

Formazione ed esperienze a confronto su social media, videogiochi e adolescenza gennaio-aprile 2022

Iscrizioni: <https://regioneer.it/le-regole-del-gioco>

Le regole del gioco

Un percorso formativo per orientarsi e conoscere
il mondo delle piattaforme social e dei videogiochi

Premessa

In questo momento la fascia degli adolescenti risulta tra le più colpite dalle misure adottate per il contenimento dell'epidemia da Covid. Diversi studi dimostrano l'aumento di situazioni di ansia, stress, aggressività, isolamento e apatia tra gli adolescenti, per i quali è fondamentale la frequentazione dei pari in particolare per gli apprendimenti e l'esercizio delle competenze relazionali e sociali. Anche quando non è evidente una sintomatologia così marcata, nei racconti dei ragazzi e delle ragazze è aumentato il senso di solitudine e incertezza per il futuro.

Considerata la complessità della situazione e le possibili ricadute a medio e lungo termine sono diversi gli interventi che si possono introdurre per prevenire e contrastare forme di disagio di diversa entità, avvalendosi dei mezzi tecnologici che consentono un contatto e una relazione a distanza.

Vi sono svariate e nuove piattaforme social (es. Discord - Twitch.Tv/Just chatting - Club House - Social Challenge su Instagram e TikTok - Mentimeter) con le quali gli adolescenti si interfacciano ma che rischiano di creare distanza con la realtà degli operatori che non sempre hanno una conoscenza approfondita di questi strumenti.

Come colmare questa distanza e queste lacune conoscitive?

La conoscenza di questi strumenti può rappresentare una alternativa ulteriore di comunicazione, aggancio, relazione con gli adolescenti e promozione di un uso più consapevole e creativo che trova collocazione all'interno della cornice del Piano regionale della prevenzione dove si situano tutti quegli interventi di potenziamento dei fattori protettivi per la salute e il benessere psicofisico e di riduzione dei fattori di rischio che sono particolarmente cruciali per la crescita in età adolescenziale. Tali azioni di prevenzione hanno forti connessioni con gli interventi volti al contrasto delle dipendenze di natura comportamentale quali il gioco d'azzardo patologico, le dipendenze da nuove tecnologie e la dipendenza in particolare da video giochi.

Obiettivi

Si intende quindi offrire uno spazio di approfondimento agli operatori sia dei servizi pubblici che privati anche coinvolgendo direttamente gli adolescenti, per conoscere le nuove piattaforme, il loro utilizzo e gestione: nei percorsi a distanza e in presenza, i linguaggi e le potenzialità creative e educative.

Il percorso formativo previsto punta a fare emergere le caratteristiche dell'ambito gaming, agevolare una maggiore accoglienza e una lettura più appropriata nei confronti di un fenomeno sempre più allargato che non rientra in classici paradigmi (agio/disagio, legale/illegale). Intende sostenere gli operatori dei servizi a passare dalla logica della "quantità" come metro valutativo (il tempo quantitativo che il ragazzo/a impiega nel gaming e nella rete) a quella della "qualità" che rafforza strumenti di lavoro esplorativi (cosa fa, cosa esprime, quali relazioni mette in atto, quali competenze usa, quali aspettative, ecc.) in modo da ampliare le possibilità per ipotizzare e valutare interventi individualizzati e/o gruppalari, orientandosi tra gaming, app e software per la creazione rapida di grafica e video, strumenti per l'animazione interattiva di gruppi in presenza e a distanza (smart poll, quiz, lavagna condivisa...).

Inoltre, risulta importante intercettare e avere maggiori strumenti per affrontare/gestire i rischi correlati all'ambito gaming, quali il gioco d'azzardo patologico (gap) l'utilizzo di denaro per acquisire skills a fini competitivi e di risultato, l'internet addiction, le forme di ritiro sociale connesse al gioco.

Nel sostegno ai compiti evolutivi possibili sviluppi futuri possono prevedere setting online e offline con il protagonismo degli adolescenti volti allo sviluppo di life skills, gestione delle emozioni, gestione della competizione e del limite, supporto alle forme cooperative tra ragazzi/users e l'attivazione di strumenti sperimentali all'interno di servizi che stanno su un continuum tra prevenzione e cura con relativi livelli di intervento.

Destinatari

Operatori pubblici e privati dei servizi e degli interventi rivolti a adolescenti, educatori insegnanti, bibliotecari coinvolgendo anche l'area delle politiche giovanili, ragazzi e peer.

Risorse

Utilizzare le competenze già presenti sul territorio in un'ottica di scambio avvalendosi anche del gruppo di riferimento nazionale di Youngle. È possibile prevedere uno sviluppo successivo della formazione con il coinvolgimento di esperti dal "basso", di chi queste piattaforme le vive (es. streamer, esperti di gaming e di programmi computazionali) e spesso si trova a sviluppare anche competenze professionali. Ogni realtà che aderisce al progetto valuta se può intercettare e coinvolgere ragazzi attraverso contatti che, spesso, sono più di carattere informale.

Fasi formative

Il percorso può al suo interno ulteriormente essere modulato per livelli di approfondimento:

- a. Informazione/formazione rivolta a una platea allargata che può comprendere anche gli insegnanti interessati.
- b. Prevenzione sulle dipendenze da internet.
- c. Cura e trattamento delle situazioni di dipendenza avanzata (educatori e operatori sanitari).
- d. Eventuale formazione più specifica su attivazione laboratori per un utilizzo consapevole, responsabile, creativo (educatori, bibliotecari...).

