

cooperativa sociale
EDUCATIVA ED ALTRO A REGGIO EMILIA



Giro del Cielo

Percorsi di
formazione ed
approfondimento
da 2, 4, 6 ore
a scelta degli
insegnanti. Al percorso
segue - quando richiesto
- un incontro con genitori
e insegnanti per una
retrospettiva ragionata
condivisa

ON/OFF

guida all'uso (e al non uso) dei social network

EDUCAZIONE ALLA CONSAPEVOLEZZA DIGITALE
11-18 ANNI - SCUOLE SECONDARIE

OBIETTIVI

- Fornire ai ragazzi competenze nell'affrontare gli ambienti virtuali, stimolando il loro senso critico
- Spingere i ragazzi ad interrogarsi sul proprio utilizzo dei social network e degli strumenti digitali, per comprenderne il peso (più o meno rilevante) nella propria quotidianità
- Motivare i ragazzi ad un uso responsabile dello strumento internet, individuando possibili punti di equilibrio tra i rischi e le potenzialità
- Sviluppare nei ragazzi la consapevolezza che il mondo virtuale non è cosa diversa o sé stante rispetto al mondo reale, e stimolarli ad una presa di coscienza rispetto alle conseguenze dei comportamenti nell'una come nell'altra sfera

CONTENUTI DEL LABORATORIO

- Comportamenti rischiosi su internet, in particolare all'interno dei social network
- Comunicazione digitale e comunicazione corporea/in presenza
- Lo smartphone: semplice strumento, o parte di me?
- Rispetto della privacy online, propria e altrui
- Limiti imposti dalla legge nell'utilizzo dei social network: che cosa è sconsigliato, che cosa è reato
- Adulti e adolescenti a confronto nell'utilizzo della rete
- Non possiamo fare tutto quello che possiamo fare
- Il manifesto della Comunicazione NonOstile

METODOLOGIE E STRUMENTI

L'approccio è più educativo che informativo: i ragazzi e le ragazze hanno già molte competenze rispetto al funzionamento tecnico dei social network e della rete. Si stimola quindi piuttosto la riflessione critica sui significati dei comportamenti, sulla responsabilità di ciò che si fa, sulle scelte che si presentano. Il tema dei media digitali apre sempre squarci su tutti i temi che principalmente interessano adolescenti e preadolescenti: la sfera dell'affettività e della sessualità, la pornografia, l'aggressività e la violenza espresse in vari modi, il rapporto con i genitori e con gli adulti in genere. Per la riflessione si ricorre a:

- Discussione in cerchio (circle-time)
- Attività a piccoli gruppi
- Brevi attività individuali con restituzione a grande gruppo
- Visione di video e materiali relativi ai temi trattati, utilizzati come spunto per la discussione (video, foto, dati ecc.. vengono attentamente scelti in base all'età dei ragazzi e provengono da fonti indicate dal Miur o di forte credibilità in campo educativo)

Web, social media e smartphone non sono più da considerarsi *nuove* tecnologie - e specialmente non lo sono per i preadolescenti e gli adolescenti, nativi digitali: si tratta di tecnologie nate prima di loro, e di conseguenza, dal loro punto di vista, da sempre presenti. Fin dalla Preistoria l'essere umano inventa tecnologie nuove per migliorare la propria vita, svolgere meglio un compito, superare più facilmente un ostacolo, soddisfare più velocemente o più economicamente un bisogno. Ogni nuova tecnologia è, all'origine, il frutto di un bisogno: il rischio, di fronte alla Rete, è quello di non riconoscere più quali erano i bisogni originari di partenza e quali sono bisogni indotti, resi necessari da un sistema che deve alimentare se stesso. Adulti e ragazzi rischiano di vivere sincronizzati alla rete ma sfasati rispetto al proprio corpo, alle proprie reali prospettive, alle relazioni nelle quali sono immersi, alla propria vita così come è. Chi, all'oggi, è adulto ha costruito il proprio repertorio di esperienze e significati senza essersi affidato alla Network Sociality e può fare l'esercizio mentale di concepire la sua esistenza come era prima, senza le tecnologie degli ultimi 20 anni; ma chi è nativo digitale corre il rischio di aver sempre vissuto inconsapevolmente in un ambiente dove la quasi totalità dei suoi bisogni è indotta, e che risponde a logiche (e ad algoritmi) difficilmente accessibili. La sfida, quindi, di genitori, educatori, insegnanti ed adulti in genere è quella di aiutare i ragazzi a capire ed esprimere i propri bisogni fondanti, per individuare i loro desideri, e infine muoversi per realizzarli in modi che siano rispettosi degli altri, nella prospettiva di includere anche gli strumenti digitali e altre nuove tecnologie non ancora inventate.