



Progetto EDUCAZIONE CIVICA nelle Scuole

(progetto conforme alle Linee guida del MIUR secondo la Legge 92/2019 e successivo Decreto 2020)

CYBERBULLISMO, LINGUAGGIO DELL'ODIO, FAKE NEWS E DARK WEB

Questo progetto nasce per offrire un contributo alle Scuole nel complesso compito di Educare i giovani alla CITTADINANZA DIGITALE, affrontando, tra gli altri, i temi del **CYBERBULLISMO, LINGUAGGIO DELL'ODIO, FAKE NEWS E DARK WEB** in una chiave innovativa.

Il Progetto "Tredicesimo piano - IL LATO OSCURO del WEB" è uno spettacolo con dibattito/conferenza, che è andato in scena da febbraio 2020 in più di cinquanta città ed ha all'attivo oltre **120 repliche** che hanno coinvolto circa **30.000 studentesse e studenti in tutta Italia**.



Tredicesimo piano - il lato oscuro del web, spettacolo con conferenza/dibattito per scuole secondarie di primo e secondo grado ha durata di **60 minuti + 20/30 minuti di dibattito** con gli/le student* e, attraverso un racconto diretto, senza fronzoli e condito da esempi chiari, si pone come obiettivo quello di sensibilizzare riguardo agli aspetti più bui e meno conosciuti della realtà virtuale in modo da aumentare la consapevolezza digitale.

Lo spettacolo è **scritto e interpretato da Simone Faraon**, attore e formatore che guiderà il pubblico in un percorso di tredici piani, la **regia e guida del dibattito sono affidati a Sergio Cavallaro**, direttore artistico ed esperto in comunicazione, ed infine la regia tecnica è di **Rebecca Agostinelli**.

Lo spettacolo, che attualmente è promosso e distribuito dalla **Rete nazionale Formazione Scuola**, è stato proposto tra alcuni eventi formativi dall'**USR del Piemonte** (con il patrocinio della Provincia di Torino, della Polizia Postale e della Polizia Municipale) ed è stato sostenuto dalla circoscrizione uno del Comune di Torino, all'interno di attività di sensibilizzazione dedicate alle tematiche oggetto dello spettacolo, e dall'**Us Acli** di Torino.



ANIMALI DIGITALI

NELLA MENTE DEL WEB

Progetto EDUCAZIONE CIVICA nelle Scuole

(progetto conforme alle Linee guida del MIUR secondo la Legge 92/2019 e successivo Decreto 2020)

DIPENDENZE DA SOCIAL, CYBERBULLISMO, INTELLIGENZA ARTIFICIALE, METAVERSO, LINGUAGGIO DELL'ODIO, PRIVACY

Questo progetto nasce per offrire un contributo alle Scuole nel complesso compito di Educare i giovani alla CITTADINANZA DIGITALE, affrontando, tra gli altri, i temi delle **DIPENDENZE DA SOCIAL, CYBERBULLISMO, INTELLIGENZA ARTIFICIALE, METAVERSO, LINGUAGGIO DELL'ODIO, PRIVACY** in una chiave innovativa.

Siamo giunti in una nuova era dove il digitale è il nuovo protagonista: la realtà virtuale e quella reale ormai si sono fuse trasformando inesorabilmente l'essere umano da animale sociale ad **ANIMALE DIGITALE**. Il 92% degli italiani ogni giorno è online. In media si passa più tempo connessi che a dormire. Ogni 6 minuti interrompiamo le nostre attività per controllare lo smartphone. Eppure?



Eppure sono poche le occasioni per capire e comprendere le logiche, talvolta oscure, che governano i **meccanismi del web**. Nasce così questo spettacolo-conferenza **Animali Digitali - NELLA MENTE DEL WEB**, in cui questo grande tema viene sviscerato con un linguaggio divertente e dinamico che non cede mai il passo al lezioso.

