



Popotus ci aiuta a riflettere sulla tecnologia



ESERCIZIO N° 1

Cosa ti piace di più?

Tutti noi usiamo i dispositivi digitali e consumiamo prodotti medial: trasmissioni radiofoniche (che magari ascoltiamo con i nonni), programmi tv, videogiochi, serie che vediamo online, podcast, video che guardiamo su YouTube, fumetti e manga, app che usiamo sullo smartphone dei nostri genitori (o sul nostro). Gli esempi possono essere molti.

Prova a riflettere sui tuoi consumi. Cosa ti piace di più e perché?

.....
.....
.....
.....
.....
.....



ESERCIZIO N° 2

Realizziamo una mappa

Trasformatevi in professionisti delle mappe e ricostruite la mappa della vostra casa, indicando per ogni stanza quali sono i dispositivi digitali che di solito sono presenti in quello spazio.

Non è una gara, non vince chi ne ha di più!

Porta la tua mappa in classe e condividerla con i tuoi compagni e con l'insegnante.

Ci sono degli elementi comuni? Ci sono differenze? Dove sono i dispositivi oggi?

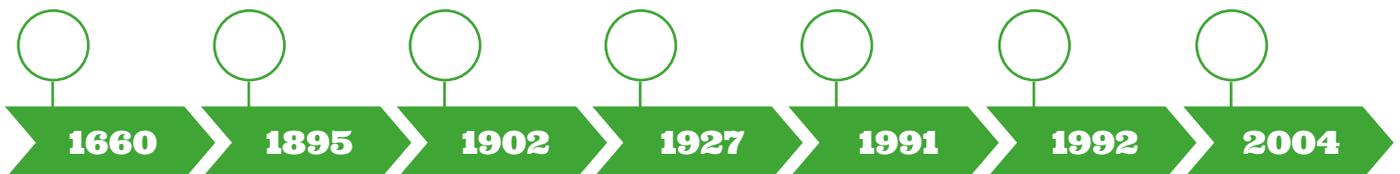
Comincia dal disegnare, vista dall'alto, la tua camera e poi allarga al resto dell'appartamento (salotti, cucina, camera dei genitori, etc...)



ESERCIZIO N° 3

Prima e dopo: una linea del tempo

Prova ad associare le immagini alla loro comparsa, per riflettere sulla storia dei media e dei dispositivi. Forse non lo sai, ma non sono sempre esistiti. Alcuni sono recenti e altri sono molto vecchi, sono entrati nelle nostre case nel corso del tempo.



1660: Nasce il primo quotidiano; Leipzigiger Zeitung, a Lipsia in Germania. 1895: Prima proiezione pubblica dei fratelli Auguste e Louis Lumière con il loro cinematografo al Salon Indien du Grand Café a Parigi. 1902: prima trasmissione radio attraverso l'Oceano Atlantico. 1927: Nasce la televisione elettronica dell'inventore statunitense Philo Farnsworth nel proprio laboratorio di San Francisco. 1991: Nasce il primo sito web. Si chiamava Cern.ch divulgava un documento con le istruzioni per creare autonomamente i propri siti sulla piattaforma world wide web. 1992: Nasce il primo smartphone progettato da IBM. Si chiama Simon ed è commercializzato da BellSouth un anno dopo. Gli Iphone nascono nel 2007. 2004: Nasce Facebook, il primo social media, negli Stati Uniti a Cambridge in Massachusetts.



ESERCIZIO N° 4 La ruota della fortuna

Provate a immaginare, da soli o in gruppo, delle domande sui media digitali. Ad esempio: qual è l'età minima per avere WhatsApp? Come funziona YouTube? Chi sono i tiktokers?

Puoi usare le tue conoscenze o porre domande che sono per te senza risposta. (in questo caso dovrai farti aiutare dalla classe per trovare le risposte).

Condividi le domande con i compagni e l'insegnante per realizzare una ruota della fortuna su carta

Basta un cerchio di cartone e un fermacampione, oppure potete realizzarla online con la app Wordwall. Qui un esempio <https://wordwall.net/it/resource/6688297/come-giochiamo>.



Potete sfidarvi o sfidare i vostri genitori e amici. Quante risposte conoscono?



ESERCIZIO N° 5

Ora è arrivato il momento di riconoscere le affermazioni vere o false.

Un aiuto: due sono vere e due false.

Vero o Falso?

1 Se ricevo un'immagine via WhatsApp, posso inoltrarla a chiunque, non ci sono mai delle regole che lo vietano.

2 Per aprire un account su YouTube, per la legge italiana bisogna avere almeno 13 anni.

3 Un influencer che sponsorizza un prodotto potrebbe essere stato pagato per questa pubblicità.

4 Se una notizia appare su Google, è sicuramente vera.



Esercizio N°5- 1- F - 2- V - 3- V - 4- F



ESERCIZIO N° 6

Oltre le generazioni

L'educazione digitale si propone di sviluppare un pensiero critico rispetto a quello che vedono in tv e online, a quello che leggono sui quotidiani su carta e online (incluso Popotus!). Spesso infatti



diamo per scontato che se qualcosa trova spazio sui media significa che sia vero. E questo non è qualcosa che riguarda solo i più giovani ma che colpisce anche gli adulti. **Insieme ai tuoi compagni, ai tuoi genitori e anche ad altri parenti, come i nonni, scegli un media e prova a metterlo in discussione, commentando insieme quello che leggi o vedi. Una volta in classe condividi la tua esperienza critica con i compagni.**
