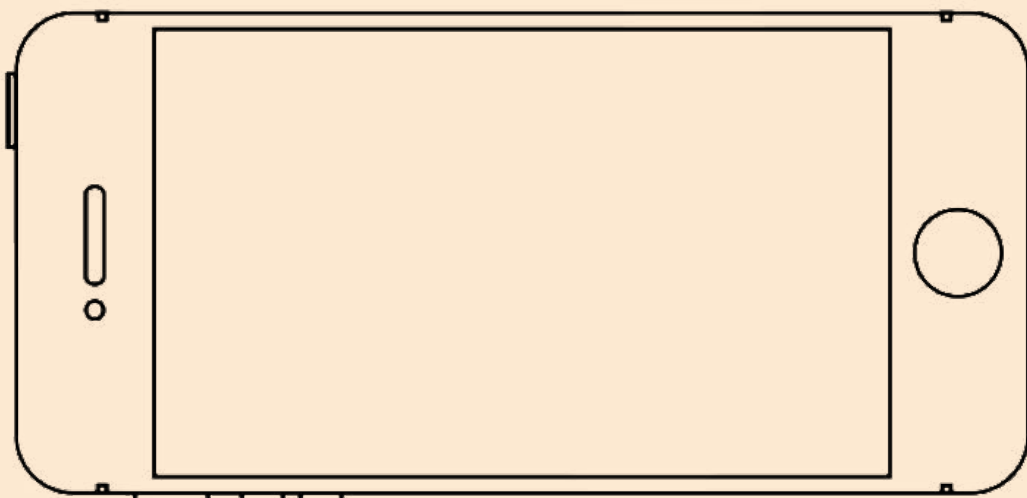
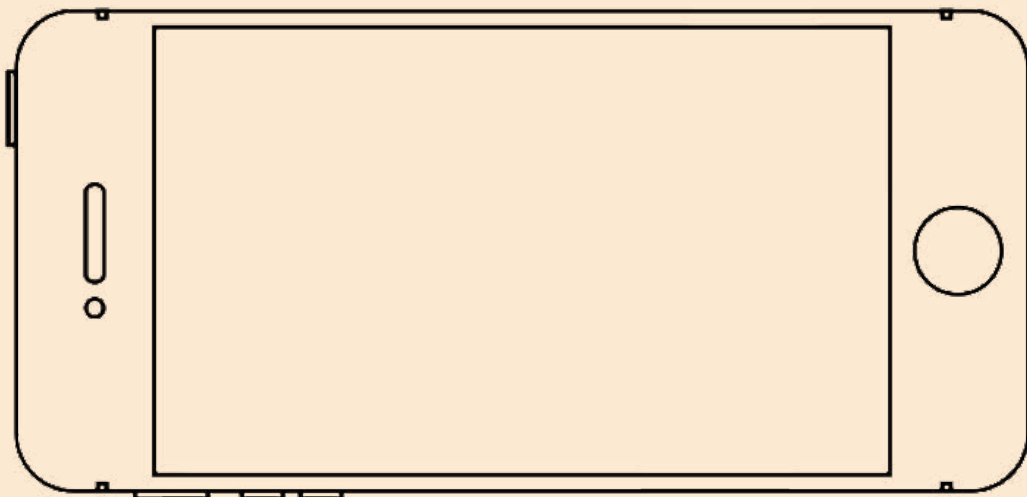
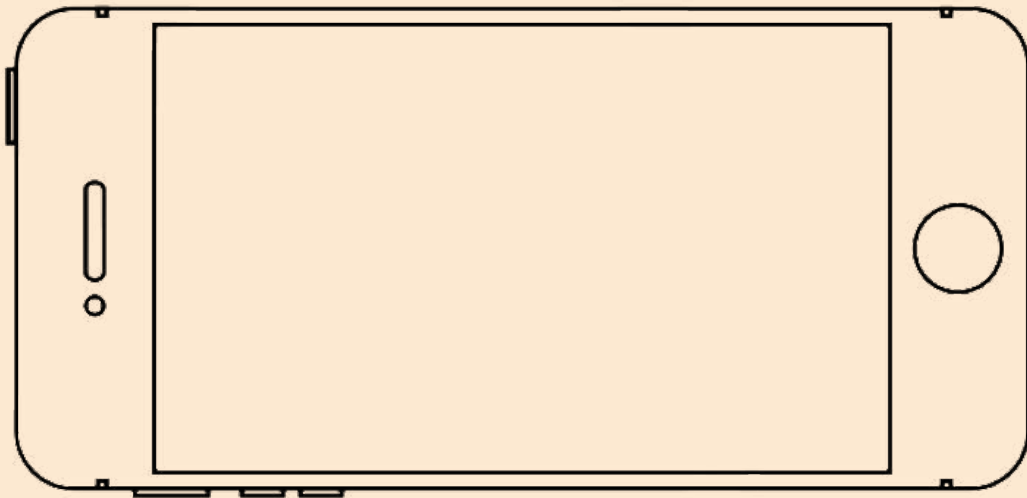


