



ALMA MATER STUDIORUM  
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

## Scheda per la presentazione e pubblicazione delle esperienze

### **Titolo**

Trool – Tutti i Ragazzi Ora On Line, educare i bambini a navigare sicuri in rete

### **Autore**

Francesca Conti

### **Ente di appartenenza**

Istituto degli Innocenti

### **Breve descrizione**

TROOL, Tutti i Ragazzi Ora Online, è un progetto che promuove l'uso di internet sicuro e consapevole tra le nuove generazioni e gli adulti di riferimento. Con Trool si favorisce l'accesso alla rete di tutti i bambini e si fanno crescere le loro competenze nell'uso dei media digitali, in ambienti sicuri per la navigazione.

Le attività di Trool sono state avviate nel 2008 per decisione della Regione Toscana e sono realizzate e condotte dall'Istituto degli Innocenti.

Il progetto è rivolto a bambini dai 6 ai 14 anni, agli insegnanti e alle famiglie. Ragazzi e adulti vengono coinvolti nelle scuole e sul territorio attraverso attività guidate da educatori specializzati e nel web tramite [www.trool.it](http://www.trool.it), piattaforma di social network dedicata, dove i ragazzi accreditati pubblicano testi e contenuti multimediali.

Nelle scuole primarie e secondarie di primo grado vengono tenuti laboratori didattici sul web 2.0 e le sue applicazioni, trattando temi di interesse per i ragazzi e per la didattica. Vengono inoltre realizzati interventi formativi e azioni di informazione e sensibilizzazione per educatori e famiglie.

L'Istituto degli Innocenti cura la redazione del portale e la coda di moderazione dei contenuti prodotti dagli utenti; opera inoltre per diffondere Trool nelle scuole toscane e in altre regioni d'Italia. La redazione propone contenuti e novità interessanti ripresi dalla rete, come giochi e intrattenimenti educativi e gratuiti, mentre i ragazzi, grazie all'esperienza acquisita nei laboratori, creano i propri blog personali e di classe e vi pubblicano direttamente, da scuola e da casa, articoli con testi, immagini e video.

### **Obiettivi**

Educare i bambini a navigare sicuri in rete e formarli affinché da utenti passivi di contenuti on line diventino creatori di contenuti da condividere con i loro pari.

Promuovere un uso positivo delle nuove tecnologie in maniera da renderle strumento utile in classe e non soltanto un possibile elemento di distrazione

Superare il gap tra ragazzi che hanno famiglie "teconologiche" e quelli che non hanno neppure il computer a casa (secondo l'Istat le famiglie con accesso alla rete in Italia sono 55.5% quelle che

possiedono un PC il 59.3%, anche se la presenza di un minore in famiglia fa salire la connessione cresce al 79% e la disponibilità in casa di un PC al 83,9%)

Incoraggiare un uso della rete come fonte di crescita personale, di acquisizione e condivisione del sapere, integrata con le corrette pratiche di studio e di preparazione scolastica.

Aiutare gli insegnanti ad utilizzare internet e le nuove tecnologie come arricchimento della didattica utilizzando il pc non soltanto nell'aula di informatica ma come valido strumento trasversale a tutte le materie scolastiche.

Coinvolgere le famiglie in un percorso di avvicinamento alle nuove tecnologie e alle attività on line dei figli, insegnando ai genitori a non demonizzare la rete e allo stesso tempo essere a conoscenza delle attività in rete dei figli. L'affrontare certi temi a scuola fin dalla scuola primaria favorisce il coinvolgimento delle famiglie e il dialogo genitori – figli a proposito di tecnologie.

Creare circoli virtuosi tra enti pubblici, aziende private, scuole e famiglie per garantire a tutti i bambini un approccio sicuro e consapevole al web.

### **Metodologie**

I laboratori di Trool sono condotti da educatori appositamente formati dall'Istituto degli Innocenti. Le attività in classe hanno come scopo principale lo sviluppo di competenze utili alla comprensione dei meccanismi e delle dinamiche di internet, in modo da permettere a ciascuno di potersi servire della rete per accrescere capacità e conoscenze, evitando possibili situazioni di rischio. I laboratori di TROOL hanno due momenti ben definiti: le attività a computer spento per riflettere off line, basate su giochi di simulazione e motorii, e le esercitazioni on line per acquisire competenze tecniche ed imparare a condividere conoscenze, competenze e per raccontare e raccontarsi senza mettere a rischio la propria privacy e/o la propria reputazione on line.

I punti fondamentali sono: Il gioco come "metodo di apprendimento", la pratica delle buone pratiche on line come risposta positiva a comportamenti devianti e/o pericolosi.

### **Target**

Bambini e ragazzi della Scuola Primaria e Secondaria di I grado, insegnanti e genitori. I ragazzi sono i destinatari dei laboratori in classe, le loro famiglie sono coinvolte sia indirettamente attraverso il lavoro dei ragazzi che prosegue anche a casa e comunque fuori dall'orario scolastico sia attraverso corsi di formazione dedicati. Per gli insegnanti vengono realizzati corsi di formazione sulle nuove tecnologie per l'educazione, sull'utilizzo del portale Trool e sul relativo metodo educativo; gli insegnanti a seguito dei corsi possono sia affiancare gli educatori proseguendo il lavoro oltre le ore di laboratorio Trool, sia diventare essi stessi educatori per i propri alunni e/o per le altre classi della scuola.

### **Contesto dell'esperienza e motivazioni del progetto**

Il progetto Trool nasce per volere della Regione Toscana che coinvolge fin dall'inizio l'Istituto degli Innocenti come realtà di livello nazionale che si occupa di tutela e diritti dell'infanzia. E' nel 2008 che vede la luce Trool, siamo proprio agli albori del boom dei social network e l'idea è quella di portare la scuola nel web senza timori ed eccessivi allarmismi.

Regione Toscana, Istituto degli Innocenti, scuole toscane ed enti locali si sono quindi posti nella prospettiva di un utilizzo costruttivo, positivo e creativo delle nuove tecnologie da parte dei ragazzi, cercando di diffondere nelle scuole toscane un metodo educativo al di là degli strumenti tecnologici presenti nelle scuole.

### **Punti di forza dell'esperienza**

Protagonismo dei ragazzi grazie ad un portale che riunisce gli interventi dei ragazzi, degli insegnanti e della redazione di Trool.

Protocollo con la Polizia Postale che garantisce la sicurezza del portale e un pronto intervento in caso di tentativi di adescamento o comunque di contatto non desiderato.

Flessibilità del metodo Trool che si adatta alle diverse esigenze educative degli insegnanti e può supportare qualsiasi materia scolastica

Creazione di una community intorno al progetto che partecipa attivamente alle attività sia on line che off line.

Stretta collaborazione con gli insegnanti

Possibilità di replicare l'esperienza in tutta Italia fuori dalla Toscana, possibilità già sperimentata nelle città di Matera, Salerno, Ivrea, Monza e Trieste, con formazione di educatori locali da parte dello staff dell'Istituto degli Innocenti.

### **Punti di debolezza**

Impossibilità per gli utenti singoli che non partecipano ai laboratori di scrivere e interagire sul portale con gli altri utenti per motivi di sicurezza, per tale motivo è quindi in corso di valutazione la possibilità di utilizzo della Tessera Sanitaria con chip elettronico, distribuita a tutte le famiglie toscane dalla Regione, per la registrazione e il riconoscimento dell'utente singolo.

La non immediatezza della pubblicazione poichè i contenuti devono essere vagliati e approvati dalla redazione, questo fa intercorrere qualche ora tra il momento in cui il contