

TEMA

Social4School: la rete è un gioco

Ruggero G. Pensa^a, Antonella Torasso^b^a Ricercatore in Informatica, Università di Torino^b Insegnante di scuola primaria, I.C. "A. Dasso", Chivasso (TO)ruggero.pensa@unito.it, torasso.antonella@gmail.com**keywords:** *cittadinanza digitale, privacy, social media, uso consapevole del web*

Nell'affrontare il tema dell'educazione digitale, una delle sfide principali è sicuramente la formazione al corretto utilizzo dei social media, argomento cardine della cosiddetta *cittadinanza digitale*. In questo articolo, intendiamo presentare un'esperienza didattica realizzata in diverse scuole primarie del Piemonte con lo scopo di far conoscere ai bambini di quarta e quinta elementare le problematiche relative alla privacy online.

Privacy e nativi digitali

I social network rappresentano una delle principali sorgenti di traffico in Internet. Si stima che quasi due miliardi e mezzo di persone nel mondo siano iscritte ad almeno uno dei social media più diffusi (la soglia dei due miliardi di utenti è stata superata da Facebook nel mese di Giugno del 2017). A fronte di questi numeri, non si possono trascurare i pericoli derivanti da una diffusione sempre più globale e inconsapevole dei propri dati personali, sensibili e meno sensibili. Se da un lato molti utenti sono informati dei rischi relativi alla rivelazione di fatti personali molto privati (eventi particolari della vita, preferenze sessuali, malattie, idee politiche, ecc.), dall'altro la consapevolezza di esporsi a violazioni della propria privacy ogni volta che si svelano fatti apparentemente poco sensibili è ancora scarsamente diffusa, soprattutto tra i cosiddetti *nativi digitali*, e sono sempre più frequenti fenomeni di *cyberstalking* e cyberbullismo che vedono coinvolti minorenni.

In effetti, la presenza di adolescenti e ragazzi su Facebook è massiva: in Italia, quasi due milioni di iscritti hanno tra i 13 e i 18 anni (fonte: [Osservatorio Facebook](#)).

Un'indagine condotta nel 2015 dall'istituto IPSOS per Save the Children ha evidenziato come i giovanissimi dai 12 ai 17 anni siano sempre connessi: usano Facebook, WhatsApp, Instagram e Twitter, conoscono abbastanza bene le regole che governano la privacy in Rete, ma non se ne preoccupano più di tanto. Vivono relazioni virtuali nei gruppi di conversazione sulle applicazioni di messaggistica dei loro smartphone, spesso anche con persone che non conoscono direttamente, uno su cinque invia messaggi, video o foto con riferimenti sessuali a gruppi dove non conosce tutti i partecipanti e uno su tre si dà appuntamento con qualcuno conosciuto solo attraverso questi gruppi. Il problema principale appare quindi la scarsa percezione che i giovanissimi hanno della propria privacy online e la conseguente scarsa consapevolezza del grado di diffusione che i propri pensieri, fatti e azioni possono raggiungere quando si è interconnessi con il mondo.

Questi numeri sono favoriti dalla diffusione sempre più capillare, quanto inarrestabile, degli smartphone tra i giovanissimi. Lo stesso rapporto IPSOS evidenzia come gli adolescenti italiani siano precoci utilizzatori di dispositivi mobili: l'età media nella quale ricevono il primo smartphone è 12 anni e mezzo e imparano ad utilizzarlo soprattutto da soli. Dalle discussioni con diversi docenti di scuola primaria, però, è emerso che metà dei loro alunni lo ricevono già intorno ai dieci anni, come regalo per la prima comunione. Alcuni, addirittura, iniziano ad usare quello dei genitori in tenera età accedendo agli account social di questi ultimi, che sono purtroppo spesso impreparati nell'affrontare il tema dell'educazione all'utilizzo di questi nuovi strumenti di comunicazione.

Con queste premesse, alla fine del 2015, grazie ad un finanziamento della [Fondazione CRT](#), è partito un progetto dell'Università degli Studi di Torino per il miglioramento della percezione e della consapevolezza della propria e altrui privacy nel web, in particolare nelle reti sociali online. Una delle azioni del progetto prevedeva la realizzazione di un simulatore di social network da utilizzare nelle aule informatiche per far scoprire ai bambini delle scuole elementari l'importanza del rispetto della privacy nel web.