Scheda di lavoro No. 3



App Anti-Odio Progettare un mondo migliore



Competenze



- 3.1 Sviluppare contenuti digitali
- 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali



- 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy



- 5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche
- 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
- 5.4 Individuare divari di competenze digitali

Tags

- Design thinking
- Immedesimazione
- Discorso d'odio
- Problem solving
- Videogames

Durata

6 ore

Destinatari

Età: 15 - 18 anni.

Panoramica

Il laboratorio è dedicato alla progettazione di un'app per prevenire i comportamenti legati al discorso d'odio nella comunicazione tra i giocatori. Il procedimento di lavoro di progettazione complessivo si basa sul metodo Design Thinking. I partecipanti attraversano tutte le fasi del DT, hanno cioè l'opportunità di riflettere su chi sono gli haters (odiatori), quali sono i problemi nella relazione con loro, come possono essere risolti e con quali strumenti. Il prototipo finale dell'app anti-discorso d'odio promuove negli studenti l'auto-iniziativa e li incoraggia a sviluppare la propria capacità di innovazione.

Precauzioni

- Alcune parole comunemente considerate offensive possono apparire nelle citazioni selezionate per l'analisi.
- Occorre porre particolare attenzione nel caso in cui fra i partecipanti fossero presenti persone che appartengono ai gruppi presi di mira dai discorsi d'odio in rete.
- A seconda del livello del gruppo, la durata di alcune parti può essere essere prolungata o ridotta. Il tempo dedicato alle singole fasi dovrebbe permettere agli studenti di eseguire accuratamente i compiti senza annoiarli.

Obiettivi

Progettare un'app che aiuti efficacemente a risolvere il problema degli *haters* e contribuisca a ridurre il fenomeno dell'incitamento all'odio nella comunità dei giochi.

Supporti richiesti

- *Marvel* app

Metodologie

- Design Thinking
- Indagine investigativa
- Brainstorming
- Discussione
- Presentazione
- Analisi del comportamento

PARTE 1

- Descrizione
Benvenuto. Organizzazione del laboratorio, agenda e descrizione degli obiettivi.
- Tempo
30 minuti
- Media
Una presentazione multimediale dal titolo Gamification contro i discorsi d'odio (La presentazione può essere preparata a partire dalle informazioni contenute nella ricerca *Play Your Role*, disponibile su: www.playyourrole.eu/wp-content/uploads/2020/07/PYR-research-report.pdf)
- Metodologia
Discussione sulla relazione fra giochi e discorsi d'odio
- Attrezzature
Proiettore, schermo/lavagna.

