

Ro 7

Allegato 2.2)

SCHEDA-PROGETTO PER PROGETTI A VALENZA TERRITORIALE PER ATTIVITÀ DI SPESA CORRENTE PROMOSSI DA SOGGETTI PRIVATI SENZA FINI DI LUCRO RIVOLTI AD ADOLESCENTI E GIOVANI- PUNTO 3.1, LETTERA B. DELL'ALLEGATO A)

SOGGETTO RICHIEDENTE

ASSOCIAZIONE ARCI COMITATO PROVINCIALE DI RAVENNA

TITOLO PROGETTO

DIRE FARE BACIARE: ESSERE GIOVANI AI TEMPI DEI SOCIAL NETWORK

ANALISI DI CONTESTO

Quando parliamo della mutazione antropo-sociale che si sta compiendo, e che trova nella Rete e nelle tecnologie mediali di connessione un luogo di evoluzione, gli adolescenti rappresentano la componente sociale sensibile attraverso cui possiamo osservarla. E non si tratta di liquidare la conoscenza dell'intreccio tra ambiente neo-mediale e pratiche sociali dei più giovani attraverso la creazione di etichette che servano a identificarli, come ad esempio quella di "nativi digitali".

Non sono nativi digitali come li pensiamo. Il fatto che siano stati avvolti da tecnologie di comunicazione e connessione fin da quando erano più piccoli non li ha resi più consapevoli di come abitare un ambiente in cui il mondo materiale è compenetrato dalla realtà del digitale. Non sono "competenti digitali": utilizzano strumenti con grande velocità e abilità ma lo fanno, nella maggioranza dei casi, dentro un loro sostanziale analfabetismo che riguarda le prassi e l'etica digitale. Essere nativi nell'uso non significa capire le implicazioni fino in fondo, cogliere sempre il senso delle cose e della trasformazione che stiamo vivendo.

Per inquadrare meglio l'argomento e per capire le trasformazioni decennali del modo di essere bambini e adolescenti in una società caratterizzata dalla pervasività tecnologica possiamo leggere il rapporto ISTAT "Infanzia e vita quotidiana" che ci mostra un quadro di come le tecnologie di mediazione della comunicazione siano entrate nelle vite dei ragazzi e delle ragazze. Si tratta di un focus rispetto all'indagine multiscopo "Aspetti della vita quotidiana" e riguarda 7.880 bambini e ragazzi tra 0 e 17 anni.

In 10 anni abbiamo avuto innanzitutto un'accelerazione nella diffusione, all'interno della realtà dei minori, del cellulare: nella fascia 11-17 anni si passa dal 55.6% del 2000 al 92.7% del 2011, aumento in particolare dovuto alla pervasività del telefonino nelle vite di quelli più piccoli, infatti nella fascia 11-13 anni si passa dal 35.2% al 86.2%. La penetrazione

del cellulare nelle vite delle famiglie e l'aggiornamento dei modelli associati alla diffusione dell'insicurezza sociale e alla necessità del controllo ha fatto sì che ai bambini venga regalato un cellulare nel passaggio tra elementari e medie o passato uno dismesso della famiglia. Parallelamente sappiamo anche che le condizioni di socializzazione dei *teens* richiedono una costante relazione via messaggi coi propri pari. Si è così abbassata l'età del primo cellulare e la sua posizione nella vita quotidiana di un minore è diventata più centrale.

Inoltre va considerato che nei comportamenti sociali diminuisce drasticamente l'uso del telefonino per il solo "telefonare" (nella fascia 11-17 anni si passa dal 20.3% al 3.9%) e il rapporto mostra come mediamente siano 5 le funzioni del cellulare utilizzate nella vita di questi bambini. Se prendiamo la fascia 6-17 anni oltre a telefonare le attività principali sono: inviare/ricevere messaggi (83,3%); giocare (54.4%); cambiare suonerie (48.0%); usare la rubrica telefonica (47.4%); ascoltare musica (46.6%); fare/ricevere foto (41.7%); fare squilli (38.1%); inviare e ricevere filmati (13.2%); utilizzare l'agenda (13.1%); collegarsi a internet (11.6%); registrare conversazioni (10.9%).

