

Una pedagogia digitale in risposta ad una emergenza educativa: analisi di una prima esperienza

Michele Sartori, Giorgio Cipriani*, Roberta Alberghini*, Davide Benedetti*, Natascia Martini*, Alessia Pelanda*, Paola Zermian*, Luciano Pasqualotto***

*Azienda ULSS 9 Scaligera di Verona, educatore equipe CRU9.

**Università di Verona, consulente scientifico del progetto CRU9.

L'articolo documenta la fase sperimentale di un'azione educativa rivolta alla vita on line di ragazzi ed adolescenti, promossa all'interno di un Distretto sociosanitario della provincia di Verona. Si tratta di un'emergenza educativa poiché riguarda un aspetto della crescita che non era presente nelle generazioni precedenti, che richiede modalità inedite di prevenzione ed intervento da parte degli educatori di professione.

Introduzione

Solitudine e iperconnessione sembrano apparentemente due dimensioni che non possono coesistere, ma non è così. Se le possibilità aperte dalle nuove tecnologie consentono di appartenere ad un gruppo sociale e di mantenere le relazioni a distanza, ricorre il rischio che, particolarmente in età evolutiva, non si sviluppino quelle abilità sociali che si allenano nelle relazioni di prossimità. In questo momento storico particolare sta emergendo una sorta di polarizzazione dei vissuti individuali, dove le incessanti esperienze virtuali in alcuni accentuano il senso di inadeguatezza personale

rispetto agli altri ed acquisiscono sentimenti di solitudine, mentre per altri il web diventa una vetrina dove far mostra di sé, in un'esibizione narcisistica che comunque svela una fragilità interiore (Lancini, 2015).

Se vi era una certa consapevolezza di questi rischi tra genitori ed insegnanti, il periodo pandemico ha reso internet uno strumento così indispensabile per avere una continuità in attività essenziali della vita come la scuola ed il lavoro da cambiare il consenso sociale sull'uso delle tecnologie: nella percezione comune, oggi i vantaggi sono di gran lunga superiori ad i rischi. Un ragazzo della "Generazione Z" utilizza lo

smartphone connesso alla rete per seguire le videolezioni, chattare, postare contenuti attraverso i social, guardare video su Youtube, ascoltare musica, giocare da solo o con gli amici, eseguire ricerche per la scuola, seguire live su Twitch, guardare le serie tv preferite. Anche l'amicizia si costruisce online e viene vissuta come autentica, a volte più di molte amicizie tradizionali.

Che cosa c'è di male in tutto questo? Ci sono attenzioni da coltivare dal punto di vista educativo? A questi interrogativi offre alcune risposte questo articolo, alla luce di un'esperienza pilota di educazione digitale nell'Azienda sociosanitaria ULSS 9 di Verona.

Un problema di contenuti

In questo periodo particolare il tempo di collegamento non può essere considerato come unico indicatore dell'utilizzo corretto dei dispositivi connessi a Internet. Per individuarne altri è necessario assumere quella prospettiva pedagogica che permette di esplorare quanto i compiti evolutivi con cui devono confrontarsi ragazzi ed adolescenti siano favoriti o ostacolati da un uso disfunzionale del web. La ricerca, quindi, riguarda i contenuti: di cosa si riempie il tempo trascorso in rete, chi si incontra durante la navigazione, che risposte si trovano alle domande che l'esistenza pone durante gli anni dello sviluppo. C'è da chiedersi, inoltre, se questi contenuti modificano il contenitore, cioè se si sta creando una "forma mentis digitale", che porta a considerare come normale la vita sociale che avviene a distanza, che basa la positiva percezione di sé, cioè quell'autostima che costituisce un fattore protettivo dello sviluppo psicologico, sul numero dei followers sui social media.

