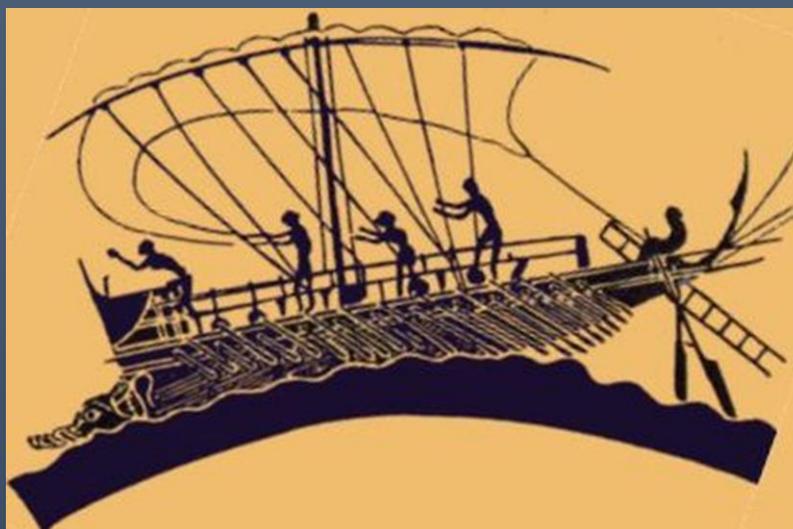


RELAZIONE CONCLUSIVA DI PROGETTO:

Ullisse





Cooperativa di Bessimo Onlus

Sede legale ed amministrativa

Via Casello, 11 - 25062 CONCESIO (BS)

Tel. 030.27.51.455 - Fax 030.27.51.681

e-mail info@bessimo.it

www.bessimo.it



Certificazione di qualità in base alla norma UNI EN ISO 9001 ediz.2008 Settore EA 38F (assistenza sociale).

Ulisse

CITTADINANZA DIGITALE RESPONSABILE

#usalatesta #non solo la tastiera



Premessa

Lungo l'anno scolastico 2014/15 gli educatori della Cooperativa di Bessimo hanno incontrato oltre 1100 studenti delle scuole medie e superiori della provincia di Brescia. Nel corso di tali attività sono stati trattati i temi dei consumi digitali e della cittadinanza digitale responsabile. E' stato proprio durante questo percorso che ci siamo resi conto di quanto peculiare sia questo mondo e di come le nuove tecnologie possano facilmente passare dall'essere risorsa a fonte di disagio. L'utilizzo di social network ed applicazioni che di per sé è sano, si trasforma infatti, laddove mancano **strumenti appropriati**, in un uso scorretto, rischioso ed eccessivo.

Cosa potrebbe dunque aiutarci a creare una cultura digitale appropriata?

Come potremmo agganciare su questo tema i *Millenials*, i cosiddetti “Nativi Digitali” ovvero le nuove generazioni che sanno sfruttare questi mezzi assai meglio di noi adulti?

Da queste riflessioni nasce il presente progetto, che si propone di comprendere cosa sia necessario (a giovani e non) per essere “**Cittadini Digitali Responsabili**”.

Quale punto di partenza migliore, quindi, se non i ragazzi stessi?

Spesso i ragazzi non si sentono compresi dal mondo adulto che detta loro le regole anche in un ambito nel quale loro sono in realtà spesso più ferrati ed agili. **Gli adulti spesso sono meno abili nell'appropriarsi delle novità della “rete” ed i giovani, ricchi di abilità tecnologiche, sono invece più in difficoltà nel comprendere le implicazioni relazionali, i rischi e le responsabilità connesse all'utilizzo di questi strumenti.**

Tipologia di approccio preventivo attivato

“Ulisse” rientra negli interventi di prevenzione universale, ovvero dedicato a tutti gli Users della rete. Vi è però anche un affondo selettivo, dedicato alle generazioni native digitali, ora frequentanti le scuole secondarie di primo e secondo grado. Gli interventi si articolano nei territori della Valle Camonica e della Bassa Bresciana.

L'approccio di prevenzione che la Cooperativa di Bessimo sposa, si basa fondamentalmente sullo **sviluppo delle competenze** di vita (life-skills) attraverso metodi di partecipazione attiva, discussione, lavoro di gruppo, brainstorming, ecc. al fine di **potenziare i fattori protettivi e ridurre i fattori di rischio**.

