



PREVENZIONE
PIEMONTE



Sistema Nazionale
per la Protezione
dell'Ambiente



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Ufficio Scolastico Regionale per il Piemonte



Un patentino per lo smartphone

5° Edizione, Settimo T.se
12 -21 novembre 2024



A.S.L. T04
Azienda Sanitaria Locale



CITTA' DI TORINO
CORPO DI POLIZIA MUNICIPALE
REPARTO POLIZIA DI PROSSIMITA'



MODULO EDUCATIVO

5 UNITA' DIDATTICHE:

1. Attività **Cyberbullismo**
2. Attività **Sexting**
3. Attività **Pubblico/privato**
4. Attività **Principi**
5. Attività **L'Arena**

*Le attività si articolano con la visione di alcuni **video**, **lavori in gruppo** per riflettere sul tema proposto e **discussione in plenaria**.*

Le prime tre attività sono quelle che si consiglia di svolgere con le classi (anche in relazione al test finale), le altre due sono facoltative.

Attività “Cyberbullismo”

Obiettivi:

- avere consapevolezza delle proprie azioni
- Riflettere su strategie di difesa da attacchi online



Visione video:

- Gaetano scherzo
- Lo scivolo
- Amico su FB

Mandato

Scegliete una delle situazioni, quella in cui vi sembra più importante intervenire:

Come evolve secondo voi?

Come aiutare le persone del video? Cosa potrebbero fare?

Discussione in plenaria

- Raccolta delle scelte e motivazioni

....segue cyberbullismo

- I diversi ruoli in gioco nei fenomeni di Cyberbullismo.
- Parole ed immagini on-line sono molto reali e provocano conseguenze anche impreviste nell'offline.
- L'azione molesta (foto, video, messaggio) può persistere per un tempo potenzialmente infinito.
- Non fare agli altri ciò che non vorresti fosse fatto a te: quando ci si rende conto di aver fatto del male bisogna riparare
- Dietro ad uno schermo si pensa ingenuamente di essere al sicuro
- Come accorgersi che si sta passando un limite?
- Come trasformare il gruppo da limite a risorsa?
- Dove e a chi chiedere aiuto nel mondo adulto? Un genitore, un insegnante, (anche un amico che ti sostiene e ti accompagna a parlarne con un adulto).

Attività “Sexting”

Obiettivi:

- Essere consapevoli delle conseguenze delle proprie azioni e del fatto che i contenuti in rete continuano a circolare
- sapersi raccontare con le immagini

Visione video:

- Megan’s Story
- I saw your willy (cartone animato)
- Immagini in internet (adolescenti in piscina)
- Posta con la testa (bacheca scuola)
- Usa la testa (foto messa in rete)
- Think to post



Mandato (15')

Scegliere un video sulla base di queste domande:

Quale video credete sia più adatto per i ragazzi con i quali lavorerete? Perché?

Discussione in plenaria

- Raccolta delle scelte e motivazioni.

...segue sexting

Sexting: *condivisione di foto intime e del proprio corpo*

- Le persone possono non essere nella realtà quelle che ci appaiono nella relazione online
- Cosa è giusto pubblicare in Rete e cosa dovrebbe rimanere in privato?
- Che foto usiamo nei profili? Perché?
- Come ci autoregoliamo nella diffusione della nostra immagine?
- Come noi ci avviciniamo alle immagini degli altri?

Tema del rispetto di sé, delle proprie storie e di conseguenza di quelle degli altri.

- Cosa fare in caso di problemi e difficoltà:
A chi mi rivolgo? Quali adulti mi possono aiutare?

Attività “Pubblico/privato”

Obiettivi:

- Riflettere sul confine pubblico/privato
- Comprendere la responsabilità personale nella diffusione di dati
- Sperimentare stati d'animo ed emozioni differenti



Visione video:

<https://www.youtube.com/watch?v=qYnmfBiomlo> (Mago)

Mandato (15-20')

- A ciascun gruppo si assegna una situazione (su cartaceo) chiedendo di scegliere il social su cui postare un messaggio (Facebook, gruppo Whatsapp, Instagram).
- Nel gruppo c'è una persona con il mandato di intervenire/smorzare i toni e partecipare attivamente alla discussione.

I post possono contenere immagini, parole ed emoticon.

Discussione in plenaria

- La persona con il mandato di intervenire, racconta cosa è avvenuto e come si è sentita
- un altro porta il punto di vista del resto del gruppo

...segue Pubblico/privato

- L'attività è utile per capire come spesso una conversazione possa degenerare, allo scopo di prendere di mira un membro del gruppo o un utente che ha pubblicato e condiviso qualcosa.
- Quello che noi postiamo come può essere utilizzato?
- Cosa avviene all'interno di una chat o di un social?
- Quali sono le tecniche migliori per "spegnere" le fiammate che nascono dai commenti negativi ed insultanti?
- Come favorire l'empatia nelle relazioni digitali (mettersi nei panni di...)?
- Quali competenze risultano necessarie per stare in modo educato e responsabile negli ambienti digitali?
- Come esprimere in modo adeguato emozioni e stati d'animo?
- E' necessario che tutti sappiano sempre dove siamo e cosa facciamo?

