

MEDIA EDUCATION avrà inizio tra il mese di settembre e ottobre 2023 ed avrà una durata di 72 ore, suddivise in 36 lezioni da 2 ore per 2 volte alla settimana in orario extrascolastico, comprese alcune ore in orario scolastico. Riguarderà tre gruppi da 20 studenti delle 4 e 5 classi delle scuole primarie e delle classi delle scuole secondarie di primo grado. Il corso terminerà nel mese di gennaio del 2024.

I Laboratori:

ALFABETIZZAZIONE DIGITALE avrà inizio il mese di febbraio 2024 ed avrà una durata di 72 ore, suddivise in 32 lezioni da 2 ore per 2 volte alla settimana in orario extrascolastico, comprese alcune ore in orario scolastico e riguarderà gli stessi tre gruppi da 20 studenti delle 4 e 5 classi delle scuole primarie e delle classi delle scuole secondarie di primo grado. Il corso terminerà nei mesi di maggio 2024.

INCONTRI: verranno inoltre realizzati tre convegni sulle tematiche del progetto all'interno delle scuole partner; dieci incontri con le famiglie da tenersi tra i mesi di settembre 2023 e maggio 2024; un workshop con gli insegnanti ed educatori.



L'Amministrazione comunale di Rende è da anni impegnata nel costruire un sistema omogeneo per offrire servizi più equi e appropriati nei confronti di bambini, dei ragazzi e delle famiglie. Ritiene quindi fondamentale intervenire, insieme all'UNICAL e alle scuole del territorio, per ottimizzare le potenzialità offerte dalla rete nel campo dello studio e allo stesso tempo rendere consapevoli ragazzi e famiglie dei rischi legati da un uso scorretto della stessa e incoraggiarli, viceversa, verso un utilizzo responsabile dei dispositivi in generale.

Progetto realizzato con il contributo del



**Dipartimento
per le politiche della famiglia**

Presidenza del Consiglio dei ministri



**Città di Rende
Provincia di Cosenza**

Educamediamoci è un progetto sviluppato dal Comune di Rende in collaborazione con l'UNICAL e gli Istituti Scolastici del territorio e finanziato dalla Presidenza del Consiglio dei Ministri - Dipartimento per le Politiche della Famiglia.



I nostri ragazzi sono spesso più competenti in ambito digitale rispetto a noi: per loro le nuove tecnologie digitali sono infatti un luogo familiare con cui hanno imparato a relazionarsi fin da piccoli. Come ogni tecnologia creata dall'uomo, la rete può avere effetti benefici di grande importanza, ma al tempo stesso può anche comportare rischi che è bene conoscere. Come spesso succede quello che può essere sbagliato è l'uso del mezzo, non il mezzo in sé. Per questo è importante incoraggiare i ragazzi verso un utilizzo responsabile di Internet e dei dispositivi in generale.

Progetto Educamediamoci

Come proteggiamo i nostri figli dai pericoli di internet



Il contesto: La rete internet ha una vastissima diffusione tra gli adolescenti, ma anche tra i bambini, ormai in contatto quotidiano e continuo con smartphone che permettono di connettersi ovunque ed in ogni situazione. Questi strumenti offrono grandi potenzialità anche nel campo dello studio, facilitando le ricerche, ma se non correttamente utilizzati possono rappresentare dei rischi nel percorso di crescita dei minori.



Identità: L'uso della rete può servire ai ragazzi per uscire dalla timidezza e dall'isolamento, così come per stabilire relazioni senza temere, ad esempio, pregiudizi legati al loro stile o aspetto fisico. Per coloro che si sentono isolati e depressi, Internet e smartphone possono fornire un aiuto per migliorare l'umore, sentirsi più autonomi e indipendenti, essere accettati dai coetanei e aumentare l'autostima. A fronte di questi effetti positivi la rete può essere utilizzata per discriminare, isolare e umiliare coloro che sono ritenuti diversi da noi.

Uso consapevole della rete

Apprendimento: I media digitali sollecitano la capacità del nostro cervello nel processare le informazioni, producendo una maggiore funzionalità dell'attenzione e della memoria. Tuttavia vi è il rischio che questa rapidità possa poi essere causa di maggiore superficialità nell'elaborare le informazioni e possa aumentare il rischio di perdere la concentrazione e di avere una capacità ridotta di tollerare le frustrazioni.

Socializzazione: Le nuove tecnologie di rete possono comportare una sovrapposizione tra "sfera pubblica" e "sfera privata": nei ragazzi la costruzione di una rete sociale ampia è un elemento prioritario, tanto che a volte può andare a scapito della riservatezza della propria vita privata, spesso esibita, con ripercussioni che vanno al di là della loro sfera di controllo. I nativi digitali costruiscono la propria identità anche tramite i nuovi media e spesso integrano la realtà dei rapporti in presenza con quella online. Questo fatto, se da un lato accresce la possibilità di contatti, dall'altro può comportare pericoli di adescamento.



Obiettivi e attività del progetto: Obiettivo metodologico è quello di integrare conoscenze e competenze. La prima parte del progetto è dedicata ad una indagine conoscitiva sull'uso dei media, per indentificare la dimensione dell'utilizzo degli stessi da parte dei ragazzi e la loro percezione dei rischi on line. Per l'analisi, l'equipe di ricerca dell'UNICAL impiegherà un questionario da distribuire direttamente agli studenti. L'indagine servirà ad indirizzare le strategie formative ed educative più consone a sensibilizzare minori ed adulti su vantaggi e rischi dell'uso delle nuove tecnologie mediatiche. Solo in seguito si passerà alla parte operativa attraverso i corsi di MEDIA EDUCATION, ovvero il processo che fornirà a docenti e discenti gli strumenti per una maggiore comprensione dei media e del proprio rapporto con i mezzi di comunicazione. Durante il corso verrà realizzato dagli studenti un VEDEMECUM con i consigli alle famiglie sull'uso appropriato dei media e sui pericoli del web. Solo dopo avere acquisito determinate conoscenze si passerà a mettere in



pratica le competenze attraverso il percorso di ALFABETIZZAZIONE DIGITALE, con l'implementazione dei laboratori per la realizzazione di un SITO INTERNET specifico sui temi oggetto del progetto e di un VIDEOGIOCO per accrescere una maggiore consapevolezza nei ragazzi del proprio rapporto con lo stesso, approfondire la conoscenza di insegnanti e genitori del mondo dei video giochi, sviluppare nei ragazzi un pensiero

creativo-progettuale, I laboratori formativi ed empirici verranno affiancati da incontri informativi e formativi sulle tematiche del progetto tra educatori, formatori e le famiglie dei ragazzi, confronti con esperti della Polizia Postale, docenti universitari, psicologi e sociologi. In tal modo si potrà creare una sinergia operativa tra le agenzie educative e creare consapevolezza nell'uso della rete e degli accessori da parte di tutte le parti coinvolte.