



**FENICE PRESENTA:**  
**TECNOLOGICA-MENTE**  
**UTILIZZO CONSAPEVOLE DELLE NUOVE TECNOLOGIE**  
**NELL'ERA DIGITALE**



## **1. Destinatari**

- Gli alunni delle classi della scuola SECONDARIA DI PRIMO GRADO.
- I genitori;
- Gli insegnanti delle classi.

## **2. Obiettivi**

Il progetto vuole implementare ed arricchire la consapevolezza dell'utilizzo delle nuove tecnologie in preadolescenza ed adolescenza, nell'ottica di un percorso che si snodi nei tre anni di scuola. Nell'era dominata da device, schermi e smartphone perennemente connessi alla rete, questo progetto vuole porsi come obiettivo il potenziamento della coscienza personale nell'utilizzo di internet, portando a sviluppare un senso critico dell'"essere connessi". L'obiettivo del progetto è quello di migliorare la qualità della vita, andando ad affrontare quello che che, sempre più negli ultimi anni, si configura come un argomento essenziale e centrale nella vita dei ragazzi: l'utilizzo delle nuove tecnologie. Nello specifico

si andrà a snocciolare come queste nuove tecnologie possano essere utilizzate in maniera consapevole, sia dal punto di vista psicologico e relazionale, sia dal punto di vista legale e del diritto. Si dà particolare attenzione alla sfera scolastica e relazionale, di tutti gli utenti del mondo della scuola, aiutandoli nell'individuare le principali difficoltà e condizioni di rischio in questi ambiti, e nelle principali aree di funzionamento in generale, siano essi adulti già formati o adolescenti in crescita, supportandoli nella gestione di esse.

Obiettivo finale del progetto è di costruire insieme agli studenti un'implementazione e arricchimento di quella conoscenza di utilizzo che vada ad elevarsi dal semplice status di "fruitore" dello strumento, bensì elevarlo allo status di "utilizzatore consapevole".

Quindi, riassumendo, il progetto focalizzato su due livelli (esperienziale e conoscitivo) si propone di:

- Promuovere il benessere psicologico dell'adolescente;
- Promuovere un senso critico nell'utilizzo delle tecnologie e di internet nella creazione e sperimentazione di relazioni;
- Educare ad un utilizzo consapevole dei device connessi alla rete;
- Individuare potenziali situazioni a rischio;
- Potenziare la consapevolezza dei rischi legati alla rete;
- Sviluppare e potenziare la consapevolezza degli adolescenti nel "surfing" online;
- Educare ad una corretta relazionalità con l'altro, senza demonizzare la rete, ma integrando i comportamenti "online" e comportamenti "offline";
- Conoscere la normativa civile e penale riguardo le tecnologie e internet;
- Educare alla consapevolezza delle proprie azioni.

**I ragazzi** saranno il target primario degli incontri, affrontando in maniera attiva argomenti relativi al mondo delle tecnologie, di internet e del web e dei nuovi media. Oltre alla differenziazione delle tematiche e delle modalità rispetto alle classi prime, seconde e terze, sarà possibile customizzare gli incontri rispetto ad eventuali problematiche o difficoltà pregresse emerse all'interno delle classi, considerando che il progetto così come è stato pensato si pone in un'ottica di continuità nei 3 anni delle scuole secondarie di primo grado.

**Gli insegnanti** verranno coinvolti all'interno del progetto in ottica di programmazione dei vari incontri, dando spazio alle personalizzazioni e alle customizzazioni in virtù delle situazioni presenti nella classe. Verrà dato spazio anche ad incontri di in-formazione

rispetto a tematiche riguardanti l'ambito delle nuove tecnologie, dell'utilizzo delle stesse all'interno del gruppo classe, di social media-relazionalità-sessualità, nonché di tutta la parte concernente gli aspetti legali e giuridici collegati.