La funzione di socializzazione e (auto)intrattenimento, di consumo culturale e produzione/distribuzione di contenuti, caratterizza una dieta mediale che vedrà sempre più nel futuro crescere la gestione in mobilità delle attività sociali quotidiane. Molte ricerche internazionali mostrano ad esempio il crescente utilizzo degli smartphone per connettersi alla propria rete sociale sui siti di social networking. Qualche anno e i più grandicelli saranno parte della media.

Passando al computer notiamo come cresca sensibilmente anche l'uso del PC, che già la maggioranza utilizzava (i bambini fra i 3 e i 17 anni passano dal 55.8% al 62.1%). Quello che aumenta decisamente è invece lo stato di connessione: l'uso della Rete tra i 6-17 anni passa dal 34.3% al 64.3% e se prendiamo il campione complessivo 6-17 anni scopriamo che l'82.7% nel 2011 lo usa anche per connessione Internet (era il 47% nel 2000). Giocare online ma anche relazionarsi con gli altri, guardare video dal web ed ascoltare musica. La Rete diventa un luogo inevitabile di socializzazione e consumo di prodotti audiovisivi. È l'effetto *network*: i ragazzi stanno dove stanno gli altri coetanei

Il rapporto racconta anche di come **la ricchezza della dieta mediale di questi bambini e adolescenti faccia bene allo sviluppo culturale più generale**: *"I bambini e i ragazzi che usano tv, radio e pc leggono di più nel tempo libero, vanno più frequentemente al cinema, praticano di più sport. Insomma, fanno tutto di più rispetto a chi vede solo la tv. D'altra parte, diminuisce il tempo che i ragazzi dedicano alla tv"*.

E se siamo preoccupati che le tecnologie fagocitino le vite dei più piccoli basti sapere che il loro tempo libero è caratterizzato dagli stessi passatempi di sempre: fino ai 10 anni bambole, automobiline e pallone anche se la predilezione per i videogiochi emerge sia per i maschi che per le femmine.

Il rapporto ISTAT ci parla però anche delle disuguaglianze: sia quelle regionali che quelle tra sessi.

Per quanto riguarda le differenze di genere va evidenziato come le femmine "abbiano praticamente raggiunto i maschi nell'uso del pc e superato i loro coetanei nella maggior parte delle altre attività": si sta normalizzando così il divario che caratterizza giovani e giovani

adulti e che vede gli ultra 17enni maschi con più competenze tecnologiche e culturali rispetto alle loro coetanee. Restano però differenze sociali e legate al territorio di residenza che "prefigurano l'esistenza di segmenti di bambini con minori opportunità di altri o addirittura esclusi. Ad esempio, l'87,9% delle famiglie con minori del Nord-ovest possiede un pc e il 77,3% possiede una connessione a banda larga; nel Sud e Isole le quote scendono rispettivamente al 77,5% e al 58%".

Sexting è una sintesi tra le parole sex e texting, che ha a che fare con le forme di invio e ricezione di contenuti (testi, immagini, video) espliciti di carattere sessuale e che riguarda una percentuale non rilevantissima (Il 4%, non è influente se maschi o femmine, produce sexting e il 15% lo riceve) dei giovani adolescenti. Dietro i dati si coglie che più trasgressione e patologia sembrerebbe esserci dietro qualcosa d'altro, quindi: "moneta relazionale". Un modo di costruire rapporti, parlando anche di sessualità, ed in modo esplicito. Niente di molto diverso da quel tipo di conversazioni che capitava si facessero nei luoghi "chiusi" in cui noi, da figli, ci trovavamo con i nostri amici: la cameretta, il muretto, il bar, ecc. turbati o offesi da certi contenuti si tende a parlarne sia con gli amici che in famiglia.

