



Scheda laboratorio

## Giochiamo ai social network senza farci male

Laboratorio rivolto alle: scuole Primarie

Area tematica: Disciplina STEM e cittadinanza digitale

Codice laboratorio: **P-DS07**

Struttura di riferimento: Dipartimento di Informatica

Sede di svolgimento: in Ateneo

Numero classi ammesse: 16-20

Durata del laboratorio: 2 ore

Sessione di svolgimento: Primaveraile

Tipologia di disabilità ammesse: tutte (è richiesta la presenza dell'insegnante di sostegno, se previsto)

### Descrizione

Le attività laboratoriali realizzate nell'ambito del progetto Social4School si basano su un approccio innovativo, basato sulla ludicizzazione. L'obiettivo è quello di far sperimentare alle/i giovanissime/i le dinamiche tipiche della rete in un ambiente simulato e controllato (una sorta di "sandbox").

### Obiettivi e metodi

In aula informatica le/i partecipanti simuleranno una vera e propria sessione social, durante la quale possono postare frasi predefinite e mettere mi piace alle frasi delle/dei compagne/i o condividerle.

Grazie alla diffusione perpetrata dalle azioni di condivisione e like, esattamente come avviene nei veri social network, la visibilità dei post si propaga nella rete, raggiungendo potenzialmente tutti i partecipanti al gioco. Alla fine del gioco, l'insieme dei punteggi dei post sottoposti alle diverse azioni, concorrono al calcolo di un punteggio personale che misura il grado di consapevolezza della bambine e del bambino nei confronti della privacy che vengono comunicati ai partecipanti sotto forma di consigli personalizzati corredati da un badge con la posizione in classifica.

Segue una fase di discussione, in cui le/i partecipanti si confrontano insieme sull'esito della sessione di gioco, ripercorrendone la dinamica grazie alla reportistica interattiva che verrà proiettata.