



SUN, anno scolastico 2018-2019

Premessa

Scuola di Robotica (www.scuoladirobotica.it), tra le varie esperienze maturate sui temi oggetto del bando, ha coordinato nel corso dell'a.s. 2017/2018 la terza fase del Progetto S.U.N., contribuendo alle fasi di progettazione, realizzazione e monitoraggio di tutte le attività effettuate. Si ritiene che questo elemento in particolare possa contribuire a garantire, come richiamato dall'avviso pubblico, la continuità al Progetto S.U.N. e alle azioni finora realizzate.

Riferimenti: <http://www.giovaniliguria.it/progetti-regionali/sun/il-progetto.html>

Per una migliore ed esaustiva descrizione delle attività realizzate nel corso del Progetto S.U.N., a.s. 2017/2018, terza fase, si rimanda al Rapporto finale e valutativo allegato, disponibile anche al link:

https://www.regione.liguria.it/components/com_publiccompetitions/includes/download.php?id=12574:rapporto-valutazione-sun.pdf

1. Il contesto di riferimento: giovani e nuove tecnologie

Il tema del rapporto dei giovani con le nuove tecnologie è da sempre oggetto di attenzione; nativi digitali, i giovani di oggi sono nati con la rete e apprendono da subito le forme di interazione sociale che la tecnologia offre. La rete in senso ampio, il web, i social network e i social media in generale, sono parte integrante del loro contesto esperienziale.

Negli ultimi anni il web è diventato un luogo molto diverso rispetto a qualche tempo fa; sono aumentati i servizi offerti, ogni giorno nascono nuovi modi di interagire, sempre più frequentemente si accede in mobilità, attraverso smartphone, tablet e altri dispositivi mobili. Dal punto di vista sociale la caratteristica più evidente è che la rete si è densamente popolata e questa tendenza aumenterà in futuro grazie alla diffusione pervasiva delle tecnologie del web e dei social media. Internet si trasforma e trasforma le persone e la loro identità.

Tra le forme di web collaborativo privilegiate dai giovani una posizione rilevante è occupata indubbiamente dai social network, una tipologia di servizi web che permette di costruire

profili pubblici o semi-pubblici in un sistema circoscritto organizzato su liste di utilizzatori, e di vedere e agire all'interno del sistema sulla lista delle proprie connessioni e di quelle altrui. La maggior parte delle ricerche sui nuovi media assume come oggetto di riferimento privilegiato proprio gli adolescenti per due ordini di motivi, uno elettivo e uno proattivo: la loro predilezione verso i social network e lo sviluppo di strategie per la gestione dell'identità.

Tra i vari assunti ai quali questi studi sono giunti, appare di particolare interesse l'approccio del ciclo di vita dei profili social degli adolescenti: i profili presenti sui social media mutano con il crescere dell'età, assumendo forme linguistiche e visuali meno esasperate e gradualmente più ponderate. Questo sembra suggerire l'esistenza nei corsi di vita dell'esistenza umana anche di una fase di 'socializzazione digitale' che passa attraverso l'adozione di comportamenti e atteggiamenti diversi secondo le età dell'individuo. Da qui l'esigenza di operare con tempestività nei contesti giovanili con azioni di formazione, supporto e prevenzione, a maggior ragione se caratterizzati da elementi di marginalità o rischio.

Secondo le ricerche, la relazione dei giovani con la rete è, quindi, intensa e coinvolge tutte le sfere di socializzazione: una percentuale elevata di adolescenti trascorre ogni giorno molto tempo navigando con dispositivi mobili; una quota rilevante è convinta che senza il web non riuscirebbe a fare nuove amicizie, crede che perderebbe aspetti ritenuti più interessanti della vita normale e che si sentirebbe isolata dal proprio gruppo dei pari. Internet si trasforma e contribuisce a formare e trasformare le identità e per i giovani questo mondo online è ancora più reale.

