



Copyright Dontnod Entertainment / Square Enix



TOGETHER FOR CHANGE

Competenze



- 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette



- 4.3 Proteggere la salute e il benessere

Tags

- Errori
- Hate speech
- Bullismo
- Riparazione
- Problem solving
- Fotografia

Durata

6 ore

Destinatari

Età: 16 +

Panoramica

Nella sua *Grammatica della Fantasia*, Gianni Rodari scriveva “In ogni errore giace la possibilità di una storia”.

La dimensione dell'errore è una parte fondamentale della crescita: la vita procede per tentativi e se non sbagliassimo mai, non evolveremmo.

Durante l'adolescenza confrontarsi con questo tema, soprattutto per quanto riguarda gli aspetti relazionali, è particolarmente importante. Prendere atto dei propri errori, comprenderne la portata e le conseguenze, cercare di rimediare, è fondamentale per sviluppare relazioni interpersonali sane.

Questo itinerario pedagogico si propone di affrontare il tema dell'errore in relazione al discorso d'odio online.

Spesso l'hate speech online, soprattutto fra i giovani, nasce come reazione emotiva ad una determinata situazione: ad esempio, durante un videogame, è frequente che un giocatore, in seguito alla frustrazione di una sconfitta, si lasci andare ad affermazioni che normalmente non farebbe, sottovalutandone la portata. Nella nostra vita online, d'altro canto, ciò che scriviamo o facciamo, assume una dimensione “permanente”: è praticamente impossibile rimuovere un contenuto, anche dopo che ce ne siamo pentiti. Si crea così la percezione che, una volta che si è prodotto un contenuto che può avere conseguenze negative, non ci si possa fare niente. Riflettere sulle conseguenze delle nostre parole è importante, così come identificare delle strategie per rimediare.

A tutti capita di commettere degli errori e di desiderare di poter riavvolgere la realtà, per poter rifare tutto da capo.

È ciò che capita a Maxine Caulfield protagonista di *Life is strange* il videogame a episodi al centro di questo itinerario pedagogico. Max è una ragazza di 18 anni, studentessa di fotografia, che scopre di possedere il potere di riavvolgere il tempo in qualsiasi momento, in modo tale che ogni sua scelta causi un diverso svolgimento degli eventi. All'inizio del gioco Max prevede l'arrivo di una terribile tempesta e dovrà utilizzare la sua capacità per salvare la città.

Le azioni del giocatore influenzano così lo svolgimento della storia, che può essere riscritta ogni volta che questi decide di riavvolgere il tempo. Nella vita questo è impossibile, ma possiamo imparare dai nostri errori.

Come Max, anche i partecipanti guarderanno la realtà attraverso il medium fotografico, che sarà lo strumento attraverso il quale ricostruiranno la storia dei propri errori e identificheranno strategie per porvi rimedio.

Contesto

L'attività può essere realizzata a scuola o in uno spazio non formale. Occorre avere la possibilità di scattare fotografie e di muoversi in una struttura ampia (diverse aule, zone esterne...).

Precauzioni:

- *Life is strange* contiene dei temi delicati, quali il bullismo, l'omicidio, l'uso di droghe. Occorre tenerne conto nel presentare questo gioco ad adolescenti.

Obiettivi

L'obiettivo dell'itinerario è quello di stimolare i partecipanti a riflettere sul proprio comportamento online. Mettersi in discussione, ammettere i propri errori, cercare di rimediare a comportamenti sbagliati, sono elementi essenziali per sviluppare la capacità di comunicare correttamente in rete. Attraverso il videogame *Life is strange*, incentrato sulla possibilità di tornare indietro nel tempo e l'utilizzo del media fotografico, con le sue potenzialità narrative, i partecipanti analizzano il proprio modo di stare in rete e allo stesso tempo indagano su come apprendere dai propri errori e su come cercare di porvi rimedio.

Supporti richiesti

Life is Strange - episode 1 "Chrysalis".

