

Relazione in itinere del progetto “Con te sto 2016 - 2017”

Il progetto “Con te sto 2016-2017” si pone in continuità con il progetto “Con te sto 2015-2016” ed è volto a sensibilizzare i minori delle scuole primarie e secondarie alle nuove forme di dipendenza legate al gioco nelle sue forme diverse: l’azzardo, giochi online, ecc.

Dalle attività svolte nello scorso progetto, nei bambini e ragazzi contattati, si è osservato che:

- la maggior parte degli adolescenti e alcuni degli alunni delle scuole primarie contattate utilizzano internet nel cellulare, nel computer o nel tablet;
- la maggior parte utilizza questi strumenti senza un controllo diretto degli adulti;
- alcuni soggetti passano molte ore davanti agli apparecchi elettrici e affermano che talvolta sono i genitori stessi a scoraggiare le attività all’aria aperta;
- la maggior parte dei minori gioca con i videogiochi e le Applicazioni, spesso gli adulti danno loro dei limiti massimi di tempo per utilizzare queste tecnologie;
- il gioco di gruppo, di movimento, di strategia è un’occupazione molto importante e di forte crescita nell’infanzia, da questo possono emergere anche dei conflitti, che se vissuti in maniera positiva diventa un’importante occasione di apprendimento;
- vi è una tendenza generale a non aver consapevolezza delle proprie competenze e qualità.

Da quanto emerso si può ipotizzare di sviluppare il tema delle ludopatie con altri percorsi legati all’uso delle nuove tecnologie. Il tema delle nuove tecnologie e dei rischi a esse correlate (ma anche delle potenzialità della rete) è in questo momento storico particolarmente rilevante. La necessità di educare in primis i genitori, e poi i minori, a un corretto uso di questi strumenti che, se usati eccessivamente, possono creare forme di dipendenza o di evasione dalla realtà.

Gli incontri con i bambini delle classi quarta e quinta delle scuole primarie, previsti dal progetto, sono stati realizzati tra febbraio e maggio 2017 e hanno visto coinvolte otto classi dell’Istituto Comprensivo del Comune Longiano, per un totale di circa 150 bambini.

L’Associazione ha scelto come formatori in aula gli esperti del Centro Zaffiria di Bellaria Igea Marina (centro che da anni si occupa di Educazione ai Media).

Il progetto è stato proposto con un ciclo di tre interventi di circa due ore ciascuno aventi come obiettivo quello di riflettere insieme ai bambini sull’utilizzo dei nuovi media e dispositivi elettronici: dai videogiochi alla TV, al PC, al tablet, allo smartphone, concentrandosi in particolare sui dispositivi in grado di accedere alla rete internet.

Primo incontro:

Dopo un momento iniziale di conoscenza e presentazione reciproca dei bambini della classe e dei formatori, è stato chiesto in maniera informale agli alunni quali e quanti dispositivi elettronici possedessero (PC, Tablet, Smartphone) e usassero normalmente, quali social network conoscessero o usassero, così come i giochi online o console giochi (X Box, Play Station, Nintendo DS...) e relativi nomi.

È stato chiesto, inoltre, domandato quanto tempo impiegano in questi svaghi durante la giornata e se a casa ci fossero delle regole date dagli adulti per regolare i tempi e le modalità di fruizione di questi dispositivi ludici o ricreativi.

Successivamente alla classe è stato proposto il gioco online “Hamelin 2.0” e, insieme all’interazione con i formatori, i bambini hanno potuto riflettere in modo ludico su tanti aspetti legati all’utilizzo dei media, dei social network, dei videogiochi. A turno ad ogni bambino viene chiesto di rispondere ad una domanda,

valutando così anche la competenza dell'utilizzo del PC (mouse, tastiera...) chiedendo eventualmente l'aiuto dei compagni.

Tale gioco è stato costruito dal Centro Zaffiria insieme ad una classe di scuola secondaria inferiore di Ravenna. All'inizio del gioco un breve cartone animato introduttivo spiega la storia: proprio come accadde alla città tedesca di Hamelin con il pifferaio magico, uno scienziato dagli oscuri intenti costruisce un robot che dal proprio castello si dirige di notte, attraverso il bosco, verso la città; giunto nella piazza principale attiva una musica in grado di svegliare e attrarre tutti i bambini della città a sé e li conduce verso il castello. Proprio durante la salita della lunga scalinata per raggiungere il castello, un bambino con una stampella rimane indietro e non riesce a raggiungere il portale di ingresso prima che il cancello si chiuda. Sarà proprio lui a dover sbloccare il dispositivo all'ingresso e liberare così i bambini. La classe viene così coinvolta in un gioco a vari livelli che le permetterà di raggiungere l'obiettivo.