Destinatari dell'Intervento

Il progetto si rivolge a:

- ✓ Un target diretto: **Studenti e gruppi omogenei di giovani/adolescenti** chiamato ad essere protagonista nella costruzione e diffusione di un “Patentino nautico” e di un “Galateo della Rete”.
- ✓ Un Target indiretto: **genitori/insegnanti/fruitori della Rete** coinvolti sia come destinatari che come co-costruttori e co-diffusori del materiale informativo prodotto.

Obiettivo Primario : Incrementare il protagonismo giovanile

Le azioni previste partono dai bisogni raccolti nel dialogo con la popolazione giovanile e dalle loro risorse e competenze. Sono azioni che mirano inoltre a favorire una cultura digitale che promuova un comportamento responsabile, rispettoso di sé stessi e degli altri. Non si vuole calare dall'alto un intervento ma co-costruire con i giovani una vera e **metodologia**. L'assunto di base è che per navigare servono delle competenze, così come per guidare un'automobile; ma se per guidare una macchina è il mondo adulto che trasmette abilità e regole, in questo ambito vorremmo che fossero gli stessi giovani a trasmettere ai loro pari le competenze fondamentali che non sono soltanto di natura tecnica ma che fanno riferimento

anche ai bisogni dei soggetti fruitori della rete. I bisogni possono essere i più svariati: bisogno di relazionarsi, bisogno di appartenenza, bisogno di essere riconosciuti e rispettati, bisogno di creatività ed espressione di sé, bisogno di accoglienza e di accettazione di sé e dell'altro, ecc. E' nel riconoscimento di questi bisogni che l'aiuto del mondo adulto è fondamentale in quanto può indirizzare i ragazzi nella scelta di soddisfarli in modo sano e costruttivo anziché lasciare che si esprimano in forme inadeguate.

Obiettivi specifici

- Promuovere la partecipazione attiva dei ragazzi
- Promuovere le risorse dei ragazzi come fattori preventivi
- Evidenziare le criticità del mondo digitale per ridurre i fattori di rischio
- Accrescere le possibilità di confronto, di sentirsi accolti e capiti, di avere la libertà di riflettere
- Sviluppare pensiero critico, riflettendo sui messaggi provenienti dai media e dal gruppo dei pari.

Azioni

Il Progetto "Ulisse" ha lavorato con gruppi di preadolescenti e adolescenti appartenenti a gruppi classe in Istituti Scolastici di diversi territori, promuovendo una cultura della navigazione in Rete responsabile.

Si è dunque lavorato alla creazione un **Decalogo per Naviganti digitali responsabili**, una sorta di "patentino inter-nautico" da fondamentale per moderni "Ulisse" che navigano nella rete.

Sono stati organizzati incontri con i genitori per condividere quanto appreso e spazi di confronto con il territorio per fare in modo che i prodotti realizzati potessero essere presentati al mondo adulto.

Le azioni del progetto Ulisse nello specifico hanno previsto:

- Laboratori con gruppi classe/gruppi omogenei sul "patentino nautico" e sul "Galateo della Rete";
- Somministrazione di un questionario che indagasse i consumi digitali dei ragazzi.
- Realizzazione di un Video e/o di altre forme comunicative in collaborazione con insegnanti e volontari;
- Presentazione del materiale prodotto al mondo adulto: genitori/insegnanti/cittadini/ecc.;

Si prevede infine, come azione conclusiva

- Utilizzo dei social network per la diffusione e divulgazione del materiale prodotto anche attraverso siti di scuole, comuni, associazioni, ecc.

Il lavoro in aula: i Laboratori

Sono stati condotti laboratori dinamici che prevedevano attività coinvolgenti ed attivanti, attraverso le quali Tra i principali temi trattati in classe troviamo: La Community e le sue Regole, Il Tag, L'Hashtag, Lo Smartphone, I Social network, Youtube, Whats'app, Le emoticon, il profilo, Lo Spam, Gli Haters, I Like, i danni fisiologici, i rischi e vantaggi delle nuove tecnologie, il cambiamento nel modo di comunicare.

Sono state incontrate 33 classi per un totale di circa 670 studenti afferenti ad 11 Istituti Secondari superiori ed Inferiori.

Sono stati organizzati ?? incontri di restituzione per gli insegnanti e ?? incontri di restituzione con i genitori

Di seguito uno schema riassuntivo degli studenti incontrati.

