
ConsigliaMi

CdMRR 03 / Report Plenaria / 24.01.2024

A cura di ABCittà



CAPOFILIA: ABCITTÀ

PARTNER: AMBIENTE ACQUA ONLUS / CELIM / FONDAZIONE AQUILONE ONLUS

Report plenaria CdMRR 03

Municipio 3 - Sala Consigliare

24.01.2024

Adulti Presenti

ABCittà | Ulderico Maggi, Valentina Milazzo, Federica Antonioli

Municipio | Patrizia Tancredi, Vicepresidente Commissione Educazione

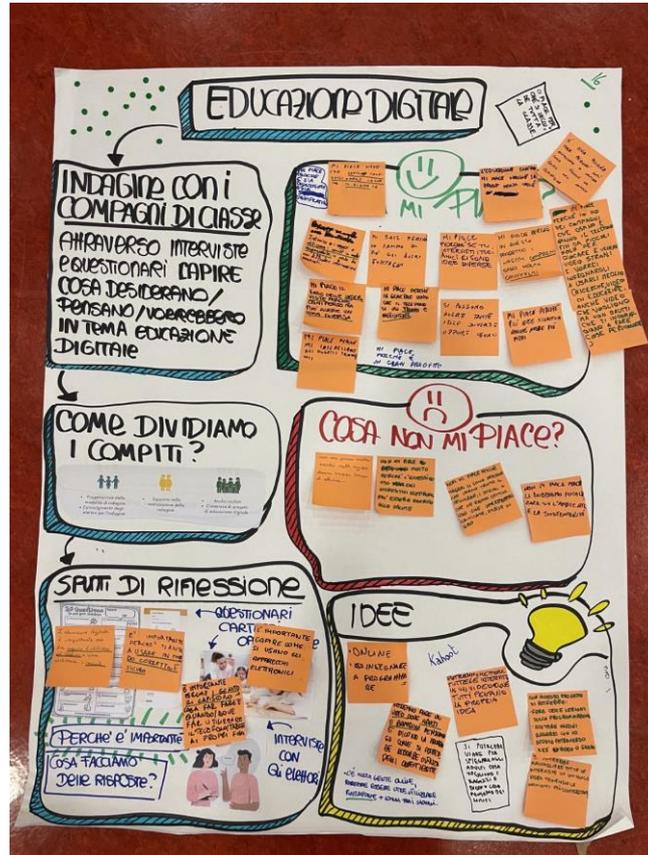
Scuole | Insegnanti accompagnatori delle 4 scuole presenti