In seguito alla realizzazione del percorso formativo si possono ipotizzare i seguenti sviluppi:

- Ingaggio e formazione e co-progettazione con il gruppo di ragazzi di strumenti e metodologie adeguate alla relazione tra pari nel mondo del gaming. Attivazione di attività sia online (app, piattaforme di gioco come Zirna, ecc.) che offline/presenza (attività di gruppo, attività esperienziali di carattere ludico e sportivo) sviluppate e gestite con il gruppo peer affiancati da équipe operatori multidisciplinari. Ipotizzare proposte specifiche e di carattere più individuali per situazioni di singoli dove si riscontrano aree critiche (ritiro dalla rete dei pari, utilizzo denaro, relazioni famigliari disfunzionali, difficile gestione emotiva, ecc.).
- Disseminazione del progetto attraverso l'attivazione e mantenimento di una rete di attori formali e informali che aderiscono e contribuiscono allo sviluppo di una cultura sui media tecnologici;
- Valorizzazione delle sperimentazioni sviluppate, ri-progettazione in base all'analisi di sviluppo del percorso progettuale partendo dalle esigenze di ogni singola/specifica realtà del territorio dell'esperienza realizzata.
- Laboratori locali che potrebbero confluire in una social challenge: organizzazione di momenti laboratoriali anche online per realizzare prodotti legati alla creatività e sensibilità dei ragazzi coinvolti.
- Eventuale tutoraggio e accompagnamento.

Le regole del gioco

formazioni e laboratori su social media, videogiochi e adolescenza
orario 9.00/13.00. Ogni intervento - online - avrà la durata di 45 m. circa, oltre dibattito

Date	Contenuti	Esperienze/Modelli di intervento
25/1/22	1^A MEDIA EDUCATION - RENDERE LA TECNOLOGIA UNA RISORSA E NON UNA MINACCIA Michele Marangi , media educator, Università Cattolica, Milano Francesco Bocci , psicologo psicoterapeuta, ass.ne Play Ability, Brescia	"Esperienze di redazione social- I casi di UP e SD Factory, Davide Armento , Coop. Giovanni XXIII
14/2/22	2^A REALTÀ IN GIOCO - COMPRENDERE I VIDEOGIOCHI PER INSEGNARE Emilio Cozzi , esperto di culture videoludiche, giornalista e autore per Wired Italia, Forbes, Milano Ester Macri , sociologa, Rete Sviluppo, Firenze Zyrma City – Among Us – ScialUp costruire e promuovere piattaforme multiplayer e multilayers	La tecnologia per la didattica, Rita Marchignoli Servizio Marconi ITS Bologna , "La Divina impresa", Cecilia Bendi e gli studenti della 3^a C , Liceo Fulcieri (FO)
2/3/22	3^A LE NUOVE PIATTAFORME SOCIAL Ester Macri , sociologa, Rete Sviluppo, Firenze Discord-Twitch-Instagram-TikTok Utilizzarle e gestirle nei percorsi finalizzati all'engagement degli adolescenti Giovanni Fasoli , psicologo clinico ed educatore sociale, IUSVe, Venezia Digital life-styles. Gli stili di vita digitali dei ragazzi in una prospettiva di sviluppo: finestre di relazione e incontro	"You are Social, You are Youngle" - gruppo Peer di Youngle Piacenza, Anna Rita Meduri, Rossetti Melania , SerD Piacenza "Boomer e Zoomer" Adulti e Adolescenti, un punto di incontro. Esperienze educative, Marzia Malaguti , Psichiatria e Psicoterapia dell'Età Evolutiva Ausl BO
22/3/22	4^A LA LINGUA DEI VIDEOGIOCHI MOBA, MMORPG, killare, niubbo Sara Garuglieri , dott.ssa in psicologia, formatrice e gamer, Firenze IO SONO IL MIO AVATAR. I meccanismi dei videogiochi Marcella Albiero , fondatrice e manager di Melazeta digital Agency, Modena	I videogiochi in biblioteca: l'esperienza del Multiplo Centro Cultura di Cavriago. Da fruitori a costruttori, i videogiochi sono parte della cultura contemporanea, della ricerca di senso e di una nuova socialità culturale Alfonso Noviello , responsabile del Multiplo, Comune di Cavriago Giulia Gasparini , referente del servizio giochi, Cooperativa Accento
7/4/22	5^A INTERNET E GAMING DISORDER La dipendenza da videogiochi: come riconoscerla e come prevenirla TOMMASO ZANELLA , psicoterapeuta, Fondazione Minotauro, docente presso la Sigmund Freud University, Milano Michele Cocchi , psicoterapeuta, Centro Studi Martha Harris, Firenze	"Gamers: dalla valle a instagram" Chiara Lattante , Open Group Monia Mattioli , Csapsa Due Roberto Lucciarini , Tatami
26/4/22	6^A PATOLOGIA WEB-MEDIATA: LA PRESA IN CARICO DELL'ADOLESCENTE IN UNA PROSPETTIVA EVOLUTIVA Matteo Lancini , psicoterapeuta, psicologo e psicoterapeuta, presidente della Fondazione Minotauro, docente presso l'Università degli studi di Milano Bicocca e l'Università Cattolica di Milano Gianna Autullo , psichiatra al centro web dipendenze del Policlinico Gemelli di Roma	"Gli interventi educativi sul tema del digitale nelle scuole di Bologna" Alberto Sondo , La Carovana Coop, "Area 15: dalle sostanze al web. Il servizio integrato per adolescenti e giovani consumatori a Bologna" Luca Ghedini , Ausl Bologna Area 15 "Il progetto Ghostbuster" Maria Corvese , centro adolescenza Ausl Modena Massimo Maini , Unione Terre d'Argine