



ISTITUTO COMPRENSIVO

«**TRENTO 5**»

38122 Trento (TN) – Via San Giovanni Bosco, 8
CF 80016460224



www.istitutotrento5.it

Tel. 0461/263331 - Fax 0461/984463
segr.ic.tn5@scuole.provincia.tn.it

ic.tn5@pec.provincia.tn.it

Giornate dell'educare IC Trento 5
Martedì 17 maggio 2016

Relatori: dott. Kettmaier, Maramaldo, Tomasi (progetto *Navigare a vista*)

Destinatari: studenti delle scuole secondarie di primo grado

Titolo dell'intervento:

SOCIAL IS REAL? Play your role for a better Internet

Laboratorio n°1: "Smartphone e dintorni"

Il lavoro di gruppo del dott. Kettmaier consisteva in un dialogo maieutico con i ragazzi sui rischi specifici dei dispositivi portatili (cellulari, smartphone, tablet) sia nel loro utilizzo ludico che sociale. Durante l'intervento venivano inoltre poste le domande del sondaggio, proposto dalla dott.ssa Baldissera, al fine di indagare maggiormente come si comportano i ragazzi con le nuove tecnologie. Si concludeva infine con un piccolo esercizio di auto-monitoraggio emotivo, finalizzato al controllo dell'ansia da disconnessione.

Il primo gruppo ha portato come principale fonte di preoccupazione il potere di assorbimento dei videogiochi: nello specifico uno dei ragazzi di prima si è dimostrato molto consapevole di come certe caratteristiche dei videogames (immersività mediante grafica foto-realistica e strutturazione a livelli) abbiano il potenziale di creare dipendenza.

Diverso invece è stato il focus con il secondo gruppo, poichè sono emerse molte tematiche relative al rischio correlato alle nuove tecnologie, con una particolare attenzione a quelle relative all'aggressività: cyber-bullismo e videogiochi violenti. Due ragazzi hanno dichiarato di possedere una copia del videogioco GTA V e altri tre di giocarci da amici, dati interessanti considerando che il videogioco sarebbe vietato ai minori di 16 anni. L'intervento si è quindi focalizzato sul tema dell'aggressività, discutendo il modo in cui essa viene agita nel comportamento on-line e video-ludico.

Il terzo gruppo si è rivelato essere il più "difficile" in termini di mantenimento dell'attenzione. Fortemente diviso in sotto-gruppi e coppie che interagivano tra loro con difficoltà. Nonostante non mancasse l'interesse per l'argomento affrontato, la soglia di attenzione era estremamente bassa. Un picco di attenzione c'è stato quando è stato evidenziato che la loro incapacità di dilazionare il

bisogno di comunicare avesse la stessa radice dei problemi di cui stavamo parlando; questo fatto ha stimolato una riflessione sui potenziali problemi che possono derivare da questa difficoltà.

In tutti i gruppi è emerso un certo grado di consapevolezza del potenziale additivo e disinibente delle nuove tecnologie ma esso veniva per lo più attribuito alle caratteristiche intrinseche dei mezzi. Obiettivo degli interventi è stato quello di spostare l'attribuzione di controllo verso l'interiorità, riscontrando risposte molto positive e interessate da parte dei ragazzi. E' degno di nota che fosse molto diffusa la consapevolezza dell'effetto negativo sui cicli del sonno dovuto all'utilizzo notturno dello smartphone, in particolare da parte dei ragazzi che hanno dichiarato di avere questa abitudine.

Laboratorio n°2 “Quali sono gli effetti che Internet ha sul nostro modo di comunicare?”

L'incontro con la dott.ssa Tomasi aveva l'obbiettivo di far riflettere i ragazzi sulla differenza tra le loro relazioni on-line e off-line.

Tramite giochi ed esercitazioni si è cercato di riflettere su come cambia la comunicazione ed il nostro modo di relazionarci quando siamo davanti all'altro o dietro a uno schermo. Nel corso dell'incontro ci sono stati vivo interesse e partecipazione, variabili che hanno favorito un buon dialogo e un'occasione di confronto tra i partecipanti.

I ragazzi hanno mostrato una grande variabilità di idee e opinioni in merito all'uso di Internet, esprimendosi su di un continuum molto ampio, che aveva come estremi la paura e l'ingenuità. Se da una parte molti ragazzi sottovalutano il potere di Internet e subiscono gli adulti come soggetti normativi che impongono regole rigide e restrizioni, dall'altra vi sono anche ragazzi che subiscono la paura indotta dagli adulti e temono di avvicinarsi alle nuove tecnologie, sottostimando il potenziale utile e funzionale che vi è in esse.

Dopo un'introduzione teorica che ha favorito uno scambio di pensieri ed opinioni tra i ragazzi, si è passati alla parte esperienziale. Sono stati proposti vari giochi, anche se a causa del tempo non è sempre stato possibile svolgerli tutti.

Il primo gioco consisteva in un telefono senza fili che invece della voce usava il tatto. I ragazzi si sedevano in fila indiana e all'ultimo della fila veniva consegnato un biglietto con la parola da comunicare. L'ultimo ragazzo della fila doveva disegnare sulla schiena del compagno davanti la parola indicata e via via così fino a raggiungere il primo ragazzo. A quel punto si verificava se l'ultima informazione derivante dal passa parola coincidesse con la parola nel biglietto. Questo esperimento permetteva ai ragazzi di verificare loro stessi quanto fosse difficile, non solo decifrare, ma anche comunicare un messaggio senza parlarsi o guardarsi in maniera diretta.

