



Progetto Firewall: giovani pronti a navigare!

Stefania Operto

stefania@operto.net

Motivazioni e obiettivi

Nel 2014- 2015 è stato realizzato il progetto "Firewall. Giovani pronti a navigare, con il co-finanziamento della Compagnia di San Paolo, e capofila Scuola di Robotica.

Obiettivo del progetto è stato promuovere un uso consapevole, sicuro e adeguato delle potenzialità e degli strumenti offerti dalle nuove tecnologie per accrescere le competenze, cogliere le opportunità e formare i cittadini digitali di domani (giovani e adulti). Il progetto si è proposto di conseguire tale obiettivo attraverso la realizzazione di una serie di iniziative rivolte a diverse tipologie di destinatari grazie a un ciclo di laboratori formativi che hanno coinvolto un totale stimato di 600 ragazzi e ragazze sul territorio della Provincia di Genova (territori di riferimento, scelti in quanto aree deprivate urbane e aree interne); un ciclo di incontri tematici rivolti ad un totale stimato di oltre 100 adulti; una serie di iniziative di divulgazione e comunicazione, sia online sia in presenza, realizzate durante l'attuazione del progetto e al termine dello stesso; la sistematizzazione dei risultati in un modello standard replicabile in altri contesti.

Il tema del rapporto dei giovani con le nuove tecnologie è da sempre al centro dell'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) è, infatti, parte integrante del loro contesto esperienziale.

Negli ultimi anni la rete è diventata 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 al web 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 delle tecnologie del web 2.0 e dei social media. Internet si trasforma e trasforma le persone e la loro identità, soprattutto attraverso i social network.

Secondo recenti ricerche, il 23% degli adolescenti italiani trascorre tra 5 e oltre 10 ore al giorno su Internet (+4% rispetto al 2013), l'8% è connesso 24 ore al giorno; il 44% non ha bisogno di una postazione per connettersi ma lo fa da qualsiasi luogo, grazie alla diffusione del wifi e di dispositivi internet mobili come gli smartphone, posseduti dall'85% degli under 18.

La relazione con i dispositivi mobili è intensa e coinvolge tutte le sfere di socializzazione: una quota rilevante di adolescenti è convinta che senza il web non riuscirebbe a fare nuove amicizie, perderebbe aspetti ritenuti più interessanti della vita normale e senza il web si sentirebbe isolata dal proprio gruppo dei pari. Se in media, quindi, gli adolescenti passano molto tempo navigando con il computer o dispositivi mobili, sembrano aumentare anche parallelamente i rischi di isolamento sociale, dipendenza e altre forme di disagio e devianza. Sette adolescenti su dieci dichiarano di non riuscire a staccarsi da Internet quando viene loro richiesto dai genitori o da altri soggetti e quasi cinque adolescenti su dieci non parlano e non si confrontano con i genitori sui contenuti da visualizzare o condividere in rete – senza un'adeguata preparazione e consapevolezza da parte sia dei giovani che degli adulti di riferimento.

La rete è, dunque, il luogo della socialità, ma anche dei rischi che arrivano, ad esempio, dal fenomeno comunemente definito cyberbullismo. Di fronte ad eventi di questo tipo, spesso la reazione dei giovani è la chiusura: mentre solo una piccola percentuale ne parla con i genitori, la maggior parte non comunica, con il rischio di preferire l'isolamento, la perdita della voglia di uscire e di frequentare gli amici, il rifiuto ad andare a scuola, a fare sport o altro, fino all'insorgere di forme di depressione e di totale rifiuto a confidarsi.

Tutto questo stimola e suggerisce la necessità di mettere in atto iniziative per promuovere un uso consapevole, sicuro e fattivo del web e delle nuove tecnologie, accrescere le competenze digitali, cogliere le opportunità offerte e formare cittadini digitali responsabili, prevenendo al contempo i rischi derivanti da comportamenti devianti o pericolosi per sé e per gli altri.

Metamorfosi digitali e identità in costruzione

Da queste premesse appare evidente come per gli adolescenti la rete sia parte integrante del loro contesto esperienziale e contribuisca in modo rilevante al processo di costruzione dell'identità; in questo senso la tecnologia può diventare al contempo architetto e palcoscenico.