Life is strange è un videogioco multiplatforma sviluppato da DONTNOD Entertainment e prodotto da Square Enix.

Il gioco è scaricabile da Play Store e Apple Store ed è giocabile anche da tablet e cellulare.

Il primo episodio è gratuito, mentre i successivi sono a pagamento.

La trama del gioco

Max Caulfield è riuscita a essere ammessa alla Blackwell Academy, una scuola di fotografia molto prestigiosa, dove potrà compiere l'ultimo anno delle scuole superiori e continuare il suo percorso di studi. La scuola si trova ad Arcadia Bay, il paesino costiero in cui è cresciuta, che aveva lasciato 5 anni prima. Iniziate le lezioni, in pieno autunno, Max ha un terribile

incubo che le preannuncia l'arrivo di un tornado che distruggerà la città. Inoltre scopre di avere il potere di tornare indietro nel tempo. Grazie a questa capacità, Max salva la sua amica di infanzia Chloe, che stava per essere uccisa da un ragazzo che la minacciava. Riunitesi, insieme inizieranno un'indagine alla ricerca di una ragazza scomparsa, Rachel Amber, la migliore amica di Chloe, ma niente è ciò che sembra. Alla fine dell'episodio Max scopre che il tornado che aveva sognato si abatterà sulla città dopo 4 giorni.

Nel gioco sono presenti anche rompicapo e dialoghi a scelta multipla, in cui il giocatore decide come Max deve interfacciarsi con gli altri personaggi. Molto spesso si tratta di scelte "moralì": Max si trova a decidere se dire la verità o una bugia, prendere in giro o consolare qualcuno che l'ha bullizzata, prendersi o meno la colpa per un amico.

Life is strange affronta inoltre il tema dell'effetto farfalla, o *Butterfly effect**: quando Max usa i suoi poteri per modificare anche una piccola cosa, può provocare delle conseguenze macroscopiche. Questo effetto viene evidenziato nel gioco con una farfalla che appare sullo schermo quando il giocatore prende decisioni che poi avranno delle ripercussioni.

* L'effetto farfalla fa parte di una branca della matematica chiamata Teoria del Caos, che ha per oggetto l'imprevedibilità degli eventi. Il termine deriva da un articolo scientifico scritto dal meteorologo Edward Lorenz, dal titolo: "Può il battito d'ali di una farfalla in Brasile scatenare un tornado in Texas?"

Metodologie

Il tema centrale del percorso è l'errore. Crediamo infatti che avere un atteggiamento esclusivamente sanzionario nei confronti di chi sbaglia, magari manifestando comportamenti violenti in rete, sia controproducente. Vorremmo che chi partecipa a questo itinerario avesse l'occasione per analizzare e mettere in discussione i propri comportamenti in maniera costruttiva, indagando le conseguenze che un proprio comportamento sbagliato può avere su altre persone e individuando strategie per porvi rimedio.

Per lavorare efficacemente su questa tematica, è necessario che i partecipanti si sentano accolti e liberi di parlare francamente anche dei propri errori in un clima rilassato e non giudicante.

A tal fine è necessario riservare molta cura al setting in cui si svolgono le attività. Creare un momento iniziale di benvenuto ed uno finale per salutarsi contribuisce a creare la percezione di

uno spazio protetto, in cui si sia liberi di esprimersi: all'inizio e alla fine di ciascuna sessione, l'animatore invita i partecipanti a disporsi in cerchio e propone loro un'attività introduttiva o conclusiva. Anche l'uso di tecniche corporee contribuisce ad accrescere il clima di fiducia fra i partecipanti.

L'utilizzo della fotografia consente ai partecipanti di porre l'attenzione sull'effetto che il loro prodotto suscita in chi lo vede, consentendo di sviluppare la capacità di decentrare il proprio sguardo.

Il lavoro di gruppo assume un ruolo centrale nell'itinerario. Giocare in gruppo al videogame consente di potenziare la capacità dialettica e una riflessione metacognitiva sulle tematiche proposte dal gioco.

