



# Amici di schermo

## Storie e commenti



### Competenze



- 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
- 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette



- 3.1 Sviluppare contenuti digitali
- 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali



- 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

### Tags

- Amicizia
- Adolescenza
- Social network
- Scelte
- Discorso d'odio

### Durata

6 - 8 ore

### Destinatari

Età: 11 - 17

## Panoramica

---

Questo itinerario inizia ispirandosi a un videogioco molto delicato e poetico, un piccolo capolavoro che proviene dal mondo dei videogiochi indipendenti: *Florence*. Questo videogioco (scaricabile come normale app su dispositivi mobili) è in realtà più una storia interattiva, con alcuni piccoli enigmi da risolvere. Indipendentemente dall'uso dell'app nell'itinerario, è comunque interessante mostrare agli studenti un esempio di un videogioco "artistico" per mostrare loro alternative, esempi positivi. Ispirandosi a un minigioco all'interno di *Florence*, l'itinerario propone di far lavorare gli studenti su alcuni "post" fatti a mano, abbastanza simili a quelli dei social network. La condivisione di questi post e dei commenti che saranno richiesti agli studenti fornirà una riflessione sull'uso delle parole e sull'importanza di soppesarle.

Successivamente, gli studenti saranno coinvolti in un'attività in cui dovranno affrontare alcuni dialoghi, che si svolgono in diverse situazioni. A partire da alcuni balloon esistenti, gli studenti (da soli, in coppia o in gruppo) dovranno continuare i dialoghi, scegliendo le parole da dire e, allo stesso tempo, scegliendo dove portare il dialogo e la storia. Saranno così in grado di escogitare scenari e situazioni in cui due personaggi dialogano, scegliendo le parole da dire e proponendo anche bivi e scelte.

I bivi e le scelte sono al centro della terza attività: attraverso una piattaforma online per creare storie con bivi, gli studenti saranno in grado di comporre una storia condivisa in cui i loro personaggi si troveranno di fronte a scelte importanti.

## Contesto

---

La prima attività, dopo aver giocato a *Florence*, prevede la composizione di alcuni post e una successiva fase di commento. Agli studenti viene chiesto di rispondere ai post con commenti realistici, riportando anche frasi lette o ascoltate sul Web. Questa possibilità potrebbe offrire spazio ad atteggiamenti errati, soprattutto se sappiamo che episodi legati all'odio sono già avvenuti in classe o se sappiamo che ci sono studenti inclini a provocare. Attenzione: la richiesta è di fornire anche commenti spiacevoli (inventati, plausibili o riportati uguali); ciò che viene chiesto agli studenti, tuttavia, è farlo seriamente e non commentare in modo spiacevole solo per fare sensazione e stupire i compagni di classe. L'insegnante che conosce bene i suoi studenti saprà bilanciare bene questi aspetti.

Una proposta potrebbe essere quella di chiedere agli studenti di firmare i loro commenti: senza la protezione dell'anonimato, si evitano forse i commenti spiacevoli scritti solo per impressionare.

## Obiettivi

---

L'attività mira a:

- Far riflettere gli studenti sull'impatto che un commento negativo può avere
- Mostrare l'importanza di condividere diversi punti di vista e sensibilità
- Fornire gli strumenti per saper condurre un dialogo costruttivo senza mancare di rispetto all'altro
- Costruire una storia collettiva sui temi dell'adolescenza e dell'odio, condividendo scelte e percorsi

## Supporti richiesti

*Florence* ed *Ehi, Tonino!* sono due app disponibili su Google Play Store e App Store: la prima è a pagamento, la seconda è gratuita. Funzionano su smartphone e tablet. *The iNCIPIT* è invece

una piattaforma raggiungibile sul Web all'indirizzo [theincipit.com](http://theincipit.com). *Ehi, Tonino!* e *The iNCIPIT* sono in italiano, mentre *Florence* è disponibile in molte lingue.



### **Florence**

*Florence* è una storia interattiva sugli alti e bassi sentimentali del primo vero amore di una giovane ragazza. Florence Yeoh si sente un po' intrappolata: la sua vita è una routine fatta di lavoro, sonno e troppo tempo trascorso sui social media. Poi un giorno incontra un violinista, Krish, che cambierà il suo modo di guardare il mondo. Ha una meccanica semplice e intuitiva, una colonna sonora e una grafica molto curate. I puzzle sono usati per sottolineare alcuni aspetti della vita di *Florence* mentre i giocatori avanzano nella sua storia. Il capo designer Ken Wong voleva creare un gioco che evitasse la violenza ed è stato ispirato dal suo lavoro al videogioco *Monument Valley* per avere un'esperienza più incentrata sulla narrazione che includa però anche degli enigmi.

Il gioco ha ricevuto recensioni favorevoli che hanno elogiato lo stile artistico, la musica e la struttura narrativa del gioco. Durante il gioco seguiamo la storia tra alti e bassi attraverso una serie di mini-giochi. I mini-giochi riflettono vari aspetti della vita quotidiana: la difficoltà di comunicare, di riconoscere e riconoscersi, di accettare l'altro in ogni suo aspetto.

Un mini-gioco riguarda l'imbarazzo di un primo appuntamento attraverso un puzzle, e questa parte è ciò che ha ispirato una delle attività di questo itinerario. Il gioco è diviso in 20 capitoli, divisi in 6 atti. Una singola partita può durare circa 30 minuti. L'app, disponibile su Google Play Store e App Store, è a pagamento.



### ***Ehi, Tonino!***

L'app *Ehi, Tonino!*, disponibile gratuitamente su App Store e Google Play Store, è sviluppata dal Centro Zaffiria ed è uno dei principali risultati del progetto #NoDrugsToBeCool. È un'app narrativa in cui il giocatore segue gli eventi di un anno scolastico, interagendo con alcuni personaggi, attraverso una struttura simile a quella di molte app di messaggistica istantanea. L'app è disponibile solo in italiano.

Ispirata ai libri-gioco, l'App ne cita la struttura e la trasporta in digitale: testi e animazioni guidano i ragazzi e le ragazze attraverso le storie di un piccolo gruppo di adolescenti che si trovano ad affrontare (a volte bene, a volte male) la complessità della gestione delle piccole e grandi cose nella vita, di dare un senso a se stessi e a ciò che fanno. Il finale rimane aperto in modo che chiunque scarichi l'app possa scrivere la conclusione che preferisce.

L'app ha l'aspetto di una chat di messaggistica istantanea, ispirata a quelle più utilizzate al momento. I

personaggi sono i contatti del giocatore, che impersona un ragazzo o una ragazza che inizia un nuovo anno scolastico in una nuova scuola. Man mano che la storia avanza, il giocatore farà nuove amicizie e riceverà messaggi a cui può rispondere facendo delle scelte. Ogni scelta avrà varie conseguenze, i personaggi reagiranno in modo diverso e la storia prenderà percorsi alternativi. Il giocatore diventerà il "centro" di un gruppo di amici e compagni di classe che, per un anno scolastico, farà affidamento sui suoi consigli per risolvere e superare alcune situazioni, a volte leggere, a volte complesse.

Con l'app *Ehi, Tonino!* ogni giocatore può vivere una storia diversa, scoprire nuovi dialoghi e cambiare le relazioni tra i personaggi. Man mano che prosegue, tutti i video creati dagli studenti durante il corso del progetto saranno "sbloccati" e saranno disponibili in una galleria all'interno dell'app. Una sezione "diario" permetterà anche di scrivere liberamente pensieri, scrivere informazioni utili sui personaggi, riflessioni, le idee emerse durante il gioco. L'app è quindi personalizzabile e ha un finale aperto, che invita a essere esplorata e rigiocata per sperimentare le diverse possibilità offerte.

# THE ≡ iNCIPIT



## ***The iNCIPIT***

*The iNCIPIT* è una piattaforma di narrazione online interattiva, un sito in cui è possibile scrivere o partecipare allo sviluppo di storie a bivi. A differenza di altre piattaforme di scrittura collettiva - in cui gli utenti possono contribuire scrivendo ciascuno delle parti della storia - in *The iNCIPIT* lo scrittore è sempre lo stesso, ma gli utenti possono decidere come continuare la storia.

*The iNCIPIT* è un sito in cui è possibile registrarsi gratuitamente, per iniziare e interagire come scrittore o lettore. Dopo una breve presentazione, abbiamo l'opportunità di iniziare immediatamente a scrivere la nostra storia o partecipare a sondaggi di altre storie. Nel primo caso, abbiamo 5000 caratteri per scrivere l'inizio della nostra storia, una sorta di "primo capitolo". Dopo averlo accompagnato con varie informazioni (titolo, genere, breve sinossi) possiamo pubblicarlo, ma non prima di aver offerto anche tre possibili "risposte". Ognuno dei nove capitoli

