



Direzione Didattica Statale
"Angelo Daietti"
Pantelleria



Distretto Sanitario 51
Pantelleria



Ri_Medi@ 3.0

Life skills empowerment

Alfabeti dell'Attenzione



educare al social prima di essere social

“la sfida dell’alfabetizzazione, che ha contraddistinto la scuola del Novecento, non è finita: si è estesa a nuovi ambiti e a nuovi linguaggi”

La Buona Scuola,

Rapporto del Ministero dell’Istruzione dell’Università e della Ricerca, 2014

Digitare, Smartphone e social network nella vita delle bambine e dei bambini

Quanto sono importanti smartphone e social network nella vita dei preadolescenti? Quanto tempo trascorrono su internet? Quali sono le modalità di uso e il rapporto che i Tweens hanno con le tecnologie della comunicazione? Quali sono i rischi e le opportunità educative che queste offrono?

Internet e cellulari rappresentano un aspetto esistenziale importante nella vita dei giovani della società contemporanea. I ragazzi di oggi nascono e crescono insieme a Internet e al cellulare. I media digitali fanno parte della loro quotidianità. Iniziano e concludono relazioni sentimentali tramite sms o chat, cercano informazioni in Internet su amicizia, affetti e sesso; perdono la cognizione del tempo e si ricordano di mangiare solo perché il gioco sullo schermo ogni tanto li avvisa; si creano vite parallele in giochi di realtà virtuale. Internet e cellulari rappresentano un nuovo modo di comunicare con gli altri; aprono a un mondo di relazioni, di emozioni, di scambio di informazioni e di apprendimento che offre, in particolare ai giovani, opportunità di crescita senza precedenti. Inoltre, mettendo a disposizione diverse opportunità di relazione e di comunicazione i media digitali attivano nuove **strategie e percorsi di identificazione, di rappresentazione del sé** e della propria realtà di riferimento, contribuendo a edificare valori e categorie simboliche, attraverso i quali interpretare la realtà e se stessi. I Nuovi Media e in particolare Internet, rappresentano, dunque, una realtà dove è possibile acquisire strumenti e conoscenze utili per favorire processi reali di integrazione, partecipazione e relazione con il mondo circostante, ma sono anche uno “spazio”, di confronto e di crescita in cui i più giovani possono esercitare e realizzare dimensioni inedite di partecipazione sociale e di arricchimento personale.

Nonostante i possibili abusi e l’utilizzo inadeguato, i media digitali rispondono a esigenze profonde, importanti, strettamente legate all’età dei preadolescenti. Non si tratta solo di divertirsi o perdere tempo. Su Internet, comunicano con gli altri, apprendono cose, costruiscono la propria identità sociale. Ma anche: inseguono relazioni sentimentali, costruiscono amicizie, sperimentano la sessualità.

I media digitali toccano corde davvero importanti e rappresentano quindi un’**opportunità** unica per la loro crescita. Comperderlo, è alla base di qualsiasi azione educativa con i Nuovi Media. Solo così sarà possibile inquadrare davvero i **rischi**, ed educare a un **uso appropriato**. Qualcosa di più che regolarne l’utilizzo o cercare inutilmente di fare uscire di classe Internet e telefonini. E’ importante cogliere la **sfida educativa** che i Nuovi Media propongono. Contribuire, insieme ai loro genitori, a costruire dei **“cittadini digitali”** in piena regola. Consapevoli, responsabili e in grado di gestire in autonomia anche i rischi.

Smartphone e tablet possono essere considerate come vere e proprie centrali multimediali con le seguenti caratteristiche:

Interattività: comunicazione multi direzionale che rende possibile costruire relazioni sociali con altri utenti. Social network come impresa di comunicazione.

Generatività: la trasformazione dei media in stazioni multimediali permette di passare dalla condizione di spettatore a quella di produttore. Nuove opportunità (creatività, libertà, espressività, innovazione) ma anche nuovi rischi: privacy, adescamento, cyber bullismo, sexting, grooming, nuove forme di dipendenze.