Consiglieri Presenti

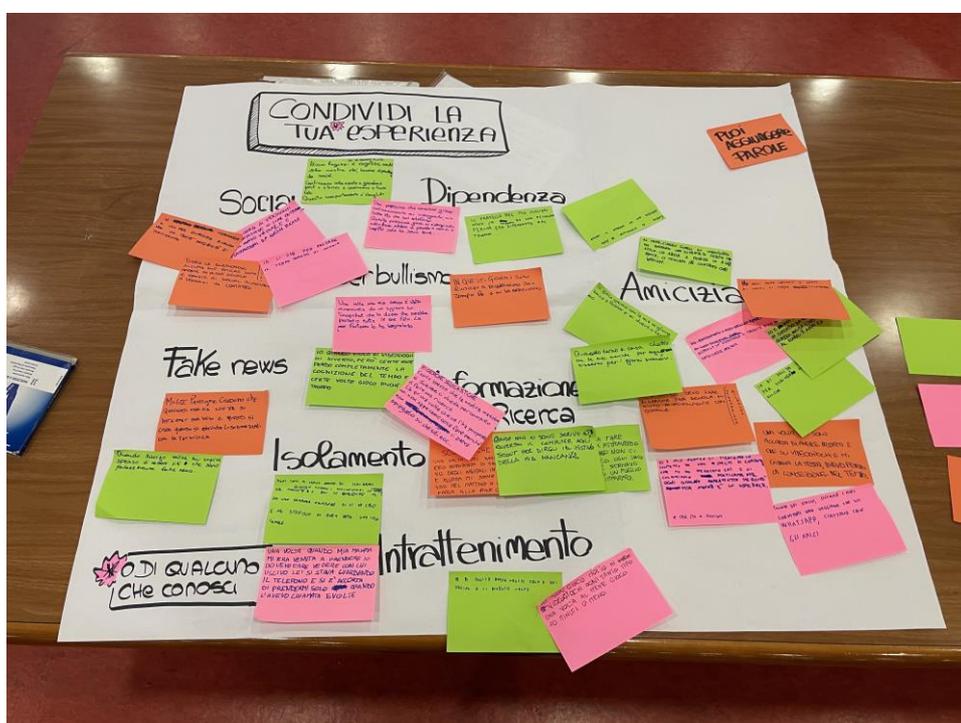
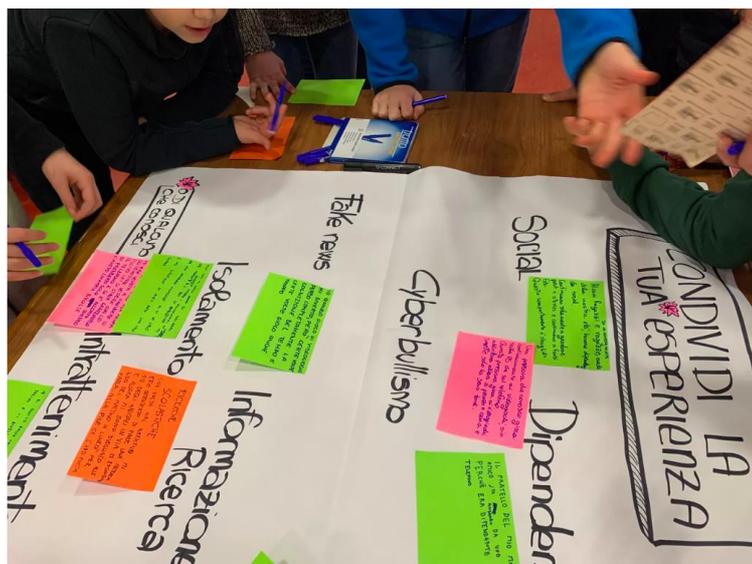
Nome	Cognome
Frida	Grandis
Pietro	Mandrini
Micol	Pilati
Matteo	Raganato
Vera	Catania
Andra	Dimitriu
Samuele	Castellani
Martina	Devona
Jacopo Pietro	Mancino
David John	Mancino
Delia	Ambrosi Mariano
Adele	Atzeni
Ilian	Tartari Arruabarrena
Sami	Veneroni
Zoe	Melchiori
Tobia	Silvestri
Alberto	Zilocchi
Agnese	Gioia
Martino	Di Lernia
Riccardo	Ferraguti
Miguel	De Sant'Anna
Francesca	Lorenzini
Mattia	Bove
Eric	Penzo
Diana	Cilimbini

01 _ ATTIVITA DI BENVENUTO & OGGETTO DI LAVORO

I consiglieri e le consigliere entrano nella sala municipale e sono invitati ad osservare il lavoro svolto la scorsa plenaria sul tema dell'educazione digitale.



Sempre sullo stesso tavolo, i consiglieri e le consigliere, trovano un cartellone su cui condividere, con l'ausilio di post-it e pennarelli, le loro esperienze rispetto alle parole scritte.



Di seguito quanto emerso rispetto alla condivisione delle esperienze dei consiglieri e delle consigliere:

SOCIAL

- I video li uso per divertirmi quando non ho tante possibilità di movimento
- Io li uso per passare il tempo quando mi annoio
- Dopo le elementari alcune mie amiche sono andate in altre scuole grazie ai Social riusciamo a tenerci in contatto
- Alcuni ragazzi e ragazze che conosco, anche della nostra età, hanno dipendenza dai social. Continuano solamente a guardare post e storie e continuano a farsi foto. Questo comportamento è sbagliato.

