

# Premessa

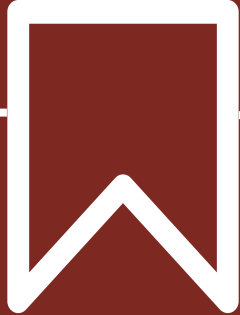
Il SuperQuiz sui Social è un'attività di **promozione della cultura digitale**, adatta a gruppi di ragazzi che vanno dalla prima alla terza media (**età indicativa 11-14 anni**).

Questo strumento punta su una struttura gamificata per perseguire i propri obiettivi, con l'idea di insegnare giocando cosa sono i social media, come si compongono e come funzionano.

Ai fini di apprendimento, è fondamentale che i ragazzi siano ben ingaggiati e che essi si divertano.

Il gioco può essere giocato sia 1vs1, che a piccoli gruppi.



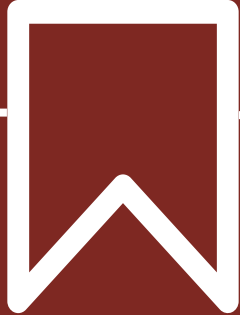


# Obiettivi

Esso si configura come il classico Quiz, con tematiche legate al tema del social media e persegue due principali obiettivi:

- **Livellare le competenze sui social media**, che nelle classi elementare spesso non sono equamente distribuite (abbiamo bambini esperti e bambini che non hanno social media);
- **Fornire conoscenze tecniche e critiche rispetto ai social media**. Molto spesso i ragazzi usufruiscono dei social media senza aver mai effettivamente compreso come funzionano e come sono costruiti, le potenzialità ed i rischi ad essi legati.
- **Porre le basi per un intervento di Social Media Education**, fondato su conoscenze condivise e strutturate.





# Il gioco

Si chiede al gruppo classe di formare dei piccoli gruppi (se numerosi) e di dare un nome al gruppo.

Si specifica che il Quiz è a punti e che ci sarà una squadra che vincerà.

Ogni risposta corretta vale due punti, che vengono conteggiati.

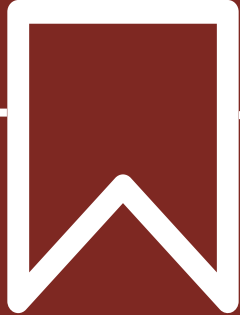
Dopo ogni domanda si aggiorna la classifica, in modo che sia visibile a tutti i partecipanti.

Questi aspetti vogliono aumentare il livello di Gamification, consentendo un maggior coinvolgimento dei bambini.

Chi totalizza più punti dopo 20 domande vince.

L'ultima domanda è riassuntiva, per ricapitolare le risposte corrette e non concede punti.

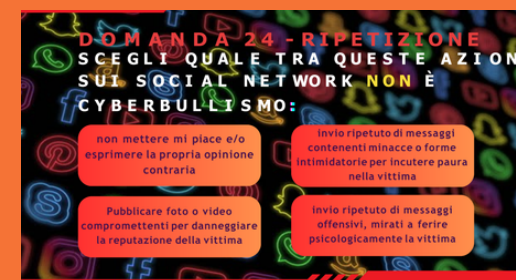
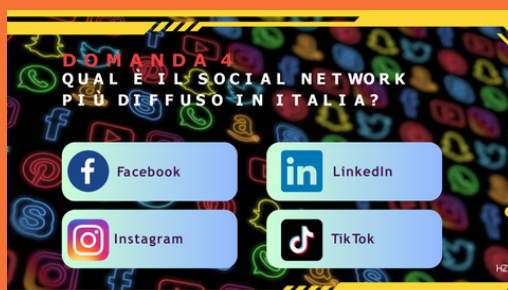


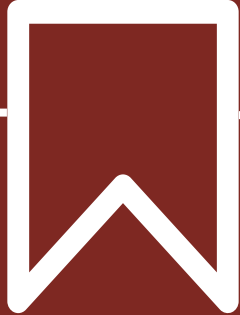


# Le domande

Ci sono tre tipi di domande, tutte finalizzate all'apprendimento dei contenuti presentati:

- **Domande classiche**, atte ad introdurre un tema;
- **Domande di associazione**, in cui si usa un'immagine e i ragazzi devono collegare la risposta corrispondente.
- **Domande rosse o ripetute**, utili a consolidare i concetti più importanti e a effettuare delle verifiche di apprendimento.





# La conduzione

Dopo aver lanciato la domanda, si chiede ai vari gruppi di scrivere la propria risposta su un foglio.

