

**LABORATORI PER LA SCUOLA SECONDARIA DI I° GRADO
ISC FOLIGNANO - MALTIGNANO
nell'ambito del progetto "PATTI DIGITALI"**



[Info: educazione@ilpicchio.it](mailto:educazione@ilpicchio.it)

info

349 2542421



Premessa

La generazione attuale di giovani, spesso definita Millennials, Nativi digitali o Net generation, ha sviluppato una relazione profondamente diversa con le tecnologie rispetto alle generazioni precedenti. Questa connessione pervade ogni aspetto della loro vita quotidiana, influenzando non solo il gioco e le interazioni sociali, ma anche il modo in cui accedono e si avvicinano al sapere.

I ragazzi delle scuole elementari e medie di oggi sono cresciuti in un contesto in cui il cellulare è sempre a portata di mano. La loro routine quotidiana è caratterizzata dall'uso costante dei social media, come Facebook e Instagram, e dalla navigazione su Internet, strumenti che non solo facilitano la comunicazione ma contribuiscono anche alla formazione della loro identità sociale e personale.

Questa generazione è abituata a multitasking, gestendo simultaneamente più attività e interazioni, il che ha portato a una capacità di elaborazione delle informazioni unica. Tuttavia, questa nuova modalità di interazione presenta anche delle sfide, come la dispersione dell'attenzione e la possibile superficialità delle relazioni.

Il mondo reale, che una volta forniva gran parte delle esperienze emotive e sociali, viene ora integrato e talvolta sostituito da quello digitale. Le emozioni, le connessioni e le esperienze che questo gruppo giovanile vive sono sempre più mediati da schermi, sollevando interrogativi sulla qualità delle relazioni personali e sull'impatto che ciò ha sul loro sviluppo emotivo e cognitivo.

In questo contesto, è fondamentale riflettere su come educatori, famiglie e società possano supportare questi giovani nel navigare in un mondo così complesso e tecnologicizzato, incoraggiando un utilizzo responsabile e consapevole delle tecnologie digitali.

Come è noto, bambini e ragazzi sono affascinati dalla comunicazione sulla rete, e su questa base vengono modellati linguaggio, sistema di relazioni e di emozioni, fino a raggiungere la costruzione di proprie identità alternative da proporre in rete. La ricerca, peraltro connaturata all'età, di stimoli nuovi, avviene in un mondo, quello digitale, che è molto potente e può aiutare l'informazione e la socializzazione ma anche intrappolare, spingere a situazioni pericolose per la propria salute e incolumità, causare seri danni per la salute psico-fisica e la vita di relazione, e portare a forme di vera propria dipendenza e di grave e difficilmente reversibile danno all'identità personale e all'autostima.

I "Patti digitali" di comunità e la Scuola.

È quindi un dovere della società tutta, delle famiglie, della scuola e di tutti gli attori della comunità educante, diffondere un'adeguata informazione, far riflettere i ragazzi sulle implicazioni dell'uso delle nuove tecnologie e promuoverne un uso corretto.

La scuola può fare davvero la differenza, in quanto inevitabile specchio delle abitudini e comportamenti di bambini e ragazzi (e delle loro famiglie), investita in pieno da tale problematica. Essa si trova di fronte da una parte alla necessità di incorporare le nuove tecnologie nei metodi di insegnamento e di diffonderne il corretto uso, e dall'altra a tener conto dei rischi connessi, compresi quelli per lo stesso processo di apprendimento.

Implementare tali patti richiede un impegno collettivo e la volontà di adattarsi a esigenze e situazioni in evoluzione, ma può contribuire significativamente a proteggere i giovani da effetti negativi legati all'uso eccessivo della tecnologia.

Esempio di Un Patto Digitale di comunità per la promozione di un Uso Responsabile della Tecnologia nella Comunità di Folignano-Maltignano.