Nella delicata fase di definizione della propria identità, poi, è da considerare l'influenza dei personaggi che sul web hanno maggiore popolarità: chi sono, grazie a cosa si sono affermati tra i milioni che rimangono anonimi, quali valori e quale stile di vita veicolano. A fungere da modelli sono sempre individui caratterizzati da forme di eccesso: spesso di bellezza fisica, di destrezza nei videogiochi, di sfrontatezza, di temerarietà, di volgarità, di stupidità; più raramente in abilità di tipo culturale, artistico o manuale. Essi hanno un potere di modellamento tanto più grande quanto rimane indiscusso, cioè non è fatto oggetto di analisi critica perché vissuto nella riservatezza di uno smartphone rigorosamente protetto da password. Se dalla rete si ricavano gli "standard" del successo e della felicità, che sono aspirazioni plausibili per la propria vita, ragazzi ed adolescenti hanno davanti un'opzione: cercare di assomigliare a quei modelli oppure crearsi un avatar, cioè un'identità virtuale alternativa che mascheri il senso di inadeguatezza che provano, avviando così un progressivo distacco dalla realtà.

Comportamenti a rischio e prevenzione

Le questioni tipiche della giovinezza si inseriscono, dunque, entro un contesto socio-relazionale sempre più virtualizzato, nel quale i modi di dire e di fare sono meno esposti alla riprovazione sociale di quanto avvenga nel mondo fisico, anzi sono fatti oggetto di apprezzamento tramite i *like* e, di conseguenza, sono incoraggiati.

Ciò consente di comprendere per quali ragioni siano in aumento comportamenti che assumono diverse connotazioni di rischio: sul piano della salute fisica e mentale,

della legalità, della crescita personale e della partecipazione sociale.

Emblematico è il recente suicidio di una ragazzina palermitana di 10 anni, indotto dalla partecipazione ad una sfida lanciata su un social network. La vicenda ha sollevato il velo sulla disattenzione dei genitori su quello che fanno i ragazzi su internet ed ha indotto il Garante per la privacy a richiedere all'azienda cinese proprietaria di Tik Tok regole più costrittive per l'accesso ai servizi. Ma è una battaglia impari, poiché gli interessi economici in gioco sono enormi e stanno spingendo le aziende ad ampliare la platea di consumatori: la danese Lego ha recentemente annunciato il lancio di *Vidiyo*, un social network rivolto a bambini tra i 7 ed i 10 anni. I comportamenti problematici sui social assumono diverse definizioni: *cyber bullismo*, *sexting*, *dipendenza da internet o da videogames*, *hikikomori* etc., senza trascurare i disturbi del comportamento alimentare indotti dal desiderio di assomigliare alle sottili bellezze che si mostrano in rete.

L'emersione di questo recente fenomeno sociale chiede prima di tutto una risposta preventiva sul versante educativo, che si affianca alle misure di tipo giuridico che tentano di contenere gli illeciti e di proteggere i minori che li commettono o li subiscono.

Vi è un ampio consenso sulla scarsa efficacia sulle azioni di contrasto che fanno leva sulla censura o su misure coercitive. La prevenzione va indirizzata prima di tutto sulla responsabilizzazione dei genitori, sia rispetto ai tempi di iniziazione alla vita digitale dei bambini, sempre più precoce, sia sull'autonomia che va lasciata ai figli sulla rete.

Nei confronti di ragazzi ed adolescenti è necessario a fornire loro le informazioni e le abilità per un uso consapevole ed accorto

degli strumenti di accesso alla rete, a partire dal cellulare. Di questo compito devono sentirsi responsabili gli insegnanti, nell'ambito delle attività di educazione civica introdotta come disciplina trasversale nei programmi delle scuole di ogni grado dalla Legge n. 9/2019. All'art. 5 la Legge prevede *l'educazione alla cittadinanza digitale* che, come ha chiarito il Ministero dell'Istruzione nelle Linee Guida emanate con il Decreto n. 35/2020, «deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuali [...] L'approccio e l'approfondimento di questi temi dovrà iniziare fin dal primo ciclo di istruzione: con opportune e diversificate strategie, infatti, tutte le età hanno il diritto e la necessità di esserne correttamente informate».

