



## PROPOSTA DI LAVORO PRATICO N.1

**Tema:** impatto ambientale delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione

**Destinatari:** gruppi di adolescenti e giovani adulti

Le attività contenute in questa scheda sono pensate per essere proposte a gruppi di adolescenti e/o giovani adulti, indicativamente di età compresa tra i 14 e i 20 anni: alle classi di una scuola superiore, a gruppi giovani della chiesa, durante incontri di doposcuola, etc. Le attività possono essere modificate in base all'età precisa dei/delle partecipanti, al luogo dove vengono proposte o al motivo della formazione; per esempio l'attività numero 3 potrebbe essere adatta a un gruppo di catechismo ma non per attività non ecclesistiche.

## ATTIVITÀ 1

### Ice breaking: “Digitale vs. analogico”

1. Ad ogni partecipante viene chiesto di mostrare tutti gli oggetti digitali e analogici che ha con sé in quel momento: smartphone, tablet, laptop, smartwatch, cuffie audio o auricolari, etc. (per quanto concerne la componente digitale), quaderni, libri, giornali, penne, matite, etc. (per quanto concerne la parte analogica).
2. Viene assegnato un +1 ad ogni oggetto digitale e un - 1 a ogni oggetto analogico in modo che ogni partecipante abbia un punteggio iniziale.
3. I/Le partecipanti si mettono a coppie cercando di raggiungere il punteggio più vicino possibile allo 0. P.es. un +2 cercherà un -2, ma se non c'è allora cercherà un -1 o un -3, etc.
4. Vengono proposte una serie di sfide che mettono insieme digitale e analogico. P.es. i) scrivere una citazione di un particolare film (da trovare) e lanciarla con un aeroplano di carta; ii) fotografare un oggetto e copiarlo in un disegno a mano libera; iii) trovare un determinato versetto biblico su internet, copiarlo su carta e ricopiarlo in formato digitale; iv) risolvere un semplice problema matematico con l'uso della calcolatrice ma mostrando su carta il ragionamento fatto.
5. La coppia vincitrice di ogni sfida riceve 3 cuori, la seconda 2 cuori e la terza 1 cuore. Il gioco viene vinto da chi ha ottenuto più cuori.

## ATTIVITÀ 2

### Inquadramento del tema: “Ma quante ne sai?”

1. Partendo dalla scheda specifica di approfondimento presente su questo documento si riassume brevemente il tema (in non più di 3-5 minuti): cosa sono le ICT? Qual è il loro impatto sull'ambiente? Quali sono le ripercussioni sociali della produzione e dell'uso delle ICT?
2. Ogni partecipante avrà a disposizione 3 post-it di tre colori differenti sui quali potrà scrivere: 1) qualcosa che già sapeva di questo tema; 2) una cosa nuova che ha imparato; 3) cosa gli piacerebbe approfondire.
3. Si leggono i post-it e se ne discute insieme.
4. Si dividono i/le partecipanti casualmente in gruppi di 4-5 persone. Ogni gruppo sceglierà tra i post-it “da approfondire” l'argomento che interessa di più: avrà 5 minuti per fare almeno 3 domande specifiche sul tema, altri 15 minuti per cercare su internet se l'argomento è trattato (si potrà chiedere una mano a chi conduce l'attività) e 10 minuti per ragionare insieme sulle informazioni reperite.
5. Ogni gruppo restituirà in plenaria le proprie riflessioni sull'argomento scelto e su come ha eventualmente ottenuto le risposte cercate.

## ATTIVITÀ 3

### Riflessione biblica: “Gigli digitali”

1. Lettura di Matteo 6,25-29.

*Perciò vi dico: non siate in ansia per la vostra vita, di che cosa mangerete o di che cosa berrete; né per il vostro corpo, di che vi vestirete. Non è la vita più del nutrimento e il corpo più del vestito? Guardate gli uccelli del cielo: non seminano, non mietono, non raccolgono in granai, e il Padre vostro celeste li nutre. Non valete voi molto più di loro? E chi di voi può, con la propria ansietà, aggiungere un'ora sola alla durata della sua vita? E perché siete così ansiosi per il vestire? Osservate come crescono i gigli della campagna: essi non faticano e non filano; eppure io vi dico che neanche Salomone, con tutta la sua gloria, si vestì come uno di loro.*

2. Ogni partecipante scriverà su un foglio qualcosa che lo mette in ansia circa il rapporto con le nuove tecnologie, internet, i social network, etc. Nella consegna verrà detto che sono informazioni che non verranno condivise ma tenute per sé.
3. Ogni partecipante scriverà su un foglio qualcosa di positivo circa l'utilizzo delle nuove tecnologie.
4. Si strapperà il primo foglio e si butteranno via tutti i pezzi tranne uno. L'altro verrà piegato fino a ridurlo di dimensioni, lasciando all'interno solo il piccolo pezzetto rimasto del primo foglio.
5. Terminata l'attività si potrà ragionare insieme (in piccoli gruppi e/o in plenaria) su ciò che dà ansia circa l'utilizzo delle ICT, sul motivo per cui, al contrario, sono utili e infine sull'importanza che viene loro data.

## ATTIVITÀ 4

### La sfida: “Lo si può fare anche così!”

1. Prima del termine dell'incontro verrà assegnata una sfida: per un certo tempo (p.es. due settimane o un mese) ogni partecipante dovrà trovare almeno una cosa al giorno da sostituire a qualcosa che avrebbe fatto attraverso l'uso delle ICT.
2. Vengono dati dei suggerimenti che possono comprendere piccoli compiti oppure cambiamenti più importanti. Per esempio si può suggerire di: i) scrivere una lettera a mano, invece che mandare un messaggio di poche parole, ii) guardare l'ora mentre cuoce la pasta invece che chiedere all'assistente vocale di impostare un timer, iii) leggere un libro invece di guardare una serie televisiva in streaming; iv) uscire con un/a amico/a anziché sentirlo solo al cellulare; v) provare a fare un calcolo a mente o a mano anziché usare la calcolatrice; vi) comprare un giornale al posto di collegarsi a un social network.
3. Ogni partecipante terrà una lista delle cose che ha fatto e di quanti giorni di seguito è riuscito/a a trovare un “sostituto” all'utilizzo delle ICT.
4. Al successivo incontro si avrà modo di confrontarsi sulle liste di ciascuno/a, dapprima in piccoli gruppi, poi in plenaria, riflettendo in particolare su cosa è stato più difficile da fare, cosa si è scoperto di nuovo, sulle attività per cui le ICT sono utili e quasi insostituibili e su quelle che invece possono essere portate avanti in altro modo.