizzato

Apprendimento esperienziale, pratica riflessiva e apprendimento socio-emotivo. L'attività utilizza l'interazione strutturata tra pari per costruire fiducia, comunicazione e consapevolezza emotiva.

#### Requisiti tecnologici:

Nessuno richiesto (facoltativo: utilizzo di tablet o telefoni se si condividono contenuti digitali)



#### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

Può essere adattato a diversi stili comunicativi: gli studenti possono presentare il testo verbalmente, per iscritto o visivamente. Le strutture delle frasi supportano gli studenti con barriere linguistiche o qualche insicurezza.

#### **Attività 2**

### **“INTERRUTTORE DI FEEDBACK”**

**Durata consigliata dell'attività: 45-50 minuti**

**Individuale/Gruppo: Coppie, poi gruppo intero**

#### **Descrizione dell'attività**

##### **1. Introduzione (5 min)**

Introduci l'attività e spiega la differenza tra feedback distruttivo e costruttivo.

##### **2. Preparazione dello scenario (10 min)**

Le coppie ricevono scenari quotidiani e pianificano una breve versione distruttiva.

Scenario di esempio (per adolescenti, età 15-19):

Un partner di un progetto di gruppo continua a controllare il telefono e a non contribuire durante il lavoro di gruppo.

##### **3. Gioco di ruolo (10 min)**

Le coppie recitano prima la versione distruttiva, poi ripetono la stessa scena utilizzando un feedback costruttivo, un tono calmo e frasi positive.

##### **4. Riflessione di coppia (10 min)**

Le coppie discutono: che sensazioni hai provato? Cosa è cambiato tra le due versioni?



#### 5. Suggerimenti per la condivisione (10–15 min)

Ogni coppia condivide i suoi migliori consigli su come fornire un feedback costruttivo all'intera classe.

Frase iniziali per un feedback rispettoso

- "Ehi, ho la sensazione che potremmo fare di più se riuscissimo tutti a rimanere concentrati. Pensi che potresti aiutarci mettendo via il telefono per un po'?"

Facoltativo: ogni studente scrive una frase che proverà a usare la prossima volta che fornirà un feedback.

#### Risultati:

- Gli studenti sanno comprendere la differenza tra critiche costruttive e distruttive.
- Gli studenti sanno dare e ricevere feedback utilizzando tecniche di comunicazione positive

#### Ambientazione e materiali

- Aula interna o spazio flessibile
- Carte scenario stampate
- Carte per iniziare una frase
- Carta per appunti

#### Approccio pedagogico utilizzato

Giochi di ruolo, apprendimento esperienziale, discussione tra pari, riflessione. Incoraggia l'empatia, la consapevolezza emotiva e la pratica della comunicazione in contesti realistici.

#### Requisiti tecnologici:

Nessuno richiesto



## Unità n. 4

### Feedback e critiche costruttive

#### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

Può essere adattato a diversi stili comunicativi: gli studenti possono presentare il testo verbalmente, per iscritto o visivamente. Le strutture delle frasi supportano gli studenti con barriere linguistiche o qualche insicurezza.

#### **Conclusione dell'unità**

Quando diamo agli studenti la possibilità di mettere in pratica la differenza tra feedback offensivi e utili, forniamo loro gli strumenti per gestire critiche e conflitti con calma e sicurezza. Questa unità li aiuta a costruire rispetto reciproco, a esprimersi chiaramente e a supportare gli altri, online e offline. Queste sono competenze chiave per relazioni sane e interazioni digitali positive.





Unità n. 5

# Comunicazione online sicura e responsabile



## Risultati di apprendimento

- Gli studenti sanno riconoscere e rispondere in modo appropriato alle comuni sfide della comunicazione online, come il cyberbullismo, l'esclusione, il sarcasmo, l'incitamento all'odio, la mancanza di comunicazione e la pressione dei pari.
- Gli studenti sono consapevoli del tono, della privacy e della responsabilità negli spazi digitali.

## Breve descrizione teorica

I giovani trascorrono gran parte della loro vita sociale online, dove i messaggi possono essere facilmente fraintesi o addirittura percepiti come dannosi. Sapere come comunicare in modo sicuro e responsabile protegge non solo il proprio benessere, ma anche quello dei propri amici. Online, tono e gesti spesso si perdono, il che facilita la diffusione di sarcasmo, pettegolezzi o discorsi d'odio. Se diamo agli studenti la capacità di individuare i segnali di cyberbullismo, esclusione o disinformazione, li aiuteremo a reagire con calma e a stabilire limiti sani. Questa unità promuove la consapevolezza della privacy, del tono e della responsabilità digitale, in modo che gli adolescenti possano proteggersi, rispettare gli altri e fare scelte positive in qualsiasi spazio online.

## Attività 1

# “INDIVIDUARE I SEGNALI D’ALLARME”

**Durata consigliata dell'attività: 30-50 minuti Individuale/di gruppo: piccoli gruppi (3-4 studenti)**

### Descrizione dell'attività

#### 1. Introduzione (5 min)

Spiega brevemente i rischi online più comuni (sarcasmo, pettegolezzi, esclusione, cyberbullismo) e come si presentano i "segnali di pericolo" nei messaggi.

#### 2. Lavoro di gruppo – Leggi ed evidenzia (10 min)

Gli studenti lavorano in piccoli gruppi per leggere da 3 a 5 brevi messaggi o post di esempio. Insieme, evidenziano parole, emoji o toni che potrebbero essere fraintesi o causare danni.

Esempio: "Ottimo lavoro per il progetto di gruppo... nessuno l'ha mai detto". Esempio: "Non invitare Mia, è così fastidiosa". Esempio: "Wow, per una volta hai davvero un bell'aspetto". Esempio: "Va bene. Fai quello che vuoi".

#### 3. Riscrivi il messaggio (10–15 min)

Ogni gruppo riscrive il/i messaggio/i rischioso/i per renderlo/i più chiaro/i, più gentile/i e più rispettoso/i, mantenendo l'idea originale ma eliminando gli elementi dannosi.

Riscrivi: "Ehi, penso che potremmo rendere più forte il nostro progetto di gruppo".



#### 4. Presentazione e discussione (10–15 min)

I gruppi presentano i loro esempi "prima e dopo" all'intera classe. Spiegano quali segnali d'allarme hanno individuato e come le modifiche apportate rendano i messaggi più sicuri e chiari.

#### 5. Riflessione conclusiva (5 min)

Breve discussione in classe: Cosa hanno notato? Come possono piccoli cambiamenti di tono o di formulazione prevenire i conflitti online?

#### Risultati:

- Gli studenti sanno riconoscere e rispondere in modo appropriato alle comuni sfide della comunicazione online, come il cyberbullismo, l'esclusione, il sarcasmo, l'incitamento all'odio, la mancanza di comunicazione e la pressione dei pari.
- Gli studenti sono consapevoli del tono, della privacy e della responsabilità negli spazi digitali.

#### Ambientazione e materiali

- Aula;
- schede o diapositive con messaggi stampati;
- evidenziatori o penne;
- lavagna a fogli mobili o lavagna bianca per la condivisione.

#### Approccio pedagogico utilizzato

Pensiero critico, apprendimento collaborativo, insegnamento tra pari e attività di editing pratiche che collegano la teoria a scenari di vita reale.



#### **Requisiti tecnologici:**

Nessuno (facoltativo: diapositive se gli esempi sono digitali.)

#### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

È possibile adattare i messaggi al contesto locale; le coppie o i gruppi possono leggere ad alta voce se la lettura rappresenta un ostacolo; è facile da semplificare o ampliare.

## **Attività 2**

# **“LA MIA MAPPA DEI CONFINI DIGITALI”**

**Durata consigliata dell'attività: 30-50 minuti Individuale/Gruppo:  
Individuale, poi piccoli gruppi**

#### **Descrizione dell'attività**

##### **1. Lavoro individuale: crea la tua mappa (10–15 min)**

Ogni studente disegna una rapida mappa mentale che mostra che tipo di informazioni o contenuti personali condivisi online, chi li vede e dove imposta i limiti (ad esempio, blocchi, impostazioni sulla privacy, cosa mantiene privato).

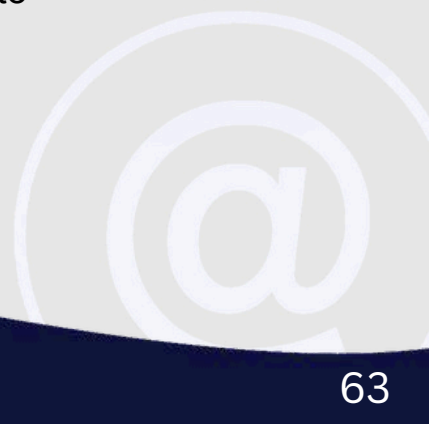
##### **2. Discussione in piccoli gruppi (15 min)**

Gli studenti formano piccoli gruppi (da 3 a 5 persone) per discutere le loro mappe, concentrandosi su:

Potenziati rischi per la privacy che notano, come gestiscono i messaggi indesiderati o la pressione dei pari online

##### **3. Condivisione di gruppo (15 min)**

I gruppi individuano i loro 3 consigli principali per un comportamento sicuro e responsabile online e li condividono con l'intera classe.



#### 4. Riflessione conclusiva (10 min)

Breve riflessione con l'intera classe sul perché sia importante stabilire dei limiti digitali e su come ciò contribuisca a mantenere il rispetto e la sicurezza online.

#### Risultati:

- Gli studenti sanno riconoscere e rispondere in modo appropriato alle comuni sfide della comunicazione online, come il cyberbullismo, l'esclusione, il sarcasmo, l'incitamento all'odio, la mancanza di comunicazione e la pressione dei pari.
- Gli studenti sono consapevoli del tono, della privacy e della responsabilità negli spazi digitali.

#### Ambientazione e materiali

- classe;
- carta,
- penne, pennarelli;
- carta o cartone di grandi dimensioni opzionale per i consigli finali.

#### Approccio pedagogico utilizzato

Autoriflessione, condivisione tra pari, mappatura visiva

#### Requisiti tecnologici:

Nessuno



#### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

Le mappe possono essere scritte o disegnate; gli studenti possono condividerle verbalmente o tramite post-it; adatte a livelli di alfabetizzazione misti.

#### **Conclusione dell'unità**

Al termine di questa unità, gli studenti sapranno come individuare comportamenti online rischiosi o dannosi e reagire in modo da proteggere se stessi e gli altri. Acquisiranno maggiore consapevolezza del tono, della privacy e dei limiti rispettosi negli spazi digitali. Queste competenze possono davvero aiutarli a rimanere al sicuro, evitare incomprensioni e costruire una comunità online più positiva e solidale.



## MODULO 3

# Ricerca e analizzare i contenuti dei social media con pensiero critico



Questo modulo consente agli studenti di esplorare e valutare criticamente i contenuti dei social media. Attraverso l'analisi guidata di influencer, tendenze e comportamenti digitali, gli studenti imparano a identificare modelli di ruolo positivi, a riflettere sull'influenza online e a orientarsi verso un utilizzo più intenzionale e significativo delle piattaforme social.

### Modulo 3:

## Ricerca e analizzare i contenuti dei social media con pensiero critico

**Parole chiave:** Influencer, Media literacy, Analisi dei contenuti, Manipolazione, Responsabilità digitale, Social media, Disinformazione, Autoriflessione, Credibilità, Influenza online

### Ambito

Il modulo introduce competenze chiave nel pensiero critico, nell'analisi dei contenuti e nell'impegno digitale responsabile. Si concentra sull'impatto emotivo e sociale dei social media, non su strumenti tecnici o algoritmi. Le attività enfatizzano la scoperta guidata dagli studenti, la discussione riflessiva e l'applicazione pratica attraverso attività di ricerca.

### Obiettivi formativi

- Rafforzare la capacità degli studenti di valutare criticamente i contenuti dei social media.
- Promuovere la consapevolezza di diversi modelli di ruolo e di una rappresentazione realistica online.
- Incoraggiare un coinvolgimento mirato, informato ed emotivamente sano con i contenuti digitali.

- Ridurre il tempo passivo trascorso davanti allo schermo e stimolare la curiosità e la creatività online.
- Sviluppare competenze di alfabetizzazione mediatica che consentano di identificare informazioni credibili e resistere alla manipolazione.

### **Contesto teorico**

Nell'ambiente digitale contemporaneo, i giovani sono esposti quotidianamente a una vasta quantità di informazioni e contenuti visivi diffusi attraverso social media, piattaforme di condivisione video, canali di informazione e altre fonti digitali. Questi contenuti spesso non sono neutrali: plasmano gli atteggiamenti, incoraggiano determinati comportamenti, creano aspettative irrealistiche e influenzano la formazione dell'identità personale e sociale degli adolescenti. Pertanto, è essenziale che gli studenti sviluppino competenze per valutare criticamente i contenuti online e partecipare attivamente allo spazio digitale come utenti informati, responsabili ed empatici.

Questo modulo si basa su molteplici approcci teorici e pedagogici, con l'obiettivo di affrontare le sfide dell'era digitale attraverso lo sviluppo del pensiero critico, dell'alfabetizzazione mediatica, della competenza digitale e dell'intelligenza emotiva. È fondamentale consentire agli studenti di distinguere tra fatti e opinioni, identificare messaggi manipolativi o fuorvianti (come fake news, titoli sensazionalistici e messaggi di phishing), comprendere i meccanismi di influenza esercitati dagli influencer e dalle narrazioni digitali e sviluppare strategie per preservare l'autenticità personale e la sicurezza nell'ambiente online.

Al centro di questo approccio si trovano i principi dell'apprendimento costruttivista, in cui gli studenti costruiscono attivamente la conoscenza attraverso l'esplorazione, il dialogo e la riflessione, piuttosto che assorbendo passivamente i fatti. Il costruttivismo sottolinea l'importanza delle conoscenze pregresse, del contesto di apprendimento e della collaborazione nel processo di acquisizione di una comprensione profonda. Questi valori sono particolarmente importanti quando si lavora con contenuti digitali, dove non ci sono risposte univoche e la conoscenza si costruisce attraverso l'analisi, la discussione e l'interpretazione.

Il modulo utilizza inoltre la tassonomia di Bloom come base per la progettazione di risultati educativi, dal riconoscimento e dalla comprensione di base dei concetti, all'applicazione e all'analisi dei contenuti, fino alla valutazione e alla creazione di messaggi personali. Le attività del modulo sono progettate per incoraggiare gli studenti a non rimanere a un livello superficiale di informazione, ma a progredire verso un pensiero di ordine superiore, ponendo domande, traendo conclusioni e creando le proprie narrazioni digitali responsabili.

Quando si lavora con contenuti testuali e multimediali, vengono utilizzate diverse strategie di lettura e comprensione cognitiva, come la previsione, la connessione, l'identificazione delle idee principali, l'estrapolazione di prove e la formulazione di conclusioni, che aiutano gli studenti ad acquisire una comprensione più profonda dei messaggi che consumano online. Gli studenti sono inoltre incoraggiati a sviluppare competenze metacognitive, ovvero a prendere consapevolezza dei propri processi di pensiero, riconoscere come giungono a conclusioni e riflettere sulle proprie abitudini digitali.

Il modulo si basa sui principi della didattica digitale, utilizzando la tecnologia non solo come strumento, ma anche come mezzo per sviluppare l'alfabetizzazione digitale e l'interazione in ambienti autentici. I contenuti e le attività sono accuratamente selezionati per essere pertinenti, contestualizzati e coinvolgenti per gli studenti dai 15 ai 19 anni. L'apprendimento è esperienziale e interattivo, incoraggiando il lavoro in piccoli gruppi, il ragionamento collettivo, lo sviluppo della posizione personale e lo scambio di opinioni. In questo modo, si promuove l'apprendimento socio-emotivo, necessario per costruire un'identità digitale sicura ed empatica.

Infine, questo modulo riconosce l'importanza della rilevanza culturale dei contenuti, nonché il diritto degli studenti all'informazione, al pensiero critico e alla sicurezza digitale. Permettendo agli studenti di porre domande, identificare le fonti e prendere decisioni consapevoli, l'istruzione diventa la base per lo sviluppo di individui resilienti al digitale e cittadini attivi del futuro.

Argomenti / Unità	Risultati di apprendimento
1. Capire gli influencer	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gli studenti sanno identificare e descrivere le qualità degli influencer positivi e negativi.</li> <li>- Gli studenti sanno riconoscere la diversità del successo e del valore al di là del numero dei follower o dell'aspetto.</li> </ul>
2. Criticare i contenuti dei social media	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gli studenti sono in grado di riconoscere l'intento dietro i contenuti online (informativo, persuasivo, divertente, ecc.).</li> <li>- Gli studenti sono in grado di riconoscere e valutare criticamente pregiudizi, stereotipi e rappresentazioni irrealistiche nei contenuti dei social media</li> </ul>
3. Analisi della credibilità delle fonti Internet	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gli studenti sono in grado di valutare la credibilità delle fonti online utilizzando indicatori chiave di affidabilità.</li> <li>- Gli studenti dimostrano la capacità di verificare le informazioni online utilizzando strategie di base di "fact-checking".</li> <li>- Gli studenti riconoscono la differenza tra fatti, opinioni e contenuti promozionali.</li> </ul>
4. Riconoscere contenuti digitali manipolativi o ingannevoli	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gli studenti sono in grado di identificare le forme più comuni di contenuti manipolativi online, come messaggi di phishing, fake news e clickbait.</li> <li>- Gli studenti capiscono come titoli fuorvianti, linguaggio emotivo e trucchi visivi vengono utilizzati per catturare l'attenzione o ingannare.</li> <li>- Gli studenti conoscono le strategie di base per verificare i contenuti sospetti e proteggersi da manipolazioni o frodi.</li> </ul>

## Argomenti / Unità

## Risultati di apprendimento

### Conclusione

Attraverso questo modulo, gli studenti sviluppano la capacità di riconoscere diverse forme di influenza, manipolazione e disinformazione nello spazio digitale. Imparano ad analizzare criticamente i contenuti che consumano, a distinguere i fatti dalle opinioni, l'autenticità dalla finzione e a identificare i rischi associati ai messaggi fuorvianti. Allo stesso tempo, riflettono sul proprio ruolo e sulla propria responsabilità nel mondo online, acquisendo fiducia nel compiere scelte digitali consapevoli. Il modulo li aiuta a diventare utenti consapevoli, empatici e responsabili dei media digitali, contribuendo a un ambiente online più sano, sicuro e significativo, per sé e per gli altri.



## Unità n. 1

# Capire gli influencer

### Risultati di apprendimento

- Gli studenti sanno identificare e descrivere le qualità degli influencer positivi e negativi.
- Gli studenti sanno riconoscere la diversità del successo e del valore al di là del numero dei follower o dell'aspetto.

