



EDU_TOUCH

**Publicazione finale del progetto
finalizzato alla prevenzione del disagio giovanile e delle dipendenze
attraverso l'educazione all'uso corretto delle nuove tecnologie
e la promozione del volontariato**

Publicato da CSV Marche - Centro Servizi per il Volontariato
Copyright: CSV Marche - Centro Servizi per il Volontariato
Lingua: Italiano
Data e luogo della pubblicazione: Ottobre 2019, Ancona
Editore: CSV Marche - Centro Servizi per il Volontariato
Autori: Cristina Giorgini, Carlos Chiatti, Miriam Ronconi, Valentina Di Domizio
Layout: Michele Barigelli
ISBN: 978-88-96494-05-9

La presente pubblicazione è prodotta nell'ambito del progetto "EDU_TOUCH - La prevenzione del disagio giovanile e delle dipendenze attraverso l'educazione all'uso corretto delle nuove tecnologie e la promozione del volontariato", finanziato dalla Presidenza del Consiglio dei Ministri - Dipartimento delle Politiche Antidroga, promosso da CSV Marche - Centro Servizi per il Volontariato ed enti partner: Liceo Scientifico "Marconi" di Pesaro, l'IIS "Corinaldesi" di Senigallia (An), il Liceo Artistico "Cantalamessa" di Macerata e il Liceo Classico "Stabili Trebbiani" di Ascoli Piceno.

La presente pubblicazione riflette il punto di vista degli autori e la Presidenza del Consiglio dei Ministri non può essere considerata responsabile per alcun uso che potrebbe essere fatto delle informazioni contenute all'interno.

Indice

- 7 Prefazione

- 11 Introduzione
 - Capitolo I
 - 15 Dal social al sociale, parliamo di volontariato
a cura di Cristina Giorgini

 - Capitolo II
 - 21 Il progetto: fasi, metodologie ed attività realizzate
a cura di Cristina Giorgini

 - Capitolo III
 - 29 Planet Emotion, l'app sperimentata: funzionamento, dati, considerazioni
a cura di Carlos Chiatti, Miriam Ronconi, Valentina Di Domizio - Tech4Care
 - 29 Premessa
 - 31 III.1 Il progetto EDU_TOUCH
 - 32 III.2 L'applicazione Planet Emotion
 - 33 III.3 Due problematiche: fake data & user engagement
 - 35 III.4 Analisi dei dati di progetto
 - 36 III.4.1 Emozioni di base
 - 37 III.4.2 Emozioni secondarie
 - 39 III.4.3 Attività svolte/desiderate
 - 42 III.5 Conclusioni

 - Capitolo IV
 - 45 La parola ai ragazzi e agli insegnanti

Prefazione

Da oltre 20 anni il CSV propone, tra i suoi servizi, progetti educativi rivolti ai giovani ed azioni di promozione delle associazioni e del volontariato. L'obiettivo è di diffondere i valori della solidarietà e della gratuità, ma anche incentivare le persone alla partecipazione come cittadini attivi.

Nel 2015, con l'occasione del bando promosso dalla Presidenza del Consiglio dei Ministri per il finanziamento di progetti che avessero come scopo la prevenzione del disagio giovanile e delle dipendenze, il CSV ha deciso di presentare il progetto EDU_TOUCH.

Il progetto stesso è nato dalla riflessione su un fenomeno di grande attualità legato all'uso massiccio di Internet e dei dispositivi elettronici e all'impatto che questo ha sulla persona e sulle comunità.

Dal Quarto rapporto AGI Censis "L'insostenibile leggerezza dell'essere digitale nella società della conversazione" presentato a giugno 2018, emerge che in Italia il 22,7% degli utenti ha spesso la sensazione che Internet gli induca dipendenza e l'11,7% dichiara di vivere con l'ansia di non riuscire a connettersi. Per l'11,2% inoltre l'utilizzo della rete è fonte di conflitto con i propri familiari. Il 60,7% dichiara di aver riflettuto sull'uso eccessivo di Internet e solo il 28,6% è intervenuto per limitarne l'uso.

Questi dati mostrano in maniera evidente quale sia l'impatto di Internet e dell'uso dello smartphone sulle vite delle persone e dei giovani. Citando il filosofo Simone Regazzoni, esperto di cultura di massa "In questo dispositivo sempre a portata di mano è in gioco una vita: la nostra, che tuttavia ci sfugge perché ci sfuggono molte delle implicazioni legate allo smartphone. Questo vale per tutti, ma soprattutto per i giovani la cui vita in piena formazione può essere destabilizzata dall'uso incontrollato di questa tecnologia".

La presa di consapevolezza dei rischi della rete e dell'uso dei moderni dispositivi tecnologici e la necessità di lavorare per aumentare le competenze di giovani ed educatori in questo ambito è stato il punto fondamentale dal quale è nata l'idea progettuale e si sono sviluppate le azioni di EDU_TOUCH.

In questo contesto, il progetto è stato proposto ai destinatari, adulti ed adolescenti, come occasione di crescita, a partire da due elementi, la scelta e la relazione, che sono fondanti nel volontariato e nella vita (reale e in rete) delle persone: il rispetto della persona e la garanzia di una vita degna, l'impegno e la responsabilità del cambiamento.

La riflessione che abbiamo introdotto con EDU_TOUCH è proprio questa: il volontariato, per le competenze che stimola, per la consapevolezza che incoraggia, per la relazionalità che promuove, per il lavoro emozionale che favorisce, non soltanto genera esiti utili a terzi beneficiari, ma produce opportunità di attivazione delle risorse individuali e personali in ambienti ricchi di interazioni significative. In questo modo costituisce anche un contrasto efficace al disagio e al rischio di devianza.

Simone Giovanni Bucchi

Presidente CSV Marche



Introduzione

"EDU_TOUCH" è un progetto promosso dal CSV Marche Centro Servizi per il Volontariato in collaborazione con quattro istituti di istruzione superiori: il Liceo Scientifico "Marconi" di Pesaro, l'IIS "Corinaldesi" di Senigallia (An), il Liceo Artistico "Cantalamessa" di Macerata e il Liceo Classico "Stabili Trebbiani" di Ascoli Piceno.

È finanziato nell'ambito dell'avviso pubblico "Prevenzione e contrasto al disagio giovanile" della Presidenza del Consiglio dei Ministri – Dipartimento delle Politiche Antidroga.

L'obiettivo generale del progetto è promuovere l'uso corretto del web, sviluppando la consapevolezza nei ragazzi rispetto alle potenzialità di internet, ma anche dei rischi che la rete nasconde quale spazio virtuale in cui vengono incentivati comportamenti guidati da una cultura dello sballo e dell'eccesso ed in cui è presente un mercato illegale di sostanze psicotrope.

A partire dal lavoro svolto da oltre 20 anni con i giovani marchigiani nella promozione della cittadinanza attiva e del benessere, l'idea progettuale è nata dalla riflessione sullo stile di vita degli adolescenti di oggi e sui cambiamenti potenti che caratterizzano l'era di Internet, nonché dalla consapevolezza "franca e schietta" di non avere, a volte, come adulti (ma l'inconsapevolezza la rileviamo anche nei cosiddetti "nativi digitali"), gli strumenti per far fronte alla complessità e alla velocità con cui certi fenomeni si modificano.

La prospettiva che propone EDU_TOUCH è che il volontariato, attraverso l'esperienza diretta e, più in generale, attraverso la costruzione di reti di sostegno ed inclusione dei giovani, possa costituire un valido strumento per evitare di attraversare il disagio, la distanza e la maschera dei media e per favorire l'attivazione di atteggiamenti e comportamenti che promuovano il benessere della persona e della comunità, che spingano il singolo ed i gruppi ad attivarsi positivamente verso se stessi e gli altri.

Il servizio all'interno di un'associazione permette una conferma positiva del percorso di crescita della persona, una sorta di incoraggiamen-

to sociale verso la consapevolezza di sé, ma anche una realizzazione come cittadini attivi.

Il volontariato è dunque offerto ai giovani come mezzo per stimolare l'emersione di qualità individuali, come strumento educativo che permette la scoperta e l'espressione di caratteristiche positive e competenze costruttive, portando un valore aggiunto sia a livello personale che sociale.

Con il progetto si è proposto ai giovani di partecipare alla comunità di riferimento attraverso l'attività di volontariato e l'incontro reale con i coetanei e con il mondo degli adulti, come spazio di confronto, apprendimento reciproco e progettazione di interventi che avessero un impatto per il benessere individuale e comunitario. Dunque, si è lavorato sulla presentazione di un volontariato che non costituisce soltanto il luogo privilegiato di realizzazione dell'azione volta al benessere sociale, ma anche quello dell'azione di costruzione di senso, a livello personale e di comunità.

Per far questo, dal punto di vista operativo, il progetto ha realizzato numerose azioni: la formazione degli adulti e dei giovani coinvolti, lo svolgimento da parte dei ragazzi di uno stage all'interno delle associazioni di volontariato e la realizzazione di hub interni alle scuole nei quali gli studenti hanno realizzato azioni di sensibilizzazione verso i pari, in tema di prevenzione dell'abuso di sostanze stupefacenti e educazione all'uso responsabile del web (tramite la metodologia peer to peer). È stata inoltre implementata e sperimentata una app per mobile sulle emozioni.

La presente pubblicazione vedrà una prima trattazione teorica il cui intento è fornire un quadro sui cambiamenti che caratterizzano la società attuale in relazione alle nuove tecnologie e modalità di comunicazione, con un'attenzione particolare al ruolo del volontariato nell'educazione dei giovani rispetto a questi fenomeni emergenti.

I capitoli successivi, secondo e terzo, saranno dedicati alle attività realizzate tramite il progetto ed i risultati raggiunti, nonché alla presentazione dell'app per mobile "Planet Emotion" implementata attraverso EDU_TOUCH, con la sua descrizione ed una elaborazione dei dati raccolti attraverso questo strumento innovativo.

L'ultimo capitolo darà la parola agli studenti ed agli insegnanti che hanno partecipato al progetto, con una restituzione del valore che il progetto ha assunto nelle scuole coinvolte.

CAPITOLO I

Dal social al sociale, parliamo di volontariato

A cura di Cristina Giorgini, coordinatrice del progetto

Negli ultimi 30 anni Internet e le nuove tecnologie hanno messo a disposizione nuove vie e modalità per accedere alla comunicazione, alla conoscenza, alla socializzazione, alla creatività, al lavoro. Il progresso ha rapidamente interessato un numero sempre maggiore di persone e ha trasformato ogni ambito dell'esperienza umana, mettendo a disposizione potenti mezzi di elaborazione dei dati e strumenti di comunicazione globale.

Data questa premessa, la rivoluzione di Internet comporta indubbiamente una serie di aspetti problematici, in funzione della complessità delle trasformazioni e della rapidità con la quale esse si realizzano, della quantità ingente di informazioni a disposizione e del forte impatto sulle capacità adattive delle persone. Questi cambiamenti hanno un'influenza enorme sugli individui dal punto di vista lavorativo, ma anche degli equilibri affettivi e relazionali e dell'assetto cognitivo, sia a livello psicologico sia psicopatologico.

Nell'ambito del disagio mentale legato alla diffusione delle nuove tecnologie di comunicazione e delle esperienze virtuali che queste rendono possibili, diventa necessario e fondamentale il confronto con tali cambiamenti, nonché l'apertura di spazi di pensiero e riflessione che permettano di accedere alla consapevolezza e di aumentare la capacità di gestione del processo.

Le persone oggi sono chiamate a relazionarsi ed orientarsi in una serie di fenomeni che promettono e consentono l'accesso a mondi sconfinati di conoscenze, di esperienze e di oggetti di consumo (non a caso il canale di finanziamento del progetto EDU_TOUCH si occupa del contrasto al reperimento, tramite il web, di sostanze psicotrope).

Questi approcci richiedono spesso anche un prezzo elevato per le possibili difficoltà emozionali-dissociative-cognitive, per i rischi di fughe virtuali, abuso e dipendenza dalla rete, nonché per l'influenza che ha l'uso intenso della tecnologia e della rete sull'assetto dell'identità personale.

Internet modifica il modo di pensare e di comportarsi delle perso-

ne che sono esposte, sia direttamente sia indirettamente, alterando il funzionamento della mente, della dimensione emotiva-affettiva, dell'interazione con la realtà, ecc. Questo amplifica la difficoltà a comprendere la natura della rete e complica l'elaborazione dei vissuti. Ovviamente, inoltre, come tutti gli strumenti di comunicazione, anche la rete non è esente da cattivi usi e da abusi.

In un'ottica di promozione del benessere e della qualità della vita, propria del volontariato, attraverso EDU_TOUCH abbiamo posto attenzione ai modi con i quali gli individui dialogano con la rete, cogliendone le potenzialità in un processo di appropriazione consapevole della tecnologia, facendo emergere le risorse personali e del gruppo per affrontare le difficoltà e le criticità. Abbiamo valorizzato il pensiero positivo e riflessivo, stimolando la capacità critica dei ragazzi di fronte agli eventi, in modo da potenziare la loro capacità di attribuire significato agli eventi stessi a partire dalla propria autentica soggettività.

La salvaguardia della capacità critica dell'individuo infatti evita di innescare una pericolosa distanza tra vita virtuale e vita reale, in quanto da alla persona la possibilità di articolare spazi mentali flessibili in cui la propria esperienza nella realtà virtuale può essere rielaborata attraverso il pensiero.

Abbiamo ritenuto fondamentale favorire uno sviluppo convergente delle competenze dei singoli e delle risorse di sostegno del sociale, promuovendo la creazione di comunità capaci di costruire ed offrire occasioni di crescita e di partecipazione.

Per far questo, siamo partiti dalla riflessione su due criticità appartenenti all'era di Internet a cui dare risposta nell'ambito di EDU_TOUCH attraverso la formazione agli adulti e alle nuove generazioni e, soprattutto, attraverso il volontariato.

La prima criticità presa in considerazione è la scelta. Di fronte alla complessità del mondo moderno, è evidente che ogni soggetto sia chiamato a rafforzare la propria capacità di comprensione ed analisi, di senso critico per farsi capire, orientarsi ed agire da protagonista attivo della propria vita. In quest'ottica, il cambiamento tecnologico può essere visto come possibilità di promozione della persona in una prospettiva di accrescimento ed arricchimento che contribuisca a libe-

rare gli individui dalla passività (componente di rischio che spesso si manifesta di fronte ad una certa esposizione ai media), lavorando sulle loro elaborazioni cognitive, sulla capacità di affrontare un problema, sui processi di valutazione e progettazione del futuro.

Ci siamo chiesti: viviamo con la tecnologia un rapporto collaborativo e di sviluppo o un rapporto contrastante ed ambivalente? Ci pensiamo autonomi e liberi dalla dimensione virtuale? Riusciamo ad usarla in maniera funzionale o ne siamo assorbiti? Siamo utenti attivi, che utilizzano gli strumenti a disposizione con consapevolezza ed in maniera creativa e soddisfatta, o utenti indolenti che colgono ciò che arriva dal web in maniera superficiale e distratta, senza recepire criticamente ciò che capita, senza una ricerca ed un atteggiamento di discernimento?

La seconda criticità vagliata è la relazione. Rispetto a ciò, il dubbio è che Internet e le nuove tecnologie ci esponano a modalità comunicative estremamente potenti e, per certi versi, onnipotenti e che si presentano come virtuali, non vive, nonché mediate da strumenti. Queste caratteristiche esponono la persona ad una certa ambivalenza nell'entrare in rapporto con l'oggetto e con l'altro. Internet e la tecnologia sono diventate un mondo che si intreccia con il mondo reale e che determina vere e proprie ristrutturazioni cognitive, emotive e sociali dell'esperienza, capaci di impattare sulla costruzione dell'identità e, inevitabilmente, delle relazioni. Il rischio è che queste si basino sulla ricerca coatta del piacere, sulla distanza propria della realtà mediata da strumentazioni che impediscono di sentire il dolore proprio ed altrui, sul superamento solo illusorio dei propri limiti per stabilire con l'altro relazioni non autentiche, ecc.

