

SOCIAL WEB, VIVERE IN RETE

Parole chiave: Tecnologia, impatto ambientale, web social, spesa smart

Obiettivi

Indagare sull'uso consapevole e/o alternativo della rete
Prendere coscienza dell'impatto ambientale dell'uso della tecnologia.

Descrizione

Attraverso giochi di ruolo si ragiona coi ragazzi sull'uso dei nuovi strumenti a disposizione, ponendo l'accento sul presunto anonimato e la percezione di se stessi e dell'altro, davanti e dietro allo schermo. Al supermercato si proporrà un uso alternativo del web, che ci fornisce spunti e informazioni per un consumo più consapevole.

Destinatari: alunni dal terzo anno della scuola secondaria di primo grado all'ultimo anno della scuola secondaria di secondo grado. Durata: due incontri di due ore, il secondo in classe, il secondo presso il punto vendita Coop.

Destinatari

Alunni dal terzo anno della scuola secondaria di I grado al quinto anno della scuola secondaria di secondo grado

Durata

Due incontri di due ore.

Dove e quando

Realizzabile presso tutti i punti vendita Coop.