### Breve descrizione teorica

Nella vita digitale di oggi, gli influencer svolgono un ruolo chiave nel plasmare la percezione che i giovani hanno di successo, bellezza, popolarità e valori. Il loro impatto spesso supera quello dei media tradizionali, poiché gli studenti incontrano quotidianamente i loro contenuti sulle piattaforme dei social media. Tuttavia, è importante capire che non esiste una definizione univoca di influencer positivo o negativo: ciò che può sembrare stimolante per una persona può apparire superficiale o addirittura dannoso per un'altra.

In questa lezione, gli studenti saranno incoraggiati a riflettere su come gli influencer influenzano il loro comportamento, la loro autostima e i loro atteggiamenti, e ad acquisire una prospettiva più ampia su cosa significhi veramente essere un modello di riferimento nel mondo online. L'attenzione sarà rivolta alla comprensione dell'autenticità, dei valori promossi dagli influencer e alla distinzione delle qualità reali dal numero di follower, dalle sponsorizzazioni o dall'aspetto fisico.

## Attività 1

# “CHI È IL TUO MODELLO? – INFLUENCER SOTTO LA LENTE D'INGRANDIMENTO”

Durata consigliata dell'attività: 30-50 minuti Individuale/Gruppo:  
Individuale, poi piccoli gruppi

### Descrizione dell'attività

1. Discussione introduttiva (5 min) – L'insegnante chiede: Chi sono i tuoi influencer preferiti? Perché li segui? Tutte le persone popolari hanno un'influenza positiva?
2. Lavoro di gruppo e istruzioni (5-10 min) – Ogni gruppo seleziona o gli viene assegnato un influencer (noto nel mondo dei media, TikTok, YouTube, ecc.) da analizzare. Ricevono un foglio di lavoro con i criteri: stile comunicativo, messaggi trasmessi, valori promossi, rapporto con i follower e autenticità.
3. Analisi e preparazione (10-25 minuti) – I gruppi analizzano i contenuti dell'influencer (utilizzando Internet o materiale cartaceo) e creano un "profilo dell'influencer", ovvero un poster con le informazioni chiave. Aggiungono una valutazione dell'influenza positiva/negativa (da 1 a 5) e forniscono le motivazioni.
4. Presentazioni di gruppo (mini mostra) (25-40 min) – Ogni gruppo presenta il proprio lavoro in 2-3 minuti. L'aula diventa una "galleria di modelli". Gli altri gruppi scrivono una frase su un post-it: Cosa è piaciuto loro / Cosa aggiungerebbero.
5. Riflessione (40-48 min) – L'insegnante guida la discussione: cosa definisce un modello di ruolo positivo? Il numero dei follower equivale a un valore? Come possiamo riconoscere la falsa autenticità?

## Unità n. 1

### Capire gli influencer

**Conclusione (48–50 min) – Gli studenti scrivono sul loro foglio di lavoro una frase: Cosa ho imparato oggi sugli influencer e su me stesso come follower?**

#### **Risultati:**

- Gli studenti sanno identificare e descrivere le qualità degli influencer positivi e negativi.
- Gli studenti sanno riconoscere la diversità del successo e del valore al di là del numero dei follower o dell'aspetto.

#### **Ambientazione e materiali**

- Telefoni/tablet con accesso a Internet
- Fogli di lavoro preparati (o biografie degli influencer stampate)
- Pennarelli, carta A3, post-it

#### **Approccio pedagogico utilizzato**

- Lavoro di gruppo con compiti distribuiti
- Apprendimento attivo e analisi dei media
- Apprendimento riflessivo e feedback tra pari

#### **Requisiti tecnologici:**

Connessione Internet per la visualizzazione dei contenuti (o dei materiali offline se non disponibili)

#### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

Per adattare l'attività a studenti con diverse esigenze didattiche, il materiale didattico può essere arricchito visivamente, con istruzioni chiare e semplificate. Gli studenti con difficoltà di lettura possono utilizzare simboli, scale di valutazione basate su immagini o testi più brevi, mentre quelli con maggiori capacità verbali possono assumere il ruolo di presentare il lavoro di gruppo. Invece di poster, alcuni studenti possono esprimere le proprie idee attraverso disegni, collage o brevi messaggi video.

## Unità n. 1

### Capire gli influencer

I gruppi vengono formati per garantire il supporto tra pari e i compiti vengono affrontati in modo flessibile, con la possibilità di richiedere tempo aggiuntivo, assistenza e incoraggiamento.

Questo garantisce una partecipazione attiva e dignitosa per tutti gli studenti.

### Attività 2

## "AGENTI SEGRETI NEL MONDO ONLINE"

**Durata consigliata dell'attività: 30-50 minuti Individuale/  
Gruppo: Individuale, poi piccoli gruppi**

Descrizione dell'attività Introduzione (5 min) – L'insegnante mostra un breve video (o 2-3 post di influencer) e chiede: Vedi una pubblicità qui? Come fai a sapere che qualcosa è una pubblicità?

Compito investigativo (5-15 min) – I gruppi ricevono una serie di post su Instagram/YouTube (reali o simulati) e devono stabilire: il post è autentico? È sponsorizzato? Quali messaggi nascosti si possono trovare? Gli studenti usano una tabella di classificazione: autentico, sospetto, manipolativo.

**Registrazione e ragionamento (15–30 min) – I gruppi compilano una tabella con i loro risultati:**

- (1) Cosa vediamo?
- (2) Qual è la probabile intenzione?
- (3) L'impatto è positivo, negativo o neutro?

## Unità n. 1

### Capire gli influencer

**Quiz "Trova la maschera" (30–40 min)** – L'insegnante lancia un quiz (versione Kahoot o cartacea): gli studenti devono rispondere se i post mostrati sono autentici o meno, gareggiando in squadre.

**Discussione di gruppo (40-46 min)** – Come possiamo proteggerci dalle influenze nascoste? Ogni pubblicità è necessariamente negativa?

**Riflessione (46–50 min)** – Ogni studente completa la frase: D'ora in poi presterò più attenzione a...

#### **Risultati:**

- Gli studenti sanno identificare e descrivere le qualità degli influencer positivi e negativi.
- Gli studenti sanno riconoscere la diversità del successo e del valore al di là del numero dei follower o dell'aspetto.

#### **Ambientazione e materiali**

- Post preparati (stampati o digitali)
- Tabella di classificazione dei contenuti (può essere improvvisata)
- Quiz (Kahoot, Google Forms o versione cartacea)

#### **Approccio pedagogico utilizzato**

- Apprendimento basato sull'indagine e sulla risoluzione dei problemi
- Simulazione del comportamento digitale reale
- Analisi di gruppo e processo decisionale

#### **Requisiti tecnologici:**

Accesso a Internet per la visualizzazione dei contenuti e dei quiz (o materiali preparati).

## Unità n. 1

### Capire gli influencer

#### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

Per garantire che tutti gli studenti possano partecipare equamente all'attività, il contenuto può essere adattato utilizzando materiali visivamente chiari, istruzioni concise ed esempi semplici. Gli studenti con difficoltà possono essere supportati attraverso l'assegnazione di ruoli in base alle loro capacità, ad esempio l'analisi delle immagini, l'uso di emoji al posto della scrittura o spiegazioni verbali al posto di quelle scritte. Il quiz può includere immagini e simboli al posto del testo e le riflessioni possono essere orali o espresse tramite disegni. Il lavoro di gruppo favorisce il supporto reciproco e il ritmo dell'attività può essere adattato in base alle esigenze. Il quiz può essere letto ad alta voce per gli studenti con difficoltà di lettura. I post possono essere semplificati linguisticamente, se necessario.

#### **Conclusione dell'unità**

Gli studenti acquisiscono consapevolezza del fatto che l'influenza degli influencer non è semplicemente divertente o banale, ma ha il potere di plasmare la loro immagine di sé, la percezione degli altri e la comprensione del mondo che li circonda. Attraverso questa unità, sviluppano la capacità di riconoscere quali messaggi e valori gli influencer promuovono e come questi influenzano le loro scelte, opinioni e obiettivi. Imparano a distinguere la popolarità superficiale dai valori autentici, a riflettere criticamente sugli ideali presentati loro online e a prendere decisioni consapevoli sui contenuti che seguono. In questo modo, costruiscono la propria autonomia digitale e responsabilità nel mondo virtuale.



## Unità n. 2

# Criticamente verso i contenuti dei social media

### Risultati di apprendimento

- Gli studenti sono in grado di riconoscere l'intento dietro i contenuti online (informativo, persuasivo, divertente, ecc.).
- Gli studenti sono in grado di riconoscere e valutare criticamente pregiudizi, stereotipi e rappresentazioni irrealistiche nei contenuti dei social media.

### Breve descrizione teorica

I social media plasmano la percezione della realtà attraverso contenuti filtrati, modificati e attentamente costruiti. I giovani spesso confrontano inconsciamente la propria vita con ideali virtuali, il che può avere un impatto sulla loro salute mentale e sulla loro autostima. Questa unità sviluppa un approccio critico ai contenuti visivi e incoraggia gli studenti a riconoscere le differenze tra la vita reale e quella messa in scena.

#### Attività 1

## “REALTÀ O ILLUSIONE?”

**Durata consigliata dell'attività: 30-50 minuti Individuale/**

**Gruppo: Individuale, poi piccoli gruppi**

**Descrizione dell'attività Domande introduttive (5 min) –**

L'insegnante chiede: Quante immagini vedi ogni giorno sui social media? Quante di queste sembrano "perfette"? Pensi che quelle immagini siano reali?

**Presentazione di esempio (5-10 min) –** L'insegnante mostra due coppie di immagini: una reale, una con filtri (o modifica di viso/corpo, ambiente perfetto). Discutono insieme le differenze.

**Analisi di gruppo (10-25 min) –** Ogni gruppo riceve 3 diversi post di Instagram/TikTok (o immagini stampate) e il compito di identificare quali elementi sono reali e quali irrealistici. I partecipanti scrivono le ragioni e le possibili conseguenze di tali rappresentazioni.

**Presentazione e confronto (25–35 min) –** I gruppi presentano le loro conclusioni e scrivono sulla lavagna una tabella: “Elementi dell’illusione” vs. “Elementi della realtà”.

**Riflessione scritta (35-45 min) –** Ogni studente scrive brevemente: Come reagisco quando vedo contenuti perfetti? A volte mi paragono a me stesso?

**Conclusione di gruppo (45-50 min) – Discussione: Come possiamo diventare consumatori più consapevoli dei contenuti? Possiamo creare social media più realistici?**

#### **Risultati:**

- Gli studenti sono in grado di riconoscere l'intento dietro i contenuti online (informativo, persuasivo, divertente, ecc.).
- Gli studenti sono in grado di riconoscere e valutare criticamente pregiudizi, stereotipi e rappresentazioni irrealistiche nei contenuti dei social media.

#### **Ambientazione e materiali**

- Immagini con e senza filtri
- Telefoni/tablet (o esempi stampati)
- Lavagna e pennarelli

#### **Approccio pedagogico utilizzato**

- Analisi visiva e riflessione
- Discussione di gruppo e introspezione personale

#### **Requisiti tecnologici:**

Accesso a Internet o materiali visivi preparati in precedenza.

#### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

- Utilizzare esempi visivi chiari per gli studenti con barriere linguistiche
- Gli studenti che preferiscono non parlare possono scrivere le loro risposte



## Attività 2

# “REALTÀ VIRTUALE – LA PERFORMANCE DELLA VITA”

**Durata consigliata dell'attività: 30-50 minuti**

**Individuale/Gruppo: Individuale, poi piccoli gruppi**

**Descrizione dell'attività Discussione introduttiva (5 min) –**

L'insegnante chiede: Come presenteresti la tua giornata sui social media se volessi apparire al meglio? E come appare realmente?

**Compito: Due mondi (5–10 min) –** Ai gruppi viene assegnato il compito di scrivere due versioni della stessa situazione (ad esempio, la mattina prima di scuola, andare a prendere un caffè, studiare):

1. Come apparirebbe su Instagram
2. Com'è veramente

**Lavoro di gruppo (10–25 min) –** Scrivono testi, disegnano, incollano immagini, creano storyboard o sceneggiature per TikTok (senza filmare, solo pianificando). Usano strumenti cartacei o digitali.

**Presentazione (25-35 min) –** Ogni gruppo presenta entrambe le narrazioni: versione Instagram vs. realtà. Gli altri applaudono se riconoscono somiglianze con la propria esperienza.

**Discussione sull'impatto (35-45 min) –** In che modo i post degli altri ci influenzano? Ci sentiamo spinti a presentarci meglio di quanto siamo realmente?

## Unità n. 2

### Criticamente verso i contenuti dei social media

**Compito personale e conclusione (45–50 min) – Ogni studente scrive una frase: Una cosa che d'ora in poi guarderò in modo diverso sui social media è...**

#### **Risultati:**

- Gli studenti sono in grado di riconoscere l'intento dietro i contenuti online (informativo, persuasivo, divertente, ecc.).
- Gli studenti sono in grado di riconoscere e valutare criticamente pregiudizi, stereotipi e rappresentazioni irrealistiche nei contenuti dei social media.

#### **Ambientazione e materiali**

- Carta, pennarelli, post-it
- Telefoni per la preparazione della sceneggiatura (senza pubblicazione)

#### **Approccio pedagogico utilizzato**

- Espressione creativa e confronto prospettico
- Umore e riflessione come strumenti pedagogici

#### **Requisiti tecnologici:**

- Tablet o telefoni cellulari (per gruppo): per ricercare esempi, creare storyboard, scrivere testi o disegnare digitalmente.
- Connessione Internet (facoltativa) – se gli studenti vogliono cercare ispirazione per post, foto o tendenze di TikTok.
- Strumenti digitali (facoltativi), come Canva, Google Slides, Padlet o strumenti simili per creare presentazioni o storyboard (è possibile utilizzare anche PowerPoint).
- Attrezzatura multimediale (facoltativa) – se l'insegnante desidera mostrare esempi concreti (video di Instagram/TikTok) per la discussione iniziale.

## Unità n. 2

### Criticamente verso i contenuti dei social media

L'attività può essere svolta completamente senza l'ausilio della tecnologia, utilizzando carta, pennarelli, riviste e forbici per creare visualizzazioni e storyboard.

#### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

- Utilizzare esempi visivi chiari per gli studenti con barriere linguistiche
- Gli studenti che preferiscono non parlare possono scrivere le loro risposte

#### **Conclusione dell'unità**

Gli studenti acquisiscono consapevolezza di quanto spesso i contenuti digitali che consumano ritraggano versioni idealizzate della realtà. Analizzando immagini, rappresentazioni e narrazioni, imparano a distinguere le rappresentazioni autentiche da quelle irrealistiche, nonché a riconoscere la pressione che tali rappresentazioni possono creare. Sviluppano un atteggiamento critico nei confronti della propria presenza online e riflettono sui post degli altri, rendendosi conto che dietro i momenti "perfetti" spesso si celano selezione e editing. Invece di confrontarsi con standard irrealistici, scelgono la comprensione, l'autenticità e si mettono in grado di esprimere la propria realtà senza bisogno di maschere digitali.



## Unità n. 3

# Analisi della credibilità delle fonti Internet

### Risultati di apprendimento

- Gli studenti sono in grado di valutare la credibilità delle fonti online utilizzando indicatori chiave di affidabilità.
- Gli studenti dimostrano la capacità di verificare le informazioni online utilizzando strategie di base di fact-checking.
- Gli studenti riconoscono la differenza tra fatti, opinioni e contenuti promozionali.

### Breve descrizione teorica

Internet è pieno di informazioni, ma anche di manipolazioni, disinformazione e contenuti che possono essere promozionali, parziali o falsi. I giovani devono sviluppare competenze mediatiche e informative per riconoscere fonti attendibili, verificare i fatti e distinguere tra opinioni e fatti. Questa unità si concentra su strumenti e competenze specifici per analizzare e valutare le informazioni digitali.

## Attività 1

# "VERITÀ O BUGIA?" – UNA CACCIA ALLA CREDIBILITÀ

**Durata consigliata dell'attività: 30-50 minuti Individuale/Gruppo:  
Individuale, poi piccoli gruppi**

**Descrizione dell'attività Domande introduttive (5 min):**

**L'insegnante pone una domanda provocatoria: tutto ciò che troviamo su Internet è vero? Come possiamo sapere se una fonte è affidabile?**

**Spiegazione degli indicatori di credibilità (5–10 min):**

L'insegnante presenta i criteri chiave:

- Chi è l'autore?
- Viene citata la fonte?
- Il contenuto è aggiornato?
- Utilizza un linguaggio neutro?
- I fatti sono verificabili?

**Analisi della fonte di gruppo (10–30 min):**

Ogni gruppo riceve 3 brevi testi online (o estratti stampati): uno affidabile, uno non verificato e uno promozionale. Gli studenti analizzano ogni testo in base ai cinque criteri e compilano una tabella.

**Classificazione delle fonti e discussione in classe (30–40 min):**

I gruppi condividono le loro scoperte e classificano i testi in base alla loro credibilità. L'insegnante riassume le conclusioni alla lavagna.



#### **Discussione con l'intera classe (40–48 min):**

Cosa può ingannarci? Quali sono gli errori più comuni nella valutazione di una fonte?

#### **Riflessione (48–50 min):**

Gli studenti completano la frase: La prossima volta che leggerò qualcosa online, controllerò...

#### **Risultati:**

- Gli studenti sono in grado di valutare la credibilità delle fonti online utilizzando indicatori chiave di affidabilità.
- Gli studenti dimostrano la capacità di verificare le informazioni online utilizzando strategie di base di “fact-checking”.
- Gli studenti riconoscono la differenza tra fatti, opinioni e contenuti promozionali.

#### **Ambientazione e materiali**

- Testi preparati (stampati o digitali)
- Tabella di valutazione della credibilità
- Lavagna bianca e pennarelli

#### **Approccio pedagogico utilizzato**

- Pensiero analitico
- Collaborazione di gruppo
- Lavora con esempi concreti



#### **Requisiti tecnologici:**

Per svolgere l'attività, si raccomanda che ogni gruppo abbia accesso a un computer, tablet o telefono per analizzare le fonti online in tempo reale. È necessaria una connessione internet stabile per aprire e verificare link, date di pubblicazione e autori. In assenza di accesso a internet, l'insegnante può preparare in anticipo versioni cartacee dei testi (articoli di giornale, pubblicità, blog), nonché una tabella di valutazione della credibilità. L'uso di strumenti digitali come Google Forms o Padlet è facoltativo per registrare i risultati e classificare le fonti.

#### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

Per gli studenti con difficoltà di lettura, è possibile preparare testi più brevi e semplificati, con caratteri più grandi e ulteriori spunti visivi (ad esempio, icone per autore, data, emozioni nel linguaggio). Per gli studenti che hanno difficoltà a comprendere concetti astratti, è possibile fornire domande per ciascun criterio (ad esempio, "Chi è l'autore? Lo riconosci?"). All'interno dei gruppi, i compiti possono essere suddivisi in base alle capacità degli studenti: gli studenti con capacità verbali possono leggere ad alta voce, mentre gli altri compilano la tabella. Per gli studenti con una marcata ansia di parlare in pubblico, la presentazione dei risultati può essere effettuata in forma scritta o tramite poster.