I Nuovi Media sono spesso associati al problema della **sicurezza** per i più giovani. I rischi, ovviamente, esistono. Ma vanno affrontati **senza allarmismi** e compresi all’interno di una realtà dove, i ragazzi, mettono in gioco dinamiche affettive e comportamentali davvero importanti per la loro crescita. I ragazzi possono andare incontro a queste situazioni:

- esposizione a contenuti inadatti alla loro età;
- contatti con adulti che vogliono conoscere e adescare minori;
- diffusione di materiale che compromette la loro reputazione e non solo;
- pubblicità o informazioni ingannevoli;

- virus informatici in grado di infettare computer e cellulari;
- rischio di molestie o maltrattamenti da coetanei, come nel cyberbullismo;
- dipendenza da Internet/cellulare;
- download di musica o film coperti da diritti d'autore;

Aree di intervento

Emozioni: sentire l'altro

Acquistare consapevolezza delle emozioni e delle motivazioni profonde sottese all'utilizzo dei Nuovi Media aiuta i giovani utenti ad esserne più consapevoli, a gestire e prevenire i comportamenti poco responsabili a sentire l'altro, a praticare l'empatia.

Consapevolezza e responsabilità

Tradurre le proprie emozioni e i propri bisogni in diritti aiuta ogni utente della rete a occuparsi e preoccuparsi di ciò che fa online, delle possibili conseguenze per sé e per gli altri e delle proprie responsabilità. I giovani dovrebbero accostarsi ai Nuovi Media nei tempi e nei modi adeguati al proprio sviluppo psicofisico, e per questo motivo vi è la necessità di individuare e implementare regole di convivenza in rete (tali regole saranno tanto più complesse quanto più elevato sarà il grado di coinvolgimento online). In poche parole: nella dimensione online, non tutto va bene per tutti. Ci sono livelli di utenza che comportano gradi diversi di coinvolgimento e di applicazione delle regole di convivenza.

Cittadinanza Digitale, Civiltà dell'empatia, Commons collaborativo

Il mondo virtuale, come quello reale, genera interazione tra individui e quindi una serie di comportamenti sociali che necessitano di essere codificati e regolati. Tale processo di dimensione internazionale, che dovrebbe portare al riconoscimento di una sorta di "costituzione" per il mondo online, è cominciato da poco ed è inarrestabile.

Grazie all'uso dei Nuovi Media può favorire in loro una partecipazione attiva e positiva a quel mondo globale di cui ormai tutti gli utenti della rete fanno parte. Tale partecipazione può prevedere la possibilità che i ragazzi forniscano un contributo importante alla definizione dei contenuti di una nuova dimensione di cittadinanza: quella digitale. Allo stesso tempo la microproduzione digitalizzata diffusa dei prosumer, la nuova cultura dei "Makers" e i valori connessi all'Internet delle cose, possono aiutare lo sviluppo del "Commons collaborativo" e del capitale sociale di una comunità.

Destinatari

Classi IV e V Plessi Kamma e Scauri

Alunni, Famiglie, Docenti.

Finalità

- Favorire la consapevolezza del sé e dello sviluppo emozionale e sociale dei bambini e dei ragazzi
- Promuovere pratiche di mediazione dei conflitti e di educazione alla convivenza
- Promuovere un uso responsabile dei social network
- Sviluppare le competenze digitali dei ragazzi come una delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente (Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 Dicembre 2006)

Obiettivi

- Avviare percorsi di alfabetizzazione digitale orientando bambini e adolescenti verso un comportamento responsabile e creativo nell'utilizzo dei Nuovi Media intesi non solo come strumenti ma come linguaggio e cultura
- Sviluppare la consapevolezza, il pensiero critico, la capacità di discernimento nel proprio relazionarsi attraverso la rete
- Sensibilizzare i ragazzi, le famiglie e i docenti su di uso consapevole e responsabile dei nuovi media.
- Promuovere comportamenti prosociali fra i pari, improntati al rispetto reciproco
- Promuovere un clima scolastico positivo, migliorare la qualità delle relazioni alunni-insegnanti, ed educare ad una cultura della legalità attraverso lo sviluppo di una maggiore sensibilità morale.
- Costruire l'autonomia, la responsabilità dei soggetti, la cittadinanza digitale consapevole,
- Sensibilizzare e istruire i bambini e i ragazzi sulle caratteristiche del fenomeno del bullismo e del cyberbullismo e dotarli degli strumenti per affrontarlo.