Condividere le responsabilità, elaborare insieme strategie e scelte in un contesto aperto e non giudicante favorisce la creatività dei partecipanti e l'individuazione di strategie più efficaci.



Copyright Dontnod Entertainment
/ Square Enix

PARTE 1

Panoramica

Attraverso attività di movimento, interviste e l'introduzione al gioco *Life is strange* i partecipanti si avvicinano al tema della relazione fra azioni e conseguenze.

Tempo: 2 ore

Media

Video game *Life is Strange* ep. 1 Chrysalis

Attrezzature

- una stanza dove potersi muovere liberamente
- fotocopie con la traccia per la discussione a coppie
- cellulari muniti di fotocamera. Possono essere quelli dei partecipanti, oppure possono essere forniti loro all'inizio del laboratorio
- lavagna o flipchart per appuntare ciò che emerge dalle discussioni collettive
- tablet o cellulari per giocare a *Life is strange*
- fogli di carta, penne

Presentazione

I partecipanti si dispongono in cerchio. La prima persona fa un gesto rivolto al/la compagno/a alla sua sinistra, che riceve il gesto e lo replica, modificandolo leggermente, verso il compagno successivo, fino alla chiusura del cerchio, in cui il primo partecipante riceve il gesto "trasformato". A questo punto, questo, rimanderà indietro il gesto producendo un effetto "rewind", finché non riceverà di nuovo il gesto iniziale.

Primo momento di discussione: il rewind.

L'animatore chiede ai partecipanti se è mai capitato loro di desiderare di tornare indietro nel tempo e introduce il tema dell'effetto farfalla

I partecipanti, divisi a coppie discutono su questo tema.

L'animatore può distribuire una griglia per facilitare la discussione:

- Ti è mai capitato di desiderare di tornare indietro nel tempo?
- In che occasione?
- Secondo te sarebbe una cosa positiva avere questo potere?
- Quali errori non rifaresti?

Al termine di questa attività, i partecipanti discutono liberamente sul tema, mentre l'animatore appunta sulla lavagna gli elementi che emergono.

Life is strange, il gioco

I partecipanti si dividono in gruppi di 4 persone e giocano a *Life is strange* per circa 30 minuti.

All'interno del gruppo, i partecipanti hanno dei ruoli definiti:

- Il responsabile dei comandi, che fa muovere la protagonista
- Il decisore finale, che interviene nel caso che ci sia disaccordo fra gli altri giocatori
- Il responsabile del tempo
- La memoria del gruppo, che annota tutto quello che succede

Al termine dei 30 minuti, l'animatore chiede ai partecipanti a che punto sono arrivati e cosa è successo. I responsabili

della memoria dei gruppi prendono la parola.

Traccia per la discussione:

- Fin dove siete arrivati nel gioco?
- È stato facile prendere le decisioni? Quante volte è intervenuto il decisore finale?
- All'interno del gioco, si pongono anche dei quesiti "etici" su come comportarsi con gli altri, quali frasi scegliere. Come li avete risolti? A vostro parere, quali risposte sono state più efficaci? Perché?
- E nelle vostre relazioni online, vi è mai capitato di comportarvi in maniera diversa da come ritenete sarebbe "giusto" o, di subire o di assistere a commenti di odio verso qualcuno? Come vi siete comportati? Come avete reagito? Come ha reagito la persona che ha subito questo genere di commenti?
- Se siete stati voi a sbagliare, l'avete capito subito? Cosa vi ha fatto capire che stavate commettendo un errore? L'animatore spiega in cosa consiste il

discorso d'odio online:

Vi è mai capitato di incontrarlo? Cosa avete fatto?

L'animatore chiede se nella vita online dei partecipanti si sono create situazioni in cui vorrebbero tornare indietro per modificare il corso degli eventi e distribuisce a ciascuno dei partecipanti un foglietto sul quale descriverle. I partecipanti si ritrovano in cerchio e l'animatore legge ad alta voce le situazioni. Ogni volta che un partecipante si identifica o riconosce come familiare una delle situazioni proposte, fa un passo avanti all'interno del cerchio.