## Attività 2

# "FACT-CHECKER IN AZIONE" – VERIFICA DEI FATTI

**Durata consigliata dell'attività: 30-50 minuti**

**Individuale/Gruppo: Individuale, poi piccoli gruppi**

**Descrizione dell'attività Introduzione (5 min) – Domanda:**  
**Quante volte hai letto una notizia scioccante e l'hai subito  
condivisa? Hai verificato se era vera?**

**Istruzioni (5–10 min): L'insegnante spiega i passaggi per la  
verifica dei fatti:**

- Ricerca di termini chiave in più fonti
- Utilizzando strumenti come Google Reverse Image Search, Snopes e Faktograf
- Controllo delle date e del contesto

**Compito: verificare la notizia (10-25 minuti): ogni gruppo  
riceve una notizia, un'immagine o un'affermazione  
"sospetta". L'obiettivo è determinare:**

- È vero?
- Dove è stato pubblicato originariamente?
- È estrapolato dal contesto?

**Preparazione di un mini-rapporto (25–35 min): i gruppi  
preparano un breve rapporto su ciò che hanno scoperto e  
su come hanno verificato il contenuto (può anche essere  
una presentazione orale).**



## Unità n. 3

### Analisi della credibilità delle fonti Internet

**Presentazione e riflessione (35-45 min):** Ogni gruppo presenta i propri risultati. L'insegnante annota alla lavagna quali strategie hanno avuto successo.

**Conclusione e valutazione (45-50 min):** gli studenti creano una "Checklist di verifica delle fonti" che possono utilizzare anche a casa.

#### **Risultati:**

- Gli studenti sono in grado di valutare la credibilità delle fonti online utilizzando indicatori chiave di affidabilità.
- Gli studenti dimostrano la capacità di verificare le informazioni online utilizzando strategie di base di "fact-checking".
- Gli studenti riconoscono la differenza tra fatti, opinioni e contenuti promozionali.

#### **Ambientazione e materiali**

- Contenuto "sospetto" preparato (articoli di notizie, immagini, post)
- Telefoni/tablet per la ricerca
- Lista di controllo vuota per il completamento individuale

#### **Approccio pedagogico utilizzato**

- Imparare attraverso la risoluzione dei problemi
- Applicazione attiva della conoscenza
- Sviluppo delle capacità di ricerca

#### **Requisiti tecnologici:**

Per questa attività, è necessario l'accesso a computer, tablet o telefoni cellulari con una connessione internet stabile, poiché gli studenti utilizzano vari strumenti online per la verifica dei fatti. Gli strumenti consigliati includono la ricerca Google, la ricerca inversa di immagini di Google e siti web specializzati come Raskrikavanje.rs, Faktograf.hr, Snopes.com e simili.

## Unità n. 3

### Analisi della credibilità delle fonti Internet

È preferibile che ogni gruppo disponga di almeno un dispositivo; se ciò non fosse possibile, l'insegnante può preparare in anticipo screenshot delle notizie sospette e dei risultati delle verifiche. Per la creazione dei report è possibile utilizzare PowerPoint, Google Slides o documenti cartacei.

#### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

Agli studenti con difficoltà di lettura possono essere forniti testi di notizie più brevi e semplificati, insieme a spiegazioni aggiuntive di termini e illustrazioni. Per gli studenti con competenze digitali limitate, possono essere forniti link preimpostati per la verifica dei fatti e passaggi guidati in un foglio di lavoro. Chi ha difficoltà di scrittura può partecipare attraverso presentazioni orali o creando poster con informazioni chiave. I gruppi sono organizzati in modo che gli studenti possano supportarsi a vicenda e ogni ruolo viene assegnato in base agli interessi e alle capacità di ciascuno.

#### **Conclusione dell'unità**

Gli studenti acquisiscono competenze pratiche per distinguere la verità dalla disinformazione e dai messaggi nascosti su Internet. Attraverso il lavoro di squadra e l'uso di strumenti di "fact-checking", sviluppano un approccio critico ai contenuti che consumano quotidianamente. Imparano a riconoscere fonti inaffidabili, a verificare le fotografie e a identificare intenzioni promozionali o manipolative. Oltre all'alfabetizzazione mediatica, rafforzano l'autostima e diventano cittadini digitali coscienti e responsabili, pronti a mettere in discussione le informazioni prima di condividerle con gli altri.



## Unità n. 4

# Riconoscere i contenuti digitali manipolativi o ingannevoli

### Risultati di apprendimento

- Gli studenti sono in grado di identificare le forme più comuni di contenuti manipolativi online, come messaggi di phishing, fake news e clickbait.
- Gli studenti capiscono come titoli fuorvianti, linguaggio emotivo e trucchi visivi vengono utilizzati per catturare l'attenzione o ingannare.
- Gli studenti conoscono le strategie di base per verificare i contenuti sospetti e proteggersi da manipolazioni o frodi.

### Breve descrizione teorica

Contenuti digitali manipolativi e ingannevoli sono sempre più presenti nella vita online quotidiana dei giovani. Clickbait, fake news, messaggi truffa, contenuti sponsorizzati e titoli sensazionalistici sono progettati per catturare l'attenzione utilizzando trucchi psicologici, messaggi emotivamente carichi ed effetti visivi sorprendenti. L'obiettivo di tali contenuti spesso non è informare, ma provocare reazioni impulsive, diffondere disinformazione o generare profitto a qualsiasi costo. Molti utenti, soprattutto i giovani, entrano inconsapevolmente in questa catena manipolativa. Questa unità didattica mira a fornire agli studenti la capacità di riconoscere e comprendere le tecniche di manipolazione, sviluppare resilienza contro i contenuti ingannevoli e adottare strategie di autodifesa nello spazio digitale.

## Attività 1

# "CLICCA SE HAI CORAGGIO!" – ANATOMIA DEL CLICKBAIT

**Durata consigliata dell'attività: 30-50 minuti**

**Individuale/Gruppo: Individuale, poi piccoli gruppi**

Descrizione dell'attività Sfida introduttiva (5 min): L'insegnante mostra diversi titoli sensazionalistici (ad esempio, "Non crederai a quello che è successo...", "Clicca qui per salvare il tuo profilo!").

Chiede: Faresti clic? Perché?

Analisi congiunta (5-10 min): l'insegnante spiega cos'è il clickbait e come sfrutta emozioni quali paura, shock, umorismo e curiosità.

Attività di gruppo (10-25 minuti): ogni gruppo riceve 3 campioni di notizie (cartacee o digitali): uno attendibile, due manipolative. Gli studenti analizzano titoli, immagini, linguaggio, font, colori, inviti all'azione e verificabilità delle fonti.

Presentazione e classificazione (25–35 min): i gruppi presentano degli esempi e insieme li classificano in 3 categorie: informativi/sospetti/manipolativi.

Sfida creativa (35–45 min): i gruppi riscrivono un titolo clickbait trasformandolo in un titolo informativo ma comunque interessante.

Riflessione (45–50 min): Gli studenti scrivono nel loro foglio di lavoro: Un segnale che mi dice che qualcuno sta cercando di ingannarmi online è...

### Risultati:

- Gli studenti sono in grado di identificare le forme più comuni di contenuti manipolativi online, come messaggi di phishing, fake news e clickbait.
- Gli studenti capiscono come titoli fuorvianti, linguaggio emotivo e trucchi visivi vengono utilizzati per catturare l'attenzione o ingannare.
- Gli studenti conoscono le strategie di base per verificare i contenuti sospetti e proteggersi da manipolazioni o frodi.

### Ambientazione e materiali

- Esempi di notizie (stampate o digitali)
- Tabella di analisi
- Carte e pennarelli

### Approccio pedagogico utilizzato

- Analisi e decostruzione dei media
- Ricostruzione creativa dei contenuti
- Confronto e riflessione di gruppo

### Requisiti tecnologici:

Per questa attività, è consigliabile fornire computer, tablet o telefoni cellulari con accesso a Internet, in modo che gli studenti possano analizzare titoli e contenuti reali provenienti da portali e social media. Se Internet non è disponibile, l'insegnante può preparare in anticipo esempi stampati di titoli clickbait e informativi, nonché elementi visivi (ad esempio, screenshot di notizie, post o annunci pubblicitari). Inoltre, per la parte creativa della riscrittura dei titoli, è possibile utilizzare PowerPoint, Google Slides o poster cartacei.

#### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

Agli studenti con difficoltà di lettura possono essere forniti esempi utilizzando caratteri più grandi, spunti visivi, testo semplificato e contrasti più netti. Per gli studenti con difficoltà di scrittura, la riflessione può essere svolta oralmente o tramite disegni/simboli. Nel lavoro di gruppo, i compiti possono essere suddivisi in modo che ogni studente contribuisca in base alle proprie capacità: ad esempio, uno legge i titoli, un altro descrive l'immagine e un terzo detta le osservazioni. Gli studenti che preferiscono non presentare possono contribuire preparando i materiali o progettando il poster.

#### **Attività 2**

## **"CONOSCI LA TRUFFA PRIMA DI CLICCARE" - CACCIATORI DI MANIPOLAZIONE**

**Durata consigliata dell'attività: 30-50 minuti Individuale/  
Gruppo: Individuale, poi piccoli gruppi**

Descrizione dell'attività Simulazione introduttiva (5 min):  
l'insegnante mostra un'e-mail o un messaggio contenente elementi di phishing (ad esempio, "Il tuo account è stato bloccato, inserisci subito la password"). Gli studenti valutano se risponderebbero.

Spiegazione del phishing e della manipolazione (5–15 min):  
tramite esempi viene spiegato come funziona il phishing: trucchi visivi, linguaggio urgente, link falsi.

**Compito: Riconoscere la truffa (15-30 min):** i gruppi ricevono una serie di 4 esempi "sospetti" (messaggi, annunci, post). Il loro compito è analizzarli e classificarli come:

- Sicuro
- Potenzialmente rischioso
- Sicuramente una truffa

Gli studenti giustificano le loro classificazioni.

**Strategie di protezione (30–40 min):** i gruppi creano una mini-guida intitolata “3 regole per proteggersi dalla manipolazione”.

**Presentazione e discussione (40–48 min):** I gruppi si scambiano consigli e discutono: perché così tante persone cadono ancora nelle truffe?

**Conclusione (48–50 min): Gli studenti scrivono un messaggio a se stessi:** D'ora in poi, controllerò sempre... prima di cliccare.

#### **Risultati:**

- Gli studenti sono in grado di identificare le forme più comuni di contenuti manipolativi online, come messaggi di phishing, fake news e clickbait.
- Gli studenti capiscono come titoli fuorvianti, linguaggio emotivo e trucchi visivi vengono utilizzati per catturare l'attenzione o ingannare.
- Gli studenti conoscono le strategie di base per verificare i contenuti sospetti e proteggersi da manipolazioni o frodi.

#### **Ambientazione e materiali**

- Esempi di messaggi e annunci di phishing
- Guida alla protezione (modello vuoto)
- Lavagna bianca e pennarelli

### **Approccio pedagogico utilizzato**

- Simulazione di scenari di vita reale
- Valutazione di gruppo e risoluzione dei problemi
- Formulazione congiunta di norme di tutela

### **Requisiti tecnologici:**

Per questa attività, si consiglia di fornire computer, tablet o dispositivi mobili con accesso a Internet, in modo che gli studenti possano analizzare esempi di messaggi di phishing, post falsi e truffe digitali reali in un ambiente reale. In alternativa, l'insegnante può preparare simulazioni cartacee di messaggi, email e annunci pubblicitari da far analizzare agli studenti in gruppo. Per le presentazioni e la creazione della mini-guida è possibile utilizzare PowerPoint, Canva, Word o poster cartacei.

### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

Agli studenti con difficoltà di comprensione del testo possono essere forniti esempi semplificati con chiari segnali visivi che indicano la manipolazione (ad esempio, icone di allarme, segnali di pericolo, emoji). In gruppi, i compiti vengono suddivisi in base alle capacità: alcuni studenti analizzano l'aspetto visivo, altri il contenuto del messaggio e altri ancora presentano le conclusioni. Gli studenti che preferiscono non presentare possono partecipare scrivendo, disegnando o progettando la guida. Per gli studenti con disabilità visive, i contenuti possono essere preparati in formato ingrandito o letti ad alta voce, mentre per gli studenti con disabilità uditive si possono utilizzare presentazioni visive e materiali scritti.

#### Conclusione dell'unità

Gli studenti sviluppano resilienza digitale e la capacità di riconoscere contenuti manipolativi e fraudolenti nell'ambiente online. Attraverso l'analisi di clickbait, messaggi di phishing e fake news, acquisiscono competenze concrete per valutare la propria credibilità e comportarsi in modo sicuro su Internet. Imparano a non reagire impulsivamente, ma ad affrontare ogni contenuto che consumano, condividono o commentano in modo ponderato e critico. Diventano utenti più responsabili dello spazio digitale.



## MODULO 4



# Riconoscere e promuovere i valori civici attraverso il networking digitale



**Questo modulo aiuta gli studenti a riconoscere i valori civici e le cause sociali che contano per loro e a esplorare come gli strumenti digitali possono essere utilizzati per interagire con le comunità e promuovere un cambiamento positivo.**

## **Modulo 4:**

### **Riconoscere e promuovere i valori civici attraverso il networking digitale**

**Parole chiave:** valori civici, social media, campagne digitali, empatia, inclusione, cittadinanza digitale

#### **Ambito**

Il modulo introduce l'impegno civico e la responsabilità sociale attraverso i media digitali. Si concentra su valori come inclusione, empatia, uguaglianza e benessere della comunità. Incoraggia gli studenti a identificare le cause sociali che stanno loro a cuore e a considerare i social media come uno strumento per un dialogo e un'azione di advocacy significativi.

#### **Obiettivi formativi**

- Aiutare gli studenti a identificare e ad articolare i valori civici rilevanti per le loro comunità.
- Sviluppare la consapevolezza di come le piattaforme digitali possano essere utilizzate per il bene sociale.
- Incoraggiare gli studenti a partecipare alle conversazioni online con uno scopo e rispetto.
- Guidare gli studenti nella pianificazione di una campagna di sensibilizzazione a sostegno di una causa civica.

## Contesto teorico

I valori civici – come inclusione, tolleranza, empatia, responsabilità e rispetto – sono il fondamento di società democratiche e coese. Nell'era digitale, questi valori sono sempre più espressi e negoziati online, dove i giovani trascorrono gran parte della loro vita sociale e civica. I social media e le reti digitali offrono opportunità di dialogo, collaborazione e advocacy, rendendoli potenti strumenti per l'impegno civico dei giovani.

Tuttavia, l'ambiente digitale presenta anche delle sfide. Gli studenti si scontrano con disinformazione, molestie online, polarizzazione e camere di risonanza che minano il dialogo costruttivo. L'assenza di interazione faccia a faccia può facilitare la diffusione di discorsi e comportamenti dannosi. Allo stesso tempo, esempi globali mostrano come il networking digitale possa amplificare le voci emarginate, mobilitare le comunità per il cambiamento sociale e fornire ai giovani un senso di autonomia e di impatto.

Comprendere i valori civici nei contesti digitali richiede sia conoscenze che competenze. Gli studenti devono essere in grado di riconoscere i valori civici in azione, distinguere tra impegno autentico e campagne manipolative e imparare ad applicare pratiche responsabili nelle interazioni online. I giovani hanno anche bisogno di strumenti per sfruttare strategicamente il networking digitale, ad esempio utilizzando hashtag, contenuti multimediali o collaborazioni online per attirare l'attenzione sulle cause sociali che li interessano.

Questo modulo adotta un approccio pratico e incentrato sullo studente. Combina la riflessione sui valori personali con l'esplorazione degli strumenti digitali per l'impegno civico. Gli studenti vengono introdotti a esempi concreti di campagne digitali e influencer che incarnano i principi civici. Impareranno quindi ad analizzare come queste campagne ottengano un impatto, a mappare potenziali alleati e a progettare la propria campagna di sensibilizzazione. L'obiettivo è consentire agli studenti di vedersi non solo come consumatori digitali, ma anche come contributori attivi in grado di plasmare comunità online positive e basate sui valori.

Argomenti / Unità	Risultati di apprendimento
1. Comprendere i valori civici nei contesti online	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gli studenti sono in grado di identificare i valori civici fondamentali e di spiegare la loro rilevanza rispetto alle attuali problematiche sociali.</li> <li>- Gli studenti riconoscono esempi di azioni civiche positive online.</li> </ul>
2. Networking digitale per l'impatto sociale	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gli studenti capiscono come gli hashtag, i tag e la collaborazione amplificano i messaggi.</li> <li>- Gli studenti imparano a utilizzare le piattaforme dei social media per promuovere valori quali inclusione, partecipazione ed empatia.</li> </ul>
3. Trovare influencer e istituzioni che supportano i valori civici	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gli studenti sono in grado di identificare figure e iniziative digitali che riflettono valori civici.</li> <li>- Gli studenti sono in grado di riconoscere il ruolo dei profili digitali nella promozione dell'impegno civico e del cambiamento sociale.</li> <li>- Gli studenti sono in grado di creare una mappa di rete di base degli alleati digitali per informare e supportare la propria campagna civica.</li> </ul>
4. Pianificazione di una campagna sui social media legata ai valori civici	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gli studenti sono in grado di definire un obiettivo chiaro della campagna e un pubblico di destinazione.</li> <li>- Gli studenti sono in grado di creare un piano di contenuti di base per una campagna basata su un tema, un messaggio principale e una strategia di pubblicazione.</li> </ul>

## Argomenti / Unità

## Risultati di apprendimento

**Conclusione:** al termine di questo modulo, gli studenti comprenderanno come i valori civici possano guidare il loro comportamento online e come il networking digitale possa essere utilizzato per amplificare messaggi di inclusione, empatia e responsabilità sociale. Avranno esplorato esempi positivi di impegno civico, individuato potenziali alleati e creato un piano per una campagna di sensibilizzazione su piccola scala. Ciò fornirà loro sia la mentalità che le competenze pratiche per agire come cittadini digitali responsabili che contribuiscono a un cambiamento sociale positivo.



Unità n. 1

# Comprendere i valori civici nei contesti online

## Risultati

- Gli studenti sono in grado di identificare i valori civici fondamentali e di spiegare la loro rilevanza rispetto alle attuali problematiche sociali.
- Gli studenti riconoscono esempi di azioni civiche positive online.

## Breve descrizione teorica

Valori civici come rispetto, empatia, inclusione e uguaglianza guidano il modo in cui le persone interagiscono nelle comunità. Online, questi valori si esprimono attraverso comportamenti come il dialogo rispettoso, la collaborazione e la lotta contro le ingiustizie. Comprendere questi valori nei contesti digitali aiuta gli studenti a collegare le convinzioni personali con questioni sociali più ampie, imparando anche a individuare azioni che minacciano il benessere della comunità.