L'ULSS 9 di Verona per un servizio di prossimità alle famiglie

Il rapporto dei minori con le tecnologie ed il web costituisce a tutti gli effetti un'*emergenza educativa*, nel senso che raffigura un bisogno nuovo a cui si deve far fronte con risposte appropriate e, per molti aspetti, inedite.

Con questo intento l'Azienda socio-sanitaria di Verona, l'ULSS 9 Scaligera, ha avviato una sperimentazione nel corso del 2020 finalizzata a promuovere un uso consapevole dei dispositivi connessi ad internet. Il progetto *CRU9 – Cyber Relationship*, approvato DDG n. 452/2019 e finanziato dalla Regione Veneto, ha previsto la creazione di un'unità funzionale composta da sette educatori professionali del Servizio Educativo Territoriale presente nel distretto Ovest, un territorio che comprende 37 comuni e circa 300 mila abitanti. L'equipe ha avuto il man-

dato di sperimentare metodi, linguaggi e strategie operative nell'ambito della pedagogia digitale affinché genitori ed insegnanti abbiano gli strumenti per agire preventivamente sui rischi connessi all'uso improprio delle tecnologie. Inoltre, si è trattato di progettare e sperimentare alcuni *format* rivolti a ragazzi ed adolescenti per sensibilizzarli e renderli responsabili dei loro comportamenti in rete.

Un servizio pubblico

Un primo elemento rilevante di questa esperienza è la sua collocazione tra i servizi di pubblica utilità, erogati con continuità da un Ente che sul territorio ha il mandato di tutelare la salute dei cittadini attraverso azioni di prevenzione, diagnosi e cura. Notoriamente, i servizi sociosanitari sono distinti tra quelli di base e specialistici: l'équipe CRU9 si è posizionata sul primo livello, sia rispetto alla tipologia di offerta, sia rispetto alle possibili relazioni con servizi specialistici come la Salute Mentale, le Dipendenze, il Servizio Tutela Minori. In un contesto diverso, il servizio di pedagogia digitale avrebbe potuto collocarsi tra le offerte del Consultorio Familiare, ma poiché nel Distretto Ovest di Verona è storicamente attiva una capillare rete formata da 40 educatori presenti su 37 comuni, in virtù di un Piano di Zona che ha delegato all'ULSS i Servizi Sociali e educativi, è stato scelto di avviare il progetto all'interno del Servizio Educativo Territoriale (per un approfondimento si veda: Girelli, 2017). Gli stessi componenti dell'équipe sono educatori in servizio presso i comuni, ma dedicano alcune ore del loro tempo a questo progetto, attraverso il quale mettono a disposizione del territorio le loro diversificate competenze.

Il fatto di appartenere all'ampia rete dei servizi sociosanitari è un valore aggiunto, poiché consente di poter contare sui servizi specialistici qualora si incontrino situazioni di disagio conclamato. L'orientamento progettuale è di mettere a sistema un servizio di sorveglianza sulle situazioni di rischio, in modo da poter avviare una precoce presa in carico, contando su "funzioni sentinella" svolte dai coetanei, dagli insegnanti e da altri operatori del territorio.

Una équipe di educatori territoriali

Il Progetto CRU9 si caratterizza per due scelte organizzative che è opportuno illustrare. Se altrove vi sono altre figure professionali ad occuparsi di questi temi, l'ULSS 9 ne ha dato la titolarità a educatori che già operano sul territorio.