Da aprile 2013 Arci con il sostegno del Comune di Ravenna Assessorato alla Pubblica Istruzione (U. O. Progetti e qualificazione pedagogica) e la collaborazione dell'Associazione e Genitori Arci ha organizzato un incontro pubblico rivolto ai genitori della città, in particolare sensibilizzando i genitori dell'associazione e diversi incontri con gli studenti e i genitori della Scuola Secondaria di Primo grado Ricci Muratori che verteva sulle paure (sexting, cyberbullismo) e potenzialità dell'utilizzo dei social network da parte degli adolescenti. Tale progetto è stato condotto dal Professor Giovanni Boccia Artieri Docente di Sociologia dei New Media presso la Facoltà di Sociologia dell'Università di Urbino.

OBIETTIVI

- Far diventare l'educazione alla vita online un tema della scuola e delle attività extrascolastiche (come doposcuola e luoghi ricreativi e culturali dedicati agli adolescenti in genere).
- Dovremmo imparare quindi a non delegare, come genitori, educatori, cittadini, ad un controllo dell'immaginario generalizzato ed esterno ma, piuttosto, assumerci la responsabilità di prenderci cura di quei nuovi territori in cui si produce e di quegli schermi da cui si diffonde una nuova e complessa distinzione tra finzione e realtà. senza chiudere l'accesso a quei territori dell'immaginario, ma imparare a curarli e ad accompagnare i nostri figli, affinché anche lì possano esserci bambini che imparano a dire: io non ho paura.
- Creare la consapevolezza nei ragazzi/e, ma anche negli adulti che essere nativi nell'uso non significa capire le implicazioni fino in fondo, cogliere sempre il senso delle cose e della trasformazione che stiamo vivendo.
- Dare strumenti anche agli adulti con cui i giovani si rapportano per affrontare le proprie inquietudini, poiché sono stati cresciuti nei confini di una cultura della comunicazione diversa e si sono scontrati con l'alfabetizzazione ad una realtà interconnessa contornata da un racconto fatto di utopie su Internet e scenari

inquietanti di controllo, manipolazione, violenza.

- Valorizzare le abilità degli adolescenti di produrre user generated content, di interessare relazioni attraverso i social network, ecc.
- Sviluppare quindi assieme a loro progetti di partecipazione connessi fortemente al territorio (secondo un principio di *locative media*) rappresenta una sfida concreta all'uso partecipativo dei social media e della Rete.
- Affrontare il cyberbullismo entrando meglio e più a fondo nelle dinamiche di relazione online tra i ragazzi e capire i modi attraverso i quali il pettegolezzo digitale, i litigi sui profili Facebook, ecc. siano forme costitutive del loro stare in Rete.
- "Attrezzare" gli adulti su come fornire sostegno emotivo quando qualche ragazzo si sente "assediato" online e non riesce più a gestire le cose nella routine del vivere digitale. Quando non riesce più a dirsi "sono semplicemente degli stupidi che vogliono attenzione", "lo fanno per farsi notare", quando non riesce ad uscirne semplicemente bloccando il bullo o denunciandolo per contenuti. O quando non trova nella sua rete di pari un appoggio, come ad esempio quando gli amici lo supportano sul suo profilo controbattendo chi ha scritto qualche contenuto malevolo. O quando la famiglia, anche ascoltando, non riesce a capire che per te lui è stato passato il confine del "drama" e non ha le risorse emotive per affrontare la cosa.
- Mettere in evidenza (rispetto al tema del sexting) coi ragazz/e come esista una notevole differenza tra conversazione faccia a faccia e comunicazioni mediate che consentono di gestire in modi diversi anche temi come questo. E affrontare chiaramente con gli adulti come da molti adolescenti, il *sexting* viene percepito come un modo "normale" di stare in società e quando viene percepito un fastidio si tende semplicemente a rimuovere i contenuti non lasciandoli risiedere in memoria e, dicono sempre le ricerche, quando ci si sente turbati o offesi da certi contenuti si tende a parlarne sia con gli amici che in famiglia

ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO

Il progetto che parte da una sperimentazione della primavera del 2013 da una connessione e fra intervento a scuola coinvolgendo le classi terze di una scuola secondaria di primo grado e interlocuzione coi cittadini in genere fuori dalla scuola sui medesimi temi oltre che i ragazzi dei doposcuola delle Associazioni affiliate Arci.

Nella prima fase del progetto si riprenderanno i rapporti con i soggetti coinvolti nella prima esperienza (scuola, Assessorato istruzione del Comune di Ravenna, Associazione genitori e prof Boccia Artieri, educatori e volontari dei doposcuola) e si cercherà successivamente di coinvolgere almeno un altro Istituto di scuola secondaria di primo grado di Ravenna (ITC Montarari) su cui è in corso un intervento più ampio di supporto, l'Asp e le associazioni che insistono su quei territori che si occupano di educazione e socialità e cultura in particolare modo rivolte agli adolescenti (in particolare: Aga, Polisportiva Ponte Nuovo e Terra Mia, Comitato Cittadino Ponte Nuovo Villa dell'Albero, associazione Edu_Care; Cine club Moby Dick).

L'esperienza sarà ulteriormente allargata ad altre aree della Provincia di Ravenna coinvolgendo i territori di Fusignano (Circolo Arci Brainstorm), Alfonsine (Centro Gulliver e Centro giovani, Associazione Calzini Spaiati) e Faenza (Circolo Arci Prometeo e Cineclub RaggioVerde) e successivamente anche i Comuni.

In questi casi attraverso le Associazioni presenti sui territori (che sono composte e si rivolgono ai giovani in genere e gli adolescenti) si costruiranno le azioni specifiche di informazione formazione, dunque attraverso l'ideazione partecipata dei giovani che fanno parte di dette associazioni.

Da questi incontri si metteranno a punto alcuni interventi specifici a cura del Prof. Boccia Artieri rivolti agli adulti e/o ai giovani di quei territori tarandoli sulle specificità ambientali (es. nel territorio di riferimento dell'ITC Montanari c'è forte presenza di stranieri e di adolescenti "a rischio"). Verrà poi predisposta una formazione sulla facilitazione (come si diventa facilitatori di un gruppo) in generale ed in particolare sui temi specifici del progetto.

Si individueranno inoltre fra i giovani i videomaker per creare dei prodotti video, a supporto, verifica, riproducibilità e diffusione dei contenuti trattati. Verrà così formato un gruppo di lavoro fra i vari territori che si incontrerà per scambiare informazioni sull'andamento del progetto nei diversi territori.

Nella seconda fase si metterà a punto la giusta comunicazione per le singole iniziative e si darà seguito alla fase progettuale attuando le attività.

Sul territorio di Ravenna - Per quel che riguarda le attività nelle scuole del territorio ravennate rivolte agli studenti delle terze classi delle 2 scuole secondarie di primo grado Ricci Muratori e Montanari si attiveranno una serie di incontri: per gli studenti delle classi terze, incontri da tre ore ciascuno coi ragazzi di due classi. Coi seguenti temi: messa a tema delle problematiche legate all'utilizzo di Internet e social Network (privacy, forme della comunicazione, cyber bullismo); ideazione e progettazione di uno strumento on-line (es. blog o gruppo facebook) per costruire narrazioni, diffondere news su temi sensibili legati ai media digitali; Monitoraggio sui pubblici dello strumento e strategie di diffusione delle narrazioni.

