

## A Tutti i Costi – Incomincio da... 3 (a.s.2023/2024)

### Considerazioni emerse dall'analisi delle risposte dei questionari di valutazione e gradimento

I partecipanti ai PerCorsi in "piccolo gruppo" hanno ricevuto un link ad un modulo con alcune domande sul progetto, sui suoi contenuti e sulle metodologie utilizzate

Abbiamo raccolto le loro risposte e vi proponiamo una sintesi di quello che è emerso

#### VALUTAZIONE COMPLESSIVA

**Che voto dà COMPLESSIVAMENTE all'esperienza fatta, relativamente a tutte le attività del progetto (seminario e percorso di gruppo)**

**Il valore medio delle risposte è di 9.0**

PerCorso 1 (Composto da GENITORI):	media 9.0
PerCorso 2 (Composto da INSEGNANTI):	media 8.8
PerCorso 3 (Gruppo MISTO):	media 9.6
PerCorso 4 (Gruppo MISTO):	media 8.9
PerCorso 6 (Gruppo MISTO):	media 8,75

#### PERCORSI in "PICCOLO GRUPPO "

**Quale valore attribuisce a questa esperienza di condivisione e confronto?**

**Il valore medio delle risposte è di 9.1**

PerCorso 1 (Composto da GENITORI):	media 9.25
PerCorso 2 (Composto da INSEGNANTI):	media 9
PerCorso 3 (Gruppo MISTO):	media 9.5
PerCorso 4 (Gruppo MISTO):	media 8.4
PerCorso 6 (Gruppo MISTO):	media 9,75

#### IL GRUPPO "MISTO"

**Lei ha partecipato ad un percorso di gruppo dove erano presenti sia genitori che insegnanti.**

**Quale valore attribuisce a questa esperienza?**

**La domanda è stata rivolta ai partecipanti dei percorsi 3, 4 e 6**

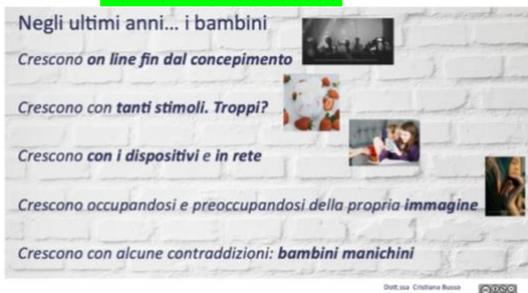
**Il valore medio delle risposte è di 9.0**

PerCorso 3 (Gruppo MISTO):	media 9.6
PerCorso 4 (Gruppo MISTO):	media 8.57
PerCorso 6 (Gruppo MISTO):	media 8,75

#### IL SEMINARIO del 7 FEBBRAIO

Due sono gli argomenti proposti nel seminario introduttivo del 7 febbraio 2024 sui quali i partecipanti ai percorsi di gruppo si sono interrogati maggiormente:

1. **Bambini di Successo**



## 2. **Il Successo a Tutti i Costi**

Le aspettative familiari, scolastiche e sociali e le influenze sullo sviluppo emotivo e relazionale dei bambini

L'argomento: *"Social Gaming e Gambling"* è quello che ha ottenuto meno preferenze a conferma di come siano poco conosciuti alcuni aspetti relativi al funzionamento di app, social, videogame e del gioco d'azzardo.

### **INCONTRI in "PICCOLO GRUPPO" nelle STANZE DIGITALI**

Gli stimoli proposti negli incontri di *"piccolo gruppo"* sui quali i genitori e insegnanti si sono interrogati maggiormente sono stati:

1. **"Tutto e Subito - Le Regole come mappa di orientamento per i bambini"**
2. **"La tecnologia: mettere le mani nei dispositivi e nella rete"**