La figura dell'educatore, recentemente ordinata attraverso uno specifico Albo professionale, ha la peculiarità di avere competenze specifiche eppur trasversali, necessarie per coltivare una visione olistica della persona, capace di coglierne sia i punti di forza che le fragilità (Mustacchi, 2016). L'approccio educativo è sempre orientato al miglioramento della situazione, attraverso percorsi di consapevolezza, sviluppo di conoscenze, abilità e competenze nei quali la risorsa centrale è rappresentata dalla relazione in situazioni generalmente ordinarie. Lo sviluppo del minore è visto in modo ecologico (Bronfenbrenner, 1986), il sostegno alla sua crescita è promosso all'interno dei diversi ambienti della vita (familiare, scolastico e comunitario), attivando processi di corresponsabilità educativa il più naturali possibile ed in ottica preventiva. In questo operare, l'educatore collabora con altre figure specialistiche quando si incontrano situa-

zioni che richiedono competenze di natura diversa.

Per la sperimentazione del Progetto CRU9 è stata formata un'équipe di scopo con la funzione di mettere in circolo esperienze, idee e competenze finalizzati a sviluppare un modello di intervento su una tematica complessa dove sono ancora rare buone prassi a cui potersi ispirare. In questo gruppo, il valore dell'insieme è ben maggiore della somma dei contributi individuali, perché nel confronto sono ideati e perfezionati gli interventi che si leggeranno di seguito. Dato l'impianto di ricerca-azione dell'esperienza (Sorzio, 2019), è stata introdotta una supervisione scientifica per sostenere l'azione riflessiva e definire il sistema di valutazione, fondamentale per affinare la programmazione delle diverse attività e monitorarne l'efficacia.

La seconda caratteristica che rende Cru9 una sperimentazione nuova va ricercata nel suo posizionamento all'interno di un tessuto sociale già connesso attraverso il Servizio Educativo Territoriale gestito dall'ULSS di Verona. La presenza di educatori coordinati tra loro a livello centrale ed inseriti all'interno dei comuni in modo stabile permette di impostare interventi che hanno carattere di continuità, avvalendosi di rapporti di collaborazione già avviati con gli Istituti Scolastici, gli Amministratori locali, il Servizio Sociale di base. Non si tratta di un vantaggio solo sul piano organizzativo, ma riguarda il senso profondo delle relazioni con le comunità locali, che sono intese come "comunità educanti", dotate di risorse proprie e capaci di attivarsi per rispondere ai bisogni che emergono al loro interno (Pascualotto, 2016). Rispetto ai colleghi educatori, l'équipe di CRU9 porta delle competenze specifiche e degli interventi mirati

all'educazione digitale, ma senza esautorarli dalle loro responsabilità rispetto al territorio in cui operano quotidianamente.

Le competenze specifiche

Farsi prossimi per una relazione educativa entro un ambiente virtuale richiede competenze nuove rispetto a quella acquisite nella formazione di base, in genere poco approfondite anche nel corso degli aggiornamenti durante gli anni della professione, ma che certo non si possono improvvisare. Per queste ragioni, il progetto ha avuto, tra le attività iniziali, anche alcuni incontri di formazione su temi legali, psicologici, di marketing sui canali social, tanto più necessari quanto si comprende che non è possibile trasportare azioni educative tradizionali nel digitale, senza problematizzarle e adattarle a quel contesto.

Il web va pensato come un territorio, che nel quale è necessario saper orientarsi e, via via, conoscere nelle sue geografie. Si pensi, ad esempio, a quanto rapidamente evolvono i social nelle loro funzionalità, che non possono essere ignorare se si vuole operare efficacemente. Poi occorre curiosità per riuscire ad entrare nella vita digitale dei ragazzi: si è visto che nella misura in cui si è capaci di stare in quel mondo, ad esempio conoscendo gli youtuber di riferimento, tanto più si guadagna in autorevolezza nei loro confronti. Da tali cognizioni è emersa la necessità di superare alcuni cliché nella rappresentazione dei preadolescenti di oggi, spesso presenti tra le figure educative, come il mito della loro innocenza rispetto ad alcuni contenuti; sempre più precocemente i ragazzi "sanno", conoscono tecnologie e naviganti della Rete, sono in grado di chattare con degli sconosciuti attraverso i videogiochi ben prima di