Tali attività saranno riprese dal video maker incaricato. In un momento successivo saranno svolti incontri con gli adulti del territorio con medesimi temi (anche se con prospettive e punti di vista parzialmente diversi) degli incontri con gli studenti: messa a tema del rapporto genitori e figli e utilizzo dei social network anche in rapporto ai media tradizionali; pericoli legati ai supporti digitali (a proposito di Privacy e cyberbullismo). Anche in questo caso saranno ripresi i momenti salienti.

Nei tre territori in cui per la prima volta si introdurrebbe l'argomento (Fusignano, Alfonsine e Faenza) le Associazioni territoriali di riferimento sempre attraverso il coinvolgimento diretto dei ragazzi/e realizzeranno tre incontri specifici rivolti ai soci e alla cittadinanza in genere sui temi relativi a sexting e cyberbullismo (rischi) e sull'ambiente cognitivo che si sviluppa in un gruppo di ragazzi/e 2.0 (opportunità).

Anche in questo caso si otterrebbero delle riprese delle attività.

In una terza fase il gruppo di giovani, che provengono dalle diverse esperienze associativ

e dei diversi territori e che ha raccolto il lavoro svolto documentandolo su video, farà una formazione su pratiche legate ai social network e costruzione di narrazioni efficaci per un trasferimento del sapere tra pari e con i più piccoli (le narrazioni (video, testo, ecc.) diventeranno delle "pillole" informative da disperdere sul web nella logica di diffusione del sapere).

Verrà poi iniziata la creazione di un contest online per le realtà della provincia di Ravenna che hanno partecipato al progetto, per costruire un video che sensibilizzi all'uso sicuro della Rete.

LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI

Ravenna: scuole secondarie di Secondo Grado: Ricci Muratori; Montanari; Arciscuola della Polisportiva Ponte Nuovo; sale comunali; sedi Associazioni Genitori; Casa delle culture.

Alfonsine: Centro Giovani; Centro/cinema gulliver

Fusignano: circolo Arci Brainstorm

Faenza: Circolo Arci Prometeo, Cineclub raggio Verde, sale comunali

NUMERO POTENZIALE DESTINATARI DELL'INTERVENTO (diretti e indiretti) E RISULTATI PREVISTI

Si prevede di incontrare almeno 400 ragazzi/e nelle attività a loro dirette nei diversi territori; inoltre circa 200 adulti nelle diverse attività.

Sono previsti almeno dieci incontri di coordinamento sul territorio e cinque con il gruppo di lavoro; sei laboratori mattutini con le classi terze delle scuole di Ravenna coinvolte; cinque laboratori/incontri rivolti a genitori e cittadini in genere (complessivamente in tutta la provincia); formazione per facilitatori e su temi specifici del progetto per tutti coloro che prenderanno parte al progetto come organizzatori (educatori, volontari, giovani); 1 video

DATA PRESUNTA PER L'AVVIO DEL PROGETTO

Ottobre 2013

DATA PRESUNTA PER LA CONCLUSIONE DEL PROGETTO

Dicembre 2014

EVENTUALI FORME DI MONITORAGGIO PREVISTE

Riunioni periodiche fra gruppo di lavoro e supervisione da parte di un esperto in "facilitazione"

Riprese video.

SPESA PREVISTA PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO

Euro 6500 (conduzione laboratori scolastici/extrascolastici, formazione per gruppo di lavoro extrascolastico, supervisione facilitatori)

Euro 1900 (supervisione riprese, montaggio e produzione video)

Euro 300 (comunicazione)

Euro 200 (rimborsi spese volontari)

Euro 200 (materiali di consumo)

Euro 600 (affitto sale)

Euro 5000 (Coordinamento e organizzazione)

Euro 14.700 (TOTALE SPESA PROGETTO)

CONTRIBUTO RICHIESTO ALLA REGIONE Euro 7000

(massimo il 50% del costo del progetto)

COPERTURA DELLA SPESA RESIDUA (indicare la/e quota/e a carico del/dei soggetto/i finanziatore/i):

Soggetto proponente: Euro 7700

TOTALE Euro 7700