disponibili (ce ne sono dieci in totale, ma l'ultimo non prevede alcuna scelta) deve infatti terminare con tre diversi possibili sviluppi nella storia. È sufficiente indicare, ad esempio, i tre diversi luoghi in cui il protagonista può recarsi, o tre diversi modi di rispondere a un personaggio; spetta allo scrittore decidere quanto siano importanti le scelte per la trama e quanto scrivere o non scrivere in anticipo sui possibili sviluppi. I lettori potranno votare la scelta preferita e, come in un sondaggio, verrà scelto quello che riceverà il maggior numero di voti. A questo punto lo scrittore potrà continuare con il prossimo capitolo, a partire dalla scelta espressa dalla maggioranza dei lettori. I lettori, oltre al voto, possono lasciare commenti e opinioni su testi scritti. Con l'iscrizione abbiamo anche l'opportunità di essere semplici lettori: possiamo cercare le storie attive al momento, leggere e partecipare ai sondaggi esprimendo il nostro voto, oltre a interagire con lo scrittore.

Questi metodi di lavoro consentono di progettare esperienze in cui studenti e adulti possano riflettere sul discorso d'odio online a partire dalla loro vita, dalle esperienze, ma anche immaginando insieme gli anticorpi necessari per affrontarlo in futuro. Il lavoro di gruppo, le discussioni collettive, le pratiche artistiche e digitali diventano strumenti concreti per sensibilizzare e fornire agli studenti strumenti per reagire. In questo itinerario, lo spazio è lasciato a loro, che possono esprimersi attraverso la creazione di contenuti a loro molto familiari come i post sui social network. La possibilità di lavorare attraverso lo storytelling consente inoltre agli studenti di esprimere ed esplorare situazioni, soluzioni e strategie per affrontare varie situazioni e contesti in cui è possibile affrontare il discorso d'odio. Questo itinerario lascia loro molte possibilità creative e narrative, sia inventate che reali.

### PARTE 1

---

#### Panoramica

In questa parte, gli studenti saranno invitati a osservare insieme un'app / videogioco e a prenderne ispirazione per svolgere la prima attività pratica. Durante l'osservazione del gioco - in questo come in altri casi - è bene stimolare domande e commenti per conoscere l'interpretazione che danno ai media che offriamo. Durante la fase di creazione dei post e dei commenti, l'animatore dovrebbe essere un facilitatore che stimola e accompagna gli studenti ad esprimersi e confrontarsi.

Tempo: 2 ore

#### Media

- L'App *Florence*

#### Attrezzature

Uno smartphone/tablet con l'app *Florence*; un proiettore; le immagini ritagliate (in allegato); fogli di carta; forbici e colle; penne, pennarelli e matite.

Possiamo iniziare l'attività mostrando *Florence*. Se possibile, colleghiamo il tablet o lo smartphone al proiettore, in modo che tutti gli studenti possano seguire l'avanzamento del gioco. Possiamo chiedere a loro volta se qualcuno vuole giocare per mostrare a tutti il gioco. Gli studenti che osservano possono prendere appunti mentre giocano i loro compagni di classe. È sempre molto interessante chiedere agli studenti cosa pensano di un media che stiamo proponendo loro: ci aiuta a capire se il messaggio che quel media - a nostro avviso - trasmette

è lo stesso che viene ricevuto da loro. Inoltre, consente loro di sviluppare uno sguardo critico su ciò che offre il mondo dei videogiochi, app, film e libri, aiutandoli a discernere il materiale scadente (con il solo scopo di vendere) da quello di qualità. Possiamo dare loro post-it e chiedere loro di scrivere dei pensieri e appenderli al muro, in un luogo chiaramente visibile e accessibile a tutti.

*Florence* ha una struttura molto semplice e l'intero gioco può essere completato in poco più di mezz'ora. Ciò che è interessante, tuttavia, è soffermarsi sulle singole scene, sui singoli minigiochi, per ragionare con gli studenti. *Florence*, come descritto nella sezione Supporti Richiesti, racconta la storia di una ragazza, immersa nella routine quotidiana, che vive un'intensa storia d'amore. Nella prima parte del gioco, questa noiosa routine è ben espressa a livello estetico (la scelta dei colori, ad esempio) e con la ripetitività delle azioni da eseguire: lavarsi i denti, dare un'occhiata ai social network, lavorare. Ad esempio, quando *Florence* utilizza lo smartphone, non vediamo l'intera immagine; proviamo a chiedere agli studenti perché, secondo loro. Cosa volevano dirci i designer in questo caso? Perché hanno scelto questi colori? Come pensi che queste azioni dovrebbero essere fatte?

Durante il terzo capitolo, ad un certo punto, lo smartphone di *Florence* si scarica, il che la "costringe" a prestare attenzione al mondo che la circonda. Solo allora ha luogo l'incontro con Krish; come viene raccontato dai designer? Cosa cambia ora, rispetto alla rappresentazione della vita di *Florence* fino a poco

tempo fa? Possiamo giocare fino al quinto capitolo, dove ci sarà un breve minigioco relativo alla composizione di alcuni balloon, un'azione che servirà da ispirazione per le attività successive.

La prima attività ispirata a *Florence* si riferisce alle scene in cui la protagonista utilizza lo smartphone. Come visto nel gioco, i game designer hanno deciso di mostrarci solo una parte delle immagini, concentrando la nostra attenzione solo sulla ripetitività di due semplici gesti: mettere un cuore (un "mi piace") o cambiare immagine. Partendo dalle riflessioni fatte insieme agli studenti riguardo alle scelte dei designer, proponiamo loro di ragionare precisamente sull'importanza delle immagini e delle reazioni ad esse. Sappiamo che è molto importante decidere cosa pubblicare e come, soprattutto per la loro età. Il gioco evidenzia la scarsa importanza data all'immagine, potremmo far riflettere gli studenti proprio su questo.

In allegato a questo itinerario ci sono sei immagini di *Florence* che rappresentano dei post "tagliati", che mancano della parte superiore dell'immagine. Dividiamo la classe in gruppi di un massimo di sei persone e diamo le sei immagini a ciascun gruppo. Chiediamo agli studenti di incollare le immagini su un foglio e completarle: a partire dall'indizio, dalle linee, possono continuare e completare l'immagine, decidendo così l'aspetto dei personaggi, le loro espressioni, il contesto. Chi sono queste persone? Cosa stanno facendo? Perché si sono fotografati? Cosa volevano



comunicare? A supporto della foto, chiediamo agli studenti di scrivere alcune righe e hashtag, proprio come un post su Instagram. Cosa potrebbe scrivere l'autore? È un buon momento per lui / lei? È un brutto ricordo? Sotto (o accanto) all'immagine possono scrivere ciò che vogliono, proprio come in un post. Suggeriamo loro di immaginare post il più realistici possibile, simili a quelli che vedono quotidianamente.

Chiediamo ora agli studenti di mostrare i loro post: li appendiamo a un muro libero e facilmente accessibile, come fosse la pagina di un social network che contiene tutti i loro post. Possiamo leggerli insieme e se necessario chiedere chiarimenti o commenti a riguardo. Diamo agli studenti dei post-it e chiediamo ora di commentare i post. Per ogni post, dovranno scrivere almeno un commento su un post-it e incollarlo sotto. Ancora una volta chiediamo a tutti di commentare come farebbero in realtà, e di inserire anche commenti simili a quelli che vedono sui social network che frequentano quotidianamente (quindi includendo anche commenti spiacevoli, se li vedono). Se lo desiderano, possono anche inserire dei commenti veri.

Dopo la fase dei commenti, possiamo iniziare a leggerli insieme. Leggiamo alcuni esempi, chiedendo - se necessario - all'autore di approfondire il commento, o chiedendo agli studenti se hanno delle reazioni che vogliono condividere. Dopo alcune osservazioni libere, chiediamo agli autori dei post di raccogliere i post-it sotto il loro post e portarli al loro tavolo. Ora chiediamo loro di dividere i commenti in due "categorie": 1. commenti non offensivi;

2. commenti offensivi.

Concediamo loro il tempo di effettuare la selezione e quindi aprire un confronto. Chiediamo se qualcuno vuole iniziare raccontando come hanno diviso i commenti e se vogliono leggerne alcuni significativi. Rendiamo costruttivo il confronto, chiedendo ai compagni di classe se sono d'accordo o no.

Innanzitutto possiamo chiedere di identificare commenti chiaramente offensivi, quelli con odio, razzismo, contenuti violenti che catturano immediatamente l'attenzione, ed etichettarli come tali. Quindi assicuriamoci di trasmettere agli studenti l'idea che alcuni commenti siano oggettivamente commenti d'odio, indipendentemente da interpretazioni e osservazioni soggettive.

