Call2Nature

WP4 Attività connesse

Sii gentile online

NUMERO DI RIFERIMENTO DEL PROGETTO:
2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

L'idea delle attività connesse è quella di integrare i moduli sviluppati, nonché di rispecchiare il manuale del WP3 per fornire ai formatori e ai giovani materiale per abbracciare il mondo digitale come strumento utile nel mondo fisico.

Queste "attività" possono essere un adattamento del WP3 al mondo digitale e riflettere sul modo in cui il mondo non virtuale possa conoscere meglio quello digitale come metodo per promuovere la natura e cambiare i nostri atteggiamenti.

Area di competenza	Il networker verde		
Argomento	*Sii gentile online*		
Competenze trasversali	☐ GRUPPO DI LAVORO ☐ PENSIERO CRITICO ☐ RACCOLTA FONDI	☐ EMPATIA E RISPETTO ☐ BIODIVERSITA' ☐ OBIETTIVI DI SVILUPPO SOSTENIBILE	☐ SPIRITO DI INIZIATIVA ☐ LEADERSHIP ☐ INNOVAZIONE
Nome dell'attività	***Intervento degli astanti nelle sezioni dei commenti sui social media***		
Risultati dell'apprendimento	Questo esercizio mira ad aumentare la consapevolezza sulla gentilezza online e sull'intervento degli astanti analizzando e rispondendo ai commenti negativi nelle sezioni dei commenti dei social media.		
Metodologie usate	• **Dialogo e discussione** • **Apprendimento tra pari**		

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Descrizione	**1. Introduzione (15 minuti):** • Inizia l'esercizio discutendo dell'importanza della gentilezza e delle interazioni positive online. • Spiegare il concetto di intervento degli spettatori e la sua rilevanza nella lotta alla negatività online. • Fornire esempi di commenti negativi che gli studenti potrebbero incontrare nelle sezioni dei commenti sui social media. **2. Analisi dei commenti negativi (30 minuti):** • Dividere gli studenti in piccoli gruppi. • Chiedi a ciascun gruppo di esplorare diverse piattaforme di social media e di trovare esempi di commenti negativi nelle sezioni dei commenti. • Incoraggia gli studenti ad analizzare il tono, il contenuto e il potenziale impatto dei commenti negativi che trovano. • Chiedi agli studenti di considerare i punti di vista delle persone coinvolte, nonché della più ampia comunità online. **3. Strategie di intervento degli astanti (20 minuti):** • Riunisci i gruppi e discuti in plenum i commenti negativi che sono stati trovati. • Introdurre varie strategie per l'intervento degli astanti, come ad esempio: • Intervento diretto: rispondere direttamente al commento negativo con gentilezza o feedback costruttivo. • Intervento indiretto: apprezzare o supportare commenti positivi, amplificando così le voci positive. • Segnalazione o segnalazione: attirare l'attenzione su commenti dannosi ai moderatori della piattaforma. • Discutere i potenziali benefici e rischi di ciascuna strategia di intervento. **(OPZIONALE) 4. Gioco di ruolo: scenario (30 minuti):** • Assegna a ciascun gruppo un diverso scenario di commenti negativi da interpretare.

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

	• Fornire tempo ai gruppi per preparare le loro risposte in base alle strategie di intervento degli astanti discusse. • Incoraggiare la creatività e sottolineare l'importanza di una comunicazione empatica e rispettosa. **(OPZIONALE) 5. Gioco di ruolo e riflessione (30 minuti):** • Chiedi a ciascun gruppo di eseguire i propri scenari di gioco di ruolo per la classe. • Dopo ogni gioco di ruolo, facilitare una breve discussione sull'efficacia della strategia di intervento utilizzata e sulle eventuali sfide incontrate. • Incoraggia gli studenti a riflettere su ciò che hanno imparato dall'esercizio di gioco di ruolo e su come possono utilizzare le strategie di intervento degli astanti nelle situazioni di vita reale. **6. Piano d'azione (15 minuti):** • Concludi l'esercizio chiedendo agli studenti di sviluppare un piano d'azione per promuovere la gentilezza e le interazioni positive online. • Incoraggia gli studenti a stabilire obiettivi personali per praticare l'intervento degli astanti nelle loro interazioni online. • Discutere i modi per sostenersi a vicenda nella creazione di una comunità online più positiva.
Materiali obbligatori	• Accesso alle piattaforme di social media (ad esempio Facebook, Twitter, Instagram, Youtube, Tiktok) • Proiettore o schermo per visualizzare i commenti sui social media (opzionale) • Carta e penne per prendere appunti)

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Attività di valutazione / riflessione	Incoraggia gli studenti a riflettere sull'impatto delle loro azioni online e sull'importanza di promuovere la gentilezza e l'empatia negli ambienti digitali. Fornire opportunità agli studenti di condividere le loro riflessioni su ciò che hanno imparato dall'esercizio e su come intendono applicarlo nelle loro interazioni online future.
Risorse utili (non obbligatorio)	

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Call2Nature

NUMERO DI RIFERIMENTO DEL PROGETTO: 2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032

Un progetto implementato da:

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.