La relazione degli adolescenti con la rete è, dunque, privilegiata; la rete in senso ampio, il web, i social network e i social media in generale sono parte integrante del contesto esperienziale giovanile. Ma il mondo di Internet non è immune da pericoli e va affrontato con cognizione. Le attività che Scuola di Robotica propone di realizzare nell'ambito dell'avviso pubblico in oggetto sono orientate in questo senso: educare e informare i giovani sulle caratteristiche delle rete con un approccio sia educativo sia tecnico per formare futuri cittadini digitali attivi consapevoli.

2. Obiettivi delle attività

Obiettivo principale delle attività descritte è stato realizzare percorsi di formazione, educazione e informazione finalizzati ad aumentare e consolidare nei giovani l'uso corretto e consapevole del web, in particolare dei social media.

A tal fine Scuola di Robotica ha adottato un approccio orientato all'apprendimento attivo e alla peer education/peer support, poiché ritenuto efficace non solo per favorire l'apprendimento ma anche per prevenire ed evitare il verificarsi di fenomeni di bullismo e cyberbullismo.

I percorsi formativi hanno fornito il consolidamento delle conoscenze in ambito giuridico, legale e comunicativo che i giovani acquisiranno in altre fasi del percorso progettuale, per sviluppare un maggiore livello di consapevolezza sull'uso dei social media e diventare un punto di riferimento per i coetanei e le coorti più giovani nella citata prospettiva di peer education.

Tutte le attività previste nel corso del 2018 e 2019 sono state svolte in continuità con il Progetto S.U.N. e con quanto finora realizzato.

2.1 Obiettivi specifici delle attività:

- Implementare prodotti e risultati realizzati nella prima edizione del progetto attraverso laboratori interattivi in presenza, realizzati attraverso tecniche di *Teatro Forum adattate all'ambito educativo*.
- Organizzare e predisporre i materiali prodotti dai partecipanti alle attività per arricchire la documentazione, le informazioni e aggiornare i contenuti inseriti all'interno dell'applicazione informatica S.U.N. (App S.U.N.), in stretto coordinamento con gli sviluppatori dell'applicazione stessa.

I *moduli didattici* sono stati orientati a confrontarsi e lavorare insieme ai ragazzi e alle ragazze in modo partecipativo e interattivo per:

- Condividere contenuti, esperienze, dubbi e risposte per comprendere i cambiamenti sociali e educativi al tempo del web, con particolare riferimento agli impatti su preadolescenti e adolescenti.
- Fornire strumenti per aiutare i giovani a navigare nel web in sicurezza.
- Sfruttare le potenzialità delle nuove tecnologie per diventare cittadini digitali attivi.
- Agevolare il dialogo intergenerazionale, il rispetto dell'altro e di sé stessi anche per prevenire fenomeni quali bullismo e cyberbullismo.

2.2 Contenuti didattici e educativi

- Introduzione alle caratteristiche di internet e delle nuove tecnologie: social media, sistemi e applicazioni di messaggistica istantanea, condivisione di oggetti digitali.
- Percezione, costruzione e rappresentazione dell'identità digitale di preadolescenti e adolescenti.
- Riflessione attiva sulle implicazioni, anche legali, derivanti dalla condivisione di immagini e informazioni proprie e di altri.
- Web reputation: importanza di essere coscienti degli effetti delle 'tracce' digitali e di come la privacy viene trattata in rete.
- Strumenti a supporto di una navigazione competente e sicura.

3. Metodi didattici

Le azioni sono state realizzate con metodologie attive, interattive, orientate alla peer education.

In particolare, i dodici moduli sono stati effettuati utilizzando metodologie integrate quali:

- Teatro Forum/teatro sociale.
- Didattica partecipativa.
- Verifica immediata degli esiti, instant pool e discussione attiva.

3.1 Il Teatro Forum

Il Teatro Forum è un metodo per illustrare temi (sociali, educativi,...) che utilizza la drammatizzazione attiva: viene messa in scena una scena teatrale che rappresenta la situazione su cui si vuole riflettere. In qualche modo può essere considerato un brainstorming su temi sociali. La caratteristica peculiare è che gli spettatori sono coinvolti attivamente durante e dopo la rappresentazione.