## Attività 1

# GALLERIA ONLINE DEI VALORI CIVICI

**Durata consigliata dell'attività: 45 minuti Individuale/Gruppo:  
Individuale + piccoli gruppi**

### Descrizione dell'attività

A ogni studente, prima della lezione, viene chiesto di trovare online un esempio di azione civica positiva, come una campagna, un post o una storia che promuova valori come la tolleranza, l'empatia o la responsabilità sociale. In classe, gli studenti condividono brevemente ciò che hanno trovato e spiegano perché l'hanno scelto. In piccoli gruppi, confrontano i loro esempi e identificano quali valori civici sono rappresentati, creando categorie come "Rispetto", "Inclusione" o "Uguaglianza". I gruppi progettano quindi una "Galleria online dei valori civici" collettiva utilizzando carta da poster o una lavagna digitale, dove tutti gli esempi sono visualizzati con brevi didascalie. Alla fine, i gruppi presentano la loro galleria alla classe, stimolando la discussione su somiglianze, differenze e lezioni apprese. La galleria può rimanere visibile in classe o essere condivisa digitalmente come promemoria dei valori civici in azione.

### Risultati:

- Gli studenti sono in grado di identificare i valori civici fondamentali e di spiegare la loro rilevanza rispetto alle attuali problematiche sociali.
- Gli studenti riconoscono esempi di azioni civiche positive online.

### **Ambientazione e materiali**

Aula con accesso a Internet, proiettore/lavagna, poster o lavagna digitale (ad esempio Jamboard).

### **Approccio pedagogico utilizzato**

Apprendimento collaborativo, scambio tra pari e riflessione critica.

### **Requisiti tecnologici:**

Smartphone o computer portatili con connessione internet; proiettore o piattaforma digitale condivisa.

### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

Agli studenti con accesso digitale limitato possono essere forniti esempi selezionati. La collaborazione di gruppo garantisce la partecipazione di studenti con diversi livelli di abilità.

## **Attività 2**

# **SCENARI DI VALORE CIVICO**

**Durata consigliata dell'attività: 45 minuti Individuale/Gruppo:**

**Piccoli gruppi**

### **Descrizione dell'attività**

Gli studenti esplorano l'idea che non tutti i comportamenti online riflettono valori civici e che alcune interazioni possono danneggiare il benessere della comunità. Lavorando in gruppo, ricevono una serie di brevi scenari che illustrano diversi tipi di interazioni online, come una discussione di supporto, un caso di cyberbullismo, la diffusione di disinformazione o una campagna a sostegno dei rifugiati. Ogni gruppo analizza gli scenari, decidendo quali riflettono i valori civici e quali li minano, e registra il proprio ragionamento per iscritto. Propongono quindi azioni alternative per gli esempi negativi, considerando come le interazioni potrebbero essere gestite in modo più efficace.

## Unità n. 1

### Comprendere i valori civici nei contesti online

in modo rispettoso e costruttivo. L'attività si conclude con una discussione in classe in cui i gruppi condividono le proprie idee e riflettono su come un comportamento online positivo possa promuovere il benessere della comunità.

#### **Risultati:**

- Gli studenti sono in grado di identificare i valori civici fondamentali e di spiegare la loro rilevanza rispetto alle attuali problematiche sociali.
- Gli studenti riconoscono esempi di azioni civiche positive online.

#### **Ambientazione e materiali**

Carta, pennarelli, proiettore o lavagna digitale.

#### **Approccio pedagogico utilizzato**

Apprendimento collaborativo e basato sulla ricerca.

#### **Requisiti tecnologici:**

Dispositivi per la ricerca/condivisione di esempi.

#### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

Esempi selezionati per studenti con difficoltà; opzione di gioco di ruolo per l'apprendimento interattivo.

### **Conclusione dell'unità**

Gli studenti acquisiscono una chiara comprensione dei valori civici negli spazi digitali. Sono in grado di identificare esempi positivi di azione civica online e di valutare criticamente i comportamenti che indeboliscono il benessere della comunità.





## Unità n. 2

# Networking digitale per l'impatto sociale

### Risultati

- Gli studenti capiscono come gli hashtag, i tag e la collaborazione amplificano i messaggi.
- Gli studenti imparano a utilizzare le piattaforme dei social media per promuovere valori quali inclusione, partecipazione ed empatia.

### Breve descrizione teorica

Gli strumenti di networking digitale consentono a individui e gruppi di raggiungere un vasto pubblico e creare slancio collettivo. Hashtag, tagging e partnership amplificano le voci e promuovono l'inclusività. Comprendere questi strumenti consente agli studenti di trasformare i valori personali in campagne collaborative che ispirano il cambiamento sociale.

## Attività 1

# HASHTAG PER IL CAMBIAMENTO

**Durata consigliata dell'attività: 45 minuti**

**Individuale/Gruppo: Piccoli gruppi**

### Descrizione dell'attività

Gli studenti si confrontano su un hashtag unico legato a un valore civico (ad esempio, #StandForInclusion). Creano un post di prova (poster, tweet o storia di Instagram) che mostri come l'hashtag potrebbe essere utilizzato per promuovere la consapevolezza. I gruppi presentano i propri hashtag e discutono su come incoraggiare gli altri ad adottarli.

### Risultati:

- Gli studenti capiscono come gli hashtag, i tag e la collaborazione amplificano i messaggi.
- Gli studenti imparano a utilizzare le piattaforme dei social media per promuovere valori quali inclusione, partecipazione ed empatia.

### Ambientazione e materiali

Carta, pennarelli o strumenti digitali per creare post.

### Approccio pedagogico utilizzato

Apprendimento creativo e basato su progetti.

### Requisiti tecnologici:

Dispositivi con internet o app di progettazione.

### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

I poster offline possono sostituire il lavoro digitale; l'esercizio di tagging può essere simulato senza account reali.

## **Attività 2**

# **SFIDA A SQUADRE**

**Durata consigliata dell'attività: 45 minuti**

**Individuale/Gruppo: Piccoli gruppi**

### **Descrizione dell'attività**

Ogni gruppo riceve uno scenario fittizio per una campagna online (ad esempio, antibullismo, sensibilizzazione ambientale). Il loro compito è progettare una strategia di tagging, scegliendo chi "taggare" (coetanei, scuole, organizzazioni, influencer) per amplificare la portata. I gruppi condividono le loro strategie e discutono dell'importanza della collaborazione strategica.

### **Risultati:**

- Gli studenti capiscono come gli hashtag, i tag e la collaborazione amplificano i messaggi.
- Gli studenti imparano a utilizzare le piattaforme dei social media per promuovere valori quali inclusione, partecipazione ed empatia.

### **Ambientazione e materiali**

Carta, pennarelli o strumenti digitali per creare post.

### **Approccio pedagogico utilizzato**

Apprendimento creativo e basato su progetti.

## Unità n. 2

### Networking digitale per l'impatto sociale

#### **Requisiti tecnologici:**

**Dispositivi con internet o app di progettazione.**

#### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

I poster offline possono sostituire il lavoro digitale; l'esercizio di tagging può essere simulato senza account reali.

#### **Conclusione dell'unità**

Gli studenti imparano come gli strumenti di networking digitale espandono la portata e l'impatto delle attività svolte. Possono progettare hashtag e strategie di tagging che promuovano i valori civici e comprendono la responsabilità di utilizzare questi strumenti in modo consapevole.





## Unità n. 3

# Trovare influencer e istituzioni che supportano i valori civici

### Risultati

- Gli studenti sono in grado di identificare figure e iniziative digitali che riflettono i valori civici.
- Gli studenti sono in grado di riconoscere il ruolo dei profili digitali nella promozione dell'impegno civico e del cambiamento sociale.
- Gli studenti sono in grado di creare una mappa di rete di base degli alleati digitali per informare e supportare la propria campagna civica.

### Breve descrizione teorica

L'impegno civico online è spesso guidato da influencer, attivisti e organizzazioni che fungono da modelli di riferimento o da leader. Imparare a identificare questi alleati digitali aiuta gli studenti a connettersi con reti più ampie, ad amplificare i propri messaggi e a costruire campagne più efficaci per il bene sociale.

### Attività 1

## MAPPATURA DEGLI ALLEATI DIGITALI

**Durata consigliata dell'attività: 45 minuti Individuale/Gruppo:  
Piccoli gruppi**

### Descrizione dell'attività

I gruppi ricercano 2-3 figure o organizzazioni digitali che promuovono valori civici (ad esempio, ONG, giovani attivisti o campagne sui social media). Identificano i valori che questi alleati incarnano, i metodi che utilizzano per coinvolgere il pubblico e le eventuali partnership. Ogni gruppo crea quindi una mappa visiva della rete che mostra le connessioni tra gli alleati scelti e i potenziali collaboratori. Per aggiungere un tocco creativo, gli studenti possono presentare la mappa come un poster interattivo, un'infografica digitale o anche un breve sketch che mostra come gli alleati collaborano.

### Risultati:

- Gli studenti sono in grado di identificare figure e iniziative digitali che riflettono i valori civici.
- Gli studenti sono in grado di riconoscere il ruolo dei profili digitali nella promozione dell'impegno civico e del cambiamento sociale.
- Gli studenti sono in grado di creare una mappa di rete di base degli alleati digitali per informare e supportare la propria campagna civica.

### Ambientazione e materiali

Tavoli per piccoli gruppi, accesso a Internet, grandi fogli di carta, pennarelli o piattaforme di mappatura digitale per visualizzare le reti.

## Unità n. 3

### Trovare influencer e istituzioni che supportano i valori civici

#### **Approccio pedagogico utilizzato**

Ricerca collaborativa e apprendimento visivo, che incoraggiano il lavoro di squadra, l'analisi e la rappresentazione creativa delle reti civiche.

#### **Requisiti tecnologici:**

Computer portatili o tablet, proiettore per la condivisione delle mappe, strumenti online opzionali (Miro, Canva, MindMeister).

#### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

Profili degli alleati preparati in anticipo e mappe parzialmente completate per studenti con limitate capacità di ricerca o accesso a Internet.

## Attività 2

# CONFRONTO TRA CASI DI STUDIO DI INFLUENCER

**Durata consigliata dell'attività: 45 minuti Individuale/di gruppo:  
ricerca individuale + discussione in classe**

#### **Descrizione dell'attività**

Ogni studente seleziona un influencer o un'organizzazione impegnata nel sociale e prepara un breve caso di studio, evidenziandone il messaggio, i metodi, l'impatto e le strategie online. Le presentazioni sono rapide (1-2 minuti per studente). Dopo ogni presentazione, la classe si impegna in un "Civic Engagement Showdown", discutendo quali strategie siano più efficaci, perché alcuni approcci siano più efficaci di altri e come queste strategie possano essere adattate alle campagne degli studenti.

## Unità n. 3

# Trovare influencer e istituzioni che supportano i valori civici

### **Risultati:**

- Gli studenti sono in grado di identificare figure e iniziative digitali che riflettono i valori civici.
- Gli studenti sono in grado di riconoscere il ruolo dei profili digitali nella promozione dell'impegno civico e del cambiamento sociale.
- Gli studenti sono in grado di creare una mappa di rete di base degli alleati digitali per informare e supportare la propria campagna civica.

### **Ambientazione e materiali**

Aula attrezzata per presentazioni, accesso ai profili online, linee guida stampate per la preparazione dei casi di studio.

### **Approccio pedagogico utilizzato**

Indagine individuale seguita da discussione comparativa in classe per promuovere il pensiero critico e l'apprendimento tra pari.

### **Requisiti tecnologici:**

Dispositivi per la ricerca, software di presentazione (PowerPoint, Google Slides), videoclip facoltativi per esempi di casi.

### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

Fornire esempi di casi di studio da analizzare; consentire la scelta tra presentazioni orali, scritte o visive per adattarsi ai diversi punti di forza.

## **Conclusione dell'unità**

Gli studenti comprendono come influencer e istituzioni promuovono i valori civici online. Possono identificare modelli di riferimento, valutare strategie e mappare alleati per rafforzare il proprio impegno civico.

## Unità n. 4

# Pianificazione di una campagna sui social media legata ai valori civici



### Risultati

- Gli studenti sono in grado di definire un obiettivo chiaro della campagna e un pubblico di riferimento.
- Gli studenti sono in grado di creare un piano di contenuti di base per una campagna basata su un tema, un messaggio principale e una strategia di pubblicazione.

### Breve descrizione teorica

Le campagne sui social media trasformano i valori civici in azioni concrete. Per essere efficaci, le campagne necessitano di obiettivi chiari, un pubblico definito e un messaggio coerente. Progettando campagne, gli studenti imparano a passare dai valori all'advocacy e a ispirare gli altri online.

### Attività 1

## MINI LABORATORIO DI PROGETTAZIONE DI CAMPAGNE

**Durata consigliata dell'attività: 45 minuti Individuale/Gruppo:  
Piccoli gruppi**

### Descrizione dell'attività

In questa attività pratica, i gruppi scelgono un valore civico da promuovere, come l'inclusione, la consapevolezza ambientale o l'empatia. Discutono e definiscono un obiettivo chiaro per la campagna e identificano un pubblico target che trarrebbe il massimo beneficio dal loro messaggio. Utilizzando questo schema, fanno brainstorming su modi creativi per comunicare il valore online, progettando un post di esempio che potrebbe assumere la forma di un poster, una didascalia per i social media o un breve video. I gruppi presentano quindi le loro idee per la campagna alla classe e ricevono feedback dai compagni, incoraggiando la discussione sulla chiarezza del messaggio, la creatività e il coinvolgimento del pubblico.

### Risultati:

- Gli studenti sono in grado di definire un obiettivo chiaro della campagna e un pubblico di riferimento.
- Gli studenti sono in grado di creare un piano di contenuti di base per una campagna basato su un tema, un messaggio principale e una strategia di pubblicazione.

### Ambientazione e materiali

Tavoli per lavori di gruppo, grandi fogli di carta o piattaforme di progettazione digitale, pennarelli, post-it ed esempi di campagne stampate facoltative.

## Unità n. 4

# Pianificazione di una campagna sui social media legata ai valori civici

### **Approccio pedagogico utilizzato**

Apprendimento esperienziale, collaborativo e creativo attraverso brainstorming, progettazione visiva e interazione tra pari.

### **Requisiti tecnologici:**

Computer portatili, tablet o smartphone con app di progettazione e presentazione (ad esempio Canva, Google Slides).

### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

I gruppi possono pianificare campagne su carta o in formato digitale; i ruoli all'interno dei gruppi consentono agli studenti di contribuire in base ai propri punti di forza (progettista, ricercatore, presentatore).

## **Attività 2**

# **CRITICA DELLA CAMPAGNA TRA PARI**

**Durata consigliata dell'attività: 45 minuti Individuale/Gruppo:**

**Tutta la classe**

### **Descrizione dell'attività**

Dopo aver presentato i concetti della propria campagna, ogni gruppo riceve un feedback strutturato dai compagni di classe, guidato da domande chiave come: il messaggio è chiaro? Il pubblico di riferimento è ben definito? Quanto è efficace il design visivo o testuale nel comunicare il valore civico? Gli studenti riflettono sul feedback e rivedono i loro piani di campagna per rafforzare la chiarezza, il coinvolgimento e l'impatto. L'attività enfatizza il pensiero critico, la critica costruttiva e la collaborazione.

## Unità n. 4

### Pianificazione di una campagna sui social media legata ai valori civici

Gli studenti comprendono come il contributo dei colleghi possa migliorare la progettazione della campagna e garantire che il messaggio trovi riscontro nel pubblico di riferimento.

#### **Risultati:**

- Gli studenti sono in grado di definire un obiettivo chiaro della campagna e un pubblico di riferimento.
- Gli studenti sono in grado di creare un piano di contenuti di base per una campagna basata su un tema, un messaggio principale e una strategia di pubblicazione.

#### **Ambientazione e materiali**

Spazio in aula predisposto per presentazioni, moduli di feedback stampati o strumenti di sondaggio digitali, lavagna per riassumere i suggerimenti chiave.

#### **Approccio pedagogico utilizzato**

Revisione tra pari, apprendimento riflessivo e risoluzione collaborativa dei problemi per migliorare la qualità della campagna.

#### **Requisiti tecnologici:**

Dispositivi per visualizzare presentazioni o post digitali, strumenti opzionali per sondaggi o votazioni per un feedback strutturato.

#### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

Il feedback può essere fornito verbalmente, per iscritto o digitalmente; le domande guida supportano gli studenti meno sicuri di sé e garantiscono che tutti possano partecipare in modo significativo.

## Unità n. 4

Pianificazione di una campagna sui social media legata ai valori civici

### Conclusione dell'unità

Gli studenti sviluppano competenze pratiche per pianificare e perfezionare campagne sui social media che riflettano i valori civici. Imparano l'importanza di obiettivi, messaggi e target di pubblico chiari, e praticano il feedback costruttivo per migliorare le proprie iniziative.



## MODULO 5



# Creazione di contenuti per campagne sui social media



**Questo modulo fornisce agli studenti gli strumenti per progettare contenuti di campagna semplici e significativi e pianificare una piccola azione di sensibilizzazione. Per rispondere al feedback degli studenti, ora fornisce una struttura chiara: istruzioni dettagliate per ogni attività, un esempio di campagna completata, modelli Canva/cartacei pronti all'uso e rubriche concise. L'attenzione rimane rivolta al senso civico e alla vicinanza ai giovani – chiarezza, rispetto e inclusione – rispetto al branding aziendale.**

## **Modulo 5: Creazione di contenuti per campagne sui social media**

**Parole chiave:** Cittadinanza digitale, alfabetizzazione mediatica, espressione creativa, empowerment, collaborazione, impatto sociale

### **Ambito**

Il modulo unisce la creazione di contenuti alla pianificazione di eventi, supportando gli studenti nella produzione di materiali significativi (loghi, foto, video, didascalie) e nel loro utilizzo mirato in iniziative di sensibilizzazione. Pone l'accento su chiarezza, creatività e allineamento con i valori civici. Strumenti e tecniche vengono introdotti a un livello base e accessibile.

## Obiettivi formativi

- Rafforzare la fiducia degli studenti nell'uso di strumenti creativi per l'espressione digitale.
- Guidare gli studenti nella produzione di contenuti di campagna chiari, accattivanti e rispettosi.
- Esplorare una varietà di formati (visivi, video, testo) per messaggi efficaci.
- Incoraggiare il lavoro di squadra, la pianificazione e la riflessione durante tutto il processo creativo.
- Sviluppare la capacità degli studenti di pianificare e attuare un'attività di sensibilizzazione civica.

## Contesto teorico

I giovani vivono in un mondo digitale in cui i social media plasmano l'identità, le relazioni e la visione civica. Il rapporto analitico di PeerCo rileva che oltre l'80% dei giovani tra i 15 e i 19 anni utilizza quotidianamente i social media, ma molti sono consumatori passivi. Il Modulo 5 risponde trasformando lo scorrimento passivo in una partecipazione attiva e mirata.