PARTE 2

- Descrizione
Introduzione al metodo Design Thinking. Discussione sulle fasi del processo creativo. Spiegazione dell'obiettivo del laboratorio.
- Tempo
30 minuti
- Media
Introduzione al metodo Design Thinking (v. link)
- Metodologia
Breve lezione, conversazione
- Attrezzature
Distribuire l'introduzione al metodo Design Thinking stampata a tutti i partecipanti.

L'animatore parla ai partecipanti del metodo Design Thinking, indicandone anche i diversi modi di utilizzo da parte dei giganti dell'IT (Information Technology). Questo metodo consente la cooperazione e la pianificazione di soluzioni tecnologiche (ma non solo) da parte di specialisti appartenenti a vari campi della scienza. In definitiva, assicura che le idee realizzate in questo modo siano adatte alle esigenze (o capricci) del pubblico. L'animatore spiega che il metodo Design Thinking è costituito da cinque fasi: identificazione, ricerca, ideazione, prototipo e test e spiega brevemente tutte le fasi.

- Identificazione – dove il vecchio detto “se qualcosa è per tutti, non è per nessuno” dimostra il suo valore. Indipendentemente dal settore in cui progettiamo un prodotto o un servizio,

questi dovrebbero essere realizzati su misura per il pubblico che li utilizzerà. Pertanto, prima di iniziare qualsiasi attività basata sulla progettazione è necessario conoscere il gruppo di destinatari; solo allora le nostre soluzioni saranno utili per loro, il che di solito si traduce nel successo di quelle soluzioni. A causa della tempistica del laboratorio, non è possibile effettuare test a lungo termine. Gli studenti dovranno basare le loro soluzioni su analisi, deduzioni, intuizioni, e talvolta sulle proprie sensazioni e sulla propria immaginazione. Un tipico rappresentante del pubblico destinatario sarà un hater (un odiatore).

- Ricerca – È impossibile, o molto difficile, creare una soluzione che risponda ai molti problemi che persone diverse potrebbero avere. Quindi vale la pena prendere in considerazione un unico problema specifico a cui risponderà la nostra progettazione. Naturalmente, più tardi, quando l'applicazione progettata verrà immessa sul mercato, sarà possibile pensare a come migliorarla e aggiungere più funzionalità per rispondere ad altri problemi dei suoi utenti, ma questo verrà fatto durante la fase di test.
- Ideazione – È raro avere un'idea brillante al primo colpo. A volte ci vuole tempo ed è questo il motivo per cui è meglio lavorare in più di un team. Se i membri del team hanno diversi background educativi o hobby diversi, le probabilità di creare qualcosa di nuovo aumentano, grazie alla conoscenza collettiva. Occorre ricordarsi che stiamo vivendo in un mondo in cui quasi tutto è già stato inventato o creato. Se usiamo le

soluzioni già offerte non significa che stiamo necessariamente copiando le idee degli altri, anzi le idee dovrebbero essere ripensate in modo innovativo, aggiungendo così un nuovo contributo al loro sviluppo. Un esempio? Uber è una variante di un'invenzione che è stata con noi per molti anni, il taxi, ma non si tratta di una copia esatta del sistema di trasporto a pagamento che c'è stato fino ad oggi.

- Prototipo – Al fine di ideare qualcosa che vada oltre le menti dei progettisti, occorre suscitare interesse negli investitori. Per fare questo, è necessario avere un prototipo pronto, così sarà possibile mostrare come funziona l'applicazione e quali sono le sue caratteristiche. È importante sottolineare che avere un prototipo non solo ci avvicinerà al completamento del progetto, ma ci permetterà anche di iniziare la fase di test, cioè di verificare se l'idea abbia un senso.
- Test – prima che il prodotto venga presentato a un investitore, è una buona idea testarlo su un campione o almeno su un gruppo di amici. In questo caso, ai fini del laboratorio, ci limiteremo alla presentazione e alla condivisione di commenti sulle app create.