Alla fine, l'animatore chiede ai partecipanti di osservare come si è modificata la loro posizione all'interno del cerchio e scatta una foto.

I fogli con i racconti delle situazioni vengono conservati dall'animatore.

PARTE 2

Panoramica

Attraverso l'uso della fotografia come strumento narrativo, i partecipanti esplorano il concetto di errore.

Tempo: 2 ore

Media

Siti di fotografia (v. sitografia)

Attrezzature

- videoproiettore e computer con connessione a internet
- può essere utile creare una cartella cloud dove conservare i materiali prodotti dai partecipanti
- macchine fotografiche o cellulari muniti di fotocamera
- possibilità di spostarsi anche in spazi esterni alla stanza dove si svolge l'attività per fare scatti fotografici
- presentazione con la trascrizione delle situazioni emerse dall'incontro precedente, suddivise per tematica dall'animatore. Alcuni esempi di tematica possono essere: offese razziste; body shaming; commenti omotransfobici; commenti sessisti...

Si introduce la seconda sessione. I partecipanti si dispongono in cerchio, per il saluto iniziale.

Come Max, la protagonista del video game, che si racconta attraverso i selfie, ciascuno dei partecipanti si mette in posa come se si stesse scattando un selfie che rappresenta il proprio stato d'animo.

L'animatore mostra ai partecipanti l'elenco delle situazioni emerse dalla volta

precedente e la foto finale e chiede ai partecipanti se la suddivisione per temi è, secondo loro, corretta. Si procede ad eventuali aggiustamenti.

L'animatore mostra ai partecipanti alcune gallerie fotografiche: ci sono molti modi di raccontare storie attraverso la fotografia: può essere sufficiente un solo scatto, oppure occorre un'intera sequenza, si può scegliere se adottare uno stile metaforico, oppure più descrittivo, se rappresentare un dettaglio, oppure un'immagine più ampia...

Storie di sbagli

Si formano i gruppi di lavoro. L'animatore chiede ai partecipanti di formare dei gruppi in base ai temi in cui sono stati suddivisi i racconti delle differenti situazioni. I partecipanti scelgono liberamente su quale tema lavorare, ma i gruppi dovranno essere composti da un numero non troppo ampio di persone: se se ne verifica la necessità, potranno essere realizzati più gruppi che lavorano su una stessa tematica.

Ogni gruppo lavorerà alla costruzione di una narrazione fotografica riguardante il tema scelto. Si potrà decidere se ispirarsi in generale alla tematica, raccontando una storia "ex novo", oppure se raccontare uno degli episodi raccontati nei foglietti.

I componenti di ogni gruppo scelgono cosa raccontare e si dividono, ognuno con la sua macchina fotografica/cellulare, per realizzare degli scatti che per loro possono avere a che fare con il tema. Dopo circa 20 minuti, i gruppi si ricompongono e ciascun componente mostra agli altri i propri

scatti. Questi costituiscono le suggestioni da cui partire per realizzare il racconto fotografico del gruppo.

Una volta tornati nei gruppi, i partecipanti lavorano a sviluppare la loro idea:

- Quale “stile” decidono di adottare?
- Vogliono raccontare una storia attraverso le metafore? Oppure in maniera più realistica?
- Utilizzeranno un solo scatto oppure una sequenza?

I gruppi, questa volta insieme, realizzano le loro storie fotografiche che raccontano uno sbaglio commesso.

I partecipanti danno un titolo alla loro storia.

Al termine dell'attività i gruppi inviano all'animatore o caricano sulla cartella condivisa le fotografie.

Le fotografie vengono mostrate in plenaria a tutti i partecipanti.