Il secondo gioco consisteva nel disegnare una parola alla lavagna (per esempio fiore, pesce, etc.) bendati, senza quindi poter effettivamente vedere cosa si stava disegnando. Questo gioco faceva sperimentare a colui che disegnava, la difficoltà nel monitorare ciò che stava esprimendo mano a mano che creava il disegno. Dall'altra parte evidenziava e difficoltà di decifrazione che ha chi attende di decifrare il messaggio.

Il terzo esercizio infine prevedeva che un ragazzo mimasse il titolo di un film a volto coperto, in modo che gli altri non potessero recepire informazioni dalla mimica facciale. Questa esperienza rendeva evidente quanto la comunicazione sia legata anche ai messaggi che passano tramite canali non verbali.

Le tre esercitazioni, ripetute da vari partecipanti, avevano lo scopo di far percepire la difficoltà nel non poter comunicare *vis à vis*. La fase pratica è stata accolta da tutti i gruppi con partecipazione ed entusiasmo. L'applicazione ludica dei concetti teorici è sicuramente un forte mezzo per fissare maggiormente i concetti e far sì che i ragazzi possano apprendere divertendosi.

La maggiore difficoltà riscontrata nel corso degli incontri con i tre gruppi è stata l'eterogeneità dovuta alle diverse fasce età. Se la differenza di vedute favorisce lo scambio di idee ed opinioni, età differenti portano ad accentuare il così detto fenomeno del “in-group / out-group”, cioè una coesione molto stretta tra i ragazzi della stessa classe o età, per differenziarsi dall'altro gruppo che presenta caratteristiche diverse. Si rischia in questo modo di non trovare apertura al dialogo, ma giudizio. Questo fenomeno si è riscontrato soprattutto in uno dei tre gruppi, perdurando anche nel corso degli altri due interventi. L'interesse generale e la motivazione, sicuramente data dal fatto che la partecipazione fosse facoltativa, hanno permesso di concludere in maniera positiva la giornata.

Laboratorio n°3: “Internet, social e nuove tecnologie: giocando s’impara”

Nel laboratorio del dott. Maramaldo è stato proposto ai ragazzi un gioco a quiz, nel quale venivano toccate diverse aree legate al tema di Internet, dei social, delle nuove tecnologie, ma non solo. Gli argomenti che sono stati trattati sono i seguenti: cultura generale, social network, storia e informazioni riguardo internet, pericoli e potenzialità dei videogiochi, realtà sportive italiane e del territorio trentino, proverbi italiani, domande di logica e indovinelli, internet e tecnologie in lingua straniera e infine domande di matematica.

L'obiettivo principale del gioco è stato quello di coinvolgere i ragazzi, permettendo loro di imparare e\o insegnare ai pari età conoscenze riguardo gli argomenti sopracitati.

Il gioco si è svolto su un tavolo centrale, intorno al quale erano disposte le sedie in base alla numerosità del gruppo.

I ragazzi sono stati divisi in coppie e a ciascuna coppia veniva data una carta ruolo: il gioco prevedeva fino a nove ruoli diversi, ciascuno con il suo corrispondente maschile e femminile (per un totale di 18 ruoli possibili).

I ruoli erano: lo scientifico, il ragazzo social, il musicista, l'attore, lo sportivo ,il letterato, l'hacker, il gamer, il saggio e i loro corrispondenti femminili.

Ogni ruolo aveva delle materie preferite, indicate sulla carta in verde, o meno preferite, indicate in rosso, che determinavano dei bonus o dei malus nel gioco (per es. lo scientifico eccelleva nel calcolo e nella logica, ma non nelle lingue e nello sport).

Al centro del tavolo erano poste delle tessere sparse regolarmente e girate a faccia in giù, come nel gioco Memory, raffiguranti degli oggetti appartenenti ai vari ruoli (ad es. compasso, calcolatrice, mappa del corpo umano, ampolla per lo scientifico).

Il gioco si sviluppava così: la coppia pescava una carta argomento, si verificavano eventuali bonus o malus, si tirava un dado a venti facce per determinare la domanda, veniva posta la domanda ai ragazzi e questi avevano quindici secondi di tempo per rispondere.

Compito della coppia era rispondere correttamente alla domanda e girare una carta al centro del tavolo. Nel caso la risposta fosse errata, la coppia che aveva come materia preferita l'argomento della domanda poteva rispondere e girare la tessera in caso di risposta corretta. Vinceva il gioco chi al termine del tempo aveva trovato più oggetti corrispondenti al proprio ruolo.

L'applicazione dei ragazzi è stata molto soddisfacente: sono emersi degli spunti interessanti da cui sono generate buone discussioni. Spesso si spiegavano la risposta tra di loro in maniera corretta, altre volte venivano favorite dal dott. Maramaldo con delle precisazioni o dando le risposte corrette. I ragazzi hanno partecipato con entusiasmo e si sono divertiti, portandosi a casa qualche nuova nozione, facendo un'esperienza diversa dal solito che si ricorderanno in futuro.