Ci siamo chiesti: l'uso della tecnologia, la socialità che passa attraverso i social, il rapporto con il web sono espressione di un cambiamento positivo o ci spingono in modo riduttivo verso una progressiva emarginazione, fatta di incontro virtuale e non corporeo con l'altro e con il mondo? Quanto e come l'aspetto di fantasia rappresentano una soddisfazione non reale e difensiva dei desideri e quanto ci permettono di essere più responsabilmente "noi stessi"? Attraverso la realtà virtuale scappiamo dall'incontro reale con l'altro e con il mondo, perché difficile, frustrante e minaccioso, o cerchiamo una nuova modalità creativa e sana di rapporto con l'altro? Quanto l'immersione nel web rappresenta un modo per uscire temporaneamente da noi stessi e

dalla nostra realtà? Siamo capaci di prendere distanza dal mondo del web o questa lontananza determina soltanto un senso di fastidioso isolamento?

In questa cornice, il volontariato è stato proposto come impegno per il benessere proprio e sociale, ponendo al centro, appunto, due elementi fondanti: la scelta e la relazione.

Il primo punto è la scelta, che si basa sull'autonomia personale e del gruppo, sulla consapevolezza circa le necessità e i desideri e su un pensiero di trasformazione e di costruzione attiva di una realtà "diversa", progettata per rispondere a bisogni riconosciuti. Entrano in gioco l'intraprendenza delle persone, sia in senso individuale sia in comunità, nonché la possibilità di esercitare attivamente un cambiamento, di esserne testimoni e promotori diretti. Questo è il volontariato, nell'ottica di un esercizio di cittadinanza attiva, nel quale il singolo sappia osservare ciò che accade ed intervenire criticamente, liberamente e costruttivamente insieme al gruppo.

Il secondo punto è la relazione, che rimanda all'"essere in funzione", alla reciprocità, alla capacità di creare legami autentici, alla partecipazione con il vissuto dell'altro, al dono di una parte di sé che viene condivisa con chi è con noi. Questo è il volontariato, ovvero porre al centro l'uomo e la sua dignità, mettersi nei panni dell'altro, valorizzare e creare bellezza (nell'ambiente, nella cultura, nella cura, ecc.).



Uno degli stage di volontariato in clownterapia

CAPITOLO II

Il progetto: fasi, metodologie ed attività realizzate

A cura di Cristina Giorgini, coordinatrice del progetto

Il progetto EDU_TOUCH si occupa della prevenzione del disagio giovanile e delle dipendenze, attraverso l'educazione all'uso corretto delle nuove tecnologie e la promozione del volontariato.

Finanziato nell'ambito dell'avviso pubblico "Prevenzione e contrasto al disagio giovanile" della Presidenza del Consiglio dei Ministri – Dipartimento delle Politiche Antidroga, vede capofila il CSV Marche Centro Servizi per il Volontariato ed enti partner il liceo Scientifico "Marconi" di Pesaro, l'IIS "Corinaldesi" di Senigallia (An), il liceo artistico "Cantalamesa" di Macerata e il liceo classico "Stabili Trebbiani" di Ascoli Piceno.

Destinatari dell'intervento, che è stato avviato a marzo 2018 e si concluderà a dicembre 2019, sono stati più di 500 ragazzi delle scuole superiori partner, tra i 15 e i 18 anni.

Oltre agli studenti, EDU_TOUCH ha coinvolto gli adulti significativi, circa 150, che accompagnano i giovani nel percorso di crescita con l'obiettivo aumentare conoscenze e competenze per poter svolgere al meglio di compito educativo. Il progetto si è rivolto a docenti attivi nelle scuole associate, famiglie e volontari impegnati nelle associazioni, coinvolte come spazio di condivisione di comportamenti "sani e positivi" dentro le comunità. Tutti questi attori li abbiamo chiamati la "comunità educante".

Le attività programmate e realizzate hanno mirato a:

- potenziare le competenze e gli strumenti a disposizione del sistema degli "educatori" nel mondo della scuola, della famiglia e della società civile, mettendo a disposizione metodologie e capacità nuove utili ad migliorare e guidare la costruzione del rapporto degli adolescenti con il web;
- sperimentare modalità di peer education e di alternanza scuola-comunità di appartenenza per sensibilizzare i ragazzi sul tema della cittadinanza consapevole, educandoli ad un uso controllato del web e prevenendo eventuali comportamenti a rischio;
- sperimentare modalità innovative di mentoring on line tramite

un'app per mobile che permette di analizzare i comportamenti nell'uso del web ed attivare un servizio di accompagnamento e mediazione;

- promuovere la partecipazione e il protagonismo dei giovani, attraverso il volontariato come proposta alternativa per la costruzione di significati, lo sviluppo relazioni "sane" basate sull'autonomia e su legami significativi con l'altro, nonché l'impegno verso il bene comune.

Nella prima parte del progetto, l'attenzione si è focalizzata sulla preparazione degli adulti, a partire dalle criticità rilevate dagli educatori nella relazione con i giovani nell'era digitale.

È stato realizzato un ciclo di tre incontri formativi, rivolti ad insegnanti e genitori su: il ruolo del web nella cultura dello sballo, i nuovi stili di consumo e di reperimento di sostanze on line, i dispositivi di prevenzione, controllo ed inibizione e l'utilizzo "costruttivo" del web. Agli incontri, svolti nelle scuole attraverso la videoconferenza ed il collegamento web tra le sedi, hanno partecipato 121 adulti.

La formazione per le associazioni ha viaggiato completamente on line ed è stata effettuata tramite un webinar, al quale hanno avuto accesso 22 volontari. Si è parlato di come il volontariato possa usare in maniera proficua i social media per promuoversi, proporre buoni contenuti, interagire con il pubblico - con particolare riferimento ai giovani - e costruire una comunità di fan e donatori fidelizzati, con un focus dedicato ai giovani della cosiddetta "Generazione Z" (chi sono, cosa seguono on line, quali social/canali utilizzano).

In seguito EDU_TOUCH ha coinvolto i ragazzi in un ciclo di attività formative su tossicodipendenza e rischi del web, le relazioni nell'era digitale, la cittadinanza attiva e il volontariato. Questi incontri sono stati realizzati con il supporto di 36 associazioni di volontariato marchigiane, che hanno dato il loro contributo nella sensibilizzazione dei ragazzi. Accanto a questo, sono stati promossi veri e propri stage all'interno delle organizzazioni di volontariato del territorio, nei quali gli studenti hanno sperimentato in maniera diretta l'impegno personale, la responsabilità sociale, la relazione con i volontari e gli utenti delle associazioni.

Alla formazione hanno partecipato 31 classi, per un totale di 568 stu-

denti: 7 del Liceo Artistico "Cantalamessa" di Macerata, 8 del Liceo "Stabili Trebbiani" di Ascoli Piceno, 10 del Liceo "Marconi" di Pesaro e 6 dell'Istituto "Corinaldesi" di Senigallia. Sono stati 187 gli studenti che hanno scelto di partecipare ad uno stage presso un'organizzazione di volontariato del territorio e, di questi, il 42% ha portato a termine il percorso.

A scuola e all'interno delle associazioni i ragazzi sono stati coinvolti in attività esperienziali che hanno visto gli stessi studenti protagonisti delle proprie azioni, nell'intento di scoprirsi cittadini attivi. Hanno avuto modo di confrontarsi direttamente con i volontari, attraverso i tutor scelti per loro dalle associazioni, e sono entrati in contatto diretto con gli utenti delle stesse organizzazioni e con le attività che svolgono in favore di categorie svantaggiate, a sostegno della cultura o dell'ambiente, ecc. Hanno stretto legami, conosciuto esperienze differenti dalle proprie, si sono confrontati con la novità e la diversità e hanno potuto svolgere in prima persona azioni di solidarietà e di cura. Si è fatto leva sul punto di forza del volontariato, lo sharing: si tratta infatti di un'attività basata sulla partecipazione, sulla collaborazione e sulla condivisione di idee, pensieri, spazi, prassi, progetti e vissuti e, per questo, emerge come esperienza relazionale significativa per favorire l'emersione nella persona di capacità, risorse e conoscenze.

