

3^a TAPPA • I rischi



3.3 La sfida di non accettare la sfida



120'



COMPETENZE CHIAVE

- Competenza digitale
- Imparare a imparare
- Competenze sociali e civiche
- Senso di iniziativa e imprenditorialità
- Consapevolezza ed espressione culturale



ARGOMENTO

Dinamiche di imitazione, emulazione e appartenenza al gruppo dei pari - Visibilità e popolarità
La consapevolezza di sé, il coraggio, conoscere possibili rischi e pericoli insiti nel divertimento.



DOMANDE FONDAMENTALI

- Cosa mi spinge a mettere in atto comportamenti di emulazione e di ricerca di attenzione da parte degli altri?
- La vera sfida è non accettare sfide?



FONTI

- » Il Manifesto della comunicazione non ostile.
- » https://www.fondazionecarolina.org/wp-content/uploads/2020/04/guida-genitori-08_05_20.pdf



MATERIALI

scheda "Ce l'ho/ Mi manca", carta e penna.



SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

Prima parte

Ad ogni alunno viene consegnata una scheda con una tabella. Dopo aver letto con attenzione le situazioni riportate dovrà fare una x nella colonna "Ce l'ho" se si riconosce in quanto descritto oppure nella casella "Mi manca" se non ritiene che lo rappresenti.

	ce l'ho	mi manca
Stare simpatico ai miei compagni		
Desiderare di essere come qualcun altro		
Ricevere complimenti		
Essere apprezzato dagli adulti che mi stanno vicino		
Mostrare le mie abilità agli altri ("fare vedere che sono bravo/a a fare qualcosa")		
Sentirsi dire "quanto vorrei essere come te!"		
Far parte di un gruppo di amici		



3.3 La sfida di non accettare la sfida



Una volta completata la scheda, il/la docente legge il contenuto di ogni singola casella chiedendo agli alunni di alzare la mano se si riconoscono nella situazione descritta

Dovrebbero essere bisogni comuni alla quasi totalità della classe, il/la docente dovrebbe quindi farlo notare e chiedere come mai tutti questi aspetti sono comuni alla classe, inoltre può anche chiedere:

Pensate che "Desiderare di essere come qualcun altro" (o un altro esempio) sia qualcosa di sbagliato?

Perchè siamo così contenti quando ci viene fatto un complimento?

Ripresa e riflessione sull'attività

I bisogni di approvazione, imitazione, appartenenza al gruppo, accettazione, visibilità e popolarità sono umani, fisiologici e sono da sempre importanti per il processo di crescita dell'uomo.

In Rete il bisogno di essere visibili, riconoscibili/riconosciuti è amplificato ed è anche il frutto del contesto socio-culturale in cui siamo immersi (e delle caratteristiche della Rete stessa). Già da piccoli, per esempio, le nostre foto sono condivise su social e chat da parte degli adulti. Difficile, forse impossibile, chiedere ai minori di non esporsi del tutto. E' necessario quindi imparare a farlo senza danneggiarsi e cercando modi (anche sfidanti) per crescere e far crescere i propri talenti.

Fatta questa premessa, serve sicuramente un adulto che sia in grado di accogliere e legittimare tali bisogni senza svalutarli, che sia una testimonianza responsabile, ma che li sappia accompagnare nel comprendere che ci sono modalità più funzionali di altre per soddisfare tali bisogni.

Sono gli stessi bisogni (approvazione, emulazione, accettazione, visibilità...) che tendenzialmente spingono i ragazzi a partecipare alle challenge; la vera sfida è trovare modalità più funzionali e non dannose per soddisfarli!

Seconda parte

Riprendendo la riflessione circa le sfide, l'insegnante sottolinea come le sfide possano essere occasioni di crescita personale e interpersonale, che arricchiscono il nostro "bagaglio di competenze."

Ogni alunno/a è invitato a pensare e inventare una sfida a partire dalle proprie qualità e competenze che dovranno essere condivise con i propri compagni e futuri sfidanti: ognuno è invitato a identificare un proprio talento personale e a costruire una sfida che si possa svolgere in aula, scrivendone le regole e le condizioni (es.: sono brava a fare gli origami, sfiderò un mio compagno a realizzarne uno dopo avergli mostrato la tecnica!).

A turno gli alunni si sfideranno.

Ripresa e riflessione sull'attività

Consideriamo l'aspetto positivo della sfida! La sfida mi aiuta a crescere, ma aiuta anche chi è sfidato a imparare qualcosa di nuovo, a sviluppare altre competenze: immaginiamo 1 talento per ogni alunno in una classe di 20 persone. Se ci sfidiamo tutti, ci guadagnamo 19 talenti!

L'insegnante guiderà la riflessione sottolineando la differenza tra una challenge in Rete, che può far acquisire popolarità in maniera semplice, veloce, immediata, ma che può danneggiare se stessi e gli altri (come avviene anche con il sexting), e una sfida come quella appena effettuata dove sono in gioco i veri talenti di ciascuno, che devono essere coltivati e allenati anche con fatica, ma che possono portare una popolarità positiva e che stimola il processo di crescita.

Anche in Rete è possibile coltivare i propri talenti, l'importante è che in gioco non vengano messi la vita, la salute, l'intimità, la riservatezza, gli affetti.



3.3 La sfida di non accettare la sfida



SUGGERIMENTI E APPROFONDIMENTI

In rete ci sono molte challenge: alcune sono pericolose ed è più intelligente imparare a dire di no a una sfida che farsi male; altre sono divertenti o innocue (come la Water bottle flip challenge che consisteva nel lanciare in aria una bottiglietta d'acqua parzialmente riempita facendole fare una capriola, per poi riuscire a farla atterrare sulla base).

Alcune challenge nascono per sensibilizzare su alcuni temi, come la Ice Bucket Challenge che è stata una campagna virale lanciata dalla ALS Association con lo scopo di sensibilizzare l'opinione pubblica riguardo la sclerosi laterale amiotrofica (SLA) e stimolare le donazioni per la ricerca.

Altre sfide ancora, come la Trashtag Challenge, che consiste nel pulire una zona, condividendo una foto del prima e del dopo con l'hashtag #trashtag, veicolano comportamenti positivi.

Sfidiamo i ragazzi a immaginare (e se possibile lanciare alle altre classi oppure sul sito o profili social della scuola) una sfida social positiva che sensibilizzi su un tema specifico o che veicoli comportamenti positivi.