- Far conoscere e riconoscere ai bambini e ragazzi le opportunità e i pericoli della Rete: grooming, sexting, cyberbullismo, hate speech, cyberstalking. Sensibilizzare, informare e formare le famiglie sulle competenze digitali e la rete come ambiente di vita
- Sensibilizzare, informare e formare gli educatori (insegnanti e genitori) in merito agli strumenti di comunicazione/interazione della rete
- Incrementare le competenze conoscitive, relazionali, metodologiche e civiche dei giovani di NO HATE SPEECH riguardo la tematica del cyberbullismo;
- Promuovere una cultura di inclusione e costruzione di relazioni positive con gli altri per contrastare il fenomeno del cyberbullismo.
- Stimolare la partecipazione attiva e la creatività degli studenti sul tema del contrasto al cyberbullismo
- Promuovere la media education nella scuola e l'esercizio di una cittadinanza digitale consapevole
- Conoscere e diffondere le regole basilari della comunicazione e del comportamento sul Web
-
- Promuovere un uso consapevole dei nuovi media tra i ragazzi sperimentando forme concrete di partecipazione che permettano di:
 - essere in grado di utilizzare lo strumento da un punto di vista creativo e critico;
 - riconoscere e sapere gestire le emozioni che possono emergere utilizzando tali strumenti;
 - essere in grado di assumersi la responsabilità finale delle proprie decisioni;
 - essere consapevoli del rispetto che deve a se stesso e agli altri;
 - essere cosciente e partecipe dei propri diritti.

coltura ^{«col-ti-ra»}

(dis. **cultura**) s.f.

1 Coltivazione di determinate specie di piante, a scopo agro-alimentare o industriale o commerciale, oppure sperimentale; *genetic* - il complesso dei lavori campestri necessari a ottenere dalla terra i frutti che può dare: *la c. della terra, dei campi; mettere un terreno a c.*

* Terreno coltivato; l'insieme delle piante coltivate: *la grandine ha recato notevoli danni alle c.*

2 Allevamento: *la c. dei bachi da seta*

* In biologia, allevamento di microrganismi (batteri, virus, funghi, ecc.) o di cellule animali o vegetali in un mezzo liquido o solido a scopo di ricerca scientifica; anche, la soluzione o sostanza fisiologica in cui viene effettuato.

3 In senso intellettuale ed etnologico, più com. *cultura*.

ETIMOLOGIA Dal lat. *cultura* 'coltivazione'

DATA sec. XIII.



Coltur@ Cinque declinazioni dell'attenzione:

1. Attenzione con_tatto. Digitale, armi di distrazione di massa, innovazione

smartphone, tablet, facebook, twitter, WhatsApp, cloud, wiki, makers, alfabetizzazione digitale, always on, piacere, obesità mediale, generazione pollicino, networked individualism, videogiochi, tempo, velocità, simultaneità, spazio, relazioni, identità, posture, imposture, selfie, persone, personaggi, visibilità, vite in vetrina, reputazione, controllo, tracking, profiling, data mining, big data, privacy, merci, mercificazione, consumismo, prosumer, makers, innovazione, cyberbullismo, distrazione, stupidità, rispetto, cultura della legalità, benessere, consapevolezza, competenze digitali, attenzione, partecipazione, collaborazione, consumo critico dell'informazione, intelligenza a misura di rete, dichiarazione dei diritti in internet.