Tra i commenti letti probabilmente i più interessanti e discussi saranno quelli che potrebbero essere offensivi, ma non in maniera evidente. Questi sono i commenti che apparentemente non contengono un'evidente aggressività o offesa, ma che, forse, letti in un certo modo, o da una persona con una certa sensibilità, potrebbero essere offensivi. Sono il tipo di commenti, di interventi, sui quali si dovrebbe prestare maggiore attenzione, per evitare di usare determinati termini e misurare meglio le parole. Probabilmente saranno offensivi per alcuni, non per altri: è importante ragionare con gli studenti su questo aspetto per confrontare i vari punti di vista e riflettere sul fatto che non dobbiamo mai dare per scontato la persona che legge i nostri commenti. Se vogliamo, ogni volta che uno studente ci legge un commento, possiamo chiedere di incollarlo sul muro e quindi creare i

gruppi di commenti.

Dopo aver ascoltato i singoli interventi, è importante stabilire alcuni punti fissi. È essenziale far capire agli studenti che certe cose non dovrebbero essere dette: anche i commenti d'odio che, a seconda del contesto, possono non causare danni, sono tuttavia espressione di uno schema di pensiero usato per agire, per cambiare l'equilibrio delle relazioni. Anche nei casi in cui sappiamo che la persona presa di mira dagli insulti è resistente (un amico che sappiamo non offendersi) il rischio è quello di legittimare la violenza e la preminenza di qualcuno su qualcun altro. Alcuni interventi devono essere evitati e, se necessario, segnalati.

Questa parte dell'itinerario può essere svolta anche utilizzando *Ehi, Tonino!* (in italiano) come gioco di riferimento.

## PARTE 2

---

### Panoramica

Gli studenti costruiscono dei dialoghi rispondendo ai personaggi e scegliendo che strade intraprendere. In questa parte gli studenti hanno una discreta libertà di espressione: possono creare dei dialoghi inaspettati, deviare dalla situazione iniziale e - soprattutto - rischiare di deviare dall'intento dell'attività. L'animatore deve quindi chiarire bene quali sono gli argomenti da affrontare e mantenere le storie sulla corretta strada. Indipendentemente dalla modalità scelta (vedi sotto) è importante condividere un momento di restituzione finale per sviluppare alternative e proposte.

Tempo: 2 ore

### Attrezzature

Immagini di partenza; fogli bianchi di carta; forbici e colla; penne o pennarelli

A questo punto possiamo proporre agli studenti di giocare con bivi e scelte, proprio come nelle app proposte, ma in modo analogico. In allegato all'itinerario ci sono delle immagini create mescolando elementi delle app *Ehi, Tonino!* e *Florence*, combinate insieme, che costituiscono alcune situazioni di partenza. I personaggi si trovano in un contesto che può suggerire un certo tipo di dialogo o discorso. Sopra i personaggi ci sono dei balloon, che indicano l'inizio di un ipotetico dialogo. Stampiamo queste immagini, nel formato più grande possibile. Questa attività è ispirata a uno dei minigiochi di

*Florence*, quello in cui il giocatore deve dialogare trascinandolo nei balloon. Ciò che quel minigioco rappresenta è la difficoltà, a volte, di trovare le parole giuste. Succede, spesso e soprattutto sui social network, che alle parole scelte sia dato poco peso. E il rischio è offendere l'altro, superare il limite, esagerare. Questa attività vuole in qualche modo rallentare questo processo, attraverso la pratica manuale, per permetterti di riflettere sulle parole che diciamo e sulle scelte che facciamo e su quanto queste influiscano sugli altri.

Per questa attività possiamo lavorare in diversi modi: in coppia, in gruppo, liberamente, con un "copione".

### **A coppie**

Creiamo delle coppie e assegniamo ad ogni coppia una situazione iniziale stampata. I due membri della coppia interpretano i due personaggi e, uno alla volta, rispondono all'altro, aggiungendo dei balloon sopra la testa, proprio come quelli iniziali. I palloncini di partenza li possiamo comporre noi e servono come spunto e stimolo per continuare il dialogo, ma gli studenti possono decidere l'argomento da affrontare, o questo può emergere man mano che l'attività continua - potrebbero quindi semplicemente seguire l'altro e costruire insieme la scena. Possiamo lasciarli liberi di sperimentare o indicare un argomento o un tema da discutere e vedere come lo sviluppano.

### **A gruppi**

Il lavoro di gruppo prevede il confronto tra gli studenti, al fine di costruire un dialogo,

attraverso i balloon, coerente e che porti a parlare di un argomento - scelto da loro o che possiamo indicare noi. Invece di portare avanti il dialogo in due, come nella modalità "a coppie", in questo caso il gruppo agisce come una squadra di creativi, come se dovessero scrivere le scene di un film, un fumetto, una serie. In questo caso, quindi, è più un'opera di creazione, condivisa in un gruppo, al fine di strutturare un ipotetico dialogo tra due persone.