Attraverso un percorso “a gradi”, inizierà un viaggio di spettacolo di **60 minuti interpretato** da Simone Faraon (attore professionista, insegnante di recitazione, dottore in comunicazione) a cui seguirà un **dibattito/confronto** con Sergio Cavallaro (regista, direttore artistico, dottore in marketing e comunicazione digitale).

Lo spettacolo, che attualmente è promosso e distribuito dalla **Rete nazionale Formazione Scuola**, ha debuttato presso l'Università degli Studi di Torino e ha già riscontrato interesse da parte di varie istituzioni che inseriranno lo spettacolo all'interno di progetti formativi.

La produzione è dell'associazione Nuove Forme, realtà che collabora da anni con enti e istituzioni in progetti di inclusione sociale e sensibilizzazione sui temi della diversità e della cittadinanza digitale, coadiuvata dalla casa di produzione Musa Srls.

Sentiment

- nel Cuore del Web -

Sentiment
nel cuore del **Web**

RELAZIONI ONLINE - CITTADINANZA DIGITALE
SOCIAL - CYBERBULLISMO
INTELLIGENZA EMOTIVA - INTELLIGENZA ARTICIALE
METAVERSO - FAKE NEWS

SPETTACOLO DIVULGATIVO CON DIBATTITO
DI E CON SIMONE FARAO
REGIA E DIBATTITO SERGIO CAVALLARO

Tecnica Rebecca Agostinelli - Musica Federico Malandrio
Grafica Matteo Silvestri - Consulenza psicologica Barbara Giardiello
Una produzione Musa di Nuove Forme Aps

Spettacolo divulgativo con dibattito

SENTIMENT - nel cuore del Web - è uno **spettacolo divulgativo e interattivo** che nasce come naturale proseguimento di due spettacoli precedenti (Tredicesimo Piano e Animali Digitali) che affrontano il tema del lato oscuro del web e l'uso consapevole delle nuove tecnologie. Sono oltre 200 le repliche e più di 40mila gli studenti, docenti e genitori che in questi anni hanno preso parte a questo progetto di **educazione civica digitale**.

Lo spettacolo si compone di **due parti**: la prima monologante scritta e interpretata da Simone Faraon, e la seconda di dibattito con gli studenti condotta da Sergio Cavallaro che firma la regia e lo storytelling digitale del progetto. La parte di interazione diretta con gli studenti verrà resa ancora più coinvolgente attraverso l'utilizzo di **test, sondaggi e quiz** che permetteranno la partecipazione di tutti gli studenti; si ascolteranno inoltre le loro voci, il loro punto di vista e si risponderà alle loro domande.

Partendo dalle **sei emozioni primarie** dello psicologo Paul Ekman si imposterà un discorso che terrà conto del **contagio emotivo** delle nuove tecnologie, e della **manipolazione digitale** di cui siamo tutti vittime. Si svilupperà un ragionamento rispetto ai dati inerenti la Generazione Z che mostra livelli sempre più alti di stati di **ansia, depressione e senso di solitudine** direttamente legati al sovrautilizzo degli smartphone. Si avvieranno riflessioni su come gestire la **privacy**, e i pericoli legati a **truffe, ricatti e adescamenti online**.

I temi trattati sono di estrema attualità e trasversali dal momento che la realtà digitale coinvolge ormai tutta la società in tutte le diverse fasce d'età. Si affronterà la **dipendenza da social** e i suoi meccanismi psicologici, il problema del **cyberbullismo** e le sue implicazioni, il **linguaggio dell'odio**, le conseguenze delle **fake news**, fino ad arrivare alle tematiche inerenti l'**intelligenza artificiale** e quella **emotiva**, il **metaverso** e il **web 3.0**.

Attualmente il progetto SENTIMENT è stato supportato, tra gli altri da:

- **RETE NAZIONALE FORMAZIONE SCUOLA**
- Dalle **ACLI DI TORINO**, partner per supporto logistico
- Dalla Facoltà di Studi Storici dell'**UNIVERSITA' DI TORINO**
- Fondazione **PIEMONTE DAL VIVO**

Target di riferimento: teatri, pubblico adulto, scuole secondarie, licei, istituti tecnici, aziende. Lo stile dello spettacolo con dibattito si presta ad essere adeguato per una platea ampia di spettatori di tutte le età e livelli di istruzione.

