



Scuola secondaria di
primo grado Alberto
Marvelli

Classi II A B C D E F

Anno scolastico
2012-2013

Il profumo dei limoni

Progetto di media education promosso dall' Ufficio Scolastico Provinciale Rimini

Il profumo dei limoni

Documentazione

Il profumo dei limoni è un laboratorio di media education che si è svolto nella scuola Marvelli di Rimini.

Obiettivo del laboratorio è stato sviluppare nei ragazzi un senso di responsabilità e di utilizzo “critico” dei nuovi media: chat, social-network, videogiochi, cellulari smart-phone, ecc...

I laboratori avevano la struttura di 2 incontri, a cadenza settimanale, di 2 ore ciascuno.

Vista la vastità delle tematiche, il progetto è stato pensato per essere individualizzato al meglio rispetto agli alunni: il primo incontro, infatti, era riservato alla conoscenza dei ragazzi.

In un primo momento alla classe è stato chiesto di raccontare le loro pratiche rispetto ad internet e le nuove tecnologie, e in un secondo momento è stato presentato il videogioco interattivo “Hamelin 2.0” attraverso il quale, durante il gioco, i ragazzi sono riusciti ad esternare più naturalmente le loro paure, le loro memorie e i loro aneddoti in merito a situazioni rischiose o comunque particolari che gli erano capitate online o avendo a che fare con videogiochi o cellulari smartphone.

Grazie a questa forte dimensione di ascolto, al termine del primo incontro sono emersi alcuni argomenti che i ragazzi avevano il desiderio di affrontare più approfonditamente nell'incontro successivo. Eccone un elenco:

Cyberbullismo

Regole online

Videogiochi e cyber pagamenti

Situazioni di adescamento online

Privacy su Facebook

Corretto uso degli smartphone

Nel secondo incontro poi sono stati affrontati i vari temi, attraverso attività laboratoriali che hanno visto gli alunni coinvolti direttamente nella creazione e messa in scena di piccole rappresentazioni teatrali che inscenassero situazioni potenzialmente a rischio (di quelle elencate sopra) con due possibili finali: uno risolto positivamente e uno risolto negativamente.

Un fatto curioso e, in una certa maniera incoraggiante, che vale la pena segnalare è che la maggior parte delle situazioni risolte positivamente

ha visto la figura dei genitori come elemento chiave e risolutore. Questo significa che i ragazzi sono probabilmente monitorati dalle famiglie nelle loro pratiche digitali e che riconoscono questo monitoraggio come elemento di sicurezza piuttosto che di restrizione e impedimento.

Per quanto riguarda l'attività sul cyberbullismo, invece, è doveroso segnalare il forte coinvolgimento della classe che ha scelto questa tematica: la classe ha saputo dibattere in maniera matura ed intelligente su alcuni spunti di riflessione offerti dall'educatore, scoprendo che è davvero molto facile incappare in violazioni di regole di comportamento online ma che conoscendo le risorse giuste (ad esempio polizia postale, siti di aiuto come www.sicurinrete.it, ecc..) e chiedendo supporto ad insegnanti e genitori, è possibile risolvere al meglio situazioni



Che cosa è emerso nel lavoro con i ragazzi

potenzialmente spiacevoli.

Dopo la visione di materiali stimolo, i ragazzi sono stati stimolati alla riflessione attraverso un'attività ludica durante la quale sono stati sottoposti ad alcune affermazioni.

La classe era tenuta a schierarsi da una parte o dall'altra dell'aula a seconda se erano concordi o meno.

- Su internet non ci sono regole
- Forse c'è qualche regola, ma tanto non ti beccano mai
- Le cose scritte su internet fanno meno male di quelle dette in faccia
- Su internet (Facebook, etc) ho il controllo delle mie immagini
- Non mi è mai capitato niente di spiacevole online
- Conosco di persona tutti i miei amici di Facebook

La risposta dei ragazzi agli stimoli è sempre stata molto soddisfacente. Hanno saputo cogliere gli stimoli di riflessione in maniera positiva, riuscendo a mettersi in gioco e reagendo in maniera non dogmatica e passiva.

Con altre classi, invece, dopo una presentazione individuale di ogni alunno, focalizzata sul raccontare il proprio quotidiano tecnologico/

comunicativo, sono state fatte ai ragazzi alcune domande in modo da approfondire ulteriormente la riflessione sulle pratiche.

- Chi è iscritto a facebook nonostante sia vietato?
- Chi di voi ha più di 300 amici?
- Chi di voi è mai stato offeso o infastidito da una foto caricata da qualcun altro?

Sulla base di queste domande, sono state poi isolate 4 tipologie di scenari potenzialmente rischiosi:

- Amicizie online,
- password
- minacce online
- gestione delle foto online

che sono state messe in scena nell'incontro successivo dai ragazzi della classe dando vita



Documentazione

a 2 finali differenti per ognuno di questi. Il primo finale rappresentava la risoluzione di tale situazione nel peggiore dei casi, il secondo finale, invece, secondo la migliore strategia possibile.