Tramite il videogioco si può riflettere coi bambini su argomenti molto importanti:

- consigli per navigare in internet in sicurezza (attenzione alle truffe, ai pop up ingannevoli, agli adescamenti, non esporsi rivelando dati sensibili, chiedere aiuto agli adulti);
- attenzione al tipo di immagini da pubblicare sui social (attenzione alla privacy e al permesso delle persone ritratte di venir pubblicate, al fatto che una volta pubblicate le immagini le può vedere, salvare o utilizzare chiunque);
- tipi di videogiochi e rating che stabiliscono se un gioco è adatto alle varie età;
- ricerca su internet (utilizzo di parole chiave, verificare sempre l'attendibilità delle informazioni, non prendere tutto per vero).

al termine del gioco i bambini imprigionati vengono liberati, con soddisfazione di tutta la classe.

Considerazioni:

In genere molti bambini (più della metà della classe) possiedono uno smartphone proprio che utilizzano per lo più per giocare, scrivere messaggi, utilizzare app gioco o ricreative (es. musicaly), chi non lo ha personale usa quello dei genitori; alcuni hanno un proprio tablet che utilizzano più che altro per giocare; quasi tutti hanno un PC a casa, ma non tutti lo utilizzano spesso, preferendo tablet o smartphone.

Per quanto riguarda l'impiego del tempo libero pomeridiano e le regole e modalità di utilizzo delle apparecchiature elettroniche il panorama è assai variegato: spesso ai bambini è richiesto di finire i compiti prima di poter giocare, in seguito possono utilizzare questi dispositivi per un tempo limitato (in genere 1-2 ore al giorno); altri hanno delle fasce orarie: dopo il pranzo un'ora e poi di nuovo dopo aver finito i compiti prima di cena. Alcuni bambini invece non hanno nessuna regola, perché non le utilizzano per molto tempo e non necessitano di regole, altri invece ne fanno libero uso come meglio credono, a patto di aver finito i compiti. Lo stesso vale per i videogiochi in console (Xbox, Playstation, Nintendo DS, Wii...)

Spesso PC, tablet e smartphone vengono utilizzati per giocare. I tipi di gioco più diffusi sono:

- giochi che prevedono la costruzione e gestione di città/fattorie/villaggi virtuali come Clash of Clans;
- giochi come minecraft, di esplorazione libera, dove poter distruggere e creare mattoncini;
- i giochi di strategia sono molto diffusi, come Clash Royale (che prevede l'utilizzo di carte da gioco potenziabili), questi danno la possibilità di giocare con amici o con utenti casuali da tutto il mondo, spesso con la possibilità di comunicare con una chat.

Discorso a parte per i videogiochi in console (senza la connessione a internet), in genere utilizzati più frequentemente dai maschi. Oltre ai classici giochi di calcio spesso si sentono nominare giochi violenti e adatti a maggiorenni, come la serie GTA (dove il protagonista è un ladro di auto che per guadagnare soldi e farsi una reputazione assiste ed è protagonista di continui conflitti con criminali e gang rivali) in ogni classe almeno un paio di bambini hanno citato questi titoli. Ulteriore discorso a parte è per la TV, la cui fruizione in

genere non viene considerata nelle ore da poter impiegare per lo svago insieme ai videogiochi, avendo un proprio “tesoretto” orario giornaliero o essendo lasciata ad una libera fruizione.

Riguardo l'utilizzo dei social network, sia nelle classi quarte che nelle quinte alcuni bambini utilizzano Facebook con un proprio profilo (anche se l'età minima per l'iscrizione è 13 anni), si nota una scarsa consapevolezza delle conseguenze del pubblicare frasi o fotografie senza inserire le limitazioni della privacy. WhatsApp è utilizzato dalla quasi totalità dei bambini, sul proprio smartphone o su quello dei genitori, spesso utilizzando gruppi.

Riguardo alla competenza dell'uso del PC si è riscontrato una grande variabilità: alcuni bambini non erano abili nell'utilizzo del mouse e si dimostravano più abili nell'uso del touchpad, altri invece lo utilizzavano in modo disinvolto; riguardo l'utilizzo della tastiera pochi bambini la utilizzavano in modo disinvolto, i più cliccavano con lo stesso dito le lettere in lenta successione, senza utilizzare entrambe le mani.

Per quanto riguarda la capacità di ricercare delle informazioni su internet si è riscontrato che i bambini non sono abituati a fare ricerche utilizzando parole chiave, eliminando articoli e congiunzioni, tendono invece a porre la domanda come se la rivolgessero ad una persona, diminuendo così l'efficacia della ricerca stessa. In generale si osserva che i bambini hanno una grande competenza nell'utilizzo dei dispositivi elettronici (in particolare tablet e PC), ma una scarsa consapevolezza dei meccanismi che regolano la rete internet (la questione della privacy in primis, ...) dimostrando una sorta di ingenuità (legittima per la loro età), ma che non deve rimanere tale per l'utilizzo di un mezzo così potente e controverso. I bambini devono essere educati, sostenuti ed accompagnati dai genitori per l'utilizzo di internet.