### **3. Figure Professionali coinvolte**

Il progetto, proposto dall'Associazione FENICE, arricchisce la sua forza nella conduzione cooperativa e simultanea di due esperti nei campi della psicologia e del diritto: nello specifico il **dott. Tommaso Riva**, Psicologo, laureato in psicologia dello sviluppo e dei processi educativi, formato in psicologia dei nuovi media e in prevenzione e trattamento della dipendenza da internet in adolescenza e l'**avv. Chiara Rigamonti**, Avvocato del Foro di Milano, Founding Partner di FENICE Law&Consulting, esperta in diritto di Famiglia e dei Minori.

### **4. Declinazione operativa**

Il progetto si compone di una strutturazione oraria basata su tre differenti momenti. **Presentazione del progetto:** in questa fase il progetto viene presentato agli insegnanti, nella fattispecie ai coordinatori di ciascuna classe, con i quali si procede alla programmazione e alla discussione di eventuali aspetti particolari e/o problematici. Ove la situazione epidemiologica lo consenta detta fase verrà svolta in presenza, diversamente si opterà per una videoconferenza su piattaforma digitale.

**2 ORE - indicativamente un pomeriggio prima dell'avvio del progetto ore 15-17 o 16-18, ipotesi di data: 22 gennaio 2021**

**Fase operativa:** questa fase comprende gli interventi veri e propri nelle classi, e si declina in maniera differente rispetto ad argomenti e attività a seconda delle classi coinvolte. Ove la situazione epidemiologica lo consentirà gli incontri verranno svolti in presenza.

**4 ORE per classe da suddividersi in due incontri da due ore ciascuno a circa una settimana di distanza (4 ORE PER 17 CLASSI): ipoteticamente nelle mattine di giovedì e venerdì a partire dal mese di febbraio 2021**

**Restituzione:** Nella fase finale del progetto verrà effettuato un incontro di informazione - restituzione a genitori e insegnanti in cui verranno esposti gli argomenti trattati, quali argomenti hanno suscitato l'interesse e la partecipazione degli alunni e quali le difficoltà emerse in tal senso. Verranno dati anche consigli utili per donare di continuità il progetto,

fornendo indicazione per l'implementazione di un' "educazione digitale" anche in ambito familiare, In particolare ai genitori, spesso "disarmati", verranno fornite delle coordinate anche di tipo normativo con particolare riferimento ad eventuali responsabilità civili e/o penali, per potersi orientare in questo mondo che troppo spesso faticano a comprendere, in cui i figli (sia a livello di utilizzo che di abilità) spesso e volentieri scalzano la generazione genitoriale. Occasione diventa questa quindi quella di poter fornire qualche consiglio e strumento pratico per - da una parte - abbreviare il gap generazionale, e - dall'altra parte - "formare" rispetto all'argomento sia dal punto di vista legale che psicologico. A causa della situazione epidemiologica in atto detto incontro sarà previsto in modalità di videoconferenza su piattaforma digitale.

**2 ORE - una volta conclusosi il progetto, indicativamente dalle 18 alle 20**

## **5.Strumenti e metodologie di Lavoro**

L'intervento è basato su una metodologia di lavoro interattiva e pratico-operativa, volta a sollecitare la partecipazione, l'interesse, il coinvolgimento attivo e l'investimento personale da parte degli utenti ai diversi livelli. I vari incontri possono essere strutturati sia nella forma in presenza, sia nella forma online, tramite utilizzo delle piattaforme che la scuola usa per la didattica online.

## **6.Costi**

Il progetto presenta un costo orario di 40 € a professionista, i due professionisti lavoreranno in compresenza. Il costo, per un totale di 72 ore, è quindi di € 5.760,00.

## CLASSI PRIME

### 1. Destinatari

- Gli alunni delle classi 1<sup>^</sup> della scuola SECONDARIA DI PRIMO GRADO.
- I genitori;
- Gli insegnanti delle classi;

### 2. Obiettivi

Nello specifico, per le **classi prime** si pone l'attenzione su temi specifici quali:

- Educazione alla rete e alle trasformazioni del web
- Diritti e doveri del fruitore della rete in un'ottica di consapevolezza
- Arricchire la consapevolezza della struttura stessa di internet, dei suoi linguaggi e della sua composizione, mettendo come focus la differenza tra tempo e spazio online e offline. Videogaming e rischi connessi.