Di nuovo in cerchio, i partecipanti, a turno, si mettono in posa per un nuovo selfie che racconta il loro stato d'animo alla fine dell'attività



Copyright Dontnod Entertainment / Square Enix

PARTE 3

Panoramica

Nella vita reale, è vero, non si può tornare indietro per modificare le nostre azioni o il corso degli eventi. È però importante apprendere dai propri errori e cercare un modo per aggiustare le cose.

Tempo: 2 ore

Attrezzature

- foglio di carta formato A3
- tanti pennarelli di un unico colore quanti sono i partecipanti
- Spazio per lavorare a gruppi
- Fotocamere o cellulari con fotocamere
- Proiettore collegato a computer con accesso a internet

Saluto iniziale: i partecipanti si dispongono in cerchio, questa volta seduti a gambe incrociate sul pavimento. L'animatore distribuisce a ciascuno un pennarello dello stesso colore e pone davanti al primo partecipante un foglio formato A3. Questo disegna un tratto sul foglio e lo passa alla persona alla sua destra, che aggiungerà un nuovo tratto al precedente. Il foglio passa di mano in mano a tutti i partecipanti, che aggiungono un nuovo elemento, fino a creare un disegno collettivo, in cui il tratto di ognuno si fonde nel tratto dell'altro.

I partecipanti gli attribuiscono un titolo.

Breve de briefing sul potere trasformativo dato dal contributo della collettività.

L'animatore mostra ai partecipanti le storie degli sbagli. Suddivisi negli stessi gruppi dell'incontro precedente, i partecipanti osservano sui propri cellulari le foto degli altri e cercano di ricostruire la storia.

Segue un momento di discussione in plenaria in cui ogni foto viene analizzata e i sottogruppi forniscono le loro interpretazioni delle storie.

L'animatore chiede ai partecipanti come si potrebbe intervenire per tentare di porre rimedio agli errori raccontati, visto che non è possibile tornare indietro nel tempo.

Ogni gruppo lavora sulla sua storia e, cercando di trarre spunto dalle "letture" proposte durante la plenaria, ipotizza delle strategie di riparazione, che saranno raccontate attraverso nuove foto.

I gruppi caricano le foto sulla cartella cloud.

Segue un momento conclusivo di condivisione in plenaria in cui tutte le storie fotografiche, con la loro conclusione, vengono proiettate e commentate da tutto il gruppo.

I partecipanti si dispongono seduti in cerchio e passandosi il foglio iniziale con il disegno, vi scrivono sopra una parola o una frase che sintetizza il percorso fatto.

In sintesi

A tutti capita di sbagliare e di avere atteggiamenti scorretti, soprattutto nelle interazioni online: in questo contesto infatti è difficile accorgersi immediatamente delle conseguenze del nostro comportamento rispetto ad altre persone. Occorre però imparare dai propri errori, analizzarli e individuare strategie per rimediare.

Altre possibilità / Variazioni

Nel corso della seconda parte, si può proporre ai partecipanti di attribuire in plenaria il titolo alle storie fotografiche. Ciò permette di focalizzarsi sul tema dell'interculturalità delle proposte artistiche. Un'immagine che per una persona ha un senso, può averne uno totalmente diverso per un'altra, ed entrambi sono legittimi. L'attribuire legittimità alle percezioni altrui costituisce un elemento molto importante di contrasto al discorso d'odio online.

Fonti e link

- *Life is strange* www.youtube.com/watch?v=AURVxvIZrmU

Spunti per mostrare ai partecipanti i differenti modi di raccontare attraverso la fotografia:

- Daguerre en.wikipedia.org/wiki/Louis_Daguerre
- Cartier Bresson www.henricartierbresson.org/en/
- Duane Michals www.dcmooregallery.com/artists/duane-michals/series/sequences
- Gillian Wearing www.artnet.com/artists/gillian-wearing
- Diane Arbus www.artnet.com/artists/diane-arbus
- Elliot Erwitt www.magnumphotos.com/photographer/elliott-erwitt
- Anna Boyiazis www.annaboyiazis.com



Copyright Dontnod Entertainment / Square Enix