TERRITORIO	ISTITUTO	Nr CLASSI	TIPOLOGIA CLASSI
ARTOGNE	Scuola secondaria di primo grado	3	SECONDE
BRENO	Scuola secondaria di primo grado	2	TERZE
BRENO	Scuola secondaria di secondo grado (Liceo)	4	TERZE
BORNO	Scuola secondaria di primo grado	4	2 PRIME 2 TERZE
CIVIDATE CAMUNO/MALEGNO	Scuola secondaria di primo grado	3	PRIME
CEDEGOLO	Scuola secondaria di primo grado	3	SECONDE
DARFO	Scuola secondaria di secondo grado CFP	4	2 PRIME 2 SECONDE
EDOLO	Scuola secondaria di secondo grado CFP	3	2 PRIME 1 SECONDA
ISTITUTO COMPRESIVO DI MANERBIO	Scuola secondaria di primo grado "Zammarchi" – Manerbio Scuola secondaria di primo grado "Bevilacqua" - Offlaga	7	6 SECONDE 2^B - PERCORSO PILOTA INTENSIVO

Considerazioni

Le classi coinvolte nei vari istituti hanno risposto positivamente agli stimoli dati ed il confronto e la partecipazione degli alunni sono stati notevoli.

Il percorso è stato generalmente accolto con attenzione ed un buon livello di partecipazione. Trattandosi di laboratori nei quali le classi venivano stimolate ad un confronto attivo, possiamo dire di aver riscontrato una buona disponibilità all'analisi critica delle tematiche oggetto dei laboratori.

Gli educatori hanno fornito stimoli che consentissero agli alunni di sviluppare un atteggiamento critico ovvero una capacità di lettura dei comportamenti a rischio. I ragazzi hanno partecipato molto attivamente con interventi e quesiti e gli educatori hanno costruito, con la partecipazione di tutto il gruppo classe, le risposte a tali domande ed ai dubbi che venivano portati.

I ragazzi hanno manifestato spesso il bisogno di vedere confermate o sconfermate, da parte di un adulto competente, le loro idee in merito ai temi emersi durante gli incontri.

E' stato spesso necessario poi fornire loro informazioni specifiche, rispetto agli aspetti legali e di privacy, ai dettagli tecnici per un uso più funzionale di questi strumenti digitali, nonché alle conseguenze sulla salute e sulla vita quotidiana di un uso scorretto od eccessivo.

In molte classi abbiamo cercato di riflettere su come è cambiato il modo di comunicare nelle ultime generazioni e a come questo incida anche nella gestione del conflitto interpersonale e delle emozioni.

Per quanto riguarda i "consumi" digitali, i ragazzi coinvolti accedono tutti, senza distinzioni ad una connessione internet e sin dalle classi prime molto pochi sono i ragazzi che non posseggono uno smart-phone. Quest'ultimo è sempre acceso, notti comprese. La piattaforma di messaggistica istantanea più utilizzata risulta senza ombra di dubbio essere *Whatsapp*.

Capitolo a parte meritano i Social Network, in cima alla lista dei quali svetta *Instagram*, seguito a ruota da *Snapchat*; più rari i casi *Facebook* e *Twitter*.

Importante infine conoscere la realtà di *YouTube*, alla quale accedono tutti i ragazzi indiscriminatamente, senza filtro. Alcuni di questi posseggono addirittura un loro canale personale.

Da segnalare infine l'utilizzo di console per videogames quali *Play Station*, *X-Box* e *Nintendo Wii*: i ragazzi, in special modo il sesso maschile, vi trascorrono anche fino a 5 o 6 ore al giorno.

Per gli adulti è spesso faticoso comprendere questo nuovo mondo, visto spesso come pericoloso e disfunzionale. Si tende a demonizzare questi strumenti perché vengono percepiti come un ostacolo alla cultura e alla socialità, interferendo nelle normali attività della vita quotidiana.

Alla luce di questa osservazione diviene molto interessante far riflettere i ragazzi rispetto alle loro responsabilità nella rete e a quali siano i passi chiave per utilizzare le nuove tecnologie in maniera corretta. A tale proposito sono stati costruiti alcuni *Decaloghi*, una sorta di vademecum creato dalle classi.

A titolo esemplificativo citiamo alcuni dei decaloghi ideati dalle classi incontrate, per le quali essere **Cittadini Digitali Responsabili** significa:

CLASSE ??