PARTE 3

- **Descrizione**
Definizione delle caratteristiche di un hater in base a commenti pubblicati
- **Tempo**
45 minuti
- **Media**
Testi di post contenenti discorsi d'odio, Scheda di lavoro n. 1
- **Metodologia**
Analisi delle caratteristiche in base a commenti d'odio
- **Attrezzature**
Cancelleria, computer/tablet/smartphone con accesso a Internet

L'animatore divide i partecipanti in 4 gruppi, che rimarranno immutati fino alla fine dell'attività. L'animatore distribuisce il testo di un post di odio o un estratto di un discorso d'odio apparso durante un videogioco multi giocatore ai partecipanti (un testo diverso per ciascun gruppo) o permette loro di sceglierne uno. In seguito, fornisce una scheda con degli spazi per compilare i particolari del giocatore/hater analizzato [Scheda di lavoro n. 1]. Il compito dei team è quello di analizzare attentamente il testo pubblicato dall'hater e di riflettere (sotto forma di indagine, come se fossero dei detective) come può essere nella vita la persona che ha pubblicato quel post. Gli studenti dovrebbero annotare le loro conclusioni sulla scheda di lavoro, in modo da arrivare ad un identikit dell'hater. Durante il compito, gli studenti possono utilizzare computer o tablet, o smartphone con accesso a Internet.

Se le squadre hanno difficoltà a definire le caratteristiche e a trarre conclusioni sull'hater, l'animatore chiede di fare un'ipotesi su chi potrebbe essere l'autore del post, proponendo ai ragazzi le seguenti domande che li aiutino ad analizzarlo:

1. Che tipo di vocabolario usa l'autore del post?
2. Conosce il linguaggio del gioco?
3. Il post connotato dal discorso d'odio riguarda le regole del gioco (ad es. la strategia) o una questione personale?
4. Qual è il punto di partenza dell'attacco verbale per l'autore del post?
5. Cosa ci dice il suo pseudonimo/nickname?
6. Lo pseudonimo/nickname appare in altri luoghi online? Se sì, dove?

Dopo aver completato il compito, ogni gruppo discute le conclusioni della sua indagine di fronte all'intera classe e descrive la persona che potrebbe avere scritto un post di quel tipo. Dopo ogni presentazione, gli studenti di altri gruppi possono aggiungere i loro commenti e riflettere.

PARTE 4

- Descrizione
Cercare di capire e "immedesimarsi" con l'hater
- Tempo
30 minuti
- Media
Scheda di lavoro n. 2
- Metodologia
Identificazione (elemento del Design Thinking)

I ragazzi continuano a lavorare negli stessi gruppi. Una volta che hanno preparato gli identikit dell'hater, l'animatore chiede loro di cercare di immedesimarsi con gli odiatori in base alle loro conclusioni. Occorre considerare che tipo di vita potrebbero condurre gli autori di quei post, cosa fanno per vivere, come si comportano, ciò che è importante per loro, qual è il loro atteggiamento nella quotidianità, quali sono le loro passioni, che tipo di persone potrebbero essere. Gli studenti scrivono le loro ipotesi sulla scheda di lavoro n. 2. Quando hanno finito di lavorare con la scheda, presentano le loro conclusioni davanti alla classe, sviluppando la storia dell'hater. Questa parte del compito richiede un certo livello di intuizione psicologico-sociologica da parte dei partecipanti. Se gli studenti non sono in grado di creare una biografia, possono usare la loro immaginazione. Al termine di questa fase, l'animatore chiede ai partecipanti, per circa 5-7 minuti, di immedesimarsi con l'hater di cui hanno appena creato la biografia per comprendere meglio la persona che utilizzerà la soluzione progettata dai partecipanti.