La classe ha risposto in maniera positiva, creando delle situazioni simpatiche, ma comunque intelligenti e realistiche.

Le domande utilizzate per capire gli usi dei ragazzi e delle ragazze:

PRESENZA VITUALE

Cosa fai sui social network?

Quali usi?

Cosa ti piace dei social e cosa non ti piace?

Come proteggi la tua privacy?



ESPLORAZIONE

Navigare su internet è (dillo tu)
Quello che gli adulti non possono capire...

EMAIL

Sai cos'è? La usi?
Come proteggi i tuoi dati d'accesso? Chi li conosce? Dove li hai salvati?

FACEBOOK

Hai mai letto di un fatto d'attualità su facebook?
Come si fa ad esprimere la propria opinione?
Ci sono regole per il linguaggio?
Come fai a rendere visibile solo agli amici il tuo profilo?
Come fai se vuoi evitare che altri aggiungano dei post che tu non condividi?

BLOG

Ne hai mai avuto uno?
Ti sentiresti a tuo agio a sviluppare una tua voce online?
Su quali argomenti ti sentiresti autorevole?
Hai mai commentato il blog di qualcun altro?

INSTANT MESSAGING

Come comunichi più facilmente con gli amici?
Cos'è what's up? Perché secondo te lo usano tutti?

ECONOMIA DEI MEDIA

Come fanno facebook e youtube ad essere gratis?
Dove sta il guadagno?
Cosa significa "profilare gli utenti"?
A chi serve profilare gli utenti e per che scopo?

WIKIPEDIA

Hai mai compilato una voce su wikipedia?
Perché secondo te le persone dedicano tempo a compilare le voci di wikipedia?
Come si fa a verificare che non vengano scritte cose false o sbagliate?

LE TUE FOTO

Cosa fotografi con il tuo cellulare?
Dove le conservi?
Dove le pubblichi, se lo fai?
Una foto di te che non pubblicheresti mai.

SKYPE

Lo usi?
Con chi solitamente comunichi?
Quanto dura di solito una tua comunicazione?
Dove conservi la password e chi la conosce?

VIDEO

Hai mai fatto un video?
Con una telecamera o con il cellulare?

Quale tema?

Sai come si carica un video su internet?
Hai mai commentato il video di altri?
Quante volte?
Erano apprezzamenti o critiche?
Che linguaggio hai usato?

VIDEOGIOCO

Quali giochi ami di più? Quanto ci giochi?
Sei bravo?
Metti le parole chiave (quelle che lo riassumono, i "tag") dei tuoi videogiochi preferiti
Ti sentiresti in grado di fare la recensione del tuo videogioco preferito?
Prova:
1) Punti di forza del tuo videogioco preferito
2) Punti di criticità

Le domande sono state utilizzate in modi molto diversi: con una classe sono state create delle carte che incrociavano possibili situazioni di vita vissuta e profili di utilizzatori.

Sono state anche utilizzate semplicemente come stimolo alla riflessione e al dibattito, alternando risposte scritte e discusse, a coppie o individuali.

CARTE SITUAZIONE

Siete al ristorante e ognuno è concentrato sul suo dispositivo mobile. Si aspetta che arrivino le pizze.

Un membro della famiglia passa talmente tanto tempo al computer che non viene più nemmeno a mangiare a tavola.

Un membro della famiglia lascia il cellulare acceso tutta la notte e arrivano sms (anche di notifiche facebook)

Un solo membro della famiglia è capace di aggiustare il computer e pretende che venga messo in camera sua.

I risultati scolastici sono peggiorati da quando il tempo è dedicato a internet e social. Qualcosa deve cambiare...

Sei in treno e devi fare una chiamata importante, ma non vorresti che gli altri sentissero i tuoi problemi.