L'applicazione web Social4School

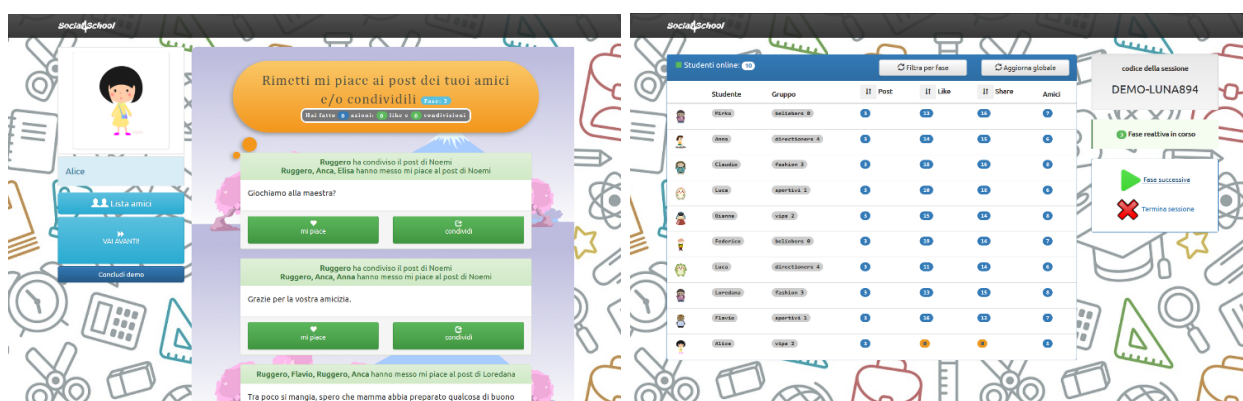


Figura 1 Interfaccia di Social4School lato studente (a sinistra) e docente (a destra)

Grazie alla collaborazione di due studenti del corso di studi triennale in Informatica e di un assegnista di ricerca, in poco meno di tre mesi è stata sviluppata l'applicazione web Social4School (<http://www.social4school.eu>). Di cosa si tratta? Social4School non è altro che un simulatore di social network pensato per essere utilizzato in un'aula

informatica equipaggiata di PC desktop o con l'ausilio di tablet. I bambini hanno la possibilità di creare un profilo con un nome ed un avatar personalizzati e di partecipare ad una vera e propria sessione *social*, durante la quale possono postare frasi predefinite e mettere mi piace alle frasi dei compagni o condividerle. Ogni bambino è connesso ad altri bambini da una relazione di reciproca amicizia, e le connessioni, generate casualmente, sono tali per cui nessuno ha l'immediata visibilità di ogni altro partecipante. Questo aspetto è cruciale per la buona riuscita del gioco. Infatti, ogni azione (pubblicazione, condivisione o *like* di un post) è visibile unicamente ai propri amici. Ma 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.

Ogni frase postata o condivisa ha un suo punteggio prestabilito in base al suo grado di sensibilità nei confronti della privacy di chi la posta o di persone citate nella frase stessa (famigliari, amici, maestri, ad esempio).

Così, frasi come

"La pizza e le patatine sono i cibi che amo!"

oppure

"Giochiamo agli archeologi?"

non violano la privacy di nessuno, mentre frasi come

"Che bello! La maestra Pina abita proprio nel mio palazzo, in via Milano n°77."

oppure

"Non vedo l'ora che siano le 17.30 per incontrare Luca e Massimo a nuoto!"

sono potenzialmente pericolose poiché forniscono informazioni private su sé stessi, i propri famigliari o gli amici.

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 del bambino nei confronti della privacy e vengono comunicati ai partecipanti sotto forma di consigli personalizzati corredati da un *badge* con la posizione in classifica (per i primi tre classificati).