Con un solo punto di differenza tra il 1° e il 2°

### **PUNTI DI FORZA E CRITICITÀ CHE EMERGONO DALL'ANALISI DELLE RISPOSTE DEI QUESTIONARI**

- Temi estremamente attuali, trattati in modo coinvolgente e professionale sia durante il seminario che gli incontri in *"piccolo gruppo"*.
- Tanti stimoli e suggestioni che richiederebbero un tempo maggiore per comprenderli ed approfondirli.  
Ci sono suggerimenti rispetto ad uno o due incontri in più nei percorsi di gruppo.  
Alcuni insegnanti lamentano la difficoltà di poter eseguire i compiti a casa specialmente per coloro che hanno partecipato ai percorsi di gruppo nel mese di maggio in coincidenza con la fine dell'anno scolastico
- Efficacia del confronto in piccoli gruppi che permette di raccontarsi, condividere e approfondire
- Utilità del *"compito a casa"* (mettere le mani nelle app, social e videogame).  
I partecipanti dovevano scegliere dove *"fare esperienza e pratica"* (scegliendo tra alcuni videogames, piattaforme di gioco o social) e successivamente compilare un *"diario di bordo"* da condividere, tramite mail, con gli altri partecipanti del proprio gruppo.  
Nel quarto incontro di gruppo ogni partecipante aveva un tempo dedicato per raccontare la propria *"esplorazione"*
- Segreteria e aspetti organizzativi impeccabili
- Esperienza, professionalità e conduzione empatica e mai giudicante degli operatori coinvolti

La proposta di *"mettere le mani"* nel mondo della rete attraverso un'esplorazione guidata si è confermata un'esperienza, seppur faticosa per alcuni, molto utile.

Sono gli stessi partecipanti a sottolineare il fatto che certe sensazioni che si vivono mentre si *"agisce"* in un social o si gioca con un videogame sono diverse da quelle vissute semplicemente osservando da spettatore.

La maggior parte dei genitori e degli insegnanti di questa 5° edizione di progetto ha scelto come

spazio da esplorare la piattaforma di Roblox .

[Qui abbiamo raccolto i giochi con i quali i partecipanti si sono messi alla prova](#)

Alcune risposte che i partecipanti ai percorsi di gruppo hanno fornito alla domanda: *"C'è qualcosa che ritiene di aver imparato e di aver messo in pratica nella vita di tutti i giorni dopo la"*

*partecipazione al progetto?” dimostrano che sono stati raggiunti gli obiettivi formativi che ci si proponeva con la realizzazione del progetto.*

I partecipanti hanno centrato l'attenzione sul loro stile educativo, hanno raccolto gli stimoli e le condivisioni in gruppo per poter meglio riflettere sulle loro dinamiche relazionali familiari e scolastiche.

L'apprezzamento del “*gruppo misto*” ovvero composto sia da genitori che da insegnanti ha sottolineato l'importanza di “*imparare a sapersi parlare*” mettendo da parte le proprie individualità e saperi.

Anche rispetto al mondo tecnologico abbiamo verificato che i partecipanti hanno appreso oltre che delle nuove conoscenze anche un metodo che è ben esemplificato da questa condivisione di un genitore:

*Cosa ho imparato? Ogni volta che mio figlio mi parlerà di un gioco andrò io a farmi una partita*

**Inseriamo qui di seguito alcune risposte tratte dai questionari che meglio sintetizzano le condivisioni di tutti coloro che hanno partecipato ai percorsi di gruppo. [Potete leggerne altre qui!](#)**