avere il cellulare e WhatsApp. Di conseguenza, tra le competenze dell'educatore digitale va ascritta la capacità di riconoscere che i ragazzi crescono in modo diverso da come gli adulti si immaginano, sia rispetto a ciò che sanno e a quando lo imparano. In altre parole, se la complessità è un paradigma dell'educazione nel tempo della post-modernità (Morin, 1993), lo è ancor più quando le questioni fondamentali della crescita e dell'autorealizzazione personale si dematerializzano e imboccano percorsi digitali.

Accanto a queste sono identificabili alcune competenze tipiche dei setting formativi, poiché si tratta di parlare in pubblico, condurre gruppi, veicolare efficacemente contenuti mantenendo elevato l'interesse. Con attenzione particolare va coltivata l'abilità di operare in modo flessibile a seconda delle situazioni, delle quali va possibilmente effettuata una conoscenza preliminare approfondita, in modo da adattare i format predisposti alle caratteristiche degli interlocutori.

Le azioni del progetto

L'impianto progettuale ha previsto tre tipologie di interventi. La prima, comune ad ogni inizio, è consistita in una serie di attività di sensibilizzazione sul bisogno e di divulgazione del servizio, sia tra gli Amministratori locali e gli educatori del SET, sia rispetto ai tre target specifici: genitori, insegnanti e ragazzi.

La stratificazione del target è un elemento qualificante del pensiero educativo che guida l'intero progetto. Esso nasce dalla convinzione che, se si vogliono ottenere risultati reali e duraturi, è necessario inserirsi e accompagnare tutti i soggetti che si muovono intorno ad un bisogno educativo. Di fronte

ad un episodio di cyberbullismo in una classe, ad esempio, intervenire solo sui ragazzi che lo hanno vissuto può essere una risposta rassicurante, ma non realmente funzionale. Un intervento sistemico, che coinvolga genitori, ragazzi e scuola, è il modo per creare quell'alleanza che sviluppa gli anticorpi per affrontare eventuali altri episodi, abilitando il sistema anche nella prevenzione precoce dei rischi legati alla vita digitale dei ragazzi. Ai genitori si è cercato di comunicare che non sono soli in un compito educativo che spesso li vede smarriti, incoerenti o negligenzi. Anche nella presentazione agli adolescenti si è data enfasi alla presenza competente di educatori su cui poter contare in caso di bisogno.

Con la seconda tipologia di interventi, si è trattato di far conoscere le potenzialità delle tecnologie connesse alla rete ed i rischi di un uso scorretto ed eccessivo. Particolarmente utili a questi scopi si sono rivelate le "pillole digitali", brevi video costruiti secondo un format riconoscibile ("webcam caffè" sul filo dell'ironia che sollecitano un pensiero critico) che hanno ottenuto migliaia di visualizzazioni in poche settimane. I video sono disponibili sul sito web del progetto: www.pedagogiadigitale.it. La comunicazione pubblica si avvale anche di un canale Youtube, di una pagina Facebook e di un canale Instagram. Lo sviluppo della comunicazione sul territorio digitale è stato visto come opportunità di incontrare ragazzi ed adolescenti nei loro spazi virtuali, utilizzando i linguaggi del web. Tale modalità on line è stata incentivata da un periodo storico che ha impedito la realizzazione di gran parte degli incontri inizialmente progettati in presenza. Stare sul web, come adulti disponibili all'incontro e con contenuti educativi, è un messaggio pubblico molto importante ai fini

degli obiettivi del progetto. Per ottimizzare questo aspetto dedicandovi il tempo necessario, sono stati coinvolti alcuni ragazzi del territorio valorizzando le loro capacità di *peer communication*.