### **Modalità libera**

Le varie situazioni (con magari alcune situazioni aggiuntive create da noi) sono appese alle pareti della classe, con dello spazio sufficiente tra di esse per poter spostarsi liberamente da un foglio all'altro e lavorare. Gli studenti, con penne o pennarelli, possono continuare i dialoghi, aggiungendo balloon sopra i personaggi, liberamente. Possono aggiungere un fumetto a un dialogo, quindi passare a lavorare su un altro e così via. In questo modo tutti possono lavorare su tutte le situazioni e la classe, insieme, porta avanti tutti i dialoghi.

### **Variante con "copione"**

Durante la sperimentazione condotta con educatori e insegnanti, sulle pareti sono state appese grandi stampe delle situazioni. I partecipanti sono stati invitati a prendere parte all'attività tramite la modalità "libera", ma con una variazione. Invece di poter scrivere liberamente i dialoghi nei balloon con la penna, hanno dovuto scegliere tra una serie predefinita di frasi. Queste frasi erano praticamente la trascrizione dei dialoghi dell'app *Ehi, Tonino!*, ovvero la

sceneggiatura, il copione. I partecipanti dovevano ritagliare parti di frasi e incollarle nei balloon per creare un dialogo coerente. In questo modo i partecipanti sono stati "costretti" a trovare e scegliere le parole giuste da dire, un esercizio che può essere molto interessante. Per replicarlo - se non abbiamo le sceneggiature di un film o dialoghi già scritti - possiamo usare riviste, giornali, fotocopie di un libro che ci interessa.

In tutte le modalità possiamo anche integrare un sistema di scelte: uno studente potrebbe rispondere con un doppio balloon, biforcando il percorso. Chi interverrà dopo di lui dovrà scegliere tra le due opzioni e rispondere a quella, facendo così una scelta e cambiando il corso del dialogo. Possiamo anche lasciare aperta la possibilità di poter rispondere a entrambe le opzioni, e quindi vedere come procederà il dialogo seguendo i due diversi percorsi, una sorta di gioco "e se...". In questo modo gli studenti potrebbero sperimentare diversi modi di reagire e rispondere e anche immaginare le conseguenze.

### PARTE 3

---

#### Panoramica

In questa attività gli studenti compongono una storia collettiva divisa in dieci capitoli. Questa attività non termina in una singola sessione, è una proposta che può durare nel tempo. Gli studenti creeranno una storia collettiva, con bivi; la scelta di quale bivio seguire sarà fatta dagli utenti di una piattaforma online, che richiede del tempo. Ecco perché questa parte è adatta come attività a lungo termine da trattare insieme a tutta la classe/gruppo.

Tempo: Dipende (vedi sotto)

#### Media

- La piattaforma online *The iNCIPIT*

#### Attrezzature

Un computer e un proiettore.

La terza attività approfondisce il tema delle scelte attraverso l'uso di una piattaforma online denominata *The iNCIPIT*. In questa attività, gli studenti saranno responsabili di fare scelte importanti e significative, che potrebbero cambiare il corso di una storia. Questa attività può fornire agli studenti spunti di riflessione sulla loro esperienza personale, sull'adolescenza, sulla difficoltà di fare scelte personali. La struttura è diversa dalle altre attività: si espande nel tempo e volendo può proseguire. Si presenta quindi come un'attività che può diventare magari un appuntamento fisso, settimanale, a cui dedicare il tempo necessario (ad esempio un'ora) per riprendere l'argomento, discuterne con gli studenti

e creare il nuovo contenuto.

*The INCIPIT* consente di creare storie con la collaborazione degli utenti. Lo scrittore scrive un capitolo alla volta, propone tre possibili brevi sviluppi, gli utenti votano e, proprio come in un sondaggio, la proposta più votata sarà sviluppata dallo scrittore. Vedere la sezione Supporti Richiesti per ulteriori informazioni su questo strumento.

Prima di tutto dobbiamo registrarci (gratuitamente) sulla piattaforma; possiamo effettuare una registrazione "di gruppo" utilizzando l'e-mail della scuola o quella personale. A questo punto possiamo dividere i ragazzi in gruppi o in coppie - la narrazione in *THE INCIPIT* ha dieci capitoli, possiamo quindi creare dieci gruppi o cinque che agiranno due volte come scrittori. Non ci resta che inventare il primo capitolo della nostra storia: possiamo scriverlo e proporlo agli studenti, oppure creare anche questa prima parte con loro. Per facilitare la narrazione, è sempre importante fornire materiale ed evitare di lasciare gli studenti davanti al "foglio bianco", una situazione in cui il loro intervento non può ancorarsi a qualcosa di concreto: avere un dettaglio di un personaggio, aneddoti, un incipit sono tutti utili elementi per iniziare la storia e allo stesso tempo supportare la loro creazione. Possiamo iniziare da personaggi che gli studenti già conoscono, possiamo concepirli insieme, possiamo collegarci a temi e argomenti di cui ci occupiamo in classe.