Le piattaforme social mettono alla prova e promuovono valori civici: rispetto, inclusione, empatia, uguaglianza. Ricerche e Living Lab locali dimostrano che gli adolescenti desiderano che i social media servano cause reali, ma spesso mancano di competenze e sicurezza. Devono inoltre affrontare un'immagine negativa di sé, confronti sociali e disinformazione. Gli studenti apprezzano l'apprendimento pratico, collaborativo e creativo che collega gli strumenti online all'azione comunitaria: questo è il nostro obiettivo.

Basato sul costruttivismo (Dewey, Kolb), il modulo enfatizza l'apprendimento attraverso la pratica, la co-creazione e la riflessione. Gli studenti svolgono compiti autentici – progettazione di loghi, creazione di elementi visivi, stesura di didascalie e pianificazione di campagne – rispecchiando il modo in cui lavorano i creatori digitali. Testando formati e strumenti, imparano come i messaggi vengono elaborati, adattati e condivisi per avere un impatto civico.

SEL è un approccio trasversale. Gli studenti esprimono valori, esaminano le proprie convinzioni e praticano una comunicazione rispettosa. Il lavoro di squadra e il feedback strutturato tra pari rafforzano la fiducia in se stessi e l'empatia, lacune chiave identificate da PeerCo. Si rendono conto che le piccole scelte – un colore in un logo, una parola in una didascalia, un hashtag – hanno un significato e possono rafforzare o indebolire una cultura digitale inclusiva.

Le attività evidenziano che il formato influenza il significato e la portata: una foto ha un significato diverso da un testo o da un breve video. Confrontare i formati rafforza l'alfabetizzazione mediatica, una competenza Erasmus+ e una raccomandazione PeerCo.

Il modulo promuove la creatività responsabile. Gli studenti utilizzano semplici strumenti di progettazione (ad esempio, Canva) e intelligenza artificiale di base, guidati da domande critiche: quale messaggio sto inviando? A chi verrà indirizzato? È rispettoso, inclusivo e onesto? L'obiettivo è mettere in discussione ciò che vediamo, creare con intenzione ed evitare influenze dannose e fake news.

I metodi sono adatti all'età e accessibili: gruppi di dimensioni miste, sessioni brevi, spunti visivi, ruoli flessibili e tecnologie semplici. La progressione passa da attività di micro-progettazione a piani di campagna completi, collegando i risultati creativi a un autentico impegno civico. Gli studenti imparano che i contenuti digitali sono più di un semplice post: sono uno strumento per sensibilizzare, costruire una comunità e promuovere valori condivisi.

Al termine del percorso, gli studenti vedranno rafforzato il lavoro di squadra, l'espressione personale, la comunicazione chiara, il pensiero critico e il processo decisionale etico. Soprattutto, capiranno che la cittadinanza digitale responsabile non significa evitare i social media, ma usarli con consapevolezza e rispetto, e che anche piccole azioni online possono ispirare gli altri e creare un cambiamento reale.

<b>Argomenti / Unità</b>	<b>Risultati di apprendimento</b>
1.Progettazione del logo di una campagna	<ul style="list-style-type: none"><li>- Gli studenti comprendono lo scopo e l'impatto emotivo dell'identità visiva nelle campagne digitali.</li><li>- Gli studenti sono in grado di abbozzare o creare un semplice logo per una campagna utilizzando strumenti di progettazione di base o l'intelligenza artificiale.</li><li>- Gli studenti sanno spiegare come elementi come simboli, colori e caratteri comunicano un significato.</li></ul>

Argomenti / Unità	Risultati di apprendimento
2. Esplorazione di tipi e formati di contenuto	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gli studenti sono in grado di confrontare i punti di forza e i limiti dei diversi formati di contenuto (foto, video, testo, storia, ecc.).</li> <li>- Gli studenti possono selezionare i formati multimediali che corrispondono al messaggio della loro campagna e alle preferenze del pubblico.</li> </ul>
3. Creazione di contenuti visivi: foto, video e illustrazioni	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gli studenti sono in grado di applicare i principi fondamentali della narrazione visiva in formati fotografici, video e illustrativi.</li> <li>- Gli studenti comprendono le basi dell'inquadratura, della composizione, dell'illuminazione e del montaggio nella creazione di foto e video.</li> <li>- Gli studenti possono utilizzare semplici strumenti o app (tra cui l'intelligenza artificiale o le app per dispositivi mobili) per creare elementi visivi per la campagna.</li> <li>- Gli studenti sono in grado di creare elementi visivi che supportino gli obiettivi, il tono e il messaggio della loro campagna.</li> </ul>
4. Scrivere per i social media con rispetto e responsabilità	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gli studenti sanno scrivere didascalie chiare e accattivanti che corrispondano al tono e agli obiettivi della loro campagna.</li> <li>- Gli studenti sanno usare hashtag e testi brevi per rafforzare la visibilità e la chiarezza del messaggio.</li> <li>- Gli studenti sono in grado di utilizzare un linguaggio inclusivo, positivo e accurato nella comunicazione digitale.</li> </ul>

Argomenti / Unità	Risultati di apprendimento
5.Pianificazione di un evento di sensibilizzazione	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gli studenti sono in grado di pianificare attività di sensibilizzazione di base per campagne (ad esempio eventi scolastici, azioni digitali, attività tra pari).</li> <li>- Gli studenti sanno delineare un'azione di sensibilizzazione (online o offline) per promuovere la loro causa civica.</li> <li>- Gli studenti sanno integrare le conoscenze e le competenze acquisite nelle unità precedenti (ad esempio, definizione degli obiettivi, identità visiva, formati dei contenuti e comunicazione rispettosa) per progettare e pianificare un evento di sensibilizzazione significativo.</li> <li>- Gli studenti dimostrano la loro capacità di collegare la creazione di contenuti con l'impegno civico nel mondo reale.</li> </ul>

### Conclusione

Questo modulo trasforma l'uso dei social media in una partecipazione digitale mirata. Con una struttura chiara (guide passo passo, campagne di esempio, modelli e rubriche), gli studenti progettano contenuti semplici e significativi (loghi, foto, video, didascalie e hashtag) e li applicano in una piccola azione di sensibilizzazione. Basandosi sul costruttivismo e sull'SEL, imparano facendo, co-creano e riflettono; comunicano con rispetto, inclusione ed empatia, rafforzando la fiducia in se stessi attraverso il feedback dei colleghi. Confrontando i formati, rafforzano l'alfabetizzazione mediatica e osservano come il mezzo plasma il messaggio e la portata dello stesso. Utilizzando strumenti accessibili (Canva e intelligenza artificiale di base), i team pianificano e presentano una campagna in linea con i valori civici. Di conseguenza, sviluppano un'espressione chiara, un pensiero critico e decisioni etiche, collegando la creazione di contenuti a un reale impegno civico.



## Unità n. 1

# Progettazione del logo di una campagna

### Risultati

- Gli studenti comprendono lo scopo e l'impatto emotivo dell'identità visiva nelle campagne digitali
- Gli studenti sono in grado di abbozzare o creare un semplice logo per una campagna utilizzando strumenti di progettazione di base o l'intelligenza artificiale.
- Gli studenti sanno spiegare in che modo elementi come simboli, colori e caratteri comunicano un significato.

### Breve descrizione teorica

Un logo è una semplice "firma" visiva che aiuta le persone a riconoscere un'idea. Utilizzando esempi, modelli e un foglio di lavoro guidato, gli studenti collegano colori, forme e caratteri a sentimenti e valori, mantenendo un design semplice, rispettoso e mirato.

## Attività 1

# DECODIFICA IL LOGO: NARRAZIONE VISIVA ATTRAVERSO IL DESIGN

**Durata consigliata dell'attività: 45-60 minuti Individuale/Gruppo: Gruppo (3-4 studenti)**

### Descrizione dell'attività

Gli studenti analizzano quattro loghi di campagne reali con un foglio di lavoro guidato. Passo dopo passo:

- 1) Osservare ogni logo.
- 2) Selezionare un colore, una forma e una parola chiave.
- 3) Notare il sentimento e l'idea che trasmette.
- 4) Condividere i momenti salienti come gruppo.
- 5) Estrapolare due lezioni di design che si intende applicare. Questo collega le scelte di design ai valori civici (gentilezza, rispetto, inclusione).

Modello/i: vedere Appendice B → T0.

### Risultati:

- Gli studenti comprendono lo scopo e l'impatto emotivo dell'identità visiva nelle campagne digitali.
- Gli studenti sanno spiegare in che modo elementi come simboli, colori e caratteri comunicano un significato.

### Ambientazione e materiali

Un'aula o uno spazio laboratorio standard con tavoli, campioni di logo stampati o digitali, fogli di lavoro, penne e (facoltativo) proiettore per le presentazioni.

## Unità n. 1

### Progettazione del logo di una campagna

#### **Approccio pedagogico utilizzato**

Apprendimento collaborativo, alfabetizzazione mediatica, narrazione visiva, discussione di gruppo, riflessione emotiva, apprendimento esperienziale.

#### **Requisiti tecnologici:**

Non è richiesta alcuna tecnologia specifica: i loghi possono essere condivisi su carta o sullo schermo.

#### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

Include supporti visivi e verbali, fogli di lavoro adattabili, esempi di logo inclusivi e culturalmente neutri; i ruoli possono essere adattati per soddisfare esigenze diverse.

## **Attività 2**

# **LOGO DESIGN LAB: CREA L'IDENTITÀ DELLA TUA CAMPAGNA**

**Durata consigliata dell'attività: 60–90 minuti Individuale/Gruppo: Gruppo (2–3 studenti)**

#### **Descrizione dell'attività**

I team compilano un breve brief (causa, pubblico, tre valori, tre parole chiave) e progettano un logo semplice. Procedura dettagliata:

- 1) Compila il mini brief.
- 2) Scegli un modello cartaceo o Canva.
- 3) Abbozza due opzioni rapide.
- 4) Scegliline uno e perfezionane il tipo e l'equilibrio.
- 5) Presenta in 30 secondi: "Vogliamo trasmettere... Ci siamo riusciti con...". Utilizza un'icona e due colori.

Modello/i: vedere Appendice B → T1.

## Unità n. 1

### Progettazione del logo di una campagna

#### **Risultati:**

- Gli studenti sono in grado di abbozzare o creare un semplice logo per una campagna utilizzando strumenti di progettazione di base o l'intelligenza artificiale.
- Gli studenti sanno spiegare in che modo elementi come simboli, colori e caratteri comunicano un significato.

#### **Ambientazione e materiali**

Aula, sala computer o spazio creativo; carta, matite, pennarelli colorati, modello di briefing della campagna, accesso a strumenti digitali (facoltativo).

#### **Approccio pedagogico utilizzato**

Apprendimento basato su progetti, creazione pratica, co-creazione, narrazione visiva, feedback tra pari, espressione emotiva e riflessione.

#### **Requisiti tecnologici:**

Utilizzo facoltativo di strumenti online come Canva o generatori di loghi; può essere completato interamente offline.

#### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

Molteplici modalità di creazione (disegno o digitale); brief di progettazione semplificati; strumenti e materiali accessibili; risultati inclusivi e flessibili.



#### Conclusione dell'unità

Una volta conclusa, questa unità avrà aiutato gli studenti a scoprire come una semplice immagine, un logo, possa raccontare una storia potente. Esplorando esempi reali e progettandone di propri, avranno imparato come colori, forme e simboli possano esprimere idee, emozioni e valori che per loro sono importanti. Più che un semplice esercizio di design, rappresenterà dunque un modo per gli studenti di entrare in contatto con cause a cui tengono e di trovare la propria voce in forma visiva. L'esperienza avrà rafforzato la loro fiducia creativa e mostrato loro che un design attento può rendere un messaggio più chiaro, più forte e più umano.





## Unità n. 2

# Esplorazione di tipi e formati di contenuto

### Risultati

- Gli studenti sono in grado di confrontare i punti di forza e i limiti dei diversi formati di contenuto (foto, video, testo, storia, ecc.).
- Gli studenti sanno selezionare i formati multimediali che più si adattano al messaggio della loro campagna e alle preferenze del pubblico.

### Breve descrizione teorica

Diversi formati plasmano un messaggio in modo diverso. Utilizzando una "ruota dei formati" ed esempi già pronti, gli studenti confrontano foto, video, testi e storie per scegliere in base all'intento, senza ricorrere al gergo del marketing.

## Attività 1

# CAROSSELLO DI CONTENT EXPLORER

**Durata consigliata dell'attività: 60 minuti Individuale/Gruppo: Gruppo (3–4 studenti)**

### Descrizione dell'attività

Gli studenti ruotano attraverso quattro stazioni (foto, video, testo, storia). Passo dopo passo:

- 1) Esaminare due esempi in ogni stazione.
- 2) Segnare sul foglio di lavoro l'obiettivo, l'emozione e la chiarezza.
- 3) Completare la ruota del formato con le note sul "miglior utilizzo".
- 4) Condividere un'intuizione chiave per ogni stazione. Questo rafforza l'alfabetizzazione mediatica pratica.

Modello/i: vedere Appendice B → T2.

### Risultati:

- Gli studenti sono in grado di confrontare i punti di forza e i limiti dei diversi formati di contenuto.
- Gli studenti sanno selezionare i formati multimediali che più si adattano al messaggio della loro campagna e alle preferenze del pubblico.

### Ambientazione e materiali

Aula o ampio spazio aperto con quattro postazioni di apprendimento; contenuti reali della campagna (digitali o stampati), fogli di lavoro, penne e schermo/tablet opzionale per i video.



## Unità n. 2

### Esplorazione di tipi e formati di contenuto

#### Approccio pedagogico utilizzato

Apprendimento pratico, esplorazione in piccoli gruppi, alfabetizzazione mediatica, scambio tra pari, pensiero critico e riflessione.

#### Requisiti tecnologici:

Dispositivi per la visualizzazione di contenuti video, se disponibili (facoltativi). Sono disponibili alternative stampate.

#### Adattabilità a partecipanti diversi:

Materiali visivi e scritti; ruoli di discussione flessibili; le postazioni possono essere adattate a esigenze visive, uditive o linguistiche.

### Attività 2

## ABBINA IL MESSAGGIO

### — SFIDA DI FORMATO

**Durata consigliata dell'attività: 60–75 minuti Individuale/Gruppo:**

**Piccoli gruppi (3–4) o coppie**

#### Descrizione dell'attività

Ogni squadra riceve uno scenario (ad esempio, conversazioni rispettose in classe).

Passo dopo passo:

- 1) Sceglie un formato principale e un formato di supporto.
- 2) Compila il modello di script semplice (titolo, idea visiva, invito all'azione).
- 3) Abbozza o crea uno storyboard del contenuto.
- 4) Presenta e raccogli due idee di miglioramento. Concentrati sulla coerenza tra pubblico, obiettivo e formato.

Modello/i: vedere Appendice B → T10.



#### **Risultati:**

- Gli studenti sono in grado di confrontare i punti di forza e i limiti dei diversi formati di contenuto.
- Gli studenti sanno selezionare i formati multimediali che più si adattano al messaggio della loro campagna e alle preferenze del pubblico.

#### **Ambientazione e materiali**

Aula o spazio di lavoro creativo; schede di formattazione, suggerimenti per scenari, modelli di pianificazione, pennarelli o computer portatili (facoltativi), lavagna o poster per le presentazioni.

#### **Approccio pedagogico utilizzato**

Apprendimento cooperativo, creatività attraverso la sfida, pensiero visivo, analisi dei media, feedback tra pari, discussione riflessiva.

#### **Requisiti tecnologici:**

Non necessari; può essere svolto completamente offline con carta e penna. Dispositivi opzionali per la redazione digitale.

#### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

Compiti flessibili (visivi o basati sul testo); esempi diversificati e ruoli aperti in ogni gruppo; materiali di supporto disponibili in un linguaggio semplice e in formati accessibili.



#### Conclusione dell'unità

Questa unità invita gli studenti a immergersi nel mondo di diverse tipologie di contenuti – foto, video, testi e storie – e a scoprire come ognuno di essi possa plasmare un messaggio in modi unici. Attraverso attività pratiche e sfide creative, avranno imparato a riflettere attentamente su quale formato si adatti meglio agli obiettivi della loro campagna e al pubblico a cui si rivolgono. L'esperienza li avrà aiutati ad acquisire competenze pratiche nella scelta e nella creazione di contenuti che suscitano emozioni e significato, consentendo loro di diventare creatori consapevoli e sicuri di sé di campagne digitali che hanno davvero un impatto.



# Creazione di contenuti visivi — Foto, video e illustrazioni



## Risultati

- Gli studenti sono in grado di applicare i principi fondamentali della narrazione visiva in formati fotografici, video e illustrativi.
- Gli studenti apprendono le basi dell'inquadratura, della composizione, dell'illuminazione e del montaggio nella creazione di foto e video.
- Gli studenti sanno utilizzare semplici strumenti o app (tra cui l'intelligenza artificiale o le app per dispositivi mobili) per creare elementi visivi per la campagna.
- Gli studenti sono in grado di creare elementi visivi che supportino gli obiettivi, il tono e il messaggio della loro campagna.

## Breve descrizione teorica

La tecnica al servizio del significato. Gli studenti realizzano scatti semplici con un telefono e modifiche basilari, concentrandosi sulla chiarezza e l'inclusione del messaggio piuttosto che sulla perfezione tecnica.

## Attività 1

# VISUAL STORYTELLING LAB: FAI LAVORARE IL TELEFONO PER TE

**Durata consigliata dell'attività: 75-90 minuti**

**Individuale/Gruppo: Gruppo (3-4 studenti)**

### Descrizione dell'attività

I team creano una mini storia visiva con tre inquadrature.

Passo dopo passo:

- 1) Scegliere uno scenario (ad esempio, "Pausa respiro").
- 2) Pianificare tre inquadrature (ampia, media, dettaglio).
- 3) Scattare con luce naturale e uno sfondo semplice.
- 4) Modificare in 10 minuti (ritaglio, luminosità, testo breve  $\leq 8$  parole).
- 5) Condividere e ricevere un feedback rapido e chiaro. In particolare: chiarezza e tono.

Modello/i: vedere Appendice B  $\rightarrow$  T3.

### Risultati:

- Gli studenti applicano i principi fondamentali della narrazione visiva in formato fotografico e video.
- Gli studenti capiscono come l'inquadratura, l'illuminazione e la composizione influenzano il messaggio e l'atmosfera.
- Gli studenti sanno creare elementi visivi che supportino il tono, gli obiettivi e il pubblico della loro campagna.

## Unità n. 3

### Creazione di contenuti visivi: foto, video e illustrazioni

#### **Ambientazione e materiali**

Spazio interno o esterno ben illuminato, smartphone o tablet con fotocamera, accesso a strumenti di editing gratuiti (CapCut, Canva), schede di scenari di campagna, fogli di lavoro per la pianificazione.

