

**Dal Questionario di Valutazione e Gradimento della 7° edizione del progetto:
"A Tutti i Costi – Incomincio da... 3" (a.s. 2025/2026)**

16 giugno 2026

La Domanda posta all'interno del questionario di valutazione e gradimento:

"Una sua opinione sul percorso esperienziale rispetto ai dispositivi e alla tecnologia "Mettere le Mani"¹"

Le risposte di alcuni genitori:

- *Mi sono sforzata molto, in alcuni compiti non c'è l'ho fatta, ma mi è servita molto la condivisione*
- *È stato fondamentale per approfondire i vari temi. La parte pratica è imprescindibile.*
- *Beh, per me che sono piuttosto refrattaria ai videogiochi... mi ha permesso di avere un contatto con questo mondo e essere un po' meno spaventata, ma comunque in allerta*
- *È stato un modo per capire come sia difficile gestire l'equilibrio e le emozioni anche da parte degli adulti cercando di capire i meccanismi che coinvolgono i bambini in modo così forte*
- *Non ho completato la mia esperienza ma partirò dalle testimonianze condivise per terminare il mio percorso Estremamente interessante*
- *È stato interessante ed un po' strano metterci nei panni dei nostri figli, provare a giocare ai giochi a cui potrebbero essere interessati e riaccendere ad un social da capo*
- *Sicuramente non ho sperimentato a fondo, sia per il tempo che per la mia incapacità tecnologica e la difficoltà ad immedesimarmi nei miei figli quando sono "attaccati" a questi dispositivi*
- *Illuminante e sconcertante allo stesso tempo*
- *Ho faticato parecchio a gestire i compiti per diversi motivi ..., ma proprio perché già di mio uso molto per lavoro i social e AI.. personalmente non gioco e non ho minimamente attrattiva ..per cui faticoso, ma avendo mia figlia che li utilizza ho avuto modo in parte di addentrarmi, anche se non è sicuramente la stessa cosa. Sicuramente amplia la consapevolezza...*
- *Le esperienze proposte mi sono sembrate aggiornate, concrete e pertinenti rispetto alla realtà attuale. Ho apprezzato in modo particolare la possibilità di entrare direttamente nel "mondo virtuale" in cui oggi bambini e ragazzi si muovono con grande facilità. Questo approccio ha permesso di superare, almeno in parte, quella reazione iniziale tipica di molti adulti, fatta di rifiuto o difficoltà a comprendere fino in fondo questi ambienti digitali. L'esperienza diretta ha favorito una maggiore capacità di immedesimazione nel punto di vista dei minori, rendendo più chiari sia i rischi sia le dinamiche di coinvolgimento di queste piattaforme. Questo ha contribuito a sviluppare uno sguardo più consapevole ed equilibrato, meno giudicante e più orientato alla comprensione e alla guida educativa*

¹ Il compito è stato leggermente diverso a seconda dei percorsi di gruppo. In coda al documento riportiamo la Scheda di Lavoro

- *Per me è stato illuminante perché non utilizzo quasi nessun social e non conoscevo il mondo dei giochi on line*
- *L'ho trovato particolarmente utile ed educativo per me. Spero di essere in grado di far comprendere ai miei figli le dinamiche sottostanti e come riconoscerle e quindi affrontarle consapevolmente!*
- *Forse non mi ci sono immersa troppo, ho trovato interessante ed inquietante l'esperienza con l'AI. Avrei voluto commenti più precisi*
- *È stato utile per conoscere almeno una parte dell'offerta presente in internet e per rendersi conto che conviene essere sempre un passo avanti e conoscere queste tecnologie per poter comprendere se sono più o meno sicure/adatte ai minori*
- *Ho utilizzato tecnologie che non conoscevo i cui meccanismi possono portare alla dipendenza per un bambino*
- *interessante, mi ha fornito una chiave di lettura che a volte avevo considerato superficialmente*
- *L'ho trovato interessante per confronto tra adulti e crescita come genitore*
- *Inconsapevole dell'offerta... necessità di fare esperienza*
- *Molto utile, per vedere da vicino un mondo che a me era sconosciuto.*

Le risposte di alcuni insegnanti:

- *Mi è mancata una guida più pratica nel mio mettere mani. Sono rimasta piuttosto delusa, tranne le esperienze di chat con l'AI*
- *È sempre positivo avere la possibilità di confrontarsi con altri insegnanti e genitori*
- *Il percorso esperienziale "Mettere le Mani" è stato interessante, anche se personalmente non sempre coinvolgente dal punto di vista dell'utilizzo diretto delle piattaforme. Ho incontrato difficoltà, come ad esempio con Roblox, che non sono riuscita a comprendere pienamente e non mi sono sentita particolarmente a mio agio nell'utilizzo di strumenti come TikTok o Replika che non mi hanno coinvolta né incuriosita. Tuttavia, proprio questa distanza mi ha permesso di riflettere in modo più critico su questi strumenti e sul loro impatto, soprattutto in relazione alle nuove generazioni. Sperimentarli in prima persona, anche senza apprezzarli, mi ha aiutato a comprendere meglio il funzionamento e il loro potere attrattivo. Ritengo quindi che l'esperienza sia stata comunque utile perché mi ha permesso di avvicinarmi a un mondo lontano dal mio, sviluppando maggiore consapevolezza e uno sguardo più critico sull'uso delle tecnologie*
- *Come ho detto precedentemente avrei preferito essere maggiormente guidata nell'approccio con i videogiochi e le loro infinite possibilità*
- *Faticoso vincere la mia inesperienza, e resistenza e diffidenza...*

