

REPORT SCUOLE - IO CLICCO POSITIVO SUPERIORI

Scuola superiore "Italo Calvino" Rozzano (Mi)

Classi: 1A, 1C, 1D I.T.E. – 1A, 1B, 1D, 1F, 1H

Periodo svolgimento incontri: 7-28 ottobre 2019

Formatore: Bossi Paolo

Finalità e obiettivi

Il mondo virtuale è un luogo quotidianamente abitato dagli adolescenti. Nel luogo virtuale i ragazzi giocano gran parte della loro vita relazionale e sociale e sperimentano parti del Sé nel processo di crescita che li vede protagonisti. Molto spesso, però, il virtuale rimane un luogo a sé, vissuto come parallelo oppure relegato nell'ambito del divertimento e dello svago. Obiettivo del percorso è quello di riflettere con i ragazzi sulla possibilità di aprire i propri orizzonti a nuovi punti di vista, di vivere l'ambiente virtuale nella sua potenzialità evitando il più possibile di fare scelte disfunzionali e cogliendone i risvolti evolutivi sia a livello personale, che relazionale che professionale.

Schema degli incontri:

1. La rete è uno dei luoghi che i ragazzi abitano quotidianamente e nel quale giocano le loro relazioni: quali scelte risultano funzionali alla crescita, quale consapevolezza delle caratteristiche dell'ambiente digitale, quale immagine di sé viene veicolata online?
2. Nella rete il corpo è il grande assente. Questa caratteristica porta inevitabilmente a riconsiderare i concetti di empatia, di condivisione delle emozioni, di intimità. Il fenomeno del sexting e le motivazioni profonde dietro alla condivisione della propria intimità.
3. Per vivere positivamente l'ambiente digitale è necessario conoscere i confini (regole e leggi) entro i quali agire legalmente, comprendere l'importanza del linguaggio e della comunicazione nella costruzione delle relazioni e diventare critici rispetto alla qualità delle informazioni che ricevono.

Metodologia

La metodologia utilizzata durante gli incontri è attiva: sono state realizzate attività dinamiche di gruppo e individuali che hanno permesso ai ragazzi di sperimentare i contenuti affrontati in un modo nuovo, diverso, coinvolgente.

Attraverso l'utilizzo delle dinamiche di gruppo i ragazzi sono stati stimolati a partecipare e ad utilizzare la loro creatività nel produrre contenuti replicabili e diffondibili ai propri coetanei. Gli interventi basati sul "mettere in gioco" vissuti, emozioni, sensazioni, esperienze personali hanno permesso ai ragazzi di recepire e fare propri i concetti che insieme abbiamo affrontato.

Attività

Riportiamo di seguito breve descrizione degli obiettivi delle attività svolte nei singoli incontri.

Primo incontro

1. REALE VS VIRTUALE

Obiettivo

Riflettere sul concetto di "virtuale" e "reale"

Prendere consapevolezza della necessità di integrare la vita online con quella offline

2. A DOMANDA RISPOSTA

Obiettivo

Riflettere sui criteri personali con i quali si fanno le scelte nell'ambiente digitale.

Come, cosa e perché condividiamo online? Consapevolezza della modalità con le quali vengono condivise proprie informazioni personali e immagini di sé

2. PERCHÉ NO?

Obiettivo

Riflettere sulla web reputation e sui perché delle nostre scelte online.
Riflettere sulle motivazioni dietro alle nostre condivisioni e sull'immagine che gli altri si fanno di me in base alla mia attività online

Secondo incontro

1. SCARABEO

Obiettivo

Riflettere sulla potenza delle parole nella costruzione delle relazioni online: le parole possono costruire ma anche distruggere relazioni, in base a come e perché noi le usiamo.
Riflettere sul concetto di ambiente virtuale come luogo pubblico nel quale il significato delle parole può andare facilmente oltre il significato di slang

2. POST IT

Obiettivo

Riflettere sull'uso delle parole nei commenti e nelle chat
Mettersi nei panni di chi subisce offese e insulti
Sensibilizzare nell'uso non offensivo delle parole

Terzo incontro

1 RELAZIONI REALI O VIRTUALI

Obiettivo

Capire quali elementi caratterizzano e definiscono diversi tipi di relazioni. Cogliere somiglianze e differenze tra i comportamenti messi in atto nella vita reale e nella vita virtuale.
Comprendere che l'elemento che accomuna vita reale e vita virtuale è la persona nella sua interezza e unicità.
Comprendere che nel momento in cui il ruolo della persona perde centralità nel rapporto tra vita reale e virtuale, l'individuo diventa "oggetto" (una delle possibili conseguenze è il sexting).
Comprendere che il sexting è solo una "illusione di intimità" che, invece di unire, rende l'uno alla mercè dell'altro

2. I LUOGHI DELL'INTIMITA'

Obiettivo

Dare la giusta importanza di intimità a vari luoghi che viviamo quotidianamente, luoghi virtuali compresi, provando a capire fino a dove posso spingermi e dove è meglio evitare.

3. LEGGI E REGOLE

Obiettivo

Portare i ragazzi a conoscenza delle leggi e delle regole che vigono nell'ambiente digitale.
Riflettere con loro sul concetto di limite e di confine non come ostacolo ma come contenitore che permette di crescere.