#### **Approccio pedagogico utilizzato**

Apprendimento basato su progetti, co-creazione, narrazione visiva pratica, feedback di gruppo e riflessione.

#### **Requisiti tecnologici:**

Smartphone o tablet con fotocamera; app di editing gratuita (facoltativa); modelli stampabili disponibili come alternativa senza tecnologia.

#### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

Gli studenti possono assumere diversi ruoli nel team (ad esempio fotografo, pianificatore, redattore, presentatore); sono consentite riflessioni orali o visive; le attività sono adattate per studenti poco tecnologici o non digitali.

### **Attività 2**

## **CREA E COMUNICA: ILLUSTRAZIONE/ INTELLIGENZA ARTIFICIALE PER CAMPAGNE**

**Durata consigliata dell'attività: 60–75 minuti**

**Individuale/Gruppo: Individuale o in coppia**

#### **Descrizione dell'attività**

Gli studenti progettano un semplice poster o un'illustrazione in linea con la loro campagna.

## Unità n. 3

### Creazione di contenuti visivi: foto, video e illustrazioni

Passo dopo passo:

- 1) Definisci il tono (calmo/energico) e tre elementi (colore, simbolo, tipo).
- 2) Scegli carta o Canva/IA entry-level.
- 3) Crea un'immagine con un messaggio breve ( $\leq 8$  parole).
- 4) Discuti su due miglioramenti specifici.
- 5) Regola il contrasto e la leggibilità (leggibile a 1 metro).

Modello/i: vedere Appendice B → T4.

#### Risultati:

- Gli studenti sanno abbozzare o creare un'immagine della campagna utilizzando strumenti di progettazione di base o l'intelligenza artificiale.
- Gli studenti comprendono come gli elementi del design (simbolismo, colori, caratteri) comunichino il significato.
- Gli studenti creano elementi visivi che riflettono il messaggio, il tono e l'impatto previsto della campagna.

#### Ambientazione e materiali

Aula o sala d'arte; materiale per il disegno (carta, matite, pennarelli); accesso facoltativo a Canva o altri semplici strumenti di intelligenza artificiale; foglio di pianificazione visiva o modello di mood board.

#### Approccio pedagogico utilizzato

Espressione visiva, creatività digitale, pensiero simbolico, riflessione individuale, feedback tra pari.

#### Requisiti tecnologici:

Accesso digitale facoltativo (Canva, generatore di intelligenza artificiale); l'attività può essere completata interamente offline con materiali da disegno.

## Unità n. 3

### Creazione di contenuti visivi: foto, video e illustrazioni

#### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

Gli studenti scelgono il formato che preferiscono (digitale o disegnato a mano); linguaggio semplificato per gli spunti di progettazione; contrasto di colori e supporto per modelli disponibili; opzioni di presentazione flessibili (orale, scritta, visiva).

#### **Conclusione dell'unità**

Nel corso di questa unità, gli studenti avranno scoperto quanto i contenuti visivi possano essere efficaci nell'esprimere idee e valori. Lavorando con foto, video e illustrazioni, avranno esplorato come piccole scelte, come il colore, la luce o il layout, possano plasmare l'effetto di un messaggio e il suo messaggio. Disegnando a mano o utilizzando strumenti digitali, gli studenti avranno creato contenuti visivi significativi per loro e collegati a cause concrete. Al termine dell'unità, avranno acquisito maggiore sicurezza nella loro capacità di comunicare attraverso le immagini e di utilizzare i media visivi con intenzione e passione.



# Scrivere per i social media con rispetto e responsabilità



## Risultati

- Gli studenti sanno scrivere didascalie chiare e accattivanti che siano in linea con il tono e gli obiettivi della loro campagna.
- Gli studenti imparano a usare hashtag e testi brevi per rafforzare la visibilità e la chiarezza del messaggio.
- Gli studenti sono in grado di utilizzare un linguaggio inclusivo, positivo e accurato nella comunicazione digitale.

## Breve descrizione teorica

Scrivere brevi testi per i social media significa parlare alle persone. Gli studenti utilizzano modelli e modelli per scrivere didascalie chiare e rispettose e hashtag mirati.

#### Attività 1

# CLINICA DELLE DIDASCALIE — IMPATTO ED EMPATIA

**Durata consigliata dell'attività: 75 minuti Individuale/Gruppo:  
Individuale (feedback tra pari in coppia)**

#### Descrizione dell'attività

Gli studenti analizzano i post modello, quindi scrivono e rivedono le didascalie.

Passo dopo passo:

- 1) Leggi tre esempi (buono/medio/necessita di miglioramenti).
- 2) Scegli un tema e abbozza tre toni (neutro/emotivo/giocoso).
- 3) Applica la checklist (chiarezza, rispetto, onestà, CTA).
- 4) Scambia e riscrivi una versione finale ( $\leq 280$  caratteri).

Modello/i: vedere Appendice B → T5.

#### Risultati:

- Gli studenti sanno scrivere didascalie chiare e accattivanti che siano in linea con il tono e gli obiettivi della loro campagna.
- Gli studenti sono in grado di utilizzare un linguaggio inclusivo, positivo e accurato nella comunicazione digitale.

#### Ambientazione e materiali

Aula o laboratorio informatico. Materiali necessari: esempi di didascalie stampate, foglio di lavoro per la scrittura e la revisione delle didascalie, checklist per un linguaggio inclusivo, penne o computer portatili.

## Unità n. 4

# Scrivere per i social media con rispetto e responsabilità

### **Approccio pedagogico utilizzato**

Alfabetizzazione mediatica critica, scrittura riflessiva, apprendimento tra pari, comunicazione inclusiva, analisi di casi reali.

### **Requisiti tecnologici:**

Utilizzo facoltativo di dispositivi digitali o piattaforme online; l'attività può essere completata completamente offline con materiali stampati.

### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

Gli studenti possono lavorare a diverse velocità e livelli di complessità. Sono forniti spunti di frase ed esempi. Le didascalie possono essere create tramite scrittura, registrazione audio o disegno. La riflessione può essere svolta in coppia, tramite una mappa mentale o per iscritto.

## **Attività 2**

# **HASHTAG JAM — VISIBILITÀ CON UNO SCOPO**

**Durata consigliata dell'attività: 60 minuti**

**Individuale/Gruppo: Piccoli gruppi (3-4 studenti)**

### **Descrizione dell'attività**

I team creano una serie mirata di hashtag.



## Unità n. 4

# Scrivere per i social media con rispetto e responsabilità

Passo dopo passo:

- 1) Leggi il brief della tua campagna (valori e pubblico).
- 2) Genera cinque hashtag (due descrittivi, due comunitari, uno creativo).
- 3) Verifica chiarezza, rispetto e memorabilità.
- 4) Provali in una breve didascalia e perfezionali.

Modello/i: vedere Appendice B → T6.

### Risultati:

- Gli studenti imparano a usare hashtag e testi brevi per rafforzare la visibilità e la chiarezza del messaggio.
- Gli studenti sono in grado di utilizzare un linguaggio inclusivo, positivo e accurato nella comunicazione digitale.

### Ambientazione e materiali

Spazi flessibili in aula o zone di breakout. Strumenti: briefing stampati della campagna, foglio di brainstorming, lavagna/poster, accesso facoltativo a telefoni o tablet per controllare l'utilizzo degli hashtag online.

### Approccio pedagogico utilizzato

Apprendimento collaborativo, ricerca guidata, esempi concreti, creatività, discussione tra pari, riflessione etica.

### Requisiti tecnologici:

Non sono necessari dispositivi, anche se i gruppi possono facoltativamente cercare hashtag online, se consentito. Completamente adattabile alle aule meno tecnologiche.



## Unità n. 4

### Scrivere per i social media con rispetto e responsabilità

#### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

I temi della campagna offrono diversi spunti di riflessione. Gli studenti possono esprimere le proprie idee visivamente o oralmente. Le attività consentono ruoli flessibili: scrittori, ricercatori, relatori. È possibile fornire aiuto e supporto agli studenti con difficoltà linguistiche.

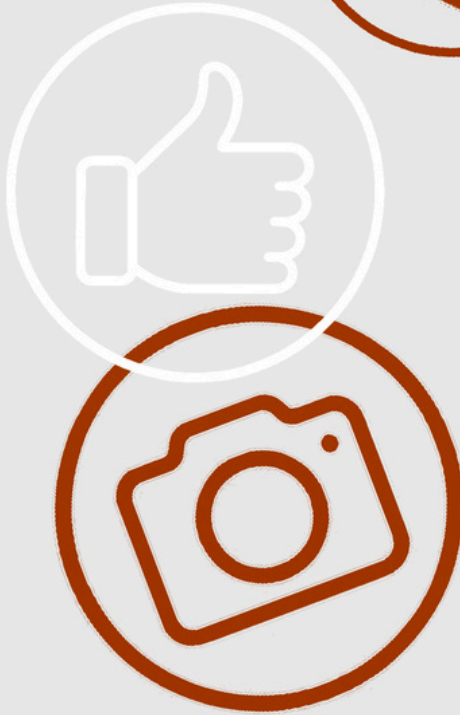
#### **Conclusione dell'unità**

Al termine di questa unità, gli studenti avranno imparato che anche messaggi brevi, come una didascalia o un hashtag, possono avere un significato e un impatto reali. Si saranno esercitati a scrivere con chiarezza, empatia e intenzione, scoprendo come il linguaggio possa includere, ispirare e connettere. Attraverso la riflessione e la collaborazione, saranno diventati più consapevoli della responsabilità che deriva dall'uso delle parole negli spazi digitali. Ora saranno più preparati a utilizzare i social media non solo per esprimersi, ma anche per condividere messaggi che contano davvero.



## Unità n. 5

# Pianificare un evento di sensibilizzazione



### Risultati

- Gli studenti sono in grado di pianificare attività di sensibilizzazione di base sulla campagna (ad esempio eventi scolastici, azioni digitali, attività tra pari).
- Gli studenti sanno delineare un'azione di sensibilizzazione (online o offline) per promuovere la loro causa civica.
- Gli studenti sanno integrare le conoscenze e le competenze acquisite nelle unità precedenti (ad esempio, definizione degli obiettivi, identità visiva, formati dei contenuti e comunicazione rispettosa) per progettare e pianificare un evento di sensibilizzazione significativo.
- Gli studenti hanno acquisito la capacità di collegare la creazione di contenuti con l'impegno civico nel mondo reale.

### Breve descrizione teorica

Dall'idea all'azione: una pagina che riporta il piano di un evento e una campagna di esempio aiutano i team a progettare un'azione di sensibilizzazione realistica con materiali minimi e pronti per la pubblicazione.

## Attività 1

# PROGETTO DELL'EVENTO: PROGETTARE UN'AZIONE REALISTICA

**Durata consigliata dell'attività: 90-100 minuti**

**Individuale/Gruppo: Piccoli team (3-5 studenti)**

### Descrizione dell'attività

Passo dopo passo:

- 1) Definire l'obiettivo, il pubblico, il messaggio chiave e il formato.
- 2) Assegnare i ruoli (contenuti, logistica, sensibilizzazione).
- 3) Preparare due materiali (un post + una storia con CTA).
- 4) Scegliere una metrica semplice (ad esempio, i partecipanti).
- 5) Rivedere con la rubrica e apportare le modifiche.

Modello/i: vedere Appendice B → T7.

### Risultati:

- Gli studenti sono in grado di pianificare attività di sensibilizzazione di base per campagne.
- Gli studenti sanno delineare un'azione di sensibilizzazione (online o offline) per promuovere la loro causa civica.
- Gli studenti sanno integrare le conoscenze e le competenze acquisite nelle unità precedenti per progettare e pianificare un evento di sensibilizzazione significativo.

### Ambientazione e materiali

Aula o spazio per progetti. Materiali: modello stampato del progetto dell'evento, materiali della campagna precedente, lavagna, pennarelli, dispositivi opzionali per la ricerca o la stesura di materiale visivo.

## Unità n. 5

### Pianificare un evento di sensibilizzazione

#### **Approccio pedagogico utilizzato**

Apprendimento basato su progetti, divisione dei compiti di gruppo, apprendimento esperienziale, pianificazione guidata dai giovani.

#### **Requisiti tecnologici:**

Utilizzo facoltativo di strumenti di pianificazione digitale (ad esempio Canva, Padlet, Trello). Può essere svolto completamente offline.

#### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

Modelli con indicazioni visive e flessibilità di ruolo garantiscono l'accessibilità per diversi profili di apprendimento. Le attività possono essere adattate ai punti di forza individuali (ad esempio, scrittura, disegno, organizzazione).

### Attività 2

## LABORATORIO DI PRESENTAZIONE DELLA CAMPAGNA — PRESENTARE E PERFEZIONARE

**Durata consigliata dell'attività: 75-90 minuti** Individuale/di gruppo: lavoro di gruppo con un pubblico di pari

#### **Descrizione dell'attività**

Ogni squadra presenta un pitch di 5-7 minuti.

Passo dopo passo:

- 1) Creare tre diapositive (Perché è importante / Cosa faremo / Come partecipare).
- 2) Utilizzare la griglia di presentazione (chiarezza, prove, tempistica).

## Unità n. 5

### Pianificare un evento di sensibilizzazione

3) Presentare e raccogliere due commenti su post-it (uno di forza, uno di miglioramento).

4) Aggiornare il piano in 10 minuti.

Modello/i: vedere Appendice B → T8, T9.

#### Risultati:

- Gli studenti dimostrano la loro capacità di collegare la creazione di contenuti con l'impegno civico nel mondo reale.
- Gli studenti sanno delineare un'azione di sensibilizzazione (online o offline) per promuovere la loro causa civica.
- Gli studenti sanno integrare le conoscenze e le competenze acquisite nelle unità precedenti per progettare e pianificare un evento di sensibilizzazione significativo.

#### Ambientazione e materiali

Aula, biblioteca o sala presentazioni. Materiali: proiettore o schermo (facoltativo), materiale visivo dell'Attività 1, schede di feedback stampate o post-it.

#### Approccio pedagogico utilizzato

Parlare in pubblico, feedback tra pari, apprendimento esperienziale, pratica riflessiva, rafforzamento della fiducia in se stessi.

#### Requisiti tecnologici:

Da basso a medio: gli studenti possono scegliere formati analogici (ad esempio poster) o digitali (ad esempio diapositive, video).

#### Adattabilità a partecipanti diversi:

I formati di presentazione sono flessibili per adattarsi a diversi livelli di comfort e punti di forza (ad esempio, presentazione congiunta, preregistrata, guidata da video). Le opzioni di feedback includono risposte orali e scritte.

#### Conclusione dell'unità

Questa unità finale è progettata per dare concretezza all'apprendimento di tutti gli studenti. Dopo aver esplorato come esprimere i valori civici attraverso il visual design, la narrazione e una comunicazione rispettosa, gli studenti ora prendono l'iniziativa di pianificare una vera e propria attività di sensibilizzazione. L'obiettivo è trasmettere i loro messaggi personali e di gruppo a un pubblico più ampio attraverso un evento scolastico o digitale. Questo processo rafforza il loro senso di iniziativa, il lavoro di squadra e la determinazione, rafforzando al contempo le capacità di progettazione di campagne in modo autentico e di impatto. L'unità incoraggia gli studenti a riflettere su ciò che conta per loro e ad agire in modo ponderato e creativo all'interno delle loro comunità.



MODULO 6



# Valutazione e presentazione delle campagne sui social media

**Questo modulo guida gli studenti a riflettere sulla portata, il coinvolgimento e l'impatto delle loro campagne. Incoraggia il pensiero critico su ciò che rende significativa l'interazione online e aiuta gli studenti ad acquisire sicurezza presentando i propri progetti ad altri.**

## **Modulo 6:**

### **Valutazione e presentazione delle campagne sui social media**

**Parole chiave:** pensiero critico, campagna SM, valutazione, creatività, consapevolezza

#### **Ambito**

Il modulo passa dalla creazione alla valutazione, con particolare attenzione al feedback, all'autovalutazione e all'apprendimento dalle reazioni del mondo reale. Introduce strumenti e concetti di base per misurare l'impatto e pone l'accento sulla crescita, non sulla perfezione.

#### **Obiettivi formativi**

- Aiutare gli studenti a riflettere sui risultati e sull'accoglienza delle loro campagne.
- Promuovere la comprensione della differenza tra qualità e quantità nell'impegno digitale.
- Supportare lo sviluppo delle capacità di parlare in pubblico e di presentazione.
- Celebrare la creatività, il lavoro di squadra e il contributo alla comunità.

## Contesto teorico

I social media sono una piattaforma potente in cui gli adolescenti consumano e creano contenuti. Valutare le campagne sui social media aiuta i giovani a sviluppare capacità di pensiero critico, comprendere la comunicazione persuasiva e diventare cittadini digitali responsabili.

### 1. Media Literacy e pensiero critico

L'alfabetizzazione mediatica è la capacità di accedere, analizzare, valutare e creare messaggi mediatici (Potter, 2013). Per gli adolescenti, questo significa imparare a riconoscere come le campagne pubblicitarie utilizzino elementi visivi, linguistici e appelli emotivi per influenzare il pubblico. Kahne e Bowyer (2017) sottolineano che insegnare l'alfabetizzazione mediatica prepara i giovani a districarsi tra disinformazione e contenuti di parte, favorendo decisioni più consapevoli.

### 2. Pubblico e pertinenza del messaggio

Le campagne efficaci adattano i loro messaggi al pubblico di riferimento. Boyd (2014) sottolinea che gli adolescenti interpretano e rispondono ai social media in base alla cultura dei coetanei e alle norme sociali. Comprendere i valori e il linguaggio del pubblico è fondamentale sia per creare che per valutare campagne rivolte ai giovani.

### 3. Coinvolgimento autentico vs. metriche false

L'engagement sui social media (mi piace, condivisioni, commenti) può essere autentico o artificialmente gonfiato. Huang (2017) discute le motivazioni che spingono al coinvolgimento reale tra gli adolescenti, mentre gli studiosi mettono in guardia dalle interazioni "false" o guidate da bot che travisano il successo di una campagna (Mihailidis & Cohen, 2013). Valutare l'autenticità è essenziale per comprenderne il reale impatto.

#### 4. Etica e responsabilità digitale

Valutare i social media implica anche valutare la responsabilità etica delle campagne, ovvero se promuovono comportamenti positivi, rispettano la privacy ed evitano la diffusione di disinformazione (UNICEF, 2018). Gli adolescenti dovrebbero essere incoraggiati a considerare le conseguenze sociali dei contenuti che creano o condividono.

Questo modulo mira a sensibilizzare sulla valutazione delle campagne sui social media e insegna alcuni strumenti e concetti pratici per misurarne l'impatto, sfruttando la creatività, la collaborazione e le capacità di pensiero critico.