“A Tutti i Costi - Incomincio da... 3” - 7° Edizione -

Compito sulla tecnologia dopo il primo incontro nelle stanze digitali

(da svolgere e condividere via mail con gli altri partecipanti e con l'equipe di progetto)

Durante l'incontro introduttivo dell'11 febbraio vi abbiamo mostrato alcune clip che evidenziavano come la tecnologia fosse presente nella vita dei bambini.

I genitori e gli insegnanti, pur con ruoli diversi, hanno il compito di accompagnare i bambini in questa dimensione insegnando loro come **“starci dentro”** nel modo più consapevole e sicuro.

Per poter svolgere questo compito è necessario che gli adulti prendano confidenza con le innumerevoli proposte che la rete offre dato che sono gli adulti che devono saper scegliere e capire in che misura il digitale vada proposto o eventualmente sospeso.

Vi chiediamo di svolgere, in queste tre settimane di PerCorso di gruppo, una sorta di **“immersione nella rete”**.

Potete partire dai **desideri** o dai **consumi digitali dei vostri bambini e alunni**. Potreste anche di parlare con loro, creando uno spazio di conversazione e di ascolto.

Una volta individuati quali siano i desideri o i consumi, vi chiediamo di **scegliere un oggetto da cui partire per “fare esperienza”** *(Come funziona? Cosa mi propone? Cosa mi suscita?)*

Ogni settimana vi chiederemo di esplorare un nuovo oggetto.

Per le vostre esplorazioni, **vi consigliamo di creare un account apposito** da utilizzare sia per gli spazi social che per quelli di gioco.

Mentre sperimentate, create una specie di **“diario di bordo”** da condividere, di volta in volta, tramite mail, con gli altri partecipanti.

L'equipe di progetto vi guiderà in questa vostra esperienza di apprendimento dandovi degli spunti e dei suggerimenti per orientarvi.

A partire da oggi, vi chiediamo di iniziare a condividere con **gli altri partecipanti del gruppo e con noi:**

- che cosa avete scelto e perché
- il racconto documentato (diario di bordo) delle vostre esplorazioni.

Il vostro lavoro ci servirà per arrivare al 4° Incontro di questo percorso, dove ciascuno di voi si prenderà uno spazio per **“tirare le fila”**.

<p>Prima settimana</p>	<p>Oggetto su cui fare esperienza Piattaforma Roblox (https://www.roblox.com/it/home) e le sue esperienze di gioco</p> <p>Creazione e condivisione del proprio Avatar Esperienze di Gioco scelte e provate</p> <p>Chi vuole, oltre alla piattaforma Roblox, può esplorare anche un'app di gioco o un game, che ritiene significativo, per fare esperienza diretta</p>	<p>Parlo con i miei figli o con i miei bambini/alunni: Cosa è emerso?</p>	<p>Compilo il diario di bordo dove racconto e documento (con link di riferimento ed immagini) la mia esperienza "mettere le mani". Condivido con gli altri partecipanti</p> <p><i>Rispetto a Roblox, in particolare, data la moltitudine di esperienze di gioco a disposizione, è fondamentale indicare il link del gioco o allegare uno screen che permetta di identificarlo. Questo è indispensabile perché l'equipe possa ripercorrere le vostre esplorazioni e darvi dei suggerimenti</i></p>
<p>Seconda e Terza Settimana</p> <p>Prima Parte:</p> <p>Seconda Parte:</p>	<p>Oggetto su cui fare esperienza</p> <p>Scegliere tra:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Youtube (https://www.youtube.com), compreso Youtube Kids e Shorts 2. Instagram (https://www.instagram.com/?hl=it), compreso Reels e Threads. Per chi fosse interessato a leggere e comprendere meglio l'informativa sulla privacy: https://privacycenter.instagram.com/policy/ 3. TikTok Per chi fosse interessato a leggere e comprendere meglio l'informativa sulla privacy: https://www.tiktok.com/legal/page/eea/privacy-policy/it 4. Whatsapp <p>Insieme all'esperienza nel mondo dei social dovete utilizzare una di queste app di Intelligenza Artificiale. Vi consigliamo, prima di scegliere, di aprire la home page di ogni app o di farvi un'idea di cosa siano</p> <ul style="list-style-type: none"> • Character AI (https://character.ai/) • Replika https://replika.com/ 	<p>Parlo con i miei figli o con i miei bambini/alunni: Cosa è emerso?</p>	<p>Compilo il diario di bordo dove racconto e documento (con link di riferimento ed immagini) la mia esperienza "mettere le mani".</p> <p>Condivido con gli altri partecipanti</p>