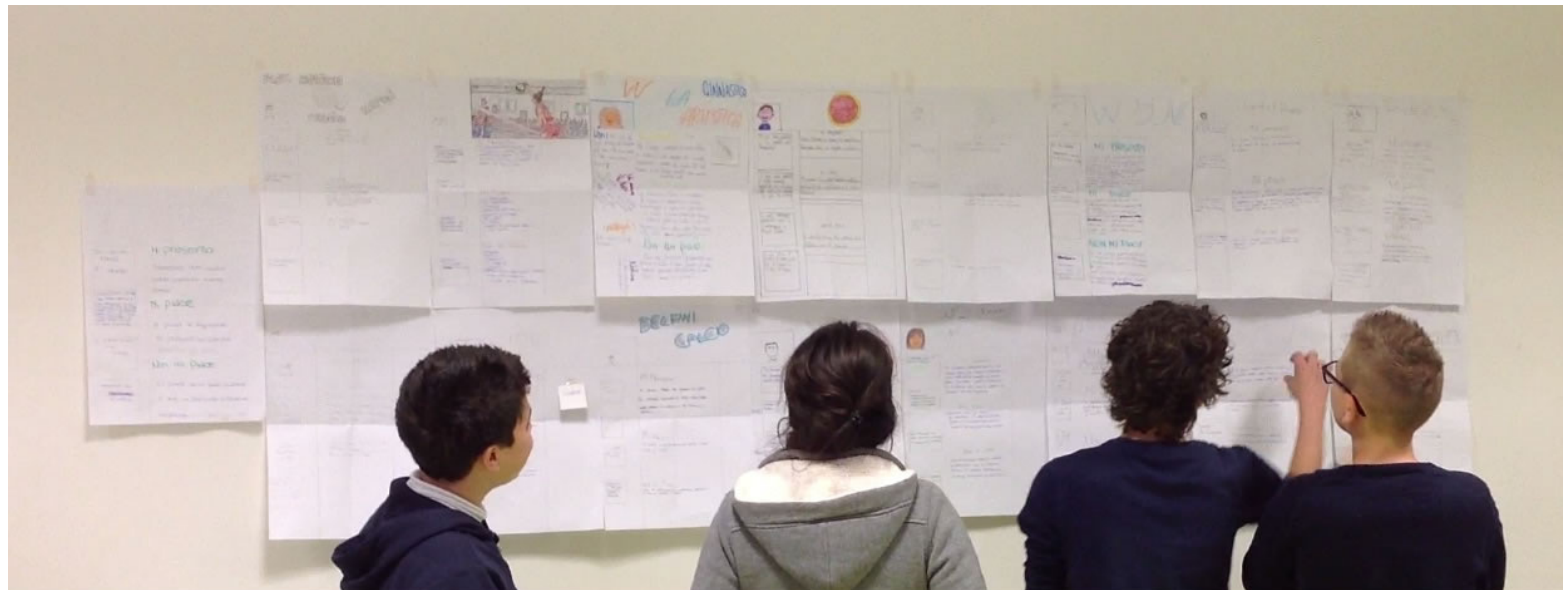
Sei sull'autobus e la persona seduta nel posto

accanto sta parlando al cellulare a voce molto alta.

Il figlio del vicino non ha internet e viene spesso a casa tua per usare insieme a te il computer.

Qualcuno è andato a visitare dei siti X e sono rimasti nella cronologia che il babbo ha controllato.

Il nonno deve guardare online il sito dell'INPS ma non è proprio capace. A casa ci sei solo tu.



PROFILI DELLE PERSONE

Nome:

età:

ruolo (figlio, figlia, mamma, papà, compagno/a di classe):

Un altro aspetto interessante è quello degli adolescenti “consumatori”: forti del loro credito su cellulari sempre più all'avanguardia raccontano di essersi sentiti truffati o traditi in diversi contesti, con una caratteristica comune: l'iniziale gratuità.

L'esperienza del gratuito on line ci ha permesso di approfondire il dibattito facendo emergere tanti aspetti contraddittori e complessi.

Dalla pubblicità on line ai giochi sui social

network, da wikipedia a youtube siamo riusciti a capire quante siano le informazioni che diamo di noi senza nemmeno rendercene conto.

I nostri profili digitali si ampliano continuamente e le informazioni sono correlate: cosa c'entra quello che cerco con google con facebook?

“Io magari cercavo un tipo di occhiali da nuoto su google e poi quando sono andato su facebook mi è sono apparse le pubblicità del nuoto e pure degli occhiali!”

Riflette con i ragazzi sul tema della privacy è sempre complesso perché rischia di restare su un piano teorico che difficilmente li coinvolge: spesso c'è il rischio che dicano frasi corrette ma vuote, a dimostrazione di come sappiano bene la teoria ma questa sia incapace di contaminare la pratica.

Invece toccare il loro credito telefonico e partire da lì per esplorare le loro pratiche comunicative,

sempre più localizzate sul loro cellulare, ha coinvolto anche le classi più difficili.

E ci ha permesso di capire cosa significhi avere un profilo digitale, cosa e come comunichi.

Un'altra attività che è stata proposta riguarda i profili facebook: ne abbiamo simulato di carta, riflettendo sui gusti personali e su tutto quello che entra nella galassia dei “mi piace” - “non mi piace”. Questa visualizzazione chiara, meditata, confrontata con i lavori degli altri ha contribuito a sviluppare una riflessione interessante:

- quanto raccontiamo di noi?
- E a chi?

Alle classi è stato anche proposto di lavorare sulla tanto detestata pubblicità on-line: come possiamo usarla per ottenere risultati importanti?

Il tema che abbiamo studiato è stato quello della



promozione della città di Rimini attraverso un videogioco che potesse essere attraente per adolescenti della loro età.

Gli studenti hanno dimostrato ottime competenze e anche per gli insegnanti è stato interessante vedere quanti punti di interesse sono stati messi in valore: da quelli storici a quelli culturali sino a quelli economici (far finta di essere un bagnino o ricostruire la città di Rimini).

Abbiamo così concluso riflettendo su come la dimensione del piacere motivi le persone anche a fare cambiamenti socialmente utili: è il caso della Fun Theory dove attenzione all'ambiente, promozione della salute o della convivenza passano attraverso le logiche dei videogiochi.



Laboratori realizzati da Alessandra Falconi e Alessandro Soriani - Centro Zaffiria
Progetto ideato da Franca Berardi - USP Rimini