Vera novità di EDU_TOUCH è stata la sperimentazione di un'app per mobile, "Planet Emotion", rivolta ai ragazzi ed incentrata sulle emozioni. L'app è stata sviluppata e costruita per il progetto stesso da Tech4care.

Si tratta di un'applicazione per promuovere tra i ragazzi maggiore consapevolezza sulle emozioni proprie ed altrui e restituire nel tempo agli utenti informazioni sugli stati d'animo del singolo e dei suoi gruppi di amici.

Nella app lo studente-utente, che ha come avatar un astronauta e può definire il suo stato d'animo tracciando così la rotta della sua astronave, quindi del suo umore. Ha la possibilità di viaggiare attraverso pianeti, che rappresentano i potenziali stati d'animo, selezionandone le intensità secondo il modello del Fiore di Plutchik, oltre all'attività svolta fino al momento del post (che, può avere un peso nell'instaurarsi di un certo stato emotivo) e quella che avrebbe desiderato svolgere. Attraverso le risposte la persona è incoraggiata a comprendere i suoi

meccanismi psichici di valutazione degli eventi, a capire che cosa abbia prodotto un determinato stato emotivo o comportamento e valutare eventuali alternative.

L'utente può entrare a far parte di navicelle, ovvero gruppi di utenti, e visionarne informazioni generali, come ad esempio l'emozione prevalente in un gruppo, l'attività preferita o quella svolta nell'ultimo periodo, e può confrontare la sua rotta, ovvero il suo percorso emotivo, con quella di altre navicelle.

Planet Emotion ha l'obiettivo, nell'ambito del progetto, di aiutare il singolo nel processo di consapevolezza del benessere proprio e della comunità in cui è inserito, nel rispetto della privacy dei singoli. Allo stesso tempo, offrendo una fotografia del mood dei gruppi che la utilizzano, rappresenta uno strumento per la comunità educante per avere feedback sullo stato d'animo di gruppi di giovani ed adolescenti di un determinato territorio, costituendosi di fatto come uno strumento innovativo per verificare la riuscita e l'efficacia di proposte, interventi, politiche di carattere sociale.

Sui dati specifici dell'app si rimanda al capitolo dedicato nella presente pubblicazione.

Attraverso il progetto sono stati infine realizzati 4 hub, ovvero spazi all'interno delle scuole nei quali i giovani che hanno partecipato alle proposte formative sono presenti per i loro coetanei e mettono le loro competenze a disposizione dei pari. Gli hub hanno la funzione di punto di incontro e ascolto dove gli stessi studenti promuovono azioni di prevenzione del disagio e promozione del benessere, attraverso l'animazione della comunità scolastica e la condivisione di spazi e strumenti.

Sono stati 33 gli studenti che hanno partecipato all'animazione dell'hub: 12 ad Ascoli Piceno, 5 a Pesaro, 8 a Macerata e 8 a Senigallia. Gli hub si sono proposti come incubatori di idee ed eventi/attività/progetti concreti pensati e realizzati su iniziativa dei ragazzi e con il sostegno degli adulti. Ciò è avvenuto con la rielaborazione dei contenuti e delle esperienze vissute attraverso il progetto, per realizzare azioni concrete di coinvolgimento dei pari a partire dalle specificità di ciascuna scuola e territorio.

Al Liceo Classico "Stabili Trebbiani" di Ascoli Piceno si è lavorato in senso stretto sulla comunicazione social, creando e gestendo un

profilo Instagram della scuola, tramite il quale gli studenti hanno raccontato la loro esperienza di volontariato per favorire l'incontro dei compagni con le associazioni. I ragazzi hanno promosso, attraverso il social, la circolazione di notizie che riguardano il mondo del volontariato, postando foto e video degli stage nelle organizzazioni, riportando anche interviste ed iniziative proposte dai coetanei.

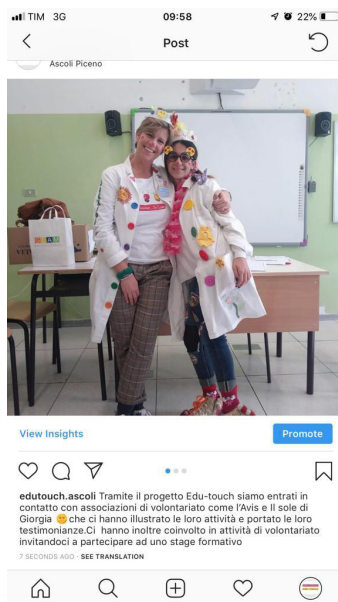
Il lavoro nell'hub ascolano è proseguito con la realizzazione di reportage sull'Anffas di Ascoli e sull'associazione Il Sole di Giorgia con le foto e le testimonianze raccolte tra volontari, utenti e stagisti. Si sono svolti infine interventi di sensibilizzazione nelle classi della scuola primaria DD Borgo Solestà di Ascoli, nei quali gli studenti del liceo

hanno approfondito con i più piccoli il tema della donazione del sangue, organizzando dei momenti ludico educativi per i bimbi, con il sostegno dell'Avis.

Relativamente al territorio di Senigallia una delle classi dell'IIS "Corinaldesi" ha frequentato uno stage all'interno di un'organizzazione di protezione civile del territorio, I Falchi della Rovere. Attraverso l'hub, gli stessi studenti hanno lavorato su un tema molto sentito attualmente nella città, colpita della disastrosa esperienza della Lanterna Azzurra, la discoteca di Corinaldo che la notte dell'8 dicembre è stata scenario di una disgrazia che ha scosso l'intera comunità.

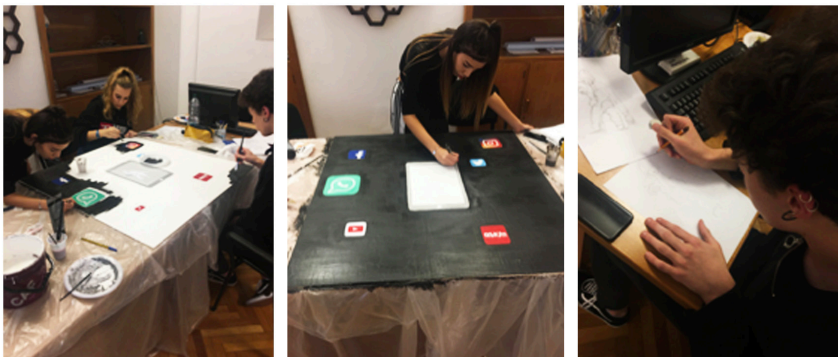
I ragazzi hanno avviato i lavori per produrre un video per YouTube per sensibilizzare sul tema della sicurezza nei locali e altri luoghi di aggregazione. Tutto ciò è stato possibile anche grazie allo stage che tutti gli alunni della classe hanno voluto fare con i volontari de I Falchi della Rovere, che, come corpo di protezione civile, ha proposto proprio una formazione ad hoc su questo tema.

Al Liceo Artistico "Cantalamesa" di Macerata, gli studenti hanno ideato un murales (attualmente in via di realizzazione) interpretando i temi



del progetto. Data la propria provenienza scolastica, hanno individuato nella forma artistica il mezzo più idoneo per veicolare e comunicare le emozioni e i contenuti che volevano trasmettere. In particolare, si sono adoperati per la realizzazione di due opere: un pannello mobile da installare all'interno dell'Istituto ed un'opera murale da produrre in uno spazio pubblico adiacente al loro istituto o in uno spazio comunale da rigenerare.

A partire dalla presa di coscienza della differenza tra l'essere social e l'essere sociali, stanno realizzando un lavoro artistico di pittura, dove al centro è rappresentato un individuo che, con la sua mano, rompe uno schermo come metafora dei filtri e dell'individualismo, lasciando entrare nuova luce, segno di opportunità e di accoglienza. Ogni raggio veicherà un messaggio: si andranno ad intervallare le icone social con articoli di giornale dai quali si evinceranno le conseguenze di un buon uso o meno della condivisione in rete.