<b>Argomenti / Unità</b>	<b>Risultati di apprendimento</b>
1. Misurazione del coinvolgimento digitale delle campagne	<ul style="list-style-type: none"><li>- Gli studenti sono in grado di monitorare le metriche di coinvolgimento di base (Mi piace, condivisioni, commenti, salvataggi).</li><li>- Gli studenti sanno confrontare diversi tipi di contenuti e le loro prestazioni.</li></ul>
2. Analisi della qualità dell'impegno	<ul style="list-style-type: none"><li>- Gli studenti comprendono la differenza tra un coinvolgimento superficiale (mi piace) e un feedback significativo (commenti, discussioni).</li><li>- Gli studenti sono in grado di identificare quale tipo di contenuto ha generato le risposte più ponderate.</li><li>- Gli studenti sono in grado di riflettere sull'impatto sociale o emotivo della loro campagna su diversi pubblici.</li></ul>

Argomenti / Unità	Risultati di apprendimento
3. Riflettere sul processo e sull'impatto	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gli studenti sono in grado di valutare i punti di forza e di debolezza della loro campagna in base ai risultati e al processo.</li> <li>- Gli studenti sono in grado di riflettere sulla propria crescita personale in termini di sicurezza, collaborazione e capacità di comunicazione digitale.</li> </ul>
4. Presentazione della campagna	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gli studenti sono in grado di preparare e presentare una campagna elettorale chiara e coinvolgente ai coetanei o alla comunità scolastica.</li> <li>- Gli studenti sono in grado di riflettere sul feedback ricevuto e di riconoscere i propri progressi e il proprio contributo.</li> </ul>

### Conclusion

Al termine di questo modulo, gli studenti saranno in grado di valutare criticamente le campagne sui social media, esaminando l'efficacia con cui comunicano il loro messaggio, coinvolgono il pubblico di riferimento e utilizzano elementi visivi e linguaggio per influenzare opinioni o comportamenti. Avranno imparato a identificare gli obiettivi di una campagna, a valutare la chiarezza e la coerenza del suo messaggio e a riconoscere le tecniche utilizzate per catturare l'attenzione e incoraggiare l'interazione. Gli studenti saranno anche in grado di considerare l'impatto etico delle campagne, come l'uso di stereotipi, disinformazione o appeal emotivo. Sviluppando queste capacità di valutazione, gli studenti diventeranno utenti dei social media più informati, in grado di riflettere criticamente sui contenuti che visualizzano e di prendere decisioni ponderate sui contenuti che condividono o creano.



## Unità n. 1

# Misurazione del coinvolgimento digitale delle campagne

### Risultati

- Gli studenti sono in grado di monitorare le metriche di coinvolgimento di base (Mi piace, condivisioni, commenti, salvataggi).
- Gli studenti sanno confrontare diversi tipi di contenuti e le loro prestazioni.

### Breve descrizione teorica

Valutare le campagne sui social media aiuta gli adolescenti a sviluppare una media literacy critica, ovvero la capacità di analizzare e comprendere i messaggi mediatici (Potter, 2013). Le campagne efficaci si rivolgono chiaramente al pubblico utilizzando contenuti e immagini pertinenti (boyd, 2014). È importante distinguere il coinvolgimento genuino da quello falso (like o commenti) per misurarne l'impatto reale (Huang, 2017). Infine, la valutazione delle campagne include la considerazione dell'etica digitale, garantendo che i messaggi siano responsabili e rispettosi (UNICEF, 2018).

## Attività 1

# "SEGUO COME UN PROFESSIONISTA"

**Durata consigliata dell'attività: 40 minuti Individuale/Gruppo:  
piccoli gruppi (da 3)**

### Descrizione dell'attività

#### 1. Attività rompighiaccio (5 minuti):

Chiedi: "Qual è la volta in cui hai messo più Mi piace, condiviso o commentato un post e perché?". Chiedi ad alcuni studenti di condividere risposte rapide per riflettere sul comportamento di coinvolgimento.

#### 2. Mini-lezione (10 minuti):

Spiega brevemente ogni metrica (Mi piace, condivisioni, commenti, salvataggi) e cosa ci dice:

Mi piace = reazioni rapide, Condivisioni = diffusione,  
Commenti = conversazione, Salvataggi = valore e pertinenza.

Utilizza screenshot reali o fittizi per indicare dove si trovano queste metriche su piattaforme come Instagram o TikTok.

#### 3. Attività – Detective delle metriche (20 minuti):

Agli studenti viene consegnato un "dossier di campagna" con 6 post sui social media, reali o fittizi.

Devono registrare le metriche (da screenshot o dati scritti).

Classificare i post dal più al meno coinvolgenti in generale.

Discutere in piccoli gruppi: quale post ha generato maggior coinvolgimento? Perché?

#### 4. Conclusione e condivisione (5 minuti):

Chiedi: "Quale metrica ritieni più importante e perché?"

Condivisioni rapide da parte degli studenti o un sondaggio utilizzando pollici in su/giù o strumenti online (come Mentimeter o Padlet).

#### Risultati:

- Gli studenti sono in grado di riconoscere e monitorare le metriche di coinvolgimento digitale in un contesto reale.

#### Ambientazione e materiali

Aula o laboratorio multimediale con tavoli per lavori di gruppo Proiettore o schermo per mostrare esempi di post sui social media Guida rapida alle metriche di coinvolgimento (stampata o su schermo) Semplice spiegazione di Mi piace, commenti, condivisioni, salvataggi e del loro significato Set di screenshot dei post (fittizi o reali) 6–8 esempi di post sui social media con statistiche di coinvolgimento visibili: possono essere screenshot o post fittizi Foglio di lavoro per l'investigazione delle metriche: tabella con colonne: numero del post, tipo di contenuto, Mi piace, commenti, condivisioni, salvataggi, note Penne/matite, lavagna o lavagna a fogli mobili per il debriefing o la discussione conclusiva

#### Approccio pedagogico utilizzato

È progettato utilizzando un approccio di apprendimento esperienziale incentrato sullo studente, che combina elementi di costruttivismo, apprendimento attivo e basato sulla ricerca, tutti altamente efficaci con gli adolescenti. È pratico, sociale e digitale, in linea con gli interessi e le esperienze degli adolescenti. Incoraggia la voce e la scelta, facendo sentire gli studenti partecipi dell'apprendimento. Sviluppa un'alfabetizzazione mediatica critica, aiutandoli a diventare cittadini digitali consapevoli.

#### Requisiti tecnologici:

Proiettore, laptop, smartphone e connessione wi-fi

#### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

L'attività può essere adattata a partecipanti diversi offrendo schede di casi differenziate (tabelle di metriche semplificate, icone visive o prompt analitici avanzati) e consentendo un raggruppamento flessibile (coppie con abilità miste, supporto tra pari o lavoro individuale). Per i partecipanti con competenze digitali o linguistiche limitate, è consigliabile fornire modelli guidati, esempi visivi chiari e spiegazioni orali facoltative per garantire un coinvolgimento e una comprensione uniformi.

#### **Attività 2**

## **"COSA FUNZIONA MEGLIO?" - CONFRONTO DEI CONTENUTI**

**Durata consigliata dell'attività: 45 minuti**

**Individuale/Gruppo: Piccoli gruppi**

#### **Descrizione dell'attività**

Focus: Confronto dei contenuti e strategia di coinvolgimento

#### **1. Domanda di avvio (5 minuti):**

"Quale tipo di post cattura di più la tua attenzione: un meme, un video, una storia o una foto? Perché?"

#### **2. Mini-lezione (10 minuti):**

Panoramica rapida delle tipologie di contenuto (immagini, video, reel, storie, caroselli, ecc.) e delle diverse prestazioni a seconda del pubblico e della piattaforma.

Mostra statistiche di esempio sul coinvolgimento per diversi formati.

#### **3. Attività – Confronto dei contenuti (25 minuti):**

In gruppi, gli studenti:

Ricevono un set di 4 diversi formati di post per una campagna fittizia (ad esempio, azione per il clima).

Ogni post contiene dati di coinvolgimento inventati.

Gli studenti analizzano quale tipo di contenuto ha avuto i risultati migliori e perché.

Compilano una semplice tabella comparativa e preparano un pitch di 2 minuti:

“Pensiamo che [questo contenuto] funzioni meglio perché...”

#### **4. Presentazioni rapide (5 minuti):**

Ogni gruppo presenta i contenuti e le argomentazioni più efficaci.

#### **Risultati:**

- Gli studenti possono confrontare diversi formati di contenuto e spiegare le differenze di performance utilizzando i dati di coinvolgimento.

#### **Ambientazione e materiali**

Tipologia di stanza: aula aperta o spazio di lavoro flessibile

Materiali necessari:

1. Foglio di panoramica del tipo di contenuto

– Definizioni/esempi di tipi di contenuto: meme, video, carosello, citazione, reel, ecc.

2. Pacchetti campagna fittizi

– Ogni gruppo riceve un "pacchetto campagna" con 4 post di esempio in formati diversi

– Ogni post è corredato da metriche di coinvolgimento inventate

3. Tabella comparativa dei contenuti

– Colonne per: Tipo di contenuto, Mi piace, Condivisioni, Commenti, Salvataggi, Classifica generale, Perché ha funzionato

#### 4. Lavagna o strumento di sondaggio digitale

– Per un riepilogo dell'intera classe (ad esempio, "Quale tipo di contenuto ha avuto i risultati migliori in generale?")

#### **Approccio pedagogico utilizzato**

È progettato utilizzando un approccio di apprendimento esperienziale incentrato sullo studente, che combina elementi di costruttivismo, apprendimento attivo e apprendimento basato sulla ricerca, tutti altamente efficaci con gli adolescenti. È pratico, sociale e digitale, in linea con gli interessi e le esperienze degli adolescenti. Incoraggia la voce e la scelta, facendo sentire gli studenti partecipi dell'apprendimento. Sviluppa un'alfabetizzazione mediatica critica, aiutandoli a diventare cittadini digitali consapevoli.

#### **Requisiti tecnologici:**

Proiettore o schermo TV per mostrare tipi di contenuti ed esempi

#### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

Può essere adattato a vari stili di comunicazione: gli studenti possono presentare il materiale verbalmente, per iscritto o visivamente.

### **Conclusione dell'unità**

Al termine di questa unità, gli studenti saranno in grado di distinguere tra un coinvolgimento superficiale, come i "mi piace", e un feedback significativo, come commenti e discussioni. Impareranno a identificare quali contenuti suscitano risposte ponderate e a riflettere sull'impatto sociale ed emotivo che le loro campagne hanno su un pubblico eterogeneo. Grazie a queste conoscenze, gli studenti saranno meglio preparati a creare contenuti digitali autentici e di impatto che promuovano una connessione genuina e un dialogo profondo.



## Unità n. 2

# Analisi della qualità dell'impegno

### Risultati

- Gli studenti sono in grado di comprendere la differenza tra un coinvolgimento superficiale (mi piace) e un feedback significativo (commenti, discussioni).
- Gli studenti sono in grado di identificare quale tipo di contenuto ha generato le risposte più ponderate.
- Gli studenti sono in grado di riflettere sull'impatto sociale o emotivo della loro campagna su diversi pubblici.

### Breve descrizione teorica

Un coinvolgimento di qualità sui social media va oltre il numero di "Mi piace" o condivisioni: riflette un'interazione significativa, come commenti ponderati, salvataggi e conversazioni (Huang, 2017). Per gli adolescenti, valutare il coinvolgimento significa chiedersi: le persone reali stanno rispondendo? Le interazioni sono pertinenti e autentiche? L'alfabetizzazione mediatica aiuta gli adolescenti a riconoscere quando il coinvolgimento è genuino o artificialmente gonfiato attraverso bot o tattiche a pagamento (Potter, 2013; Mihailidis & Cohen, 2013).

## Attività 1

# “OLTRE I NUMERI: COSA DICONO VERAMENTE I COMMENTI?”

**Durata consigliata dell'attività: 40 minuti Individuale/Gruppo: piccoli gruppi**

### Descrizione dell'attività

#### 1. Benvenuto (5 minuti)

"Se il tuo ultimo commento al post di un amico venisse letto ad alta voce a un gruppo, rivelerebbe la tua personalità? Perché sì o perché no?"

#### 2. Qual è la differenza? (10 minuti)

Mostra un post sui social media e i diversi commenti sottostanti:

1 solo con emoji /1 con un generico "cool" o "carino"/ 1 che è specifico, premuroso o curioso.

Cosa noti di tutto questo?

Quale commento vorresti ricevere di più?

Perché spesso le persone scelgono la risposta più rapida?

#### 3. Sfida di gruppo (15 minuti)

Distribuite foglietti di carta con 4-5 commenti superficiali. Ogni gruppo li riscrive trasformandoli in un feedback significativo.

#### 4. La sezione commenti (15 minuti)

Scegli 3 post diversi:

Un post creativo, un post vulnerabile, un post importante. Chiedi ai partecipanti di scrivere un commento significativo da lasciare su ciascuno di essi.

#### 5. Riflessione di gruppo (10 minuti)

Chiedi agli studenti quali sono i loro sentimenti quando ricevono diversi tipi di commenti.

#### 6. Da “portare a casa” (5 minuti)

Quale cosa farai diversamente la prossima volta che sarai sui social media?

#### Risultati:

- Gli studenti sono in grado di comprendere la differenza tra un coinvolgimento superficiale (mi piace) e un feedback significativo (commenti, discussioni).

#### Ambientazione e materiali

Presentazione o esempi stampati di post/commenti Fogli di attività stampati o opzione di condivisione digitale Lavagna o muro per brainstorming di gruppo (facoltativo) Adesivi o piccoli premi per la partecipazione o la sfida

#### Approccio pedagogico utilizzato

Questa attività utilizza un approccio di apprendimento costruttivista ed esperienziale, coinvolgendo gli adolescenti attraverso la riflessione, la collaborazione tra pari, esempi concreti e attività pratiche. Enfatizza il pensiero critico e la partecipazione attiva per sviluppare la comprensione attraverso esperienze personali e sui social media.

#### Requisiti tecnologici:

Facoltativo È possibile utilizzare telefoni cellulari o fogli stampati.

#### Adattabilità a partecipanti diversi:

Può essere adattato a vari stili di comunicazione: gli studenti possono presentare in formato digitale, verbale, scritto o visivo.

## Attività 2

# "COSA MUOVE LE PERSONE? CREARE CAMPAGNE SOCIAL DI IMPATTO"

Durata consigliata dell'attività: 50 minuti

Individuale/Gruppo: coppia o piccoli gruppi

### Descrizione dell'attività

#### 1. Introduzione e gancio: cosa rimane impresso? (5 minuti)

Mostra 2-3 post di campagna reali o fittizi

(testo/video/immagine). Chiedi:

"Quale post commenteresti TU e perché?" Discuti brevemente le reazioni iniziali.

#### 2. Analisi di gruppo: perché ha funzionato? (15 minuti)

Dividetevi in piccoli gruppi. Ogni gruppo esamina 2 post sui social media (forniti).

Attività: individua quale ha ricevuto i commenti più ponderati.

Cosa ha spinto le persone a rispondere in modo significativo?

I gruppi condividono i risultati.

#### 3. Riflessione creativa – Campagna in azione (20 minuti)

Gli studenti condividono un'idea per una campagna o un post social passato (reale o pianificato).

In coppia o in piccoli gruppi:

Descrivi l'obiettivo del post.

Identifica i possibili destinatari e spiegate il perché.



Rifletti: quali emozioni potrebbe scatenare (speranza, empatia, rabbia)?

I gruppi forniscono feedback utilizzando uno spunto di riflessione:

"Come ti sentiresti se lo vedessi nel tuo feed?"

#### 4. Discussione conclusiva e riflessione finale (10 minuti)

Il facilitatore pone le domande conclusive:

Che tipo di contenuti suscitano reazioni genuine?

Come possiamo creare post che creino un legame e non solo un'impressione?

Biglietto d'uscita (scritto o parlato):

"Qual è una cosa che farai diversamente la prossima volta che pubblicherai qualcosa per avere un impatto?"

#### Risultati:

- Gli studenti sono in grado di identificare quale tipo di contenuto ha generato le risposte più ponderate.
- Gli studenti sono in grado di riflettere sull'impatto sociale o emotivo della loro campagna su diversi pubblici.

#### Ambientazione e materiali

Una stanza adattabile con scrivanie e sedie Copie stampate o accesso digitale a post di esempio, carta, matite

#### Approccio pedagogico utilizzato

Questa attività utilizza un approccio costruttivista e basato sull'indagine, incoraggiando gli adolescenti ad analizzare contenuti reali, collaborare in gruppo e riflettere sulle esperienze personali. Promuove il pensiero critico, l'empatia e l'alfabetizzazione mediatica, mettendo in relazione un autentico coinvolgimento sui social media con un impatto emotivo e sociale.

#### **Requisiti tecnologici:**

Proiettore per mostrare post di esempio Internet per mostrare post reali

#### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

Può essere adattato a vari stili di comunicazione: gli studenti possono presentare il materiale verbalmente, per iscritto o visivamente.

### Conclusione dell'unità

Al termine di questa unità, gli studenti saranno in grado di:  
Comprendere la differenza tra un coinvolgimento superficiale e un feedback significativo.

Riflettere su come le abitudini online influenzino le relazioni.

Dare risposte significative a diversi tipi di contenuti.

Utilizzare strumenti pratici per migliorare la comunicazione digitale.

Identificare quali tipi di contenuti sui social media (ad esempio, storie personali, immagini, inviti all'azione) generano le risposte più ponderate e significative da parte del pubblico.

Riflettere sull'impatto emotivo o sociale che i contenuti della propria campagna, o quelli creati dai propri colleghi, hanno su diversi pubblici, tenendo conto di età, background ed esperienze vissute.

Attraverso la discussione, l'analisi dei contenuti e il feedback dei colleghi, gli studenti avranno acquisito consapevolezza di come l'intenzione, il tono e l'autenticità influenzano il coinvolgimento del pubblico.





## Unità n. 3

# Riflessioni sul processo e sull'impatto

### **Risultati**

- Gli studenti sono in grado di valutare i punti di forza e di debolezza della loro campagna in base ai risultati e al processo.
- Gli studenti avranno avuto la possibilità di riflettere sulla propria crescita personale in termini di sicurezza, collaborazione e capacità di comunicazione digitale.

### **Breve descrizione teorica**

Riflettere sul processo di valutazione dei social media aiuta gli adolescenti a sviluppare un pensiero critico, a riconoscere strategie persuasive e a comprendere come i contenuti digitali formino le opinioni (Potter, 2013).

Analizzando sia il modo in cui viene realizzata una campagna sia il suo impatto nel mondo reale, la reazione del pubblico o il cambiamento di comportamento, gli adolescenti diventano creatori e consumatori di media più attenti (Mihailidis & Cohen, 2013).

## Attività 1

# "CHI ASCOLTA? CAPIRE L'IMPATTO DI CIÒ CHE PUBBLICHI"

**Durata consigliata dell'attività: 45 minuti**

**Individuale/Gruppo: Gruppo**

### Descrizione dell'attività

1. Introduzione (5 minuti) "Hai mai visto un post che ti ha fatto smettere di scorrere?" "Oggi esploreremo cosa rende un contenuto emotivamente coinvolgente e come i tuoi post influenzano persone che potresti non incontrare mai."