Attività “Principi”

Obiettivi:

- Riflettere sull'importanza delle parole
- Imparare ad usare la tecnologia in modo creativo e responsabile
- Acquisire competenze di comunicazione efficace e di lettura delle immagini

Visione video «*Manifesto della comunicazione non ostile*»
e lettura Manifesto



Mandato (40')

- Scegliere ciascuno un principio:

quello che ci convince di più e motivare perché (*oppure doppia scelta: quello che ti convince di più e quello che ti convince di meno e perché*)

- In gruppi di 5-6 persone scegliere un principio e tradurlo in un'immagine commentata da una parola o frase

Discussione in plenaria: ogni gruppo presenta il principio scelto, motivandolo

...segue Principi

- Emerge quali principi e regole sono percepite come più significative
- La produzione di materiale e la discussione favoriscono competenze di lettura e analisi dell'immagine
- Il gruppo classe si confronta sul potere che hanno le parole
 - Spesso in rete domina l'aggressività, le parole possono offendere e ferire a volte con risvolti drammatici
 - I social sono luoghi virtuali, ma le persone e le conseguenze sono reali
 - Come scegliere con cura le parole da usare in rete?
- Come sviluppare la consapevolezza della mia responsabilità nel modo che ho di comunicare (ogni mia parola è importante)?

Attività “L’arena”

Obiettivi:

- *esplorare i linguaggi dei sociale e dei videogiochi*
- *imparare a stare nei contesti social tutelandosi*
- *Imparare ad assumere un atteggiamento critico verso il linguaggio in rete*

Visione video

- Ma cosa vi ho fatto?
- Lasciarsi con stile
- Non lo vedo
- Gaming tossico

Mandato (40')

- **Quale video ti ha fatto stare peggio e perché?** Sceglينه uno e commenta perché ti ha fatto sentire così
- In gruppi da 5-6 persone **scegliere una situazione e provare a proseguire la storia: come evolve la situazione, voi cosa fareste?**



Discussione in plenaria: ogni gruppo presenta la situazione scelta e la commenta

...segue L'arena

- Discussione su strategie utili a proteggersi e a star bene con gli altri negli ambienti online
- Il mondo dei videogiochi è l'ambiente social più frequentato dalla fascia d'età target del progetto
- Il linguaggio tossico si palesa in modo evidente nel gaming
- La tossicità si esprime tanto con le parole quanto con le azioni
- L'invisibilità e l'anonimato fanno sentire le persone non sanzionabili e libere di agire

Metodo Steadycam

1. Visione materiali video: assemblaggi di durata tra i 10 e i 20 minuti circa, con materiale audiovisivo eterogeneo (sequenze di film, spot pubblicitari, servizi informativi tratti da telegiornali, videoclip musicali, etc...).

Consigliabili formati (da quello più illustrativo a quello narrativo) e stili (satirico grottesco, informativo, culturale) diversi.

2. Interazione, “a caldo” subito dopo la visione, per far emergere l’impatto emotivo: lavoro assembleare (brainstorming) o individuale (compilazione post-it).

- Domande molto semplici (es. il personaggio che ti ha colpito di più e perché; il video che ti è piaciuta di più e perché, etc....).

- Risposte trascritte su LIM/cartellone: si forniscono letture generali che rimarcano l’eterogeneità e l’omogeneità: non si giudicano le scelte.

3. Lavoro a gruppi

- Numero ridotto di soggetti (5-6 persone) per favorire l’interazione.

- Si dà un mandato per facilitare la discussione e permettere il confronto e la partecipazione di tutti.

- Favorire la consapevolezza circa le differenze che possono emergere tra punto di vista individuale e di gruppo.

4. Sintesi in plenaria

I gruppi relazionano sul lavoro svolto: il conduttore sottolinea cambiamenti dovuti al passaggio da una dimensione individuale a quella sociale.

- Chiedere ai gruppi che metodo di lavoro hanno utilizzato per giungere a scelte condivise e per coinvolgere tutti. - Mantenere nel gruppo un clima collaborativo e ludico

- Il conduttore è un facilitatore, non dispensa “certezze”.

Un eventuale rimando più “scientifico” o direttivo è collocabile nella parte finale dell’incontro

Indicazioni utili

Centro di documentazione audiovisiva Steadycam

C.So Michele Coppino 46, Alba - Tel. 0173 316210 / 0173 362909

Email: info@progettosteadycam.it web www.progettosteadycam.it

Testi:

“Il ritiro sociale degli adolescenti - La solitudine di una generazione iperconnessa” a cura di Matteo Lancini - Cortina Editore, 2019

“L' età tradita. Oltre i luoghi comuni sugli adolescenti”

Matteo Lancini- Cortina Raffaello, 2021

“Figli di internet. Come aiutarli a crescere tra narcisismo, sexting, cyberbullismo e ritiro sociale” di Matteo Lancini e Loredana Cirillo - Erickson 2022

“Gioventù rubata. Che cosa la pandemia ha tolto agli adolescenti e come possiamo restituire il futuro ai nostri figli” di Gustavo Pietropolli Charmet - Rizzoli, 2022

«Adolescenti fluidi. Percorsi evolutivi dell'identità di genere» Sofia Bignamini ed Elena Buday Franco Angeli -2023

«Sii te stesso a modo mio. Essere adolescenti nell'epoca della fragilità adulta» - Matteo Lancini, Cortina Editore -2023

«Addomesticare gli schermi» – Michele Marangi – Scholè, 2023

Cronoprogramma

Formazione: 12 e 21 novembre 2024

Lavoro con le classi: dicembre 2024 - aprile 2025

Realizzazione da parte dei docenti di alcune unità didattiche sperimentate in aula con i ragazzi delle classi prime della secondaria di primo grado, della durata minima complessiva di 8-10 ore. Al termine del percorso i ragazzi effettueranno un semplice Test per ottenere il Patentino.

Consegna dei Patentini: maggio 2025

Dovrà essere organizzato a livello territoriale un evento aperto ai genitori e alla cittadinanza, in cui si consegnano in modo ufficiale i Patentini e si coinvolgono anche gli adulti rispetto al tema dell'educazione ai mondi digitali.

Breve report di monitoraggio online:

aprile-maggio 2025