- I. Limitare l'uso di dispositivi digitali per i bambini di età inferiore ai 12 anni a un massimo di [X ore] al giorno.
- II. Incoraggiare attività alternative e tempo di qualità in famiglia senza schermi.
- III. Monitorare i contenuti accessibili ai nostri figli, utilizzando strumenti e software di screening.
- IV. Partecipare attivamente a eventi di formazione e discussione sulla salute digitale.



Obiettivi

- ✓ Promozione della Sicurezza Digitale: Educare i ragazzi sull'uso responsabile della tecnologia e dei media digitali, incoraggiando pratiche sicure online.
- ✓ Potenziare gli strumenti di lettura del contesto virtuale e narrativo;
- ✓ Conoscere e sperimentare diversi modelli di narrazione;
- ✓ Stimolare la narrazione di sé come rappresentazione, viaggio, terapia, "cura di sé";
- ✓ Aumentare le competenze per un utilizzo efficace e responsabile delle tecniche di produzione, ripresa video e fotografia;
- ✓ Incentivazione della Partecipazione Attiva: Stimolare l'interesse e la partecipazione attiva dei ragazzi in tematiche sociali e culturali.
- ✓ Creazione di Patti Digitali: Sviluppare e promuovere "patti digitali" come accordi comunitari per garantire un uso responsabile della tecnologia tra i giovani.
- ✓ Educazione e Sensibilizzazione: Educare bambini, genitori e insegnanti sui diritti dell'infanzia, con un focus speciale sull'uso sicuro e consapevole della tecnologia.
- ✓ Coinvolgimento Comunitario: Coinvolgere attivamente la comunità nella formazione e nell'attuazione dei patti digitali.

“Rischio” non vuol dire “Danno”.

La Scuola sa bene che le tecnologie sono anche “opportunità” e che il fattore di rischio non per forza si traduce in “danno”.

Per questo motivo si attiva ed elabora proposte educative tese a prevenire soprattutto i danni, ritenendo essenziale intervenire sin dalla più giovane età, a partire dalle scuole dell’infanzia.

Ma cosa previene il DANNO?

Bambini, bambine e adolescenti hanno bisogno della guida “positiva” di adulti di riferimento, che li proteggano da piccoli e che man mano li sostengano nel comprendere gli ambienti digitali, nel riconoscimento e nella gestione delle proprie emozioni, nello sviluppo di progressiva autonomia, responsabilità e senso critico, tutto questo considerando che la loro vita, come la nostra, è anche “online”. Non è infatti più utile ragionare in termini di distinzione tra vita “offline” e vita “online” se si vogliono comprendere i cambiamenti che stiamo vivendo, anche a ragione dell’età precoce dell’accesso ad ambienti digitali, e dell’integrazione delle nostre esperienze con l’uso e la presenza di tecnologia (smartphone, tablet, smart tv, assistenti vocali (“smart speaker”), videogiochi): “onlife”. **La prevenzione inizia proprio da questi sentimenti di fiducia, protezione, amore e benessere che l’adulto infonde negli alunni, attraverso DUE UTILISSIMI STRUMENTI:**

- **LA GIOIA PER CIÒ CHE STO FACENDO** (attraverso l’organizzazione di esperienze piacevoli e coinvolgenti);
- **IL PRATICARE LA CONSAPEVOLEZZA**, (attraverso i più recenti approcci alla mindfulness);
- **RICERCARE LA “BELLEZZA”**, non esteriore o effimera, ma promuovere l’arte e la creatività, attraverso attività artistiche come la scrittura, la fotografia, la pittura, la musica o il teatro possono essere un modo per esprimere emozioni e costruire comunità. Creare spazi dove i ragazzi possono condividere le proprie opere può ridurre l’isolamento e il bullismo.





LA RETE SIAMO NOI!

IL PICCHI



cooperativa soc

il Sorris

I laboratori rivolti ai ragazzi e alle ragazze delle classi prime della scuola secondaria di 1° grado dell'Istituto comprensivo Folignano – Maltignano.