- Quando gioco ai videogiochi ho la sensazione di stare entrando nel mondo virtuale e staccandomi da quello reale.

FAKE NEWS

- Molte persone credono che qualsiasi cosa sia scritto su internet sia vera e questo si crea quando si diventa lobotomizzati con la tecnologia
- Quando navigo online mi capita spesso di vedere siti che sono palesemente fake news.

ISOLAMENTO

- Io quando gioco ai videogiochi mi diverto, però certe volte perdo completamente la cognizione del tempo e certe volte gioco anche troppo.
- Ogni tanto mi capita di isolarmi dal mondo quando guardo i documentari su internet e poi se qualcuno mi fa una domanda rispondo di sì a caso e mi stupisco di aver detto una cosa simile.
- Una volta, quando mia mamma mi era venuta a prendere, io dovevo fare vedere con chi uscivo ma lei sta guardando il telefono e si è accorta di prendermi solo quando l'avevo chiamata cinque volte

INTRATTENIMENTO

- Io di solito passo molto tempo sui social mi diverto molto.
- Io non gioco molto ai videogiochi, ogni tanto tipo una volta al mese gioco dieci minuti o meno.

INFORMAZIONE / RICERCHE

- Capita spesso che la nostra maestra di scienze ci chieda per compito di fare una ricerca. La prima volta che ce l'ha proposto noi non sapevamo cosa fare perchè non ci aveva spiegato su che siti, ecc...
- Quando non ci sono scrivo attraverso il computer agli scout per dirgli il motivo della mia mancanza.
- Quando devo fare ricerche per scuola mi aiuto principalmente con google.
- Tutorial. Io ho imparato a fare il cubo di rubik attraverso i tutorial. Non ci sono stato tanto, ogni tanto mi mettevo lì e scrivevo degli appunti su un foglio e alla fine ho imparato.
- Una volta nel weekend mi ero dimenticato di fare una ricerca sugli animali in via d'estinzione e allora mi sono svegliato alle 4:00 di mattina di lunedì per farla. Alla fine ce l'ho fatta.

AMICIZIA

- Io gioco con la mia migliore amica a Roblox e mi diverto tantissimo
- Quando torno a casa chatto con le mie amiche per organizzarmi per i giorni successivi
- Grazie al videogioco ho fatto amicizia con un compagno di classe
- Ho preso un videogioco e tramite esso ho fatto delle amicizie
- Ho amici molto lontani e grazie ai social ci sentiamo spesso

- Al mare l'anno scorso ho conosciuto un bambino che è diventato subito mio amico, lui abita a Monza io a Lambrate, ci teniamo in contatto tramite whatsapp.
- Io e una mia amica ci teniamo in contatto su whatsapp. Questa amica l'ho conosciuta al mare 3 anni fa.
- Io di solito sto al telefono per scrivere con le mie amiche
- Io e mio nonno, che sta a Rovigo, ci teniamo in contatto da una specie di computer che mi hanno regalato lui e ci chiamiamo praticamente ogni giorno soprattutto perché mia nonna è in ospedale.
- Una volta mi sono accorta di aver passato due ore su videogiochi e mi girava la testa, avevo perso la concezione del tempo.
- Tramite dei giochi, siccome i miei genitori non vogliono che usi WhatsApp, chattavo con gli amici

CYBERBULLISMO

- Una volta una mia amica è stata minacciata da un signore su snapchat che le diceva che avrebbe postato tutte le sue foto. Lei per fortuna lo ha segnalato.

DIPENDENZA

- Una persona che conosco gioca continuamente ai videogiochi sia sulla PlayStation che sul telefono. Questa persona gioca ai videogiochi addirittura all'ora di pranzo e a cena e smette solo la sera tardi.
- Il fratello del mio migliore amico sta andando da uno psicologo perché la dipendente dal telefono.
- In questi giorni sono riuscito a disintossicarmi poco tempo fa e mi ha aiutato molto.