Su Pesaro, l'esperienza proposta nell'ambito del lavoro dell'hub è stata inserita all'interno di un progetto già ampiamente consolidato presso il Liceo Scientifico G. Marconi: i ragazzi hanno lavorato alla preparazione del Musical "Somewhere Over the wall", messo in scena al termine dell'anno scolastico. Facendo un'attenta lettura dei bisogni e dei disagi dei giovani e del mondo che li circonda e cogliendo le loro attese profonde e i loro sogni, si è ritenuto importante offrire ai ragazzi l'opportunità di riflettere sulle grandi questioni della vita. Nell'intreccio della Storia e delle storie dei protagonisti viene evidenziato un messaggio altamente positivo di sentimenti, di speranza, di valori, di

ricerca della verità: la verità sulla vita e sul senso dell'esistenza, sulla felicità e sul dolore, sulla possibilità di speranza, sulla nostra origine e sul nostro ultimo destino.

Attraverso la realizzazione del musical, gli studenti hanno avuto opportunità di crescere come persone maturando la loro capacità di giudizio e di relazioni; hanno avuto l'occasione di apprendere i contenuti orientati a formare una coscienza civile capace di impegno serio per diventare protagonisti della propria storia e capaci di scelte operative. L'opera è stata presentata, visto l'alto numero di richieste, per ben cinque serate il 6-7-8-9-10 giugno 2019 nel Teatro Rossini di Pesaro, più un'ulteriore replica mattutina per i ragazzi delle scuole medie.

CAPITOLO III

Planet Emotion, l'app sperimentata: funzionamento, dati, considerazioni

a cura di Carlos Chiatti, Miriam Ronconi, Valentina Di Domizio - Tech4Care

Premessa

Il progetto EDU_TOUCH ha realizzato l'applicazione Planet Emotion, uno strumento innovativo ed attuale che mira a sollevare ed irrobustire la consapevolezza delle emozioni dei ragazzi delle scuole superiori chiedendo loro di descrivere l'intensità delle proprie sensazioni.

Questi obiettivi vengono raggiunti dall'applicazione utilizzando un sistema di ricompense, stimolando la curiosità e aiutando i giovani utenti nelle loro relazioni interpersonali.

Planet Emotion è un'applicazione basata sull'autoconsapevolezza, dove l'utente, vestiti i panni di un astronauta, compie un viaggio spaziale attraverso pianeti che corrispondono a potenziali emozioni, selezionandone l'intensità.

Inoltre, l'applicazione permette all'utente di venire a contatto anche con gli altri e le loro rispettive emozioni, predisponendo la possibilità di entrare a far parte di numerose navicelle (gruppi di utenti) e visionarne il valore medio dello stato d'animo. Per realizzare tutto ciò, Planet Emotion si avvale del fiore di Plutchik come metodo di riconoscimento, inserimento e visualizzazione delle emozioni provate dall'utente.

Esso è formato da tre cerchi concentrici che corrispondono a diversi tipi di emozioni: nel cerchio mediano troviamo le 8 emozioni primarie, mentre nel cerchio esterno ed in quello interno le 16 emozioni secondarie (derivanti da emozioni primarie con livelli di intensità differente).

Il sistema di Planet Emotion fonda la propria efficacia su in sistema di ricompensa e sulla possibilità di confronto tra utenti. Infatti, questi ultimi sono stimolati ad affrontare tematiche reali tramite il gioco e delle ricompense virtuali che li esortino a proseguire nel loro viaggio spaziale e, confrontando dati e statistiche anonime raccolti dal sistema, gli studenti confrontano le proprie emozioni con quelle degli altri, aumentando la consapevolezza di sé stessi e dell'altro.

In questo modo, tramite l'utilizzo di tecnologie e di dinamiche di gioco, i giovani studenti vengono a contatto con temi reali ma poco affron-

tati; proprio per questo motivo, Planet Emotion si propone di essere un'applicazione utile, che susciti la curiosità dell'utente e che lo aiuti a confrontarsi con gli altri, senza mai sentirsi solo.

Riuscire a comprendere le emozioni e ad assegnare loro una scala di valori è di fondamentale importanza per l'agire di ogni individuo e per la sua relazione con l'altro.

Nei contesti frenetici in cui siamo catapultati quotidianamente, le emozioni sono spesso relegate a spazi di discussione superficiali e veloci che non permettono un confronto introspettivo. Mancando questo presupposto, anche il confronto con gli altri avviene in maniera sbrigativa e non approfondita e questo, in alcuni casi, può portare a incomprensioni e a situazioni potenzialmente conflittuali.

Per questo motivo, è fondamentale educare le persone, soprattutto i giovani che sono in un'età vulnerabile, a dare un nome alle proprie sensazioni e a confrontarle con quelle degli altri.

L'idea di Planet Emotion nasce proprio da questo bisogno: favorire l'avvicinamento dei giovanissimi alle proprie emozioni tramite un'applicazione per smartphone in grado di raccogliere informazioni relative al loro stato emotivo. In questo senso, l'utilizzo di uno strumento innovativo e allo stesso tempo di uso comune per i ragazzi è strettamente necessario, poiché accorcia la distanza tra lo scopo che si intende raggiungere ed il metodo educativo da mettere in pratica.

Attualmente sono numerose le applicazioni per smartphone che permettono di analizzare i sentimenti e forniscono schemi guida per agevolare la scelta tra diverse opzioni possibili, ma diversamente dalle altre app che si rivolgono ad una vasta platea composta prevalentemente da adulti, Planet Emotion è stata appositamente studiata e disegnata per intercettare i gusti e le preferenze dei giovani studenti delle scuole superiori. L'obiettivo è quello di aiutarli a prendere coscienza delle proprie emozioni e ad esprimerle nel modo corretto, dando loro un nome e diverse sfumature di significato (identificate anche dalle diverse gradazioni di colori utilizzate), ma anche ad essere in grado di confrontarle con quelle dei coetanei sviluppando così empatia e capacità di condivisione.

Inoltre, Planet Emotion integra un meccanismo di gamification in grado di rendere questo strumento più coinvolgente ed utilizzabile per il target di riferimento. Infatti, è ormai dimostrato che le dinamiche di

gioco applicate a questioni reali portano a risultati ottimali, aumentando l'engagement nelle persone coinvolte. Quest'ultimo è un fattore fondamentale, poiché permette di trattare questioni complesse e di vario genere, in maniera semplice, divertente ed efficace.

Planet Emotion intende suscitare la curiosità dell'utente tramite il confronto con gli altri e con se stesso e attraverso l'utilizzo di tecnologie e di dinamiche di gioco, sollevando questioni che spesso per comodità o per necessità sono lasciate da parte.

Di seguito viene descritta Planet Emotion nell'ambito del progetto in cui è stata ideata e nel suo funzionamento. Verranno, in ultimo, considerati i dati che sono emersi a seguito della somministrazione dell'applicazione nelle varie scuole coinvolte nel progetto.

III.1. Il progetto EDU_TOUCH

L'applicazione Planet Emotion è stata creata nell'ambito di EDU_TOUCH, un progetto che ha come obiettivo generale quello di educare i giovani studenti ad un utilizzo corretto delle tecnologie e di avvicinarli al mondo del volontariato, favorendo così la prevenzione del disagio giovanile e delle dipendenze. In questo contesto, Planet Emotion è il mezzo attraverso cui stimolare la curiosità dei giovani utilizzatori dell'applicazione e accorciare le distanze tra loro stessi e gli altri.

L'applicazione, infatti, tramite i suoi strumenti che verranno in seguito descritti, è diretta all'elaborazione di dati sulle emozioni e i desideri degli studenti, affinché aumentino la consapevolezza delle proprie sensazioni e di quelle degli altri.