- I. ?
- II. ?
- III. ?
- IV. ?
- V. ?
- VI. ?
- VII. ?
- VIII. ?
- IX. ?
- X. ?

CLASSE 2^ C**MANERBIO**

- I. Prima di accendere la tecnologia accendiamo il cervello
- II. Non dichiarare un'età falsa
- III. Non condividere dati personali
- IV. Non postare materiale inadeguato
- V. Chiedere il permesso prima di condividere foto altrui
- VI. Leggere sempre "Termini & Condizioni d'uso"
- VII. Spegner il telefono quando non serve
- VIII. Limitare i tempi
- IX. Segnalare il materiale inadeguato e bloccare chi lo invia o disturba
- X. Usare dispositivi di protezione

CLASSE ??

- I. ?
 - II. ?
 - III. ?
 - IV. ?
 - V. ?
 - VI. ?
 - VII. ?
 - VIII. ?
 - IX. ?
 - X. ?
-

Laboratorio Pilota

Su richiesta del collegio docenti dell'Istituto Comprensivo di Manerbio, la classe 2^B della Scuola Secondaria Superiore Zammarchi di Manerbio ha avuto l'opportunità di affrontare un percorso intensivo della durata di sei incontri. Si sono approfondite le seguenti tematiche

- Condivisione delle proprie informazioni online
- Le emozioni digitali
- Il cyberbullismo
- Il tempo trascorso in rete
- La sfida: provare a resistere senza internet

Per quanto riguarda la 2^B per essere cittadini digitali responsabili serve

1. Evitare siti non sicuri o inappropriati (controllando anche chi li gestisce)
2. Riflettere prima di scrivere
3. Chiedere il permesso prima di registrarsi ad un sito o scaricare un'app
4. Non condividere né pubblicamente né privatamente i propri dati personali
5. Leggere i "termini e condizioni d'uso" di siti e app
6. Non dare confidenza agli estranei
7. Non spammare
8. Non fare gli haters, non insultare né bullizzare
9. Non trascurare i propri amici e i propri hobby per internet
10. Non tenere i dispositivi elettronici troppo vicini mentre dormi
11. Al termine del laboratorio è stata proposta l'idea di realizzare un video con quanto appreso dai ragazzi.

Al termine di questo percorso, la Classe ha realizzato uno spot di sensibilizzazione rispetto ai temi trattati. Tale spot sarà presto visibile sui principali canali web della Cooperativa di Bessimo e dell'Istituto.

Durante la restituzione assembleare in plenaria a studenti e genitori della Scuola, i ragazzi hanno così riassunto il loro lavoro:

"PROGETTO ULISSE

presentazione per incontro con genitori

Noi alunne e alunni della classe 2 sez. B del Tempo Prolungato abbiamo avuto la possibilità, durante le ore di laboratorio, di lavorare per sei lezioni con la dott.ssa Arcari, per noi <<Elisa>>.

Nei vari incontri

- ci siamo conosciuti meglio e ci siamo messi in gioco come persone,*
- ci è stato spiegato il significato di alcune parole utilizzate nell'ambito dei social,*
- abbiamo parlato dell'uso del cellulare,*
- della pericolosità dei mezzi di comunicazione di massa,*
- della prevenzione e delle accortezze necessarie quando si utilizzano,*
- dei problemi che si possono avere con un uso troppo prolungato,*
- abbiamo visto il film "Ciber-bully" che ci ha coinvolto e fatto riflettere molto,*
- abbiamo registrato, attraverso una scheda, il tempo trascorso sui social in una giornata.*

Ovviamente ci ha fatto ragionare, messo in discussione, riflettere sui nostri comportamenti e sulle nostre abitudini...

Abbiamo così capito i rischi di un uso non consapevole dei social, della nostra superficialità quando si tratta di leggere i termini e le condizioni d'uso, della facilità con cui li utilizziamo senza pensare bene a cosa scriviamo o leggiamo... insomma abbiamo capito che tutti i nostri comportamenti hanno delle conseguenze, a volte dannose e pericolose per noi e per gli altri.

Da tutto ciò è nato un decalogo per un uso consapevole dei social che abbiamo chiamato "#usa la testa e non la tastiera" per far conoscere ad altri ragazzi, con il linguaggio dei ragazzi, le buone abitudini che tutti dovrebbero mettere in pratica... magari anche voi adulti, perché sono regole che "non hanno età".

Per fare questo abbiamo avuto la fortuna di girare un video con un vero regista che ci ha aiutato a trasformare in immagini quanto volevamo dire.