Tra le forme di web collaborativo, una posizione rilevante è occupata indubbiamente dai social network, una tipologia di servizi web che tecnicamente permette, com'è noto, la costruzione di un profilo pubblico o semi-pubblico in un sistema circoscritto, organizzato su liste di utilizzatori con cui installare legami tramite connessioni e di

vedere e agire sulla lista delle proprie connessioni e di quelle altrui all'interno del sistema.

La maggior parte delle ricerche sui social network 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 le varie risultanze a cui questi studi sono giunti appare interessante evidenziare il ciclo di vita dei profili degli adolescenti che mutano con il crescere dell'età (Patchin, Hinduja, 2010), assumendo forme linguistiche e visuali meno esasperate e gradualmente più ponderate. Questo sembra suggerire che esista nel ciclo di vita dell'esistenza umana anche una fase di "socializzazione digitale" che passa attraverso l'adozione di comportamenti e atteggiamenti diversi secondo le età dell'individuo.

Analogamente appare interessante analizzare le modalità con cui i social network sono utilizzati per gestire le relazioni amicali, agente rilevante nella formazione degli adolescenti. La riflessione sulle dinamiche relazionali degli adolescenti nei social network è fondante, più in generale, sul piano della costruzione e formazione dell'identità; i profili pubblicati non sono semplici raccolte di informazioni ma diventano luoghi e strumenti per definire il proprio ruolo rispetto al gruppo dei pari. La connettività offre nuove possibilità di sperimentare la propria identità e, soprattutto nell'adolescenza, può offrire anche la sensazione di avere uno spazio totalmente autonomo, in cui gli adolescenti si muovono in modo apparentemente più libero che in altri contesti. Vivendo online si può sviluppare una forma di discrasia nei processi di costruzione dell'identità tra ciò che è vero in rete e ciò che è vero altrove.

Prevenire la devianza: il bullismo elettronico

Il cyberbullismo indica l'utilizzo di computer o altri strumenti elettronici e dispositivi di comunicazione per effettuare azioni di bullismo che si estrinsecano nel molestare in qualche modo una persona o un gruppo, attraverso attacchi personali o con altre modalità. Questo tipo di bullismo può anche costituire un crimine informatico e quindi essere perseguito dalla legge italiana.

Il bullismo elettronico può sfuggire al controllo di chi ha responsabilità educative, genitori o altri educatori, a causa di una generale maggiore competenza informatica e tecnologica dei ragazzi rispetto ai genitori o agli adulti in genere e alla scarsa possibilità di controllare le comunicazioni inviate tramite internet o tramite cellulare.

Il cyberbullismo si può manifestare attraverso l'uso di posta elettronica, blog, social network, siti personali, altri siti di diffusione di immagini o filmati, oppure tramite telefoni cellulari, anche di ultima generazione, che consentono di diffondere SMS, fotografie spesso scattate senza permesso, filmati.

Presupposti e risorse

Il progetto Firewall ha puntato a un doppio livello di riqualificazione territoriale:

- Virtuale, territorio sul quale si sono presentate negli ultimi vent'anni le principali trasformazioni rispetto alla dimensione della devianza.
- Geografico: nel territorio individuato quale ambito di intervento del progetto l'uso di internet e di tutti gli altri dispositivi digitali è stato riconquistato come

elemento positivo per uscire da potenziali emarginazioni e riuscire ad inserirsi socialmente (a connettersi!)

Il progetto ha previsto un percorso di formazione e informazione per promuovere un uso consapevole dei mezzi offerti dalle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT) sia tra i giovani, sia tra le famiglie, sia nel mondo della scuola.

È noto come la frattura tra coloro che utilizzano quotidianamente la tecnologia fin dalla giovane età e coloro che, anche per motivi demografici, non hanno questa consuetudine possa essere ampia; inoltre, se da un lato l'abbassamento dell'età del primo utilizzo di Internet e la diffusione di smartphone, cellulari e altri dispositivi mobili rendono ancora più difficile la supervisione da parte di un adulto, dall'altro la semplificazione degli strumenti a disposizione dei giovani (smartphone e tablet principalmente) rendono completamente trasparenti meccanismi importanti di trattamento e acquisizione dei dati che possono avvenire attraverso internet. L'obiettivo, naturalmente, non è privare, limitare o alimentare timori ma promuovere attraverso proposte concrete un uso consapevole, sicuro e fattivo del web per accrescere le competenze digitali, cogliere le opportunità offerte e formare i futuri cittadini digitali di domani.