Nello specifico, l'applicazione "Planet Emotion" ha come scopo quello di:

- Stimolare la compilazione di questionari su umore ed emozioni da parte dei ragazzi delle scuole superiori;
- Aumentare la loro consapevolezza;
- Ottenere importanti informazioni sul loro stato d'animo.

I questionari compilati tramite la app consentiranno di:

- Gratificare l'utente dandogli la possibilità di sviluppare contenuti personalizzati e condividerli sui social;
- Stimolare la sua curiosità fornendo informazioni riguardanti i suoi

- stati d'animo e quelli dei suoi gruppi di amici nel corso del tempo;
- Aiutarlo nella gestione delle sue relazioni con gli altri.

III.2. L'applicazione Planet Emotion

Planet Emotion permette ai suoi utenti di vestire i panni di un astronauta in viaggio tra pianeti (che rappresentano i potenziali stati d'animo), da solo o in compagnia di un equipaggio.

La disposizione grafica dei pianeti è basata sullo schema metodologico del fiore di Plutchik, che differenzia le emozioni non soltanto da un punto di vista meramente visivo ma anche e soprattutto da un punto di vista concettuale¹. Il fiore, nello specifico, è composto da tre cerchi concentrici: nel cerchio mediano si trovano le 8 emozioni primarie mentre nel cerchio esterno ed in quello interno le 16 emozioni secondarie (derivanti da emozioni primarie con livelli di intensità differente).



The Plutchik Emotion Circumplex
2D (left) and 3D (above) developed in 1980
by Robert Plutchik.

È stato scelto il fiore di Plutchik come metodo di riconoscimento, inserimento e visualizzazione delle emozioni provate dall'utente poiché questo schema fornisce:

- Un insieme coerente dal punto di vista semantico di emozioni distinte;
- Una struttura organizzativa;
- Uno standard di nomi per definire le emozioni.

Inoltre garantisce:

- Livelli di intensità delle emozioni;
- Concetto di emozioni opposte/distanti tra loro.

1. Plutchik, Robert (1980), Emotion: Theory, research, and experience: Vol. 1. Theories of emotion, 1, New York: Academic

Gli utenti possono selezionare il pianeta relativo alla propria emozione, quantificarne l'intensità, ed indicare l'attività reale svolta fino a quel momento contrapposta a quella che avrebbero desiderato svolgere. Inoltre, l'applicazione Planet Emotion permette agli utilizzatori di far parte dell'equipaggio di una navicella, compiendo così in gruppo il processo di selezione delle emozioni. Il sistema "navicella" si basa sull'analisi di dati degli utenti e sulla relativa elaborazione di medie che sono visibili a tutti in maniera anonima, favorendo così un confronto costruttivo individuale e collettivo all'interno del gruppo.

Il fondamento di Planet Emotion risiede nella veridicità delle risposte fornite dagli utilizzatori, garantita dalle dinamiche di responsabilizzazione dell'utente favorite dalle funzionalità stesse della app e da un sistema di ricompense appositamente studiato per incentivare l'utilizzo della app e nella maniera più corretta.

III.3. Due problematiche: fake data & user engagement

Applicazioni di questo tipo non possono mai funzionare se non tengono conto e risolvono 2 principali problematiche:

- Quali motivazioni spingono l'utente a compilare un test?
- Come si riesce ad evitare l'inserimento di risposte false?

Per ovviare a queste problematiche sono state introdotte tre funzioni, ovvero le statistiche, la possibilità di confronti ed il sistema delle ricompense.

Le statistiche:

All'utente di Planet Emotion saranno messe a disposizione una serie di statistiche che riassumeranno le informazioni più importanti inserite durante la compilazione dei test. L'utente sarà indotto ad inserire informazioni corrette durante i suoi test per poter disporre poi di una panoramica reale della sua situazione.

L'utente potrà visualizzare anche la media dei valori delle sue navicelle, acquisiti singolarmente (in maniera anonima) da ogni singolo astronauta (utente) presente nell'equipaggio.

L'utente saprà che i dati sulle sue navicelle saranno validi solo se l'e-

quipaggio inserirà dati validi nei test. Sarà quindi responsabilizzato da questo ed a sua volta sarà più propenso nell'inserire informazioni reali.



La possibilità di confronto

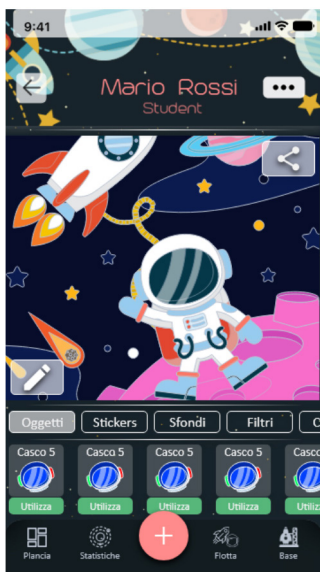
L'utente di Planet Emotion potrà confrontare la sua rotta (e quindi il percorso emotivo fatto fino da ora) con quello di una determinata navicella da lui selezionata (e alla quale lui appartiene). Potrà confrontare, inoltre, due navicelle. L'utente, anche questa volta, viene motivato ad inserire dati corretti durante i test per poter avere informazioni paragonabili e funzionali.

Il sistema di ricompense

L'utente di Planet Emotion, ad ogni test completato (giornalmente), guadagnerà un "cristallo spaziale".

Questi cristalli potranno essere utilizzati nella sezione "Base" per comprare oggetti, stickers, sfondi, filtri e cornici da poter essere utilizzati per modificare il proprio avatar e condividere, volendo, l'immagine creata sui vari canali social. Anche questo è uno strumento per garan-

tire longevità all'applicazione e motivare l'utente a completare giornalmente i test.



III.4. Analisi dei dati di progetto

Nel corso dell'anno scolastico 2018-2019, il gruppo di sviluppo della app ha incontrato gli studenti delle scuole coinvolte nel progetto per presentare l'idea alla base della app e raccogliere feedback e spunti di riflessione per migliorare le performance dell'applicazione ed ampliarne le funzionalità nel corso di possibili sviluppi e aggiornamenti futuri.

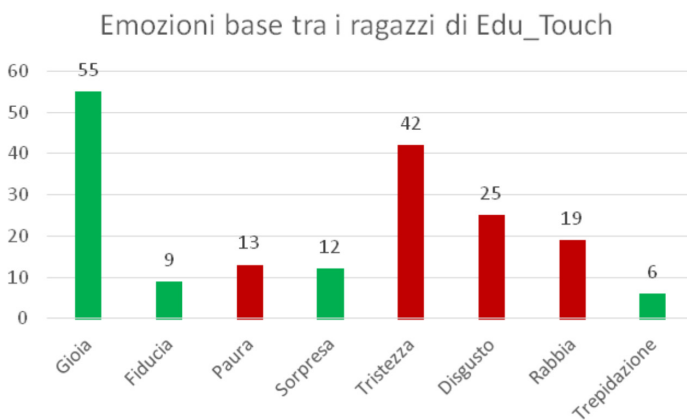
Di seguito vengono riportati i dati raccolti durante l'indagine condotta nelle scuole:

- Bacino totale utenti censiti nel corso degli incontri nelle scuole attraverso consenso informato e autorizzazione all'utilizzo dei dati: 402
- Utenti eleggibili ad utilizzare l'applicazione: 217
- Utenti attivati tramite invito diretto: 194
- Utenti con dati parziali/mancanti: 185

È stato poi analizzato un sottogruppo attivo di 43 utenti che maggiormente ha utilizzato l'applicazione ed estrapolate informazioni quali le principali emozioni provate, l'attività e la costanza nello svolgere i test, le emozioni secondarie provate, le attività svolte e quelle "desiderate". I risultati sono di seguito evidenziati.

III.4.1 Emozioni base

Le emozioni base sono rappresentate dal cerchio mediano del fiore di Plutchik e sono quelle che influiscono su quelle secondarie. Dall'analisi aggregata dei dati, come mostra la tabella 1, le emozioni base positive quali "gioia" (30,39%), "fiducia" (4,97%) e "sorpresa" (6,63%), raggiungono un totale del 41,99%, mentre le emozioni base negative quali "tristezza" (23,2%), "disgusto" (13,81%) e "rabbia" (10,5%) raggiungono il 54,96%. Benché le emozioni positive base siano state selezionate da un gran numero di utenti, il dato che emerge è che gli studenti hanno familiarità con le sensazioni negative, soprattutto con la "tristezza".