### 3. Declinazione operativa

Il programma prevede la sua declinazione nella fase operativa di progetto con gli alunni, in due incontri della durata di due ore ciascuno.

#### FASE DI REALIZZAZIONE:

#### INTERVENTO IN CLASSE

Sono previsti due incontri di due ore ciascuno per ogni classe. Di seguito verrà indicato il contenuto degli incontri che potrà essere declinato in maniera più specifica per ogni classe, qualora siano già emerse tra gli alunni delle problematiche specifiche su cui concentrare l'attenzione o degli interessi preponderanti per la classe.

**1° INCONTRO: (2h)** attività finalizzate all'introduzione dell'argomento "internet e tecnologie" ormai così inscindibile nella vita di ogni adolescente. Il progetto pone come filo conduttore la consapevolezza, la quale parte e si basa sull'informazione. Verranno affrontate in questo incontro tematiche come la nascita di internet e della rete, la sua architettura e le basi su cui si fonda, per poter usufruirne in maniera cosciente, con accenni normativi in relazione al "nuovo" diritto costituzionalmente garantito di accesso ad internet quale strumento di esercizio della libertà di pensiero. Tramite discussione e brainstorming verranno snocciolati concetti quali la neutralità

e la generatività della rete. Focus importante sarà il concetto del “linguaggio” della rete e dell’utilizzo consapevole/inconsapevole del web. Altro focus importante verrà costituito dalla normativa relativa a Whatsapp (privacy, età minima etc...) cercando di sviluppare il pensiero critico secondo cui ciascuno è responsabile dei contenuti che pubblica e condivide. Gli alunni verranno coinvolti in attività operative per riconoscere la differenza tra comunicazione tra utenti “online” e “offline”, cercando nell’esperienza degli alunni stessi una giusta “via di mezzo” nella comunicazione. Attività di gruppo e di role-play verranno utilizzate per garantire una discussione aperta, coinvolgente ed efficace.

Verrà messa a disposizione una “Question box”, in cui gli alunni potranno inserire domande, pensieri o dubbi, che verranno analizzati durante il successivo incontro.

**2° INCONTRO: (2h).** Il secondo incontro verrà dedicato ad affrontare il concetto di tempo e spazio all’interno della rete, e come questa nuova modalità di “iperconnessione” influenza l’utilizzo che gli adolescenti fanno del web. Verrà affrontato il concetto di “nuovi fenomeni dissociativi”, inteso come la possibilità che la rete ci offre di rimanere potenzialmente sempre al suo interno, come un lunghissimo sogno ad occhi aperti. Attraverso l’utilizzo di materiale audiovisivo, analisi di piattaforme di sharing video utilizzate dagli utenti, verranno coinvolti gli alunni all’interno di attività pratiche utili ad arricchire la consapevolezza nella fruizione della rete in modo cosciente, prevenendo il rischio di “rimanere intrappolati”. In quest’ottica verrà altresì affrontato l’argomento del gaming online, prevalentemente da smartphone, e dei rischi ad esso connessi, puntando a creare un “etichetta” del gioco online. Si tratterà infine dei rischi potenziali, anche a livello legale, in relazione all’acquisto di “skin”, estensioni di gioco, oggetti/denaro virtuale etc... Infine, viene dedicata una parte dell’incontro per la risposta e discussione rispetto alle domande segnalate dagli alunni nella “Question Box”.

## CLASSI SECONDE

### 1. Destinatari

- Gli alunni delle classi 2<sup>a</sup> della scuola SECONDARIA DI PRIMO GRADO.
- I genitori;
- Gli insegnanti delle classi;

### 2. Obiettivi

Nello specifico, per le **classi seconde** si pone l'attenzione su temi specifici quali:

- l'educazione all'informazione e alla ricerca online
- l'arricchimento della consapevolezza del doppio ruolo di fruitori/produttori di contenuti del web
- Implementare la capacità di pensiero critico nella rete nell'ottica preventiva di fenomeni come le bufale e le fake news
- prevenzione di comportamenti di cyberstupidity

### 3. Declinazione operativa

Il programma prevede la sua declinazione nella fase operativa di progetto con gli alunni, in due incontri della durata di due ore ciascuno.