02_DEBATE – ESPLORARE I PUNTI DI VISTA SUL DIGITALE

La facilitatrice introduce la metodologia didattica del debate come strumento di confronto tra due squadre di studenti, ciascuna incaricata di sostenere o contraddire un'affermazione o un argomento. La facilitatrice specifica che l'obiettivo del debate è raccogliere la maggior parte di punti di vista sul tema del digitale per poi procedere nella ideazione delle interviste per giovani e adulti. Viene sottolineato come normalmente le posizioni delle persone non sono così estreme ma per costruire un pensiero collettivo è molto utile estremizzare.

Dopo aver spiegato le regole e i tempi della discussione, gli studenti vengono divisi in sette gruppi, che rappresentano i ruoli, ovvero i 6 gruppi che si sfideranno (giovani pro/contro, genitori pro/contro, insegnanti pro/contro) più la giuria (composta da 3 consiglieri, una professoressa, un facilitatore, un membro del

municipio).



Ogni gruppo riceve un kit (traccia, tempi e consigli, articoli sul tema, fogli a4, evidenziatore, pennarelli) con cui iniziare, nei 30 minuti dedicati alla preparazione, ad elaborare la propria tesi.

Inoltre, ciascun gruppo, ha a disposizione un telefono per cercare altri dati o materiali utili alla loro argomentazione. Ciascun gruppo nomina un portavoce che esporrà la tesi.



Contemporaneamente, la giuria riceve tutte le tracce dei gruppi in modo tale da preparare, nei 30 minuti a disposizione, una domanda per ciascuno gruppo.

La facilitatrice, scaduto il tempo dedicato alla preparazione del debate, invita la giuria e i gruppi a spostarsi nella zona allestita per il dibattito. La giuria comunica i criteri di valutazione da loro individuati. Gli insegnanti pro e gli insegnanti contri espongono le loro argomentazioni e, a fine confronto, la giuria pone una domanda

per ciascun gruppo. Stesso procedimento accompagna il confronto tra i genitori pro e i genitori contro e tra i giovani pro e i giovani contro.



Tutto il debate è consultabile sul padlet ([nella colonna "Plenaria 24.01.2024"](#)) attraverso degli audio registrati in diretta da due consiglieri volontari. Una volta concluso la discussione la giuria si ritira per decretare i vincitori delle varie sessioni.



I consiglieri e le consigliere vengono invitati dalla facilitatrice a sedersi ai loro posti e a ragionare insieme su quanto imparato di nuovo oggi durante il debate appena svolto. Infine, la giuria dichiara i vincitori di ciascuna sessione:

- giovani contro vincono con un totale di 85/90 (giovani pro 79/90)
- insegnanti pro vincono con un totale di 80/90 (insegnanti contro 76/90)
- genitori pro vincono con un totale di 73/90. (genitori contro 70/90)

03_ PRESENTAZIONE ASCOLTAMI JUNIOR

La facilitatrice presenta lo strumento ascoltami jr e, presentando il padlet di riferimento ([visitabile qui](#)), invita i consiglieri a candidarsi entro il 31 Gennaio 2024. Le candidature possono essere inviate a tramite il padlet del Municipio 3 ([visitabile qui](#)) nella colonna dedicata ad AscoltaMi Junior oppure via mail a Irene Turcato (irene.turcato@abcitta.org)

04_ PROSSIMI PASSI

Nel corso del prossimo plenaria i consiglieri e le consigliere junior, partendo dai punti di vista emersi durante questa plenaria, inizieranno ad elaborare la struttura delle interviste che verrà poi sottoposte ai propri elettori e agli adulti. Parallelamente in classe si lavorerà, durante i passaggi che organizzerà la facilitatrice, a creazione di interviste più qualitative sia ad adulti che a ragazzi e ragazze.

CONTATTI

Facilitatrice ABCittà

Federica Darinka Antonioli

+39 3208819633

federica.antonioli@abcitta.org