L'intento di questi laboratori, che conducono alla fase conclusiva del progetto, si aggiunge alle azioni di "CROSS GENERATION", attraverso il processo di scambio di conoscenze, intuizioni e suggestioni e grazie alla collaborazione tra diverse organizzazioni, (scuola, famiglia e comunità, azioni trasversali di comunità), che si sono susseguite in questi mesi, e che condurrà alla scrittura condivisa dei Patti digitali.

L'azione rivolta agli studenti della Scuola secondaria di 1° grado verrà suddivisa in due parti:

1. **attivazione di processi di peer education, (laboratori di 2h in orario curricolare a scuola a cura del Prof. Stefano Casulli, pedagogo e ricercatore)**, volto alla prevenzione, che prevede una stretta integrazione tra adulti e ragazzi, tra informazione verticale e orizzontale, promuovendo pertanto un dialogo costruttivo tra le diverse generazioni, con l'intento di sviluppare negli alunni e le alunne un pensiero critico nei confronti dei media al fine di prevenire i rischi legati ad uno scorretto utilizzo degli stessi (cyberbullismo, sexting, vamping ecc.) e di permettere loro di avere lo stimolo per essere creatori di nuove forme di comunicazione, contribuendo così ad un uso corretto e consapevole delle tecnologie digitali.
2. **laboratori di storytelling** e tecniche di narrazione attraverso il linguaggio letterario, fotografico e/o cinematografico, **(laboratori di 3h in orario extra-curricolare a cura del Prof. Alberto De Angelis, regista e sceneggiatore)**, in cui le attività previste costituiranno delle esercitazioni pratiche, in cui attraverso riflessioni, interviste e dialoghi con esperti i ragazzi racconteranno il loro rapporto con il digitale e allo stesso tempo impareranno un utilizzo pratico di programmi e tecnologie con cui si interfacciano quotidianamente, come i video di tik-tok, i post con foto su Instagram. Attraverso questi laboratori, che saranno strutturati in orario extra-scolastico, verranno poste le basi per approfondimenti sul tema, raccolta del materiale necessario e realizzazione di un documentario/cortometraggio finale, che verrà condiviso con la comunità durante la realizzazione del "patto".





**Programma di Interventi Scuola secondaria di I° grado
Folignano - Maltignano
“Patti Digitali”:**

info@ludopigna.it

info 327 2914111 - 388 1017100 – 349 2542421

CALENDARIO

**A) laboratori peer education di 2h in orario curricolare a scuola a cura del
Prof. Stefano Casulli, pedagogo e ricercatore in orario curricolare**

c/o AULA MAGNA DI PLESSO

| GIORNO | PLESSO | ORARIO | CLASSE* |
|----------------------|---------------|---------------|-----------------------------------|
| GIOVEDÌ 24 OTTOBRE | MALTIGNANO | 8:30 – 10:30 | 1° A (19 alunni/e) |
| | MALTIGNANO | 11:00 – 13:00 | 1° B (19 alunni/e) |
| MARTEDÌ 29 OTTOBRE | VILLA PIGNA | 8:00 – 10:00 | 1° A + metà 1° B (31 alunni/e) |
| | VILLA PIGNA | 10:30 – 12:30 | 1° C + metà 1° B (32 alunni/e) |
| MERCOLEDÌ 30 OTTOBRE | VILLA PIGNA | 8:00 – 10:00 | 1° D (21 alunni/e) |
| | VILLA PIGNA | 10:30 – 12:30 | 1° E (21 alunni/e) |

** L'ABBINAMENTO SEZIONI/ORARI/GIORNI, è puramente indicativa*



B) laboratori story telling di 3h in orario extra-curricolare a cura del Prof. Alberto De Angelis, regista e sceneggiatore:

le date, gli orari e la sede verranno comunicati dal Prof. Casulli alle classi durante il primo incontro.

Ascoli Piceno, 4 Ottobre 2024

IL SORRISO Società Cooperativa
Lungo Castellano Sisto V n° 56
63100 ASCOLI PICENO
G.E. e P. IVA 0,1992200442