Ai fini di illustrare i temi legati alle nuove tecnologie, il teatro forum verterà su temi quali la condivisione di contenuti personali (dati, immagini, in rete) mettendo in scena una situazione reale.

Al termine della fase di Teatro Forum sono stati realizzati instant pool con i ragazzi e le ragazze ai quali è seguita una discussione attiva moderata da una sociologa esperta in scienza e società.

3.2 Didattica partecipativa

Al posto tuo – le tracce digitali

Attraverso tecniche di didattica partecipativa è stato esplorato il tema delle ‘tracce’ digitali: dati, informazioni, contenuti che consapevolmente e inconsapevolmente mettiamo nel web. Questi contenuti sono caratterizzati da pervasività e permanenza e possono essere utilizzati per vari fini. Comprendere questi meccanismi aiuta a salvaguardare i giovani e a proteggersi da comportamenti rischiosi per se stessi e per gli altri.

Nel corso dell’incontro sono stati illustrati casi reali esplicativi di dati immessi in rete e tecniche con cui soggetti esterni possono acquisire queste informazioni.

Al termine dell’incontro è stato dedicato tempo per fare emergere tra i ragazzi e le ragazze i temi rilevanti ai fini della peer education.

3.3 Verifica immediata degli esiti, instant pool e discussione attiva

Al termine del modulo didattico una quota di tempo è stata dedicata a riprendere i temi centrali – gli obiettivi formativi e informativi – coinvolgendo i ragazzi e le ragazze con il metodo del World Café’. Il World Café è un metodo efficace per attivare conversazioni informali e costruttive su questioni e temi che riguardano la vita delle persone, organizzazioni e comunità.

L'incontro è stato moderato da una sociologa, coadiuvata da un divulgatore scientifico. Ai fini di stimolare e consolidare il ruolo dei giovani mentor, futuri peer educator è stato sviluppato il dialogo e la produzione di materiali per aggiornare e popolare l'applicazione App S.U.N.

4. Riepilogo delle attività

Attività:	12 (dodici) moduli formativi.
Durata di ciascun modulo:	4 (quattro) ore ciascuno.
Destinatari:	Studenti e studentesse frequentanti il triennio degli Istituti di Istruzione secondaria di secondo grado.
Estensione territoriale:	Territorio della regione Liguria.
Distribuzione territoriale:	Provincia di Imperia: 2 gruppi; provincia di Savona: 2 gruppi; provincia di Genova: 4 gruppi; area del Tigullio: 2 gruppi; provincia di La Spezia: 2 gruppi.
Totale gruppi:	12 (dodici).
Numero partecipanti a gruppo:	25 (venticinque).

5. Fasi e distribuzione temporale delle attività

I dodici moduli formativi sono stati realizzati presso le varie sedi territoriali, distribuite tra le diverse aree territoriali liguri come sopra richiamato.

Le attività previste sono state concluse nel mese di giugno 2019. La programmazione temporale delle attività è stata impostata al fine di rendere efficaci gli interventi formativi non solo ai fini della trasmissione di conoscenze, ma anche della produzione di contenuti, materiali, oggetti digitali utili per l'aggiornamento della applicazione App S.U.N.

La programmazione temporale di dettaglio è stata realizzata secondo il calendario che è stato predisposto dopo l'assegnazione dell'incarico con il gruppo di lavoro del Progetto S.U.N.

È stato tenuto un registro presenze.

6. Soggetti esperti che hanno collaborato alla realizzazione delle attività

Scuola di Robotica è stata supportata e coadiuvata nella realizzazione delle attività da diversi esperti. Il punto di forza del team di esperti è rappresentato dalla compresenza di professionalità diverse, interagenti e interdisciplinari: sociologi, esperti di mediazione culturale e dei conflitti, educatori, esperti di Teatro Forum, divulgatori scientifici, tecnici, informatici.

Scuola di Robotica ha garantito il coordinamento tra tutti i citati soggetti esperti che hanno collaborato, interagendo tra loro ciascuno con i propri ruoli e competenze, alla realizzazione delle attività.

Scuola di Robotica
www.scuoladirobotica.it
Telefono: 347 9132151