

Discussion starters:

- Leggere in classe gli *homework* della lezione 1
- Cos'è un *nickname*?
- Voi avete un *nickname*?
- In base a cosa avete scelto il vostro *nickname*?
- Dove usate il vostro *nickname*?
- Quale è il *nick* che usate? È sempre lo stesso o lo variate a seconda di dove vi trovate?
- Vi è mai capitato di *chattare* con qualcuno perché incuriositi dal suo *nickname*? Quale era questo *nick* e perché vi ha incuriosito?
- I *nickname* che ora vi leggerò, sono stati presi da una frequentata *chatroom* italiana: Skeggia85; 21Morto-a-galla; Barbapapà; DiavoloNero; Furore12; Nato_pigro; Mercedes; Miciona; BiondinaLove.
Che emozioni vi suscitano?

Video

1) I minori e le *chat* in internet

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=s2JMFxIKppU>

Keywords: minori *chat* internet polizia

Breve descrizione: In rete è possibile assumere molteplici identità. Fornire informazioni personali sul web a persone che non si conoscono può causare grandi problemi, specie se chi si trova dall'altra parte è un malintenzionato. Video realizzato dalla Polizia Postale e delle Comunicazioni.

Commento in classe. Spunti di riflessione:

- A te o ad un tuo amico/amica è mai successo di essere in una situazione simile? Tu cosa hai fatto? Qual'era il tuo stato d'animo in quei momenti? E loro cosa hanno fatto? Quale era il loro stato d'animo?
- Cosa prova ognuno di quei ragazzi nel video mentre parla con il malintenzionato? E cosa prova il malintenzionato che si finge amico di quei ragazzi?
- Che emozione ti suscita quell'adulto che si spaccia per un bambino e si conquista la sua fiducia?

Esercizi in classe:**1) I mimi 2**

Target:	Bambini di III IV e V elementare
Numero minimo di partecipanti:	Minimo: 3, Massimo: L'intera classe
Tempo di svolgimento:	Minimo 20', a seconda dai partecipanti.
Difficoltà:	Semplice
Occorrente:	2 adulti
Prerequisiti:	Conoscenza dei principali concetti di identità <i>online</i>
Obiettivo:	L'esercizio permette ai ragazzi di familiarizzare con le situazioni tipiche in cui possono venire a trovarsi durante la navigazione in rete e di acquisire una maggiore padronanza di esse.

SVOLGIMENTO

Scegliere alcuni volontari (max 5) che abbiano dimestichezza con i videogames e chiari i concetti di avatar e di identità trattati nelle lezioni.

Ad ognuno di essi chiedere di mimare un avatar che già possiede. Dopo aver terminato la rappresentazione, chiedere alla classe qual'è l'effetto che quell'avatar gli suscita, e porre loro domande sulla personalizzabilità e sulla falsificabilità della identità nel *Web*.

2) I tre cartelloni

Target:	Bambini di V elementare
Numero minimo di partecipanti:	minimo 6, massimo tutta la classe partecipante.
Tempo di svolgimento:	60'
Difficoltà:	Media
Occorrente:	1 Adulto, 3 cartelloni di cartone di dimensione 50x50 cm; pennarello rosso; due pacchetti di <i>post-it</i>
Prerequisiti:	
Obiettivo:	Lo scopo dell'esercizio è quello di aiutare i bambini a contestualizzare, all'interno di specifiche "aree", termini carichi di significato, ma ordinati con fatica dai loro processi di pensiero, ancora immaturi.
SVOLGIMENTO	
<p>In una discussione di gruppo, l'insegnante aiuterà i ragazzi di individuare tre macro aree che riguardino l'identità <i>online</i> (i.e. Il <i>nickname</i>; i dati personali; le <i>emoticon</i>) e segnarle sui tre cartelloni.</p> <p>Verrà quindi consegnato ad ogni ragazzo un <i>post-it</i> e verrà chiesto loro di scegliere una parola che rappresenti l'identità. A turno ogni ragazzo, attaccherà il <i>post-it</i> all'interno di uno dei tabelloni indicanti la macro area specifica di quella parola e motiverà la sua scelta.</p> <p>Quando tutti avranno attaccato il proprio <i>post-it</i>, verrà chiesto ai ragazzi cosa avrebbero cambiato e perché. Il docente dopo aver letto tutte le definizioni scritte dai bimbi, e l'area in cui esse sono state inserite, chiederà se qualcuno è in disaccordo e perché, faciliterà dunque e sosterrà, il dibattito in aula.</p>	