Ciò che rende l'applicazione particolarmente adatta all'utilizzo in un'aula informatica è anche la disponibilità di un cruscotto di controllo per il docente. Tale funzionalità, accessibile unicamente da utenti accreditati, permette il controllo totale di ciò che avviene in aula, dalla creazione della nuova sessione di gioco alla visualizzazione delle azioni compiute in tempo reale dai partecipanti, fino alla visualizzazione delle statistiche finali di gioco. Quest'ultima funzione è particolarmente utile per rispondere alle curiosità dei bambini. I bambini che non si trovano nelle prime posizioni, infatti, desiderano capire in che modo il gioco ha assegnato i punteggi e il perché frasi diverse hanno punteggi diversi.

L'insegnante ha così uno strumento completo che può essere usato in diversi modi, in classi che vanno da un minimo di sei studenti ad un massimo indefinito e che può essere di stimolo per discussioni più profonde sul significato stesso di privacy nel web.

La sperimentazione

Una prima sperimentazione ristretta in alcune classi quarte e quinte dell'Istituto Comprensivo "Dasso" di Chivasso è avvenuta già nella primavera del 2016. I risultati hanno evidenziato le potenzialità dell'approccio partecipativo e dell'applicazione web, ma una sperimentazione più allargata si è resa necessaria al fine di far emergere in maniera scientificamente inoppugnabile i suoi vantaggi e limitazioni.

A tale scopo, ci si è avvalsi di alcuni eventi organizzati nella città di Torino per promuovere la nostra iniziativa educativa. Social4School è stato presentato al Festival dell'Educazione e al workshop Teachers for Teachers attirando l'interesse di numerosi insegnanti. In totale, quattro scuole piemontesi hanno aderito alla sperimentazione: due a Torino (I.C. Padre Gemelli e I.C. Murialdo-Vivaldi) una a Chivasso (I.C. "Dasso") e una in provincia di Cuneo (I.C. Centallo-Villafalletto). La sperimentazione ha interessato in tutto circa 450 bambini di 22 classi di quarta e quinta elementare e più di 25 insegnanti.

Nel periodo autunnale e invernale sono stati attivati gli accordi tra le scuole e il Dipartimento di Informatica, sono state distribuite le informative per la privacy e sono stati raccolti i moduli del consenso informato firmati dai genitori dei bambini coinvolti nella sperimentazione. Abbiamo infatti dato grande importanza al rispetto della normativa sulla privacy, potendoci avvalere della competenza e della disponibilità dello staff legale dell'Università di Torino.



Figura 2 Un momento dell'attività in aula con Social4School

Per la sperimentazione sono state previste tre attività. Nella prima attività, i bambini hanno partecipato ad una sessione di gioco senza conoscerne gli obiettivi. I pochi che non erano ancora entrati in contatto con il mondo dei social, in questa fase, hanno familiarizzato con i suoi concetti principali: il profilo, la *timeline*, gli amici, il significato

di postare, di condividere e di mettere *mi piace*. I bambini sono stati lasciati liberi di interagire tra loro e, al termine, hanno ricevuto la propria posizione in graduatoria e delle raccomandazioni sull'utilizzo corretto dei social. I bambini sono stati invitati ad annotare di volta in volta, su un foglio di quaderno, il nome dei compagni le cui azioni diventavano visibili. Queste informazioni sono state utilizzate nella successiva attività, svolta in aula unicamente con i propri docenti, in cui i bambini si sono confrontati, in maniera propositiva e partecipativa, sull'esito della prima sessione di gioco, ripercorrendone la dinamica grazie alla funzionalità apposita dell'applicazione web Social4School e alle annotazioni prese in aula informatica. Hanno interagito fra loro per capire le motivazioni che stavano dietro al proprio punteggio e, sotto la guida dell'insegnante, hanno compreso meglio i concetti di diffusione delle informazioni e di privacy. Infine, nella terza attività, i bambini si sono ritrovati nuovamente in aula informatica per un'ultima sessione di gioco il cui scopo, stavolta, era noto a tutti.