EMOZIONE	HIT	%HIT
GIOIA	55	30,39
FIDUCIA	9	4,97
PAURA	13	7,18
SORPRESA	12	6,63
TRISTEZZA	42	23,2
DISGUSTO	25	13,81
RABBIA	19	10,5
TREPIDAZIONE	6	3,31

III.4.2 Emozioni secondarie

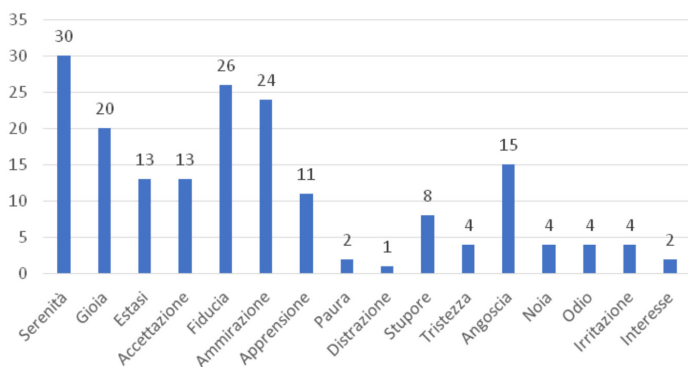
Le emozioni secondarie sono quelle che dipendono da quelle primarie, rappresentate nel fiore di Plutchik dal cerchio esterno e dal cerchio interno.

La tabella 2 rileva che le emozioni positive sono le più indicate dagli studenti, infatti dall'analisi emerge che la "serenità" viene selezionata dal 16,57% degli studenti, seguita dalla "fiducia" con il 14,36% e all'"ammirazione" con il 13,26%.

Prendendo in considerazione le emozioni secondarie negative, la tabella illustra un dato interessante. Gli utenti hanno selezionato più forme di emozioni "negative" ed il totale di esse raggiunge poco meno del 25%. Ciò significa che le emozioni negative sono più frammentate rispetto a quelle positive, costituendo un'area entro cui gli utenti hanno indicato più gradazioni di negatività che si dividono tra "angoscia" con l'8,24%, "tristezza" con il 2,21%, "apprensione" con il 6,08%, "paura" con l'1,1%, "noia" con il 2,21%, "odio" con il 2,21%, "irritazione" con il 2,21%, "distrazione" con lo 0,55%.

Quindi, nonostante le emozioni positive abbiano raggiunto un punteggio più alto rispetto a quelle negative, gli utenti hanno evidenziato una gamma più ampia di espressioni di disagio.

Emozioni secondarie tra i ragazzi di Edu_Touch



EMOZIONE	HIT	%HIT
SERENITÀ	30	16,57
GIOIA	20	11,05
ESTASI	13	7,18
ACCETTAZIONE	13	7,18
FIDUCIA	26	14,36
AMMIRAZIONE	24	13,26
APPRENSIONE	11	6,08
PAURA	2	1,1
DISTRAZIONE	1	0,55
STUPORE	8	4,42
TRISTEZZA	4	2,21
ANGOSCIA	15	8,29
NOIA	4	2,21
ODIO	4	2,21
IRRITAZIONE	4	2,21
INTERESSE	2	1,1

III.4.3 Attività svolte/desiderate

Planet Emotion permette di delineare il gap che esiste tra le attività che i ragazzi quotidianamente svolgono e quelle che vorrebbero svolgere. La tabella 3.1 mostra che l'attività svolta più comune è, ovviamente, la "scuola" con il 52,49%. Questo risultato non coincide con il dato che invece emerge dalla tabella 3.2, dove il "relax" è l'attività più auspicata tra gli utenti con il 31,49%.

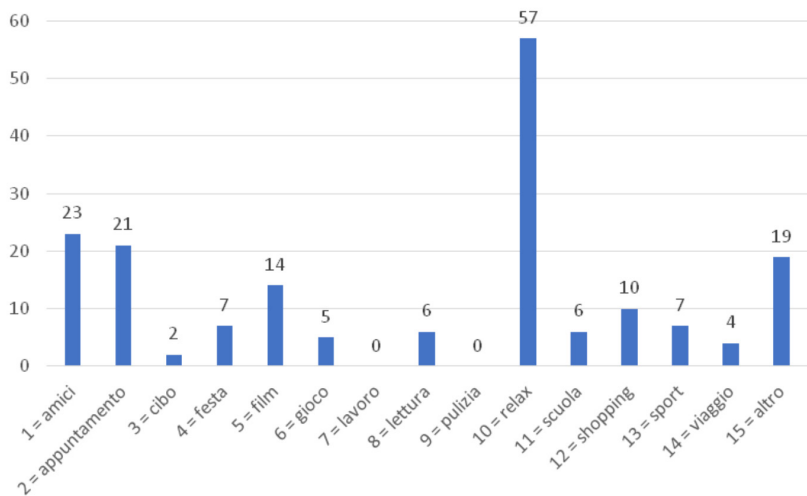


ATTIVITÀ SVOLTE

ATTIVITÀ	HIT	%HIT
01 - AMICI	11	6,08
02 - APPUNTAMENTO	3	1,66
03 - CIBO	3	1,66
04 - FESTA	3	1,66
05 - FILM	3	1,66
06 - GIOCO	7	3,87
07 - LAVORO	4	2,21
08 - LETTURA	3	1,66
09 - PULIZIA	1	0,55
10 - RELAX	16	8,84
11 - SCUOLA	95	52,49
12 - SHOPPING	2	1,1
13 - SPORT	5	2,76
14 - VIAGGIO	5	2,76
15 - ALTRO	20	11,04

TAB 3.1

Attività desiderate dai ragazzi



ATTIVITÀ DESIDERATE

ATTIVITÀ	HIT	%HIT
01 - AMICI	23	12,71
02 - APPUNTAMENTO	21	11,6
03 - CIBO	2	1,1
04 - FESTA	7	3,87
05 - FILM	14	7,73
06 - GIOCO	5	2,76
07 - LAVORO	0	0
08 - LETTURA	6	3,31
09 - PULIZIA	0	0
10 - RELAX	57	31,49
11 - SCUOLA	6	3,31
12 - SHOPPING	10	5,52
13 - SPORT	7	3,87
14 - VIAGGIO	4	2,21
15 - ALTRO	19	10,5

TAB 3.2

III.5. Conclusioni

È evidente che, prendendo in considerazione i risultati dei questionari, le risposte siano abbastanza coerenti con le aspettative, ma l'utilizzo di Planet Emotion mette in evidenza sensazioni e percezioni che potrebbero essere omesse o nascoste del tutto, in una dinamica di confronto tra ragazzi ed adulti.

Infatti, l'applicazione è uno strumento importante per la percezione delle proprie emozioni, che quindi riescono ad emergere con semplicità e con chiarezza, sollevando questioni che altrimenti sarebbero rimaste sopite. Planet Emotion vuole essere un'applicazione longeva, utile e che susciti curiosità nei suoi utilizzatori, dando loro la possibilità di scoprire informazioni interessanti su loro stessi e sui gruppi di persone che frequentano con l'obiettivo di imparare a riconoscere e ad esprimere le proprie emozioni e a rispettare quelle degli altri.

Link per il download:

iOS: <https://apps.apple.com/us/app/planet-emotion/id1445679353>

Android: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.planetemotion>

Galleria immagini





CAPITOLO IV

La parola ai ragazzi e agli insegnanti

Di seguito riportiamo alcuni contributi arrivati nella fase finale del progetto da insegnanti e studenti, nei quali si raccontano, rispetto ad EDU_TOUCH, motivazioni alla partecipazione, impatto del progetto, esperienze vissute...