E' stato possibile sperimentare anche alcune attività in presenza, che hanno avuto lo scopo di affinare format efficaci rispetto ai contenuti da veicolare, nei quali i partecipanti sono coinvolti in modo attivo. Il carattere esperienziale e laboratoriale delle attività favorisce lo sviluppo della consapevolezza ed attiva processi di cambiamento. Infatti, non basta acquisire informazioni, è necessario mettere in gioco la mente, il corpo e le emozioni per riuscire a modificare atteggiamenti e comportamenti. Inoltre, tutti i format realizzano i principi della territorialità e del legame tra generazioni. Nelle classi, ad esempio, si interviene dopo un lavoro preparatorio con gli insegnanti e con la loro presenza, con il coinvolgimento dell'educatore di quel territorio. In appendice è riportata la sperimentazione del format sulla *web reputation*.

La terza tipologia di interventi prevede il fronteggiamento del disagio che emerge attraverso le precedenti attività, ma finora il tempo è stato troppo breve per poter rendicontare su questo aspetto.

Prospettive future

L'articolo ha inteso divulgare la prima fase della sperimentazione di un progetto in-

novativo di educazione digitale a servizio delle scuole e del territorio, con finalità sia di prevenzione dai rischi connessi all'uso scorretto dei dispositivi connessi alla rete, sia di fronteggiamento di situazioni in cui la soglia del danno è già stata oltrepassata.

Le attività di informazione e sensibilizzazione, pur ostacolate dalle restrizioni imposte dal contenimento della pandemia, hanno avuto esiti superiori alle aspettative, sia in termini di interesse, sia rispetto ai cambiamenti che sono riuscite ad innescare tra i ragazzi.

La sperimentazione di forme comunicative inusuali per il lavoro educativo ha stimolato la creatività, tanto che è già in cantiere una seconda serie di webcam caffè che vedrà come interpreti proprio i ragazzi che sono stati coinvolti nella prima fase del progetto. Si pensa, inoltre, di ampliare le forme di comunicazione, utilizzando musica, blog, animazioni, fumetti, poesia, flash mob, podcast, etc.

Sono ancora da strutturare le attività di fronteggiamento del disagio, che rappresentano una parte qualificante per un progetto avviato all'interno del servizio sociosanitario pubblico, come risposta ad un'emergenza sociale ed educativa che non ha precedenti.

Bibliografia

- Brofenbrenner, U. (1986). *Ecologia dello sviluppo umano*. Bologna: Il Mulino.
- Girelli, C. (2017). *Il lavoro educativo nella comunità locale. Ricerca sulle pratiche del servizio educativo territoriale dell'ovest veronese*. Verona: Cortina.
- Lancini, M. (2015). *Adolescenti navigati*. Trento: Erickson.
- Morin, E. (1993). *Introduzione al pensiero complesso*. Milano: Sperling & Kupfer.
- Mustacchi, C. (2016). La funzione di educazione, tra tradizione umanistica e lacerazioni sociali. In F. Crisafulli (A cura di), *E.P. Educatore Professionale. Competenze, formazione e ricerca, strumenti e metodologie* (p. 11-30). Rimini: Maggioli.
- Pasqualotto, L. (2016). *Rendere generativo il lavoro sociale. Guida per operatori e amministratori locali*. Molfetta (BA): La Meridiana.
- Sorzio, P. (2019). La ricerca-azione. In L. Mortari, & L. Ghirotto (A cura di), *Metodi per la ricerca educativa* (p. 143-160). Roma: Carocci.

Appendice

WEBREPUTATION



Nell'utilizzo delle nuove tecnologie, i giovani non sempre sono consapevoli degli effetti che le loro azioni nel mondo "virtuale" possono avere delle ricadute sulla loro vita reale.

I ragazzi pur essendo molto abili nell'utilizzo dei dispositivi tecnologici e dei social non colgono talvolta o non danno importanza al fatto che, nella loro navigazione, lasciano una traccia, il più delle volte indelebile e per sempre disponibile, su chi sono, cosa fanno e come si comportano.

L'obiettivo del format Web Reputation è dunque quello di stimolare i ragazzi a costruirsi una reputazione virtuale consapevole che possa essere anche una fonte di opportunità, con ricadute positive per il loro futuro.

Il presente format è stato pensato nel periodo del Lockdown, ed è quindi stato previsto come laboratorio online, non essendo possibile incontrare per indicazioni sanitarie i ragazzi.

Il format viene proposto da due educatori per avere uno sguardo più ampio sulle dinamiche che accadono e per gestire meglio le interazioni durante il collegamento online.

Tempo: 2 ore.

Il format si prefigge che al termine dell'incontro i ragazzi:

- si interrogano sull'uso che fanno dei social;
- riflettano sui propri atteggiamenti ed azioni online;
- riflettano e comprendano quanto le scelte online possano avere una ricaduta nella vita reale;
- rivedano e modifichino i social che utilizzano;

Si auspica inoltre che coinvolgano e veicolino ai propri coetanei le informazioni apprese durante gli incontri.

Attività primo incontro

Giochi di conoscenza e di condivisione per creare un clima del gruppo sereno

Possibili proposte ludiche:

- Gioco “stasera mi sento di colore ...”
- Gioco del direttore d’orchestra

Introduzione dell’argomento WEB REPUTATION con domande stimolo per la discussione in gruppo:

- Se diciamo WEB REPUTATION cosa vi viene in mente?
- Come la rete riflette la nostra immagine?
- Tutti noi abbiamo una web reputation?
- Cosa pensate delle persone che:
 - non condividono nulla?
 - condividono solo alcune cose della loro vita?
 - dai post che una persona condivide si può capire chi è?

Breve introduzione teorica, cenni sulla web reputation

Attraverso la condivisione di immagini di post presenti sui social, i ragazzi sono chiamati a mettersi “nei panni di”, ovvero indossare degli occhiali diversi per riuscire a calarsi “nei panni di”, immedesimarsi e provare a capire come ci si può sentire guardando quel post.

Libero spazio agli interventi

1° Immagine: Dei giovani si ubriacano ad una festa

Ai ragazzi viene chiesto:

- Se questo post comparisse sulla vostra bacheca, è il vostro **vostro amico che** pubblica questo post, voi che commento lascereste?
- Immedesimatevi in un **selezionatore per un posto di lavoro** e vedete questo post sulla bacheca del candidato, cosa pensereste?
- Siete **un professore** e vedete questo post sulla bacheca di un vostro alunno, cosa pensereste di lui?
- Siete ora i vostri genitori. Come vi sentireste?

2° Immagine: si propone la foto di un professore oggetto di un meme.

- Immaginate che questa foto venga condivisa nei social con messaggi tra i compagni di classe, voi cosa rispondereste?
- Se voi foste il professore, quale sarebbe la vostra reazione?

3° Immagine: si propone il post con la foto di una chat che descrive una giovane volontaria italiana, rapita in un paese straniero. La foto riceve anche commenti talvolta al limite dell’istigazione all’odio. Si evidenziano tali commenti e si invitano i ragazzi a cercare di cogliere le caratteristiche della persona che ha così commentato, per poi svelare la sua vera identità. Questo stimolo sollecita i ragazzi ad avere una maggiore consapevolezza del peso e del significato delle parole scritte nei commenti ai post.

Continuando la riflessione

- le cose che scrivete online le direste anche di persona?
- cosa provate quando commentano una vostra foto?

Spunti per il lavoro a casa:

Si invitano i ragazzi a proseguire il lavoro svolto con le seguenti indicazioni:

1) Riguardare il proprio profilo social con uno sguardo critico dopo il lavoro fatto:

- dal mio social che immagine emerge di me?
- la mia immagine virtuale corrisponde a quella reale?
- mi rivedo?
- sono consapevole che quello che posto può avere delle ricadute/ripercussioni?
- che sentimenti può suscitare negli altri?

2) Compilazione del questionario online, richiesta di somministrare il questionario anche ai propri genitori. NB il questionario è anonimo.

3) Vedere un video sulla web reputation insieme ai propri genitori.

Gioco di chiusura: una parola e un colore per salutare e per descrivere se dopo l'incontro il colore con cui si sono presentati i ragazzi ad inizio incontro è cambiato o no.

Attività secondo incontro

Giochi di conoscenza e di condivisione per riscaldare il clima

Proposta di gioco:

- Di che colore mi sento
- Una rana nello stagno splash!

Introduzione dell'argomento WEB REPUTATION.

Restituzione dei dati emersi dai questionari restituiti.

Condivisione dell'osservazione con occhiali nuovi la rilettura dei propri profili social.

Invitare i ragazzi alla discussione con domande stimolo:

- Avete guardato il profilo?
- Come vi presentate nella rete?
- Che immagine emerge di voi?
- Vi riconoscete?
- Avete fatto delle modifiche?
- Avete pensato a come possono vedervi gli altri?
- Quale storia state raccontando al mondo?
- Quale messaggio intendete comunicare?

Si propone la visione di un breve video nel quale una ragazza, dopo aver messo una sua immagine su una bacheca, tenta di toglierla senza riuscirci.

A seguire la discussione potrebbe essere guidata con domande stimolo, per far comprendere ai ragazzi cosa significa ritrovarsi nella situazione della ragazza del video:

- Cosa succede in questo video?
- Che emozioni prova la ragazza?
- Cosa fanno gli altri e cosa pensano della ragazza?
- E' successo ad un tuo amico/a?
- Se accadesse ad un tuo amico/a come ti comporteresti?
- Che cosa ci dice questa cosa?
- Sarebbe utile prendersi del tempo prima di postare?

Conclusione dell'incontro:

Internet non dimentica: non ci sono contenuti che possono essere definitivamente rimossi e quindi prima di postare informazioni che riguardano noi o gli altri, pensiamo che i post che creiamo potrebbero essere letti non soltanto da persone che ci conoscono, ma anche da tanti altri che non sanno chi siamo realmente.

Gestiamo con attenzione i profili social personali, cerchiamo di

- monitorare il web, cosa viene detto sul nostro conto e cosa viene reso pubblico.
- monitorare costantemente la propria W.R.
- amplificare i propri punti forza
- la web reputation è una cosa seria fermiamoci a pensare.

Educatori responsabili dei gruppi giovani

Durante gli incontri erano presenti anche degli educatori che abitualmente seguono i giovani nelle attività durante l'anno attraverso i centri educativi o giovanili, i quali a conclusione del format hanno manifestato interesse e soddisfazione per gli incontri fatti.

Gli educatori esterni a CRU9 si sono posti come facilitatori e garanti all'interno del gruppo per agevolare l'attività di formazione e favorire l'ingresso degli esperti con i giovani in un clima informale e di apertura verso chi proponeva altre chiavi di interpretazione e lettura della realtà digitale.

L'ingresso dei formatori di CRU9 con l'aiuto degli educatori ha permesso al gruppo, anche in versione on-line, di recepirli non come persone esterne avulse dal contesto o giudicanti, abbassando fin da subito possibili resistenze verso chi non conoscevano.

Gli stessi educatori responsabili del gruppo sono riusciti a scoprire alcune caratteristiche personali e modalità di gestione dei giovani con i loro social, permettendogli di capitalizzare alcune riflessioni ed argomenti durante il format che hanno approfondito in incontri successivi.

Le modalità di conduzione durante l'incontro utilizzate da parte degli educatori di CRU9, lo svolgimento delle attività formative e le proposte realizzate con i giovani, ha permesso ad alcuni educatori referenti dei gruppi di beneficiare di alcuni spunti per lavorare on-line e realizzare successivamente delle attività digitali partecipi ed interattive con i ragazzi e ragazze.