Girare il video è stata un'esperienza piacevole che è riuscita a far emergere, soprattutto nella fase di registrazione, un forte spirito di classe.

Abbiamo collaborato tutti per la riuscita del progetto e il risultato ci ha soddisfatto.

Eravamo tutti molto attivi nel cercare le idee giuste e perfezionarle, non ci siamo accontentati della prima idea che ci veniva.

È stato interessante perché la maggior parte di noi non aveva mai fatto un'esperienza simile e, quindi, abbiamo fatto qualcosa di nuovo che ci ha molto coinvolto.

Lavorare con il regista Marco Scotuzzi è stato divertente, lui ha avuto una grande pazienza e ci ha coinvolti e rassicurati nelle nostre performance con il sorriso, senza stancarsi.

Ci piacerebbe rifare questa esperienza che consigliamo a tutti e siamo felici del risultato."

E' stato chiesto infine ai ragazzi un feedback rispetto al laboratorio e queste sono le loro considerazioni:

- ✓ *Mi sono piaciuti gli acronimi perché non sapevo cosa volevano dire*
- ✓ *Nei due incontri che ho visto mi è piaciuto tutto perché l'argomento era interessante*
- ✓ *Mi è piaciuto quando abbiamo fatto il gioco delle emozioni e mi ha fatto capire che persone diverse provano emozioni diverse in uguali situazioni*
- ✓ *Mi è piaciuto vedere il film perché mi ha insegnato tante cose come per esempio che alcuni siti non devi frequentarli*
- ✓ *Mi è piaciuto guardare il film perché ci ha insegnato molte cose così come tutti gli altri incontri*
- ✓ *A me è piaciuto tutto perché sono cose che conosco*
- ✓ *Mi è piaciuto parlare del deep web perché mi affascina l'argomento*
- ✓ *A me è piaciuto tutto perché la tecnologia mi piace molto*
- ✓ *Mi è piaciuto il film, i video, le immagini ma anche i giochi sulle emozioni*
- ✓ *Tutto perché era molto divertente*
- ✓ *A me è piaciuto tutto! Come taggare i nick name perché è stato molto divertente*
- ✓ *Mi è piaciuto il film perché mi è piaciuto molto*
- ✓ *Mi è piaciuto tutto: le regole perché molto utili, il film perché fa riflettere*
- ✓ *I like: il film, bello non mi sono annoiata, interessante perché si*
I dislike: nel secondo incontro mi sono annoiata

Il Questionario

A percorso concluso è stato proposto un questionario di ricerca che indagasse i consumi digitali dei ragazzi.

Ciò che emerge chiaramente è che la maggior parte dei ragazzi possiede un cellulare personale da oltre 12 mesi. Nonostante l'età non lo consenta, molti dei ragazzi sono iscritti ai social network falsificando la data di nascita. Il tempo medio trascorso su internet è di circa 4 ore quotidiane, tempo spesso controllato dai genitori che però non sembrano esercitare lo stesso controllo rispetto al materiale visto e/o postato dai ragazzi. Questi ultimi non condividono in rete dati personali.

Alla domanda *"E' mai capitato che un amico/a o un personaggio che segui online ti inviasse o condividesse del materiale (voto/video...) che ritenessi inappropriato?"*, 7 alunni su dieci riportano risposta affermativa. Nello specifico ciò che infastidisce di più i ragazzi sono:

- *Commenti Blasfemi*
- *Commenti non appropriati contro le altre foto*

- Quando nei commenti su Instagram qualcuno chiede spiegazioni e gli altri commentatori gli danno dello "stupido"
- Spam
- Bullismo
- Critiche pesanti
- Video Parodie
- Gli haters
- Le Catene
- Gli insulti agli youtubers
- Gli insulti ai miei idoli
- Quando hanno insultato mia cugina su Facebook in una foto in cui c'ero anche io.
- Quando hanno insultato un film che a me piaceva
- Quando hanno insultato molto prepotentemente la sorella di uno Youtuber famoso
- Foto offensive contro un'amica
- Foto sconce ed offensive verso le donne
- Nei commenti foto di ammiratrici in pose inappropriate
- Haters

Infine è stato chiesto loro "Immagina di avere un fratello/sorella/cugino/amico **più piccolo** di te al quale è appena stato regalato uno Smart-Phone nuovo di zecca. **Quale consiglio ti sentiresti di dargli?**"