Partner del progetto:

- Scuola di Robotica (www.scuoladirobotica.it)
- Associazione per le Libertà Informatiche e Digitali (ALID) (www.alid.it)
- Arte in Palco (<http://www.arteinpalco.com>)
- Centro Psicopedagogico per l'Educazione e la Gestione dei Conflitti (www.cppp.it)
- *Altri soggetti di rete. Alla rete collaborano anche i formatori e consulenti di ÉFA, équipe di formatori associati. Il progetto ha inoltre attivato una collaborazione con la Polizia Postale e delle Comunicazioni per integrare le attività proposte con interventi di esperti, come già realizzato in passato in altre iniziative.*

Timing:

Data inizio progetto: luglio 2014. Data fine progetto: agosto 2015

Obiettivi formativi dei laboratori:

Firewall è nato dalla consapevolezza che alle tradizionali occasioni di informazione scientifica occorra affiancare una formazione più collaborativa, interattiva e coinvolgente a maggior ragione trattandosi di adolescenti.

La tecnologia, la diffusione dei social network, della possibilità di pubblicare e condividere fotografie in rete, degli strumenti informatici per modificare con facilità l'immagine stanno oggi trasformando rapidamente il concetto di identità. Le immagini che quotidianamente popolano i luoghi della rete contribuiscono alla definizione delle identità dei ragazzi e delle ragazze, ridefinendo anche le relazioni tra le persone. Molte persone pubblicano abitualmente fotografie e video nei diversi social network e luoghi della rete, contribuendo alla definizione del nuovo concetto di sé. E questo percorso,

se intrapreso senza gli adeguati strumenti ed elementi informativi, non è immune da rischi.

Pertanto gli obiettivi formativi sono stati i seguenti.

Conoscenze tecnologiche: meccanismi di utilizzo delle immagini e delle informazioni personali in rete, profilazione e data mining, recupero e correlazione delle informazioni provenienti dal web con particolare riferimento a ciò che viene pubblicato individualmente, conoscenza delle tracce digitali raccolte senza il consenso dell'utente.

Implicazioni personali, sociali:

- la percezione e rappresentazione di sé
- definizione e funzione della "maschera" filtrata dai nuovi media (alias/avatar);
- che cosa sia il bello e il brutto e la paura di non piacere;
- che cosa voglia dire successo e fallimento e la paura di non riuscire.

La percezione e riproduzione della realtà:

- quali sono i confini della libertà in rete e i rischi;
- percezione di legale e illegale;
- come navigare in sicurezza;
- gestione del conflitto e della comunicazione tra pari e inter-generazionale "attraverso lo specchio" digitale;
- dinamiche della comunicazione e del conflitto attraverso la rete;
- da gruppo di amici a *community*: gestione delle relazioni, definizione della leadership in rete. I rischi (il cyberbullismo, la dipendenza).

Implicazioni legali

- Riflessioni su rischi e opportunità.
- Uso consapevole della rete.

Fasi del laboratorio formativo per i giovani

- Numero laboratori: 15.
 - Durata: 3 ore a laboratorio.
 - Risorse: un formatore e un tutor.
 - Allestimenti: tecnologie didattiche innovative e interattive.
 - Metodologia: utilizzo di tecnologie mediante drammatizzazione basata su tecniche teatrali.
1. Fase informativa: introduzione; presentazione del progetto; illustrazione delle regole del role play e del gioco collaborativo.
 2. Fase di warming-up.
 3. Fase di gioco, azione e rappresentazione: espressione delle idee e ascolto degli altri.
 4. Fase di discussione collaborativa: motivazione delle idee e riformulazione.

5. Fase informativa: riflessione collettiva.
6. Fase valutativa: rilevazione degli esiti di apprendimento e di risultato dell'azione svolta.
7. Fase di chiusura.

