

## 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.