- Non portarlo a scuola
- Mettere il silenzioso in pubblico e di notte
- Non continuare a messaggiare
- Non perdere troppo tempo: massimo 5 ore al giorno
- Scaricare whats'app
- Chiedermi consiglio
- Non fartelo ritirare a scuola
- Impostare password difficili così i genitori se la dimenticano subito
- Di non fare *****
- Se guardi siti inappropriati cancella la cronologia
- Mettere la password
- Farti i cavoli tuoi
- Non lo sai usare e t rovini gli occhi: dallo a me! ;)
- Non cliccare sulle pubblicità
- Non andare sui siti inappropriati per l'età
- Starci troppo rovina gli occhi
- Stai attento
- Se hai il permesso dei tuoi genitori e non posti cose compromettenti puoi andare su siti per cui non hai l'età
- Attenzione alle radiazioni
- Il mondo virtuale è diverso da quello reale, ciò che posti resta. Spesso le cose non sono come sembrano e se devi dire qualcosa il modo migliore è farlo guardando negli occhi
- Di regalarmelo
- Di stare attento e di non dare mai confidenza a nessuno che non conosci
- Stare attenti sui social non dare confidenza a chi non si conosce
- Gli direi di non usarlo troppo anche se io non riesco a staccarmi
- Di tenerlo bene, stare attento a come lo usa e non farselo fregare
- Non guardare brutte cose come video horror

Conclusioni

Quando si tratta di rete è ormai innegabile: noi adulti abbiamo solo da imparare.

La peculiarità e la forza del progetto Ulisse è proprio questa: mettersi in posizione di ascolto e non giudizio, senza dimenticare che siamo noi i detentori della responsabilità e della consapevolezza.

Lavorare con i ragazzi su temi per loro così vicini e coinvolgenti è stato entusiasmante e stimolante e ci auspichiamo quest'anno di aver gettato le fondamenta per un lavoro assai più ampio che possa crescere negli anni a venire.

Attraverso un approccio dinamico e ironico, i ragazzi sembrano essersi divertiti e aver al tempo stesso acquisito maggiore senso critico rispetto alle proprie azioni.

Perché **“Da grandi poteri, derivano grandi Responsabilità”**. (tratto dal film Spiderman – Sam Raimi U.S.A.2002)



Bibliografia

Anna Gloria Devoti – “L'era digitale: Crescita di identità o nuove dipendenze?” (2010 Carocci)

Domenico Geracitano – “Internet è un nuovo mondo, Costruiamolo” (2015, Euroteam)

Federico Tonioni – “Quando internet diventa una droga, Ciò che i genitori devono sapere” (2011 Super ET)

Alberto Pellai – “Il primo bacio. L'educazione sentimentale ai tempi di Facebook” (2012 – Kowalsky)

Corsaro, Mastropietro – “Metti Mi Piace, Il mondo di Facebook visto dagli adolescenti” (Arcacne 2013)

Gabriele Qualizza – “Facebook Generation. I <<nativi digitali>> tra i linguaggi del consumo, mondi di marca e nuovi media” (EUT 2013)

Susanna Tamaro – “Salta, Bart!” (Giunti 2014)

Sitografia

<http://www.stateofmind.it/tag/social-network/>

<http://www.giovanimedia.ch/it.html>

http://www.giovanimedia.ch/fileadmin/user_upload/Chancen_und_Gefahren/Cybermobbing_tuttocioprevedelalegge_IT_30055.pdf

http://www.dipartimentodipendenzeverona.it/dip_digitale.html

<http://www.cowinning.it/conversazioni/generazione-sparatutto-gli-adolescenti-dipendenze-da-internet/>

<http://www.smontailbullo.it/webi/index.php?s=32>

http://www.smontailbullo.it/webi/_file/documenti/filmografia%20web.pdf

<http://www.poliziadistato.it/articolo/view/31696/>

<http://profdigitale.com/category/cittadinanza-digitale-2/>

<http://www.stateofmind.it/2013/07/nuove-dipendenze-comportamentali-la-cyberdipendenza/>

Filmografia

DISCONNECT – (Henry Alex Rubin – USA 2012)

LOL – *PaZZa del mio migliore amico* (Liza Azuelos – USA 2012)

CYBERBULLY - film per la televisione (Charles Binamè – USA 2011)

EASY GIRL (Will Gluck – USA 2010)

MEAN GIRLS (Mark Waters – USA 2004)