Il laboratorio formativo per i giovani: attività e metodologia

Il laboratorio formativo è partito dalla rappresentazione e immagine di sé, e dalla percezione di sé nella realtà, tema caro agli adolescenti, riflessa e rappresentata attraverso la tecnologia, con uno sguardo rivolto in particolare ai social network. Da qui abbiamo allargato lo sguardo verso questioni più generali quali: la navigazione sicura, la sicurezza, la privacy, la web reputation, la prevenzione dei rischi e, più in generale, l'utilizzo consapevole delle tecnologie.

Dal punto di vista del metodo, i laboratori sono stati realizzati adottando un approccio basato sulla drammatizzazione; la contaminazione tra arte, teatro e scienza facilita la comunicazione di contenuti emozionali rilevanti e permette la condivisione di temi didattici di grande rilevanza (la riflessione su di sé, il web come palcoscenico, l'importanza di un uso consapevole degli strumenti offerti dall'ICT, e in particolare dai social network, la diversità come ricchezza).

L'attività è stata adeguata alle diverse età dei partecipanti nella consapevolezza, dimostrata da molti studi, che per gli adolescenti anche la differenza di un singolo anno di età può generare differenze in termini di scelta dei social network e, all'interno di questi, layout della pagina, contenuti, immagini, semantica del linguaggio.

I partecipanti sono stati invitati a riflettere sul rapporto tra l'immagine e la sua rappresentazione nel web e nei social network diventandone protagonisti attivi. In un ambiente di gioco interattivo e collaborativo, allestito come un set fotografico, i partecipanti, coadiuvati da un formatore e da un tutor, si sono avvicinati in ruoli interscambiabili, improvvisatisi fotografi e modelli, giocando con il concetto di immagine in varie ambientazioni con scenari e travestimenti insoliti e fantasiosi, con l'opportunità di "trasformarsi" indossando anche veri costumi teatrali attraverso la messa a disposizione di più scenari (fantasy, cool, vintage, ...).

Successivamente, hanno fotografato la loro immagine costruita, creando narrazioni e rimodulando ruoli attraverso il confronto con gli altri.

Le foto scattate sono state visualizzate e condivise stimolando i partecipanti a confrontarsi su questi temi: come cambia la bellezza al tempo del web? Come si preferisce apparire in rete e nei vari social network e come ci vedono gli altri? In quale modo questo influenza la percezione che abbiamo di noi? Perché una fotografia diventa "famosa" e popolare e un'altra no? Esistono dei criteri che è opportuno seguire nel condividere le immagini in rete?

I partecipanti, suddivisi in gruppi di lavoro hanno poi deciso una lista di buone prassi rispetto all'utilizzo degli strumenti digitali.

Le fotografie e i filmati sono diventati poi patrimonio di tutti gli abitanti della rete; avere una maggiore consapevolezza su questi temi potrà aiutare i destinatari dell'azione formativa a capire meglio questi processi di mutamento di cui sono sia spettatori che attori.

Gli incontri tematici per adulti. Essere adulti nell'era digitale.

Le novità, le paure e gli allarmismi, i rischi, le buone prassi

Parallelamente ai laboratori formativi, Firewall ha organizzato 5 incontri con adulti (genitori, docenti, tutor) di 3 ore l'uno. Questi incontri hanno avuto l'obiettivo di dettagliare le fasi del progetto; informare i partecipanti ed elaborare con loro il *loro* uso dei social network.

Numero di beneficiari

Circa 600 giovani e 100 adulti con competenze maggiori rispetto all'uso del web e sensibilizzati al tema dei rischi e delle opportunità del web. Riflessione sulla modalità formativa adottata con ricaduta sui prodotti del progetto.

Circa 20 giovani per 27 laboratori per un totale di 540 giovani.

Circa 20 adulti per 5 incontri tematici per un totale di 100 adulti

Evento di presentazione dell'iniziativa e dei risultati a conclusione del progetto: 100 partecipanti.

Contatti telefonici e/o postali di pubblicizzazione e diffusione: 1000, in Liguria e Piemonte

- Sito: <http://firewall.scuoladirobotica.it/>
- Firewall
- Facebook: <https://www.facebook.com/firewall.prontianavigare/?fref=ts>