PARTE 5

- Descrizione
Definizione del problema dell'hater, che consentirà di creare una soluzione su misura.
- Tempo
30 minuti
- Metodologia
Ricerca del problema (elemento del Design Thinking)
- Attrezzature
Fogli, cancelleria

In questa fase il compito degli studenti, che continuano a lavorare negli stessi gruppi, è quello di definire quale sia il problema dell'hater. L'animatore distribuisce fogli e penne e chiede agli studenti di scrivere almeno cinque problemi, e quindi di selezionare quello che ritengono sia il più importante. Quello sarà il problema che verrà risolto dall'applicazione progettata dagli studenti. Durante la scelta dei problemi, gli studenti dovrebbero prendere in considerazione solo quelli che è possibile risolvere utilizzando un'app. L'animatore deve sottolineare che il problema dovrebbe essere naturalmente legato all'argomento del laboratorio, cioè alle espressioni d'odio online.

PARTE 6

- Descrizione
Generare idee per risolvere il problema dell'hater
- Tempo
30 minuti
- Metodologia
Ideazione (elemento del Design Thinking), brainstorming
- Attrezzature
Fogli, cancelleria

L'animatore spiega che quasi tutte le soluzioni ai problemi prendono forma da un foglio di carta e una matita. Proprio come gli scrittori prendono appunti sui tovaglioli nei bar, gli inventori, prima di impegnarsi nel processo di progettazione, delineano un diagramma di come potrebbe funzionare la loro idea. Sarebbe bene avere diverse idee in ogni gruppo, in modo che gli studenti possano scegliere quella migliore su cui lavorare in seguito. L'animatore spiega che nessuna idea è cattiva, anche se sembra folle e difficile da realizzare; a volte basta discuterne a fondo per trovare il modo di trasformarla in realtà.

PARTE 7

- Descrizione
Progettazione di ipotesi e meccanismi di come l'app risolve il problema scelto.
- Tempo
30 minuti
- Metodologia
Bozza concettuale, brainstorming
- Attrezzature
Fogli, cancelleria

L'animatore chiede agli studenti di disegnare il diagramma di come funziona l'app per risolvere il problema scelto. Non si tratta di illustrazioni di schermate dell'app (questo accadrà nella fase successiva), ma il meccanismo di funzionamento, le relazioni, le funzionalità e la sequenza delle azioni. È importante che i partecipanti riflettano sul meccanismo di funzionamento dell'app: quanto più dettagliata è la loro analisi, tanto più facile sarà per loro lavorare nelle fasi successive del progetto. L'animatore chiarisce che se hanno un problema con la bozza della loro idea sotto forma di diagramma, dovrebbero cercare di descriverla nel modo più preciso possibile, e solo successivamente trasformare la descrizione in un diagramma.

PARTE 8

- Descrizione
Prototipo
- Tempo
60 minuti
- Metodologia
Bozza concettuale, brainstorming
- Attrezzature
Smartphone con l'app *Marvel* (Android/iOS)
Istruzioni dell'App *Marvel* (v. link), Scheda di lavoro n. 3

L'animatore consegna e/o mostra agli studenti (che lavorano negli stessi gruppi di prima) le istruzioni per creare il prototipo nell'app *Marvel* e tre copie della scheda di lavoro n. 3 (modelli di smartphone). L'animatore chiede agli studenti di disegnare le schermate dell'app in sequenza, dalla schermata iniziale attraverso le varie funzionalità, fino alla schermata finale. È anche necessario progettare i pulsanti (approvazione, andare alla schermata successiva, ecc.). L'animatore ricorda ai partecipanti di concentrarsi solo sul problema dell'hater. Il prototipo ha lo scopo di mostrare un percorso che l'utente potrebbe intraprendere. Durante la creazione del prototipo, è bene usare i colori in modo che le illustrazioni siano meglio leggibili. Quando gli studenti hanno completato le loro illustrazioni dello schermo, l'animatore chiede loro di lanciare l'app *Marvel* sui loro tablet o smartphone e di seguire le istruzioni (v. link) per creare un prototipo cliccabile della loro app.