A questo punto il primo gruppo può scrivere il primo capitolo; possiamo

chiedere al gruppo di prepararlo in anticipo, o mentre gli altri studenti sono impegnati su qualcos'altro. Gli studenti devono aver cura di finire il capitolo con tre possibilità, tre possibili scelte; potrebbero essere tre modi di rispondere a un personaggio, tre diversi modi di scegliere, tre atteggiamenti da adottare o altro. È importante che siano scelte significativamente diverse, per quanto possibile, per offrire realmente agli utenti la possibilità di scegliere. Possiamo aiutare il gruppo a ideare i tre percorsi da proporre alla comunità. Una volta create anche le tre possibilità, possiamo pubblicare il primo capitolo: non ci resta che attendere i voti degli utenti. Il sondaggio si chiuderà automaticamente quando verrà pubblicato il capitolo successivo; il suggerimento è di pubblicare un capitolo alla settimana, in modo da dare agli utenti il tempo di leggere la storia e votare.

Dopo aver raccolto tutti i voti, è il turno del secondo gruppo. Sulla base della scelta più votata, gli studenti dovranno scrivere il secondo capitolo della storia, seguendo le preferenze espresse dalla maggior parte degli utenti. Si continua fino a quando non raggiungiamo la fine della storia.

Alla fine dell'attività, avremo una storia creata collettivamente, dove ogni gruppo, di volta in volta, si è preso cura di una parte della storia e l'ha portata avanti. Come già detto, il punto di partenza è fondamentale: possiamo proporre agli studenti di partire da un caso di incitamento all'odio che

hanno ascoltato o di inventarne uno in particolare. Potrebbe essere la storia di un bullo o di una vittima di bullismo. Ad esempio, il primo capitolo potrebbe concludersi con una situazione del genere: un ragazzo è stato vittima di gravi attacchi verbali in una chat, come dovrebbe reagire?

1. Ignorare completamente l'odio e agire come se nulla fosse successo.
2. Parlarne con genitori e / o insegnanti.
3. Rispondere, in un modo ancora più aggressivo.

Questo modo di lavorare consente agli studenti di identificarsi nei panni di tutti i potenziali personaggi, permette loro di immaginare i vari punti di vista e di prendere in considerazione le possibili azioni e comportamenti di tutti i soggetti coinvolti. Alla fine della storia, si consiglia un confronto sull'intera esperienza.

## In sintesi

Gli studenti interagiscono quotidianamente con post, sui social network. Spesso il peso e l'attenzione che danno alle immagini e alle parole pubblicate, tuttavia, non sono sufficienti. E questo accade soprattutto nei commenti, a volte pieni di odio evidente ed esplicito, a volte di offese più sottili e difficili da identificare come tali. La pratica di condividere storie, post, dialoghi può essere un modo di pensare insieme su cosa pubblicare e come, in che modo e come commentare. Gli studenti devono sempre tenere a mente che spesso non conoscono pienamente la persona che leggerà le loro parole e che quindi potrebbe fraintenderle, potrebbe offendersi e essere ferita.

È anche importante chiarire come identificare e riportare anche i commenti di odio. Gli studenti devono capire che insieme possono difendersi, aiutarsi a vicenda, ad esempio denunciando il commento insieme, rimanendo vicini alla vittima. Affrontare il problema in un gruppo potrebbe essere la chiave per superare i momenti difficili causati dall'odio online insieme.

Questo itinerario fornisce alcune idee per ragionare su questi aspetti e sensibilizza gli studenti a svolgere un ruolo attivo nel supportare la vittima stimolando la loro capacità di provare empatia. L'obiettivo è rafforzare il ruolo positivo di ogni persona all'interno delle proprie comunità.

## Altre possibilità / Variazioni

Una possibile variante per l'attività della parte 2 è quella di costruire le situazioni di partenza per i dialoghi con gli studenti. In questo toolkit ci sono le immagini di alcune situazioni precostruite, con personaggi estratti da due app. Con gli studenti possiamo selezionare altri media (film, libri, serie TV, videogiochi, app) e chiedere loro di scegliere i loro personaggi preferiti. Cerchiamo immagini di questi personaggi e le stampiamo, le ritagliamo e su un foglio componiamo le scene iniziali. In questo modo, oltre a usare personaggi che piacciono agli studenti, possiamo costruire situazioni e contesti di partenza più vicini alle nostre esigenze.