Tutto il percorso è stato presentato alle famiglie per permettere loro di continuare il lavoro anche a casa, poiché riteniamo che il ruolo dei genitori sia fondamentale per migliorare la consapevolezza nell'uso dei media. In questi due anni di esperienza con Social4School, infatti, è stata segnalata più volte dagli stessi docenti la necessità di coinvolgere i genitori nel processo educativo. Tale pratica, sebbene di difficile attuazione, è emersa come indispensabile soprattutto perché, quasi sempre, il primo contatto dei bimbi con i social media avviene attraverso i dispositivi (smartphone e tablet) dei genitori che, però, sono spesso impreparati ad affrontare l'educazione digitale dei propri figli, proprio per la scarsa diffusione della cultura digitale nel nostro Paese.

Per misurare l'avvenuta acquisizione delle competenze, abbiamo utilizzato due strumenti: i punteggi calcolati all'interno del gioco dopo la prima e la terza attività e un semplice questionario. Il questionario non è stato somministrato a tutti i bambini nello stesso momento. Sono stati definiti due gruppi di classi: un gruppo di classi sperimentali e un gruppo di classi controllo. Alle classi controllo, il questionario è stato somministrato alla fine della prima attività in aula. Alle classi sperimentali, il questionario è stato somministrato alla fine dell'ultima attività.

Tutti i dati così ottenuti, sono stati analizzati in forma completamente anonima ed aggregata e hanno evidenziato l'efficacia del nostro metodo, anche ben al di là delle nostre aspettative.

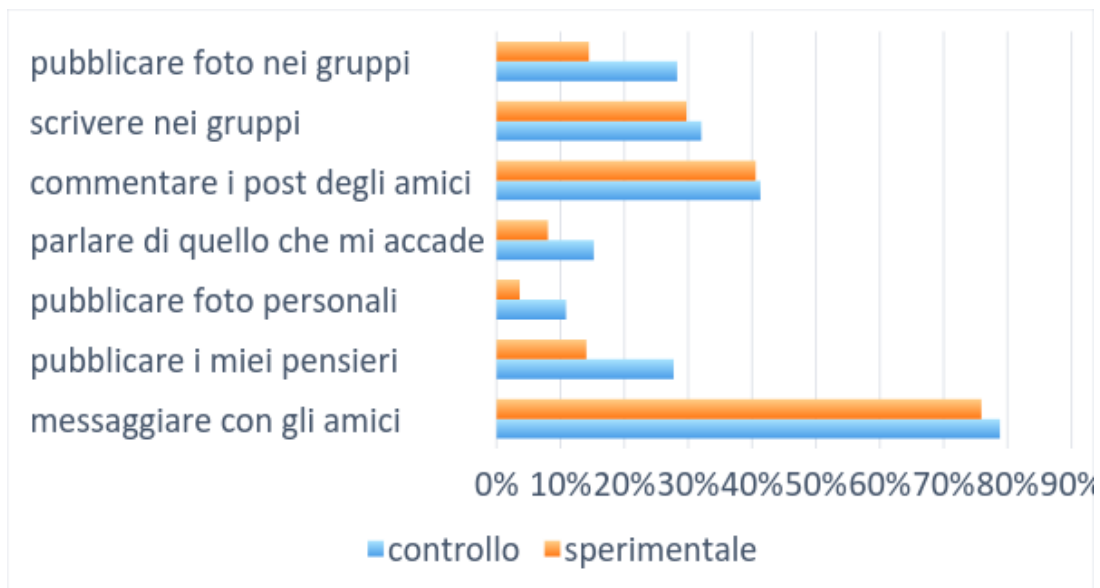


Figura 3 Risposte alla domanda "Immagina di essere iscritto ad un social network, per che cosa lo useresti?"

Se, infatti, l'aumento dei punteggi medi del gioco (peraltro statisticamente significativo secondo i nostri test) tra la prima e la terza attività della sperimentazione erano prevedibili, sicuramente non lo erano le risposte ai nostri questionari. Fin dalla prima domanda (Figura 3) si nota come i bambini che hanno risposto al questionario al termine delle tre attività (classi sperimentali) optano in misura minore per gli usi meno sicuri degli strumenti di social networking.