Considerazioni e suggerimenti

Tutte le classi hanno conoscenza ed esperienza di internet e dei social-network avendo la possibilità di accedervi quotidianamente attraverso smartphone personali, tablet, pc o altri dispositivi. Questa conoscenza di base sembra essere lacunosa rispetto all'esistenza di regole e caratteristiche proprie dell'ambiente digitale.

Nel corso degli incontri si è cercato di far conoscere i vari aspetti di questo ambiente, a partire dall'esperienza quotidiana dei ragazzi: cosa postano, le parole che utilizzano, il corpo online.

Tutti i ragazzi e le ragazze sono stati informati dell'esistenza della referente del cyberbullismo, a cui possono rivolgersi in caso di necessità.

I.T.E.:

1A: Parte della classe, specialmente nel primo incontro, si è mostrata disinteressata al progetto. L'interesse è cresciuto nei successivi incontri e i ragazzi hanno riconosciuto di avere ricevuto informazioni utili a vivere positivamente e con responsabilità l'ambiente digitale. Considerando il gruppo classe, si consiglia di approfondire la differenza tra "essere noti" ed "essere notati" e quello che si è disposti a fare per quest'ultimo aspetto.

1C: La classe si è mostrata interessata e partecipa all'argomento anche se l'attenzione diminuiva quando i ragazzi sentivano gli argomenti lontani da sé o quando li percepivano come qualcosa che a "loro non sarebbe successo". Si sono approfonditi i rischi della Rete, in particolare quando non si considerano le conseguenze delle proprie azioni. Si ritiene che potrebbe essere utile stimolare una discussione a partire da notizie di cronaca che raccontino proprio di azioni e conseguenze nell'ambiente digitale.

1D: Classe partecipa con la quale si è instaurato un buon dialogo; a partire da questo, si è notata poca consapevolezza rispetto alle regole presenti in internet e soprattutto nei social network. Così da collegare a pieno "vita reale" e "vita virtuale" nei vari comportamenti che ci si permette di tenere nei confronti degli altri e che questi potrebbero infastidire o essere anche più gravi nei confronti delle persone vicine e lontane.

Liceo:

1A: La classe se pur attenta alla maggior parte dell'intervento in alcuni aspetti, quali l'uso delle parole nelle relazioni di gruppo, mostra difficoltà nel farsi carico della responsabilità che quello detto è fondamentale per instaurare rapporti solidi e duraturi, e che le parole potrebbero ferire chi mi è di fronte. Il concetto di rispetto dovrebbe essere ripreso in più aspetti ripartendo proprio dall'uso dei "nomignoli" che si danno tra loro.

1B: Classe tranquilla dove si è riusciti a dialogare bene, qualche ragazzo/a ha espresso dubbi sull'effettiva importanza dell'uso delle parole nei rapporti intra-gruppo, cioè si sentono autorizzati a poter dire tutto in qualsiasi modo e con qualsiasi parole non cogliendo l'aspetto empatico cioè del capire i sentimenti dell'altro. Si consiglia di insistere su questo aspetto dell'uso delle parole e anche di conoscere il significato più profondo di queste per poter utilizzare le terminologie corrette con i coetanei ma non solo. Si consiglia di riprendere l'aspetto che le parole possono fare sia bene che male ma sta a noi sceglierle e scegliere se si voglia costruire o distruggere una relazione.

1D: La classe si è dimostrata partecipativa nelle attività e negli incontri ma la sensazione è che alcuni argomenti quali la responsabilità dei propri gesti, le conseguenze che possono insorgere ad alcuni comportamenti non siano del tutto assimilati e resi propri. In un'idea di continuità sul progetto concluso si dovrebbe insistere sulle conseguenze che ognuno può portare ad altri e a sé stessi insistendo sull'informazione legale della legge 71/2017 e anche sull'aspetto che siamo noi a scegliere cosa facciamo e non possiamo nasconderci dietro al "l'ho fatto per scherzare" perché uno scherzo non deve colpire una persona nel profondo.

1F: La classe è stata partecipa alle attività soffermandosi principalmente sul tema del sexting e dell'intimità, argomento poco conosciuto o meglio poco trattato e vissuto di cui non si associa il nome (sexting). Essendo una classe quasi completamente femminile è stato un tema sentito anche nel modo di condividere la propria immagine e i gradi di intimità che si hanno nei vari luoghi, sulla carta si sono sempre resi conto dell'importanza di non svalutarsi ma di rispettarci.

1H: La classe ha tenuto un atteggiamento di ascolto e di intervento adeguato al contesto dove si è potuto verificare l'utilizzo di una terminologia abbastanza volgare tra amici e amiche e un grado di intimità abbastanza alto, sul tema sexting ci si è soffermati in quanto era un tema poco conosciuto

e le ragazze stesse hanno voluto approfondire. Si è notata anche una bassa conoscenza del fatto che tutto viene salvato. Si ritiene che potrebbe essere utile un approfondimento dell'utilizzo delle parole nei vari contesti e del modo in cui si può postare sui social lasciando una buona immagine di sé.