I docenti ritengono necessario offrire ai ragazzi spazi e momenti di riflessione su tematiche relative al loro tempo e alle modalità comunicative che a loro appartengono, affinché essi possano vedere da diverse angolazioni i fatti, percepirne il corretto significato e divengano consapevoli e responsabili di comportamenti agiti, talvolta, con leggerezza e superficialità.

Il valore aggiunto del progetto si declina in diverse dimensioni, una è quella relativa ai soggetti destinatari. Infatti le azioni del progetto erano indirizzate sia agli studenti che ai docenti e ai genitori che, purtroppo, hanno perso un'occasione di formarsi sulle tematiche proposte. L'altro aspetto rilevante, è stato il coinvolgimento degli studenti che, dopo i laboratori con gli operatori, hanno potuto riflettere e gestire in autonomia uno spazio per la progettazione e la realizzazione di un prodotto finale a conclusione del percorso. Lavorare insieme in completa autonomia, ideare, programmare e implementare un progetto senza la guida di un adulto, imparando a confrontarsi, collaborare, mediare tra la propria opinione e quella dell'altro, operare una scelta condivisa, ha consentito di consolidare competenze progettuali e sociali che arricchiranno la loro persona e contribuiranno anche alla formazione delle life skills richieste nei contesti di lavoro.

Angelina De Maria

Insegnante - Liceo Artistico "Cantalamesa", Macerata

Ho partecipato a questo progetto inizialmente per curiosità e poi, dopo aver capito meglio di cosa si trattava, per dare un mio contributo alla comunità e per creare qualcosa di mio.

Mi ha colpito il fatto che abbiamo avuto uno spazio tutto nostro a nostra disposizione per pensare, creare e progettare.

È gratificante anche il fatto di essere stati presi in considerazione per creare qualcosa per la comunità, dato che tutti pensano che i giovani siano dei buoni a nulla che vogliono solamente divertirsi.

Al termine del progetto ricorderò la bella esperienza, le persone che mi hanno accompagnata in essa e la finalità significativa del progetto in sé. Di diverso avrei solo voluto avere più tempo, dato che è stato difficile incontrarsi per fare il progetto e trovare giornate comuni a tutti per lavorare, ma questo mi è anche servito per rendermi conto della realtà intorno a me.

EduTouch mi ha fatto capire che tutti vogliamo che la comunità migliori o che qualcuno faccia qualcosa per essa, ma che dobbiamo essere noi a farlo e questo anche se non è semplice, è necessario.

Margherita

Studentessa 3C - Liceo Artistico "Cantalamesa", Macerata

Nel Liceo Classico "Stabili-Trebbiani" di Ascoli Piceno sono state coinvolte nel Progetto" 8 classi di vari indirizzi: da subito gli studenti hanno aderito con entusiasmo agli incontri del mattino in classe, dove hanno fatto scaturire un dibattito vivace per acquisire la consapevolezza dei rischi legati ai social network.

In seguito hanno fatto degli incontri dedicati completamente al Volontariato, tra cui quello degli operatori dell'AVIS. Con loro hanno vissuto momenti di grande emozione e gioia nell'andare a sensibilizzare i ragazzi delle scuole primarie con attività ludiche.

Alcuni di loro hanno svolto attività presso l'ANFAS con giovani disabili e con l'associazione "Il Sole di Giorgia" per fare giochi di clownterapia presso il reparto pediatrico dell'Ospedale, dove hanno apportato sorriso e gioia ai bambini ricoverati e, a loro volta, sono stati "invasi" dal calore scaturito grazie a questa attività.

Crediamo che per gli studenti questo progetto sia stato di notevole importanza poiché li ha avvicinati al mondo del Volontariato coinvolgendoli in prima persona; inoltre, gli incontri in classe sono stati costruttivi in quanto hanno aperto loro la strada per un nuovo modo di

percepire l'utilizzo di internet: molto interessante è stata, infatti, la creazione dell'HUB, ricavandoci uno spazio tutto nostro nella scuola, per dar vita ad una pagina Instagram "Edu-touch" dove condividere foto, video, pensieri ed emozioni vissute durante le attività di volontariato.

Alessandra Di Lorenzo

Insegnante - Liceo "Stabili Trebbiani", Ascoli Piceno

Durante l'orario scolastico ci hanno proposto di partecipare a un progetto interessante. Inizialmente eravamo un po' scettiche, perché avevamo paura di mettere a nudo le nostre emozioni, e abbiamo partecipato alla fase più operativa spinte dalla possibilità di ricevere un credito formativo. L'educatrice Daniela da subito è riuscita a catturare la nostra attenzione, le sue parole ci hanno fatto riflettere e ci siamo talmente avvicinate ai temi proposti che abbiamo dimenticato l'obiettivo iniziale. Non pensavamo di poter provare emozioni così intense. Daniela ci ha invitato a metterci in gioco e così siamo diventate "maestre" per un giorno. Abbiamo restituito quello che avevamo ricevuto a scuola, a bambini della quinta elementare. Ci hanno accompagnato Daniela ed Alessandra, la volontaria dell'AVIS, è stata un'esperienza indimenticabile. Nel momento in cui ci siamo ritrovate davanti a due quinte classi di una scuola primaria, eravamo tese, preoccupate, ma allo stesso tempo contente ed eccitate per la nuova esperienza ed orgogliose di noi stesse. Ci siamo sentite adulte e, come delle vere maestre, abbiamo collaborato con i bambini, abbiamo giocato, riso e riflettuto, abbiamo parlato dell'importanza dell'aiutare il prossimo e del ruolo dell'AVIS. Vogliamo ringraziare per questa avventura, abbiamo imparato ad aprirci agli altri, ci avete insegnato a riconoscerci e a conoscere il prossimo.

Alissya, Arianna e Mascia

Studentesse - Liceo "Stabili Trebbiani", Ascoli Piceno

Posso affermare che l'esperienza è stata positiva perché ben strutturata e coinvolgente. Purtroppo non sempre nelle classi molto nu-

merose è possibile toccare la sensibilità di tutti gli studenti, dunque capita che qualche volta ci sia un calo di attenzione che rischia di banalizzare il messaggio portato.

Marco De Carolis

Insegnante - Liceo Scientifico "Marconi", Pesaro

L'anno scorso ci hanno proposto dalla scuola questo progetto con EDU_TOUCH, strutturato in quattro incontri nei quali abbiamo potuto approfondire il valore dell'empatia, base fondamentale della collaborazione.

Ci portiamo dietro, come classe, maggiore consapevolezza su servizi di volontariato, grazie anche alle diverse esperienze in diversi centri che ci ha offerto questo progetto. Inoltre, ha reso la classe più unita, permettendoci di conoscere altri aspetti dei nostri compagni.

Chiedendo pareri alla classe è emerso con forte motivazione il piacere di fare più incontri.

Studenti - Liceo Scientifico "Marconi", Pesaro

Abbiamo partecipato perché il progetto ci è stato presentato dai docenti e abbiamo deciso di aderire, perché l'argomento era interessante e legato al Corso di studi.

Abbiamo imparato a capire il vero senso della tecnologia e abbiamo capito i lati positivi e negativi della stessa.

Ci è piaciuta l'idea del feedback dato dall'applicazione e l'attività in cui si è parlato della Gamefication, in particolare con Paolo Nanni. Inoltre anche i genitori sono stati molto soddisfatti delle attività pomeridiane con esperti della sicurezza informatica (polizia postale, Paolo Nanni...). Al termine del percorso porteremo con noi più conoscenza del pericolo informatico e più senso di squadra.

Il progetto ha soddisfatto le nostre aspettative. Ha fatto crescere il nostro senso civico grazie anche ai momenti di riflessione sulle motivazioni e la finalità dell'azione volontaria, il ruolo sociale e politico del vo-

lontariato, la costruzione dei legami sociali, solidarietà e condivisione dei problemi altrui, promozione della cittadinanza attiva, la fisionomia del volontariato locale, le organizzazioni presenti sul territorio (i settori di intervento e le attività), effettuati sia con la formatrice del CSV che con le associazioni di volontariato.

Lucia Simoncioni

insegnante, e gli studenti partecipanti - IIS "Corinaldesi", Ancona