#### FASE DI REALIZZAZIONE:

#### INTERVENTO IN CLASSE

Sono previsti due incontri di due ore ciascuno per ogni classe. Di seguito verrà indicato il contenuto degli incontri che potrà essere declinato in maniera più specifica per ogni classe, qualora siano già emerse tra gli alunni delle problematiche specifiche su cui concentrare l'attenzione o degli interessi preponderanti per la classe.

**1° INCONTRO: (2h)** attività finalizzate all'introduzione dell'argomento "internet e nuove tecnologie" ormai così inscindibile nella vita di ogni adolescente, riprendendo brevemente gli argomenti trattati l'(eventuale) anno precedente. Utilizzando attivamente internet e gli smartphone posseduti dagli alunni, verranno proposte esercitazioni effettive di ricerca di informazioni online, in modo da assistere "in diretta" alla modalità con cui gli adolescenti si approcciano a compiti di questa tipologia. Verrà affrontato e snocciolato l'argomento "fake news e bufale sul web",

analizzandolo nelle sue componenti in modo da rendere gli alunni in grado di potere riconoscere ed affrontare al meglio situazioni di questo tipo, in un'ottica di responsabilità alla giusta informazione. Si affronterà poi l'argomento della cittadinanza digitale e di come internet sia ormai un diritto, costituzionalmente garantito, di tutti, per cui "digito ergo sum". Verrà inoltre affrontato il tema del grande cambiamento nella produzione dell'informazione, ovvero il cambiamento dalla "verticalità" dell'informazione alla sua "orizzontalità", in modo da rendere consapevoli gli alunni del loro potere online non solo in quanto fruitori di informazioni e contenuti, ma in qualità di possibili produttori di materiale. Si affronterà la normativa dell'app TikTok, riflettendo sull'uso della stessa e sulle opportunità e sui rischi della condivisione di video online, con accenni al diritto alla privacy del singolo. Verranno svolte attività in modo da porre le basi per un senso "critico" digitale, all'interno del grande contenitore dell'educazione all'informazione, tramite attività di visione di video inerenti, casi reali e attività di gruppo per sperimentare in prima persona tali fenomeni.

Verrà messa a disposizione una "Question box", in cui gli alunni potranno inserire domande, pensieri o dubbi, che verranno analizzati durante il successivo incontro.

**2° INCONTRO: (2h).** Il secondo ed ultimo incontro verte sulla ripresa dei contenuti e delle considerazioni degli incontri precedenti, in modo da poter porre le basi per la prevenzione di fenomeni come l'hate speech, l'odio 2.0 e i comportamenti di cyberstupidity, affrontando la tematica della previsione normativa dei "nuovi" cyber reati e delle conseguenze del comportamento irresponsabile online. Tramite attività simulate, discussioni attive e lavoro in gruppi sarà possibile attivare ed arricchire il senso critico degli alunni implementando un "senso civico digitale", vera e propria "bussola" nella moralità della fruizione del web. Parte dell'incontro verrà riservato ad affrontare il tema del cyberbullismo, argomento ampiamente conosciuto, ma sempre in continua evoluzione.

Infine, viene dedicato una parte dell'ultimo incontro per la risposta e discussione rispetto alle domande segnalate dagli alunni nella "Question Box".