Un'ulteriore variante/sviluppo è legata all'app *Ehi, Tonino!*. L'app, scaricabile gratuitamente, permette di seguire la storia di un ragazzo o una ragazza appena trasferitasi in una nuova scuola, come descritto nella sezione Supporti Richiesti.

Possiamo utilizzare l'app in vari modi. Innanzitutto possiamo scegliere se farla giocare singolarmente o a piccoli gruppi, o con tutta la classe. Nei primi due casi, possiamo provare a giocare e operare scelte diverse, per osservare come la storia e i rapporti si evolvono, e confrontare poi i vari percorsi intrapresi. Ogni giocatore - o gruppo - può vivere una storia diversa, scoprire dialoghi nuovi e modificare i rapporti tra i personaggi. In una specie di gioco alla *Sliding Doors*, possiamo dire "Cosa succederebbe se..." e provare diverse soluzioni. Nel secondo caso, possiamo avviare una partita di gruppo e, quotidianamente o settimanalmente, dedicare qualche minuto all'avanzamento della storia. Ad ogni bivio, possiamo confrontarci e ragionare tutti insieme su quale sia

## Altre possibilità / Variazioni

---

la risposta più adatta da dare in quel momento, per aprire un confronto costruttivo sui temi che emergono. Lo scopo è quello di avanzare nel gioco, ma i contenuti che emergono sono probabilmente di interesse per i ragazzi e le ragazze. In questo modo, la responsabilità di rispondere a Tonino e a tutti gli altri è condivisa, e il gruppo ha il compito di curarsi dei rapporti tra i personaggi. Mano a mano che si prosegue, si “sbloccano” tutti i video creati dagli studenti, che saranno disponibili nella sezione galleria. La sezione diario inoltre consente di scrivere liberamente dei pensieri, appuntando informazioni utili riguardanti i personaggi, i propri pensieri, le idee emerse durante il gioco. Le conclusioni emerse dal confronto in classe, possono essere appuntate in questa sezione.

Alcuni dei personaggi dell'app hanno un profilo Instagram, con dei post creati dai ragazzi e dalle ragazze coinvolti durante i laboratori e le altre attività legate al progetto #NoDrugsToBeCool. In questo modo la classe può scoprire qualcosa di più sui personaggi con cui sta interagendo, grazie al lavoro collettivo che è stato fatto precedentemente. Proseguendo con la storia, potrebbe essere interessante realizzare dei post che raccontino qualcosa degli eventi che stiamo vivendo con l'app. Ad esempio, potrebbe capitare che Ciccio decida di andare a mangiare una pizza con Tonino, e che nasca una nuova amicizia: come potrebbe raccontarlo su Instagram? Instagram può anche diventare uno strumento per proseguire o ampliare la storia con una narrazione a bivi interattiva,

che coinvolge gli utenti del social network, come proposto con *THE INCIPIT*. Cerca su Instagram l'hashtag #nodrugstobecool per vedere i profili dei personaggi.

Un altro strumento che si potrebbe affiancare, è quello della stop motion. Giocando infatti, si possono vedere i video realizzati dalle classi coinvolte durante lo sviluppo dell'app. Potrebbe essere interessante ispirarsi a tale tecnica e ai video già realizzati, per creare delle brevi narrazioni con la stessa tecnica che rappresentino parti della storia che nell'app non sono rappresentate visivamente, ma solo con il testo. Oppure si potrebbero realizzare video su tutte quelle parti della storia “non scritte”, sul tempo che trascorre tra una conversazione e l'altra: dove è stata Polleke nell'ultima settimana, prima di scriverci? Cosa è successo ad Antonio mentre noi eravamo impegnati a parlare con Tonino? Infine, una volta conclusa la storia, si potrebbero inventare degli spin-off che proseguano la storia da dove si è interrotta, e li potremmo raccontare tramite dei video da postare sui profili Instagram dei personaggi coinvolti, o sui profili della classe o della scuola. Le possibilità di sviluppo sono molte e l'app, con il finale aperto, è stata pensata proprio per offrire molti spunti per proseguire il lavoro verso le direzioni che più interessano.

## Fonti e link

---

- Sito *THE INCIPIT*: [theincipit.com](http://theincipit.com)