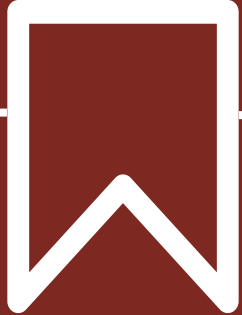
Le risposte vengono poi consegnate al formatore.

Questo evita dei cambi di risposta o delle accuse di non essere parziali o obiettivi, al fine di contenere quei bambini che faticano in contesti competitivi.

Dopo aver raccolto tutte le risposte, **si fornisce la risposta corretta e si spiega il perché.**

La spiegazione è fondamentale per produrre l'apprendimento; non basta dunque semplicemente fornire la risposta corretta.





# Esempio

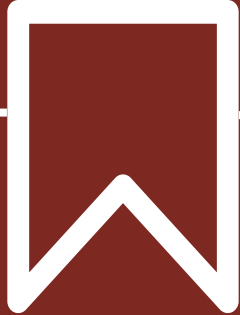
Questa è una domanda classica. I ragazzi devono individuare la risposta corretta (in questo caso Facebook), dopodichè si illustrano le varie statistiche relative alla domanda.

**DOMANDA 4**  
QUAL È IL SOCIAL NETWORK  
PIÙ DIFFUSO IN ITALIA?

- Facebook
- LinkedIn
- Instagram
- TikTok

HZ





# Esempio

Questa è una domanda di associazione. I ragazzi devono nominare collegare le icone alle corrispondenti risposte.

**DOMANDA 12**  
ASSOCIA AD OGNI FASCIA  
GENERAZIONALE IL PROPRIO  
SOCIAL PREFERITO:

Boomers

Millenials

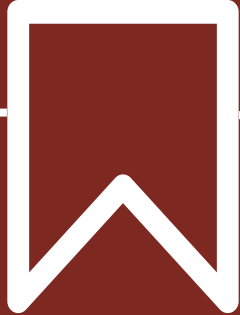
Generazione Z

Generazione Alpha

HZ











# Esempio

Questa è la slide con le risposte corrette. Alla domanda seguono infatti sempre la spiegazione delle risposte e definizione della terminologia utilizzata.

I gruppi che avranno fornito la risposta corretta otterranno due punti e si passerà poi alla domanda seguente.

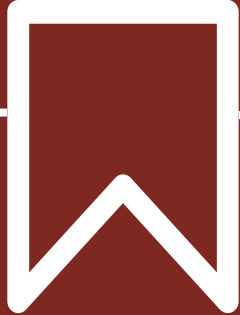
**RISPOSTA 12**

 Boomers (1965-1980)	 Generazione Alpha (2010-)
 Millenials (1981-1996)	 Generazione Z (1997-2012)

HZ







# Esempio

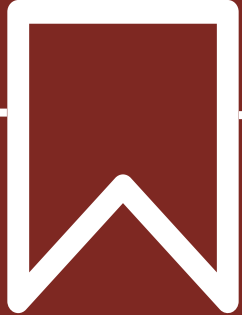
Questa è una domanda ripetuta. I ragazzi dovranno ricordare o dedurre la risposta corretta (già vista) e fornirla. Il formatore dovrà solo verificarne l'apprendimento.

**DOMANDA 24 - RIPETIZIONE**  
**SCEGLI QUALE TRA QUESTE AZIONI**  
**SUI SOCIAL NETWORK NON È**  
**CYBERBULLISMO:**

- non mettere mi piace e/o esprimere la propria opinione contraria
- invio ripetuto di messaggi contenenti minacce o forme intimidatorie per incutere paura nella vittima
- Publicare foto o video compromettenti per danneggiare la reputazione della vittima
- invio ripetuto di messaggi offensivi, mirati a ferire psicologicamente la vittima

HZ





# Conclusione

Questa è la domanda conclusiva. Essa non viene inglobata nel punteggio, ma è utile a ripassare tutti i contenuti presentati. La si pone a tutti i gruppi e si accolgono le risposte.

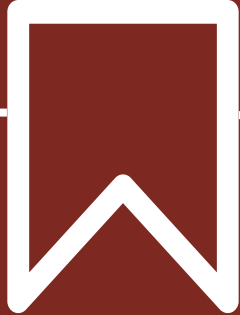
**DOMANDA 29**

**QUALI SONO I PRINCIPALI VANTAGGI E SVANTAGGI DEI SOCIAL MEDIA PER LA NOSTRA SOCIETA' ?**

**VANTAGGI**                      **SVANTAGGI**

HZ





# Riassunto

Categoria: **Attività sul Digitale**

Età consigliata: **11-14 anni**

Tempo stimato: **45 minuti**

Obiettivo: **Social Media Education**