#### **Alcune risposte rispetto ai TEMPI e agli STIMOLI proposti per ogni singolo incontro di gruppo**

- *Inserirei forse uno o due incontri in più; gli spunti e i temi sono tantissimi*
- *Forse 4 incontri sono pochi per andare a fondo*
- *Servirebbe più tempo per approfondire le possibili soluzioni e nuovo confronto, magari a distanza di alcuni mesi, per rifare il punto sulla situazione e i progressi fatti.<sup>1</sup>*
- *Il fatto è che, utopisticamente, sarebbe bello poter organizzare questi incontri almeno una volta a settimana e non solo in concomitanza dei percorsi definiti perché è stato veramente illuminante*
- *Come punto di criticità sottolineerei il tempo di confronto (esempio: ho consultato proprio durante l'ultimo incontro due giochi Roblox di cui stavamo parlando per comprendere meglio quello di cui si stava discutendo)*
- *Punto di criticità il tempo è troppo poco.*
- *Punto di debolezza la necessità di svolgere del lavoro da casa*
- *Forse avrei voluto che ci fosse un ampliamento delle tematiche sulle dipendenze che sono state appena accennate nel corso introduttivo*
- *Forse l'unico consiglio che mi sento di dare è quello di fornire, alla fine del ciclo di incontri, un resoconto generale e un'opinione finale delle esperte, non sono basato su interventi relativi ai nostri interventi/ nostre esperienze sul web ma anche cos'hanno rilevato loro con i vari gruppi con cui stanno svolgendo questi incontri e in generale dalla loro esperienza nei centri in cui lavorano.*
- *L'unica criticità il periodo di svolgimento del corso perché a fine anno scolastico, in tutti gli ordini di scuola una maggiore quantità di lavoro, anche burocratico, non ci permette di essere al meglio durante gli incontri, sottolineando stanchezza fisica e mentale tipica di questo periodo.*

#### **Modalità e Percorsi di Gruppo: alcune risposte**

- *Il percorso in piccoli gruppi fornisce la possibilità di approfondire e condividere, sotto una guida che ho trovato incisiva e rispettosa*
- *Punto di forza è il tema del corso che viene affrontato in modo relazionale dando spunti di riflessione e facendo arrivare ogni persona ad accorgersi del 'problema' senza imposizioni né pregiudizi,*

---

<sup>1</sup> Se ne può tenere conto rispetto a chi si iscrive per la seconda volta. Nel giro di presentazione questi partecipanti potrebbero riportare cosa ricordano della precedente partecipazione e anche gli argomenti che vorrebbero poter riprendere

## **Alcune risposte rispetto al “Mettere le mani”: percorso esperienziale rispetto ai dispositivi e alla tecnologia**

- *Bisogna proprio mettercele le mani per capire, un adulto che non usi quelle app non può nemmeno lontanamente immaginare cosa ci sia dentro. Senza il corso non l'avrei fatto, avrei sempre rimandato continuando a dire: "ho cose più importanti da fare". Invece è importantissimo*
- *Ho trovato lo spunto molto "centrato" e sfidante. Personalmente mi ha smosso, perchè il mio approccio, di pancia, è quello di "chiudere la porta".*
- *Il percorso mi ha anche molto sollecitato sul conoscere questo mondo, che sinora ho volutamente tenuto lontano da me.*
- *Hai modo di rapportarti direttamente con il nuovo mondo digitale dove cresceranno e stanno crescendo i nostri figli*
- *Una sorpresa. Non avevo idea che esistesse questo mondo, così complesso e così vasto.*
- *Faticoso, ma è stato utile*
- *Avrei avuto bisogno di un maggior accompagnamento pratico nelle esplorazioni*
- *Poche suggestioni e consigli per limitare l'uso dei dispositivi elettronici o proporre un approccio consapevole*
- *Mi sarebbe piaciuto avere uno spazio di condivisione "quotidiano". I diari di bordo sono utili, ma di difficile fruizione (la maggior parte devo ancora leggerli e sperimentare quindi il confronto su certi giochi mi è stato difficile).*

## **Alcune risposte rispetto al GRUPPO MISTO**

La maggior parte di coloro che erano inseriti in un gruppo misto lo ha apprezzato, la media delle risposte fornite è infatti di 9.0

Alcuni partecipanti hanno condiviso la difficoltà relativa allo “stare in gruppo”.

Per qualche partecipante è stato difficoltoso trovarsi nel doppio ruolo: iscritti come insegnanti ma contemporaneamente anche genitori di bambini piccoli

## **I CONSUMI MEDIALI DEI BAMBINI**

Interessante leggere le risposte dei genitori al questionario: “**La vostra voce**” che abbiamo mostrato ai partecipanti durante il seminario di presentazione del **17 GENNAIO 2024**.