Peculiarità dello spettacolo con dibattito

SENTIMENT - nel cuore del web - rientra nel progetto di alfabetizzazione ed Educazione Civica delle scuole italiane dal momento che segue le linee guida dei **GOALS/2030** nonché quelle della recente **Legge 92/2019** ovvero la capacità dell'individuo di avvalersi in modo consapevole e responsabile dei mezzi di comunicazione virtuali.

Nel lavoro di scrittura sono stati usati come fonte di studio più di una decina di **manuali, articoli scientifici, saggi, statistiche, fatti di cronaca, testimonianze, sondaggi ed esperimenti sociali** (eventualmente consultabili e disponibili) che verranno restituiti al pubblico in modo chiaro attraverso un linguaggio accessibile e non lezioso. Grande attenzione nella costruzione di questo progetto, infatti, è stata dedicata alla forma di comunicazione che cercherà di essere attrattiva e **memorabile** seguendo la logica dell'interessante attraverso le tecniche proprie del **linguaggio teatrale**.

Al termine dello spettacolo, può seguire **un dibattito** della durata di 30 minuti circa, nel quale spettatori, utenti e studenti possono fare domande sulla costruzione dello spettacolo e le motivazioni che hanno portato l'autore a trattare questo tema.

I contenuti dello spettacolo, saranno approfonditi sui **socia**, uno strumento in più che consentirà a spettatori, utenti e studenti di rimanere in contatto con la produzione ed in aggiornamento rispetto alle tematiche affrontate.

La narrazione live sarà affiancata, supportata e agevolata da una **parte video**: in questa sezione protagonisti sono gli studenti intervistati rispetto ai **vantaggi e agli svantaggi dei social network**, alla loro **capacità di saper filtrare e comprendere contenuti** e informazioni digitali fino ad arrivare alla consapevolezza che ognuno di noi è inserito in una sorta di silos in cui veniamo “nutriti” attraverso argomentazioni affini ai nostri gusti e ideologie (**comfort zone**). Nella parte video sono presenti anche interventi di una **psicologa** e di un **nutrizionista** che daranno un loro contributo professionale rispetto ai danni che il web può fare sul piano della **salute mentale** e del **benessere fisico**. Il grande quesito che accompagnerà tutto l'evento sarà: **vogliamo essere controllati o vogliamo avere noi il potere** sui nostri dispositivi digitali?

Sentiment – nel cuore del Web

Abstract

SENTIMENT - nel cuore del WEB si pone come obiettivo quello di entrare nel vivo dei sentimenti e delle emozioni che rappresentano il nostro rapporto con il mondo digitale. Ogni giorno nella nostra tasca teniamo un cervello tascabile che chiamiamo smartphone: riceviamo circa 192 notifiche al giorno, 11 interruzioni per ogni ora che siamo svegli, una ogni 5 minuti; sblocchiamo il telefono 120 volte al giorno, lo controlliamo 150 volte al giorno e tocchiamo il dispositivo del nostro telefono 2617 volte al giorno. Uno studente medio passa più di 40 ore a settimana sui social: l'equivalente di un lavoro a tempo pieno. Le soglie d'attenzione prolungata dei nostri nonni arrivava a 20/30 secondi, quella di un pesce rosso fino a 9 secondi: le nostre attuali soglie d'attenzione prolungata sono calcolate in una media di 7 secondi. Crediamo sia arrivato il tempo di avviare una riflessione seria e diretta che indichi una strada dritta e accessibile che conduca alla **cittadinanza digitale**.

Lavoriamo per una intelligenza emotiva che controlli quella artificiale perché “non c’è nulla di più potente delle emozioni per far sì che ricordiamo e quindi impariamo qualcosa; una macchina non ha questo meccanismo” (cit. Barbara Gallavotti, divulgatrice scientifica).

Foto dei protagonisti e immagini tour precedenti