### 2. Passeggiata nella Galleria dei Contenuti (15 minuti)

Visualizza 3-4 post di esempio di campagne sui social media (testo, immagine o video).

Gli studenti ruotano in piccoli gruppi e rispondono:

"Quale emozione sta cercando di evocare?" "Come potrebbero reagire persone diverse?" "È inclusivo? Qualcuno potrebbe fraintenderlo?"

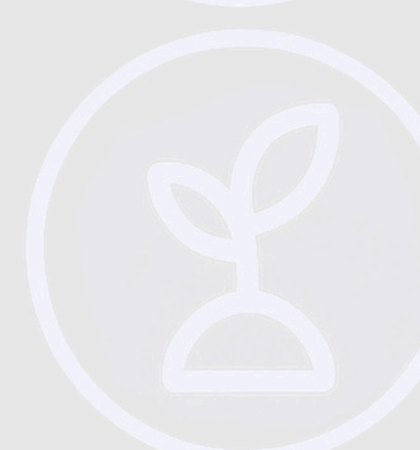
### 3. Riflessione tra pari (15 minuti)

Gli studenti scelgono o abbozzano un post su un problema sociale o un'idea per una campagna che li interessa.

Il partner riflette: "Se vedessi questo, ecco come mi sentirei..."

Richiesta al facilitatore:

"Cosa potrebbe pensare un adulto più anziano, un adolescente più giovane o qualcuno di un'altra cultura del tuo messaggio?"



#### 4. Discussione di gruppo (5 minuti)

"Cosa ti ha sorpreso nel modo in cui gli altri hanno interpretato il tuo messaggio?" "Qualcuno ha cambiato idea per il post dopo aver ricevuto feedback?"

#### 5. Riflessione (5 minuti)

Domanda (scritta o verbale): "Cosa prenderai in considerazione la prossima volta che pubblicherai qualcosa che ha l'obiettivo di avere un impatto?"

#### Risultati:

- Gli studenti sono in grado di valutare i punti di forza e di debolezza della loro campagna in base ai risultati e al processo.

#### Ambientazione e materiali

Aula adattabile o spazio di gruppo Materiali:

Proiettore o post stampati Fogli di lavoro di riflessione Penne, timer

#### Approccio pedagogico utilizzato

Questa attività utilizza un approccio di apprendimento costruttivista e riflessivo. Gli adolescenti interagiscono con contenuti del mondo reale, condividono idee personali e forniscono feedback ai coetanei per comprenderne l'impatto emotivo e sociale. Incoraggia l'empatia, il pensiero critico e la responsabilità digitale attraverso la partecipazione attiva e la riflessione collaborativa.

#### **Requisiti tecnologici:**

Proiettore o schermo di grandi dimensioni per visualizzare esempi di post o video sui social media, Altoparlanti (se si utilizzano contenuti video/audio), Accesso a Internet (facoltativo, per mostrare esempi in tempo reale), Computer portatili/tablet (facoltativi, per consentire agli studenti di elaborare o visualizzare contenuti digitali)

#### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

Può essere adattato a vari stili di comunicazione: gli studenti possono presentare il materiale verbalmente, per iscritto o visivamente.

### Attività 2

## **“RIFLETTI E CRESCI: COSA HO IMPARATO GESTENDO UNA CAMPAGNA SUI SOCIAL MEDIA”**

**Durata consigliata dell'attività: 45 minuti**

**Individuale/Gruppo: Gruppo**

#### **Descrizione dell'attività**

##### **1. Check-in (5 minuti):**

Chiedi agli studenti di descrivere la loro esperienza con la campagna sui social media in una sola parola (emozionante, snervante, stimolante). Scrivi le parole alla lavagna.

#### 2. Mappa di riflessione sulle competenze (15 minuti):

Distribuisci la mappa di riflessione sulle competenze (stampata o digitale) con 3 sezioni:

A. Fiducia Una volta in cui ho parlato, ho guidato o ho preso una decisione creativa: \_\_\_\_ Come mi sentivo prima e dopo: \_\_\_\_

B. Collaborazione Una volta in cui ho lavorato efficacemente con gli altri: \_\_\_\_ Cosa ho contribuito: \_\_\_\_

C. Comunicazione digitale Un post digitale, una didascalia o un design che ho contribuito a creare: \_\_\_\_ Quale competenza ho utilizzato o migliorato: \_\_\_\_

#### 3. Condivisione tra pari (10 minuti)

In gruppi, ogni studente condivide un esempio tratto dalla propria mappa. Il facilitatore si muove tra i partecipanti per supportare e incoraggiare risposte ponderate.

#### 4. Discussione di gruppo: cosa hai imparato su te stesso? (10 minuti)

Fai alcune domande e scrivi le risposte su una lavagna per rendere visibile la crescita.

#### 5. "La mia dichiarazione di crescita" (5 minuti)

"Un modo in cui sono cresciuto è nel mio \_\_\_\_.

L'ho notato quando \_\_\_\_, e lo userò la prossima volta che \_\_\_\_."

Raccogli o mostra le risposte come promemoria dei loro progressi.

#### Risultati:

- Gli studenti hanno la possibilità di riflettere sulla propria crescita personale in termini di sicurezza, collaborazione e capacità di comunicazione digitale.

#### **Ambientazione e materiali**

**Ambientazione:**

Aula o spazio aperto con banchi o posti a sedere sul pavimento per piccoli gruppi  
Adatto per lezioni in presenza o in modalità ibrida

**Materiali:**

Foglio di lavoro sulla mappa di riflessione delle competenze stampato o digitale, Penne o dispositivi per scrivere, Lavagna bianca o lavagna a fogli mobili per appunti di gruppo

#### **Approccio pedagogico utilizzato**

Questa attività utilizza un approccio di apprendimento riflessivo ed esperienziale. Gli studenti analizzano esperienze reali derivanti dal loro lavoro di campagna per riconoscere lo sviluppo delle competenze. La condivisione tra pari e le istruzioni guidate supportano l'autoconsapevolezza, l'apprendimento collaborativo e il trasferimento pratico delle competenze.

#### **Requisiti tecnologici:**

Facoltativo: Contenuto della campagna stampato o accessibile digitalmente per la revisione

#### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

Può essere adattato a vari stili di comunicazione: gli studenti possono presentare il materiale verbalmente, per iscritto o visivamente.



#### Conclusione dell'unità

Gli studenti saranno in grado di riflettere sull'impatto emotivo e sociale delle proprie campagne sui social media o di quelle altrui. Analizzeranno come diversi messaggi – immagini, tono e narrazione – influenzino diversi pubblici. Attraverso discussioni guidate, feedback tra pari e riflessioni strutturate, svilupperanno empatia e consapevolezza critica, considerando come età, cultura ed esperienza vissuta modellino la risposta emotiva ai contenuti online. Il workshop incoraggia una cittadinanza digitale responsabile aiutando gli studenti a riconoscere il potere dei loro messaggi nel plasmare le conversazioni e influenzare le prospettive.





## Unità n. 4

# Presentazione della campagna

### Risultati

- Gli studenti sono in grado di preparare e presentare una campagna elettorale chiara e coinvolgente ai coetanei o alla comunità scolastica.
- Gli studenti sono in grado di riflettere sul feedback ricevuto e di riconoscere i propri progressi e il proprio contributo.

### Breve descrizione teorica

Presentare una campagna sui social media aiuta gli adolescenti a sviluppare capacità comunicative, narrative e di alfabetizzazione mediatica (Potter, 2013). Li incoraggia a spiegare chiaramente il loro messaggio, a giustificare le scelte di design e a riflettere su come la loro campagna si relaziona con il pubblico (Mihailidis & Cohen, 2013). Condividere il proprio lavoro rafforza inoltre la fiducia in se stessi e li aiuta a imparare dal feedback per migliorare i futuri contenuti digitali.

## Attività 1

# “PRESENTA IL TUO POTERE: TECNICHE DI PRESENTAZIONE DELLA CAMPAGNA”

**Durata consigliata dell'attività: 45 minuti**

**Individuale/Gruppo: Gruppo**

### Descrizione dell'attività

#### 1. Hook – Sfida di lancio rapido (5 minuti)

Gli studenti hanno 30 secondi per descrivere la loro idea di campagna a un partner.

Il facilitatore chiede:

"Cosa ha reso tutto ciò chiaro o confuso?"

#### 2. Mini-lezione: cosa rende efficace una presentazione di campagna? (10 minuti)

Il facilitatore condivide una struttura semplice:

- Catturare l'attenzione Il problema (a cosa stai pensando?)
- Il tuo messaggio e la tua soluzione
- Pubblico di destinazione
- Invito all'azione
- Suggerimenti per elementi visivi e presentazione (voce, contatto visivo, gesti)

### **3. Pianificazione del tempo – Generatore di presentazioni (15 minuti)**

Gli studenti utilizzano un foglio di lavoro del Campaign Presentation Planner per abbozzare:

- 3 punti principali che vogliono condividere
- 1 potente idea visiva o diapositiva Come concluderanno con una chiara chiamata all'azione

### **4. Pratica tra pari – Round di feedback (10 minuti)**

A coppie o in trio, gli studenti si alternano nel presentare una versione di 1-2 minuti del loro discorso.

Gli ascoltatori forniscono feedback:

"Cosa ha funzionato bene?"

"Cosa potrebbe essere più chiaro o più coinvolgente?"

### **5. Conclusione – Consigli finali e conclusioni (5 minuti)**

Il facilitatore condivide alcuni suggerimenti finali per la presentazione (sicurezza, chiarezza, connessione).

Gli studenti completano un spunto di riflessione:

“Una cosa che farò per rendere la mia presentazione più efficace è...”

### **Risultati:**

- Gli studenti sono in grado di riflettere sul feedback ricevuto e di riconoscere i propri progressi e il proprio contributo.

### **Ambientazione e materiali**

Ambiente: aula o spazio aperto per lavori di gruppo e presentazioni.

Materiali: foglio di lavoro per la pianificazione della campagna, penne, proiettore (facoltativo), timer



### **Approccio pedagogico utilizzato**

Questa attività utilizza un approccio di apprendimento basato sulle prestazioni e sull'esperienza. Gli studenti costruiscono, praticano e perfezionano attivamente presentazioni reali. Attraverso il feedback dei colleghi e la riflessione strutturata, sviluppano sicurezza, capacità comunicative e consapevolezza del pubblico in un contesto autentico.

### **Requisiti tecnologici:**

Opzionale

### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

Può essere adattato a vari stili di comunicazione: gli studenti possono presentare in formato digitale, verbale, scritto o visivo.

## **Attività 2**

# **“GUARDA I TUOI PROGRESSI: IMPARARE DAL FEEDBACK”**

**Durata consigliata dell'attività: 40 minuti**

**Individuale/Gruppo: Entrambi**

### **Descrizione dell'attività**

#### **1. Introduzione – Una cosa che ho sentito (5 minuti)**

Richiesta:

“Scrivi un commento o un feedback che hai ricevuto dopo la tua presentazione”. Gli studenti si dividono in coppie.

Follow-up: "Era previsto? Sorprendente? Utile?"



#### **2. Attività – Il mio foglio di riflessione sul feedback (15 minuti)**

Distribuisci un foglio di lavoro con 3 semplici sezioni:

- Cosa è andato bene?
- Cosa potrei migliorare?
- Come sono cresciuto grazie a questa esperienza?

Gli studenti lo compilano in silenzio. Questo li aiuta a organizzare i pensieri prima della discussione.

#### **3. Condivisione tra pari – Chat sulla crescita (10 minuti)**

In gruppi di 3:

Ogni studente condivide un'idea tratta dal proprio foglio di lavoro.

I pari rispondono con:

"Sì, l'ho visto nella tua presentazione!" oppure "Questo era un tuo punto di forza!". Questo rafforza i progressi e il contributo di ogni studente.

#### **4. Riflessione di gruppo: cosa abbiamo imparato? (10 minuti)**

Il facilitatore guida la discussione:

"Quali tipi di feedback sono stati più utili?" "In che modo la tua presentazione ha mostrato una crescita personale o di gruppo?"

"Cosa continuerai a fare nel tuo prossimo progetto?" Annota i punti chiave sulla lavagna o su un documento condiviso.

#### **5. Attività di uscita – La mia nota di crescita (5 minuti)**

Gli studenti completano questa frase su un post-it o su un cartoncino:

"Un modo in cui sono cresciuto è \_\_\_\_, e lo userò in \_\_\_\_."

Esponilo su una parete, una lavagna o conservalo nel portfolio.

#### **Risultati:**

Gli studenti sono in grado di riflettere sul feedback ricevuto e di riconoscere i propri progressi e il proprio contributo.



#### **Ambientazione e materiali**

Ambiente: aula o spazio di gruppo con tavoli per la discussione

Materiali: foglio di lavoro di riflessione, penne, post-it o schede, proiettore o lavagna per spunti di discussione

#### **Approccio pedagogico utilizzato**

Questa attività utilizza un approccio di apprendimento basato sulle prestazioni e sull'esperienza. Gli studenti costruiscono, praticano e perfezionano attivamente presentazioni reali. Attraverso il feedback dei colleghi e la riflessione strutturata, sviluppano sicurezza, capacità comunicative e consapevolezza del pubblico in un contesto autentico.

#### **Requisiti tecnologici:**

Opzionali

#### **Adattabilità a partecipanti diversi:**

Può essere adattato a vari stili di comunicazione: gli studenti possono presentare in formato digitale, verbale, scritto o visivo.

#### **Conclusione dell'unità**

Al termine di questa unità, gli studenti saranno in grado di definire azioni o esperienze specifiche che li hanno aiutati a sviluppare sicurezza, collaborazione e comunicazione digitale durante il loro lavoro di campagna. Sapranno inoltre riflettere su come queste competenze si sono sviluppate e saranno capaci di utilizzare queste competenze in progetti futuri o nella comunicazione personale online.

Riflettere sul feedback ricevuto durante la presentazione della campagna li avrà aiutati ad individuare cosa hanno fatto bene, cosa hanno migliorato e su cosa possono continuare a lavorare. Attraverso semplici esercizi di scrittura, discussioni tra pari e riflessioni di gruppo, gli studenti avranno acquisito consapevolezza della propria crescita in termini di comunicazione, creatività e contributo al lavoro di squadra.




## CONCLUSIONE

Giunti alla fine di questa formazione sull'uso sano dei social media e delle campagne sui social media, fermiamoci a riflettere su ciò che abbiamo scoperto insieme.

Nelle ultime sessioni, hai esplorato non solo come i social media influenzano la tua vita quotidiana, ma anche come puoi influenzarli a tua volta. Hai capito che il benessere digitale non consiste solo nel ridurre il tempo trascorso davanti allo schermo, ma anche nel comprendere come il mondo online plasma i tuoi pensieri, le tue emozioni e i tuoi comportamenti, e nell'apprendere strategie per rimanere equilibrato e sicuro di te. Hai imparato a riconoscere le rappresentazioni online irrealistiche e hai scoperto che l'autostima si basa su molto più di semplici "Mi piace", filtri o follower.

Hai anche acquisito competenze che vanno oltre i social media: come ascoltare con empatia, comunicare con rispetto e opporsi a contenuti dannosi o all'esclusione. Queste sono competenze di vita che rafforzano le relazioni, migliorano il lavoro di squadra e ti aiutano a far sentire la tua voce in modo costruttivo, sia online che offline.




Un altro aspetto fondamentale del tuo percorso è stato lo sviluppo di una consapevolezza critica. Ora sai come mettere in discussione l'intento dei contenuti, identificare manipolazioni o disinformazione e verificare le fonti prima di condividerli. Così facendo, sei diventato più di un semplice utente dei media: sei diventato un cittadino digitale informato e responsabile.

E infine, attraverso il processo creativo di creazione di campagne, hai sperimentato il potere di usare i social media come strumento per un cambiamento positivo. Che si tratti di sensibilizzare sulla body positivity, promuovere la gentilezza online o incoraggiare il benessere digitale tra i tuoi coetanei, hai dimostrato che la tua generazione può condurre campagne autentiche, significative e di impatto.

Il vero valore di questa formazione non sta solo nelle attività che abbiamo svolto qui, ma in ciò che scegli di portare con te. Ogni volta che ti fermi prima di pubblicare, sostieni un amico che si sente sopraffatto online, sfidi uno stereotipo dannoso o lanci una campagna che incoraggia gli altri, stai plasmando una cultura digitale più sana.

Ricorda: il mondo digitale non è qualcosa di immutabile: si costruisce ogni giorno grazie alle scelte di milioni di persone. Le tue scelte contano. Non sei solo un utente dei social media: ne sei il creatore, il modello di riferimento e il futuro leader.



Al termine di questa formazione, mantieni un atteggiamento improntato a responsabilità, creatività ed empatia. Usa la tua voce, le tue competenze e le tue campagne per rendere i social media un luogo in cui prosperano rispetto, diversità e positività.

Il viaggio non finisce qui: continua con ogni clic, ogni post e ogni conversazione.

Siate curiosi, gentili e forti, sia online che dentro di voi.

Il progetto "PeerCo: Rafforzare gli studenti delle scuole secondarie contro le distorsioni causate dai social media attraverso la collaborazione" è cofinanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e i punti di vista espressi in questa pubblicazione sono esclusivamente quelli dei suoi autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o del Servizio Spagnolo per l'Internazionalizzazione dell'Istruzione (SEPIE). Né l'Unione Europea né l'ente erogatore possono esserne ritenuti responsabili.

(CC BY-SA): Sei libero di condividere, copiare e ridistribuire il materiale in qualsiasi mezzo o formato e di adattarlo, remixarlo, trasformarlo e basarti su di esso per qualsiasi scopo, anche commerciale. Il licenziante non può revocare tali diritti fintantoché tu rispetti i termini della licenza secondo le seguenti condizioni:

Attribuzione: è necessario attribuire la paternità appropriata, fornire un link alla licenza e indicare se sono state apportate modifiche. È possibile farlo in qualsiasi modo ragionevole, ma non in modo tale da suggerire che il licenziante approvi te o il tuo utilizzo.

Condividi allo stesso modo: se remixi, trasformi o sviluppi il materiale, devi distribuire il tuo contributo con la stessa licenza dell'originale.

Nessuna restrizione aggiuntiva: non è possibile applicare termini legali.



PEERCO:  
RAFFORZARE GLI STUDENTI DELLE SCUOLE  
SECONDARIE CONTRO LE DISTORSIONI  
CAUSATE DAI SOCIAL MEDIA ATTRAVERSO  
LA COLLABORAZIONE  
2026



Questo lavoro è concesso  
in licenza con licenza

Licenza Attribuzione-Non commerciale  
Condividi allo stesso modo 4.0



Co-funded by  
the European Union

2024-1-ES01-KA220-SCH-000244626