Ancora più netto è il divario tra le classi sperimentali e le classi controllo nella risposta alla seconda domanda ("Pubblicheresti la foto appena scattata durante una gita con i tuoi genitori?"). In questo caso le proporzioni tra chi adotterebbe un comportamento rispettoso della privacy e chi invece la metterebbe a rischio si invertono in maniera chiara: la maggior parte (54,35%) dei bambini delle classi controllo pubblicherebbe una foto potenzialmente rischiosa. La percentuale scende però al 21,29% nelle classi sperimentali.

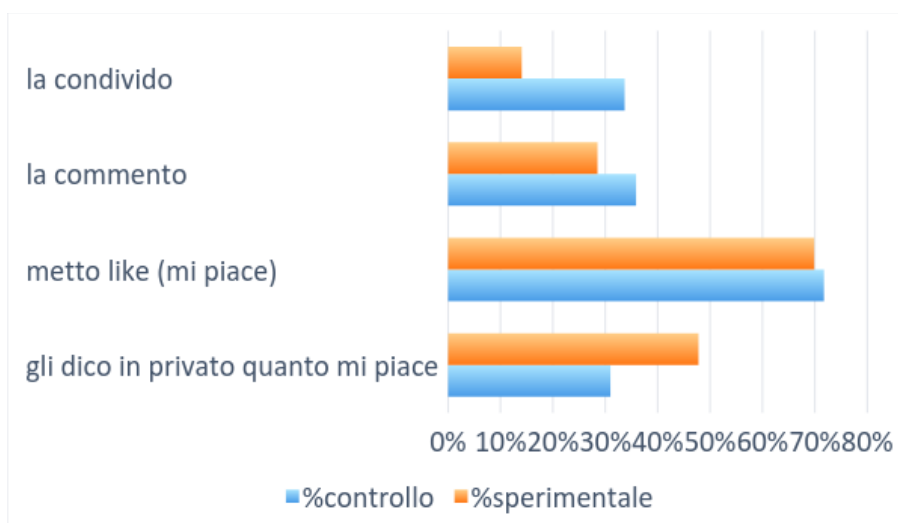


Figura 4 Risposte alla domanda "Un tuo amico pubblica una foto scattata in vacanza che ti piace tanto. Cosa fai?"

Infine, anche le risposte alla terza domanda (Figura 4) denotano un comportamento molto più attento alla privacy altrui da parte di coloro che hanno risposto alla domanda al termine delle tre attività previste dalla sperimentazione.

Conclusioni

I risultati, più che incoraggianti, fanno emergere l'importanza di un approccio partecipativo e interattivo per affrontare in maniera efficace il problema dell'educazione alla cittadinanza digitale e, in particolare, all'uso dei social nel rispetto della propria e altrui privacy. Quello che non emerge dai numeri, ma che possiamo testimoniare, è il grado di coinvolgimento dei bambini che hanno partecipato all'esperienza. Seppur con ovvie sfumature diverse, le classi hanno mostrato interesse e curiosità per il gioco e per le tematiche da esso affrontate. I bambini hanno apprezzato gli aspetti ludici dell'applicazione e si sono divertiti interagendo tra loro. La presenza della figura dell'insegnante è indispensabile per condurre l'attività e indirizzarla verso gli obiettivi prefissati. Pertanto, come è emerso anche da un questionario che abbiamo sottoposto all'attenzione dei docenti che hanno partecipato all'attività, la formazione degli insegnanti è fondamentale per affrontare la tematica con la giusta competenza e preparazione.

Bisogna dire che alcune scuole si sono attrezzate da tempo per affrontare la tematica del corretto utilizzo dei social e degli strumenti offerti dal web in generale, spesso in collaborazione con la Polizia postale e delle comunicazioni o con aziende esperte in sicurezza. Tali attività, tuttavia sono condotte spesso in maniera tradizionale, mentre la nostra proposta offre la possibilità ad alunni e docenti di sperimentare in pratica come avviene la diffusione di informazioni in un *social* e la conseguente necessità di valutare con estrema attenzione tutte le azioni che si svolgono in rete.

L'applicazione Social4School è disponibile a tutti e le scuole interessate possono informarsi attraverso l'apposito modulo di contatti del sito web <http://www.social4school.eu>.