## CLASSI TERZE

### 1. Destinatari

- Gli alunni delle classi 3<sup>^</sup> della scuola SECONDARIA DI PRIMO GRADO.
- I genitori;
- Gli insegnanti delle classi;

### 2. Obiettivi

Nello specifico, per le **classi TERZE** si pone l'attenzione su temi specifici quali:

- la relazionalità nell'era digitale, ponendo attenzione alla differenza tra relazionalità online e offline nell'utilizzo specifico dei social media.
- Utilizzo consapevole dei social network, quali regole seguire, accettazione della privacy e pubblicazione di materiale privato
- Utilizzo dei social media come sperimentazione della propria intimità e sessualità

### 3. Declinazione operativa

Il programma prevede la sua declinazione nella fase operativa di progetto con gli alunni, in due incontri della durata di due ore ciascuno.

#### FASE DI REALIZZAZIONE:

#### INTERVENTO IN CLASSE

Sono previsti 2 incontri di due ore ciascuno per ogni classe. Di seguito verrà indicato il contenuto degli incontri che potrà essere declinato in maniera più specifica per ogni classe, qualora siano già emerse tra gli alunni delle problematiche specifiche su cui concentrare l'attenzione o degli interessi preponderanti per la classe.

**1° INCONTRO: (2h)** attività finalizzate all'introduzione dell'argomento "relazionalità ai tempi del web" ormai così inscindibile nella vita di ogni adolescente. Riprendendo i contenuti appresi durante gli (eventuali) anni precedenti, si affrontano i temi inerenti all'"entrare in relazione" con gli altri, sia tramite il web, sia nella comunicazione "face to face". Strumento favorito nella comunicazione "online" utilizzato è quello dei social network. Verranno quindi analizzati gli elementi costitutivi dei social media, in un'ottica di consapevolezza del loro utilizzo. Verrà fatto un breve focus in relazione alla privacy del singolo e ai connessi diritti/doveri. Si

affronterà inoltre la tematica, dal punto di vista normativo, dell'”identità digitale” rendendo edotti gli studenti sui diritti, doveri e responsabilità connesse alla stessa. Si passerà poi a una breve attività pratica in cui ai ragazzi verrà chiesto di compilare un form con alcune informazioni personali. Come modello verranno utilizzate le domande tipo presenti sulle pagine dei profili personali di Facebook. Questo esercizio verrà svolto attraverso un supporto cartaceo e non attraverso l'uso diretto del pc, trattandosi di soggetti minorenni. Obiettivo dell'esercizio sarà quello di far prendere dimestichezza con il tipo di informazioni che è possibile condividere attraverso i social media e analizzare con l'intero gruppo classe le emozioni e i pensieri connessi all'atto stesso della condivisione. Successivamente verrà dato spazio ad un argomento di grande importanza nell'utilizzo dei social network: le regole da seguire e la pubblicazione di materiale personale. Tema principale da cui si partirà sarà la questione della privacy e dell'età del consenso per utilizzare i social network, con particolare riferimento alla app Instagram, snodandosi verso la costruzione della consapevolezza nel pubblicare materiale e informazioni private in piattaforme potenzialmente raggiungibili da chiunque. Seguiranno attività di gruppo per stilare un “galateo del comportamento nei social media”, riprendendo norme da rispettare, diritti e doveri online in quanto cybercittadini.

Verrà dato spazio alla visione di video volutamente provocatori riguardo tali argomenti per attivare discussioni creative e formative.

Verrà inoltre messa a disposizione una “Question box”, in cui gli alunni potranno inserire domande, pensieri o dubbi, che verranno analizzati durante il successivo incontro.

**2° INCONTRO: (2h).** il terzo ed ultimo incontro si incentra sul delicato ma sempre più presente argomento della sperimentazione dell'intimità in rete. Verranno affrontati in maniera critica e diretta temi riguardanti il pericolo della sperimentazione e della condivisione di materiale sensibile di natura intima/sessuale tramite internet; discussione dei fenomeni del sexting, sex extortion, porn revenge, con riferimenti alla normativa in merito e alle responsabilità civili e penali connesse. Ripresa degli incontri precedenti nell'ottica di costruzione di una presa di coscienza riguardo alla propria “identità digitale” come componente fondamentale della propria identità. Infine, viene dedicato una parte dell'ultimo incontro per la risposta e discussione rispetto alle domande segnalate dagli alunni nella “Question Box”.