2. Attenzione del cuore. L'educazione sentimentale al tempo di Internet

Grazie anche a te, Volture, Volto, ascolto, emozioni, affettività, sessualità, identità di genere, generatività, indifferenza, empatia, pro socialità, cura, aiuto, ammirazione, perdono, comunicazione ecologica, dialogo, praticare l'empatia.

3. Attenzione e comunanza. L'arte del praticare nessi

"Insieme ma soli", diversità, rispetto, legami, mediazioni, conflitto, generatività, intergenerazionale, famiglia, persona, comunità, relazioni, fiducia, ponti, connessioni, reciprocità, collaborazione, coordinazione, cooperazione, scambio, dono, lentezza, etica della "reliance".

4. Attenzione e dipendenze. Giocare e soggiogare

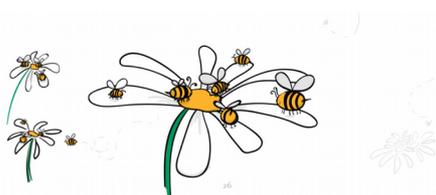
Giocare, gioco, giogo, videogiochi, dipendenze vecchie e nuove, indipendenze, circuiti del piacere, new addiction, ludopatie, selfie syndrome, facebook addiction, internet addiction, cybersex addiction

5. Grazia dell'attenzione: la sapienza del cuore

Peter Pan e Harry Potter, media, mediazione, meditazione, la testa tra le nuvole, i media e la distrazione, apnea da media, innovazione, attenzione al respiro, i muscoli dell'attenzione, il respiro come regolatore dell'attenzione, mindfulness: consapevolezza, mediazione, meditazione, respiro, cervello, cuore, mente, corpo, digital detox, produttori digitali, danza dell'attenzione, commons collaborativo, solidarietà.

"L'educazione è il momento che decide se noi amiamo abbastanza il mondo da assumercene la responsabilità e salvarlo così dalla rovina, che è inevitabile senza il rinnovamento, senza l'arrivo di esseri nuovi, di giovani"

Hanna Arendt



Modalità di lavoro

Laboratori@: imparare facendo:

Nei laboratori@ l'acquisizione di abilità è basata sull'apprendimento attraverso la partecipazione attiva, la maieutica reciproca, la media education. Gli interventi saranno interattivi, e si avvarranno di tecnologie digitali e sussidi multimediali a partire dall'esperienza concreta e sull'apprendimento basato principalmente sul lavoro di gruppo. In questo saranno condivise esperienze, opinioni, conoscenze. Si promuoverà in tal modo la cooperazione, l'ascolto e la comunicazione, la gestione dei propri sentimenti e dei conflitti, la tolleranza e la comprensione nei confronti degli altri, incoraggiando l'innovazione, la creatività e, soprattutto, la **coltura del fare**. Aiutando così i partecipanti a riconoscersi nelle proprie capacità e risorse, **avviando percorsi di produzione digitale** e realizzando **contenuti multimediali** fruibili per tutta la comunità scolastica. I prodotti potranno essere utilizzati per la diffusione di buone pratiche.

Il laboratorio sarà articolato in **tre** fasi

Modulo 1. Nelle **classi**: reti, giochi, esplorazioni

Tre incontri per ogni classe di 120'

- 1.1.1. fili, pescate, navigazioni
- 1.1.2. per gioco
- 1.1.3. bussole, mappe, rotte.

Modulo 2: Incontri di **coaching** e preparazione incontro con i genitori

Un incontro per ogni classe di 120'

- Visione video
- Preparazione programma
- Preparazione power point
- Prove generali

Modulo 3: incontri con i **genitori**

Un incontro per ogni classe di 120'



a cura di

U.O.S. Osservatorio Infanzia e Adolescenza

ambulatorio_igiene_mediale ASP Trapani

francescolucido@virgilio.it

Cittadella della Salute. Casa Santa Erice

+39 335 5382946

0923-472415 // fax 0923.47242