PARTE 9

- Descrizione
Presentazione e discussione delle app progettate sotto forma di slogan pubblicitario, che mira a incoraggiare gli investitori a investire nel progetto.
- Tempo
45 minuti
- Metodologia
Elementi retorici, discussione, presentazione
- Attrezzature
Smartphone o tablet con l'app *Marvel* (Android/iOS)
Fogli di carta, cancelleria

In questa parte dell'itinerario, gli studenti hanno il compito di pianificare uno slogan per vendere la loro app, che presenteranno a un investitore. È importante definire chiaramente la tempistica dello slogan (ad es. 3 minuti). Può essere un discorso spontaneo o uno pianificato secondo un modello specifico, ma dovrebbe comunque contenere i seguenti elementi:

- Descrizione del problema dell'hater
- Il modo in cui il gruppo ha scoperto il problema
- Il modo in cui l'app risolve il problema
- Descrizione su come l'applicazione contribuirà al benessere dei giocatori.
- Descrizione del funzionamento dell'app
- Opportunità di guadagno per l'investitore
- Potenziali possibilità di sviluppo dell'app con l'aggiunta di nuove funzionalità.

Metodologie

Dopo che questa parte dell'attività è stata completata, i rappresentanti dei vari gruppi presentano le loro applicazioni davanti all'intera classe, discutendo i singoli punti delle linee guida. Per facilitare il loro compito, l'animatore può svolgere il ruolo di un investitore. I rappresentanti dei gruppi dovrebbero anche presentare come funziona l'app sul prototipo. Al termine di questa attività, l'animatore promuove alcuni momenti di discussione, durante i quali i membri degli altri gruppi potranno commentare l'app presentata, suggerendo funzionalità aggiuntive o come migliorarne il funzionamento.

PARTE 10

- Descrizione
Fine del workshop. Riepilogo. Attività organizzative.
- Tempo
30 minuti
- Metodologia
Discussione collettiva.
Domande guida:
 - Quando avete individuato le caratteristiche dell'hater, l'avete sentito lontano da voi?
 - Il processo di identificazione è stato difficile, oppure avete sentito che qualcosa vi accomuna con l'autore/trice dei commenti che avete analizzato?
 - Quale ritenete che sia l'approccio più utile per fronteggiare i problemi che stanno alla base del discorso d'odio?

In breve

Questo laboratorio consiste nella creazione di un' app che ha lo scopo di prevenire i discorsi d'odio nelle comunità di gioco. Durante il laboratorio, gli studenti utilizzeranno il metodo Design Thinking per progettare il proprio prototipo di app.

Fonti

- Hestad Monika, *The Little Booklet on Design Thinking*, Brand ValleyPublications, 2013.
- Introduzione al Design Thinking www.latatarobotica.it/single-post/2018/11/10/cos-e-Design-Thinking
- App Marvel marvelapp.com
- Istruzioni per utilizzare l'app Marvel help.marvelapp.com/hc/en-us/articles/360002536038-How-to-create-a-prototype
- Raccolta di video per l'utilizzo dell'app Marvel www.youtube.com/channel/UCPyHK9eJgCs-fkq4yxcIEW

Scheda di lavoro N.1

Età

- 3-11 anni
- 12-18 anni
- 18-30 anni
- 31-45 anni
- 46-65 anni
- 65+

Stato civile

- Single
- Sposata/o
- Divorziata/o - separata/o
- Vedova/o

Luogo di residenza

- Paese
- Città fino a 50 000 abitanti
- Città fino a 100 000 abitanti
- Città fino a 250 000 abitanti
- Città con più di 250 000 abitanti

Genere

- Maschio
- Femmina

Istruzione

- Primaria
- Secondaria di 1° grado
- Professionale
- Secondaria di 2° grado
- Università
- Master

Professione

- Studente/essa (primaria o secondaria 1° grado)
- Studente/essa (gradi successivi)
- Occupato
- Disoccupata/o
- Pensionata/o

Scheda di lavoro No. 2

HATER

Obiettivi di vita

Status professionale/educativo

Sogni e desideri

Situazione a casa

Debolezze

Status sociale