Secondo incontro:

Il secondo incontro del percorso è stato dedicato al lavoro sull'immagine e sulla maniera efficace di comunicare attraverso di esse.

Come prima attività è stato chiesto ai bambini di disegnare in poco tempo una coccinella, in seguito gli educatori hanno fatto notare le regole per la buona riuscita del disegno: utilizzare il foglio in orizzontale o in verticale, a seconda della dimensione maggiore del soggetto, disegnare al centro del foglio, occupare bene tutto lo spazio disponibile, prevedere uno spazio vuoto a margine del foglio; è stata spiegata anche la “regola dei terzi”, utilizzata in pittura e fotografia per ottenere delle immagini bilanciate e interessanti. A seguito delle indicazioni è stato chiesto di fare un disegno a piacere utilizzando le regole illustrate, facendo notare quando venivano rispettate e suggerendo miglioramenti nel caso contrario.

Successivamente sono state presentate brevemente ai ragazzi i principali tipi di inquadratura (con relative immagini esplicative) riflettendo insieme ed indicando gli utilizzi descrittivi di ognuna: campo lungo, piano americano, primo piano, primissimo, dettaglio, particolare.

Sono state in seguito mostrate alcune immagini d'autore con soggetti di vario tipo ed è stato chiesto agli alunni di fare dapprima un'analisi oggettiva della foto (cosa è rappresentato), concentrandosi poi sulle emozioni che suscitava in ognuno. È stato interessante notare come i bambini passassero dall'aspetto denotativo a quello connotativo con grande fantasia e creatività: in questa fase è emerso come le opinioni fossero pressoché le stesse nel caso di fotografie di volti, discordanti nel caso di particolari scene più complesse.

Dopo questo lavoro di analisi e allenamento all'immagine, facendosi aiutare dalle immagini dei personaggi del film “Inside Out”, è stato chiesto ai bambini di pensare e condividere con gli altri un momento in cui avessero sentito forte una delle principali emozioni. Come ultima attività è stato chiesto di rappresentare in un disegno un'emozione (rabbia, gioia, tristezza o paura), chiedendo particolare attenzione sulla progettazione dell'immagine, sulla situazione da illustrare, quale inquadratura utilizzare, la disposizione degli elementi e dei personaggi secondo le regole apprese nella prima parte dell'incontro, l'eventuale utilizzo di fumetti con dialoghi o pensieri.

Gli educatori hanno seguito i momenti della costruzione dei lavori, consigliando e aiutando i bambini nell'elaborazione delle idee e nelle scelte grafiche.

Al termine della fase di disegno, qualora fosse rimasto ancora un po' di tempo, ognuno a turno ha mostrato alla classe il proprio disegno in modo che gli altri potessero identificare l'emozione e "leggere" l'immagine. Gli alunni hanno seguito con interesse questa lezione, prestando attenzione alle regole grafiche e alle inquadrature, cimentandosi nei disegni e facendo propri alcuni accorgimenti suggeriti. Interessanti sono state le parti di riflessione sulle emozioni e i momenti di condivisione dei vissuti. È stato un breve percorso di presa di coscienza degli accorgimenti grafici e di disposizione degli elementi per ottenere una immagine o una fotografia chiara e comunicativa, volendo essere finalizzata anche ad una maggiore consapevolezza delle immagini che si pubblicano sui social network.

Terzo incontro:

L'ultimo incontro del percorso vuole fondere i due precedenti in un'attività che riprenda le riflessioni sull'utilizzo dei media (TV, tablet, PC, smartphone) e dei videogiochi, insieme agli apprendimenti sull'utilizzo delle immagini e sulla loro efficacia comunicativa.

In maniera introduttiva si sono ripresi alcuni elementi emersi durante il primo incontro, notando come i media sono strumenti potenti nelle nostre mani, ed il loro utilizzo da parte nostra ne fa emergere lati positivi e negativi. Proprio su quest'ultima considerazione è stato chiesto alla classe di riflettere e di mettere per iscritto gli aspetti positivi e negativi dell'utilizzo di un medium.

Con l'aiuto dell'insegnante, la classe è stata divisa in piccoli gruppi di 3-4 componenti, ad ognuno dei quali è stato affidato un medium su cui riflettere nello specifico: TV, tablet, PC, smartphone, console di gioco, elencando su un foglio gli aspetti positivi e negativi.

Al termine della riflessione i ragazzi si dividono gli aspetti emersi più significativi e ognuno ne disegna uno specifico. Al termine del lavoro ogni gruppo presenta i suoi disegni a tutta la classe, rendendo partecipe anche gli altri gruppi della loro riflessione e del modo scelto di rappresentarle.

Valutazione complessiva:

In generale, per la modalità particolarmente interattiva degli incontri, gli alunni si sono dimostrati attenti ed interessati agli argomenti e alle attivazioni proposte, mettendosi in gioco e desiderosi di comunicare agli educatori e agli altri membri della classe la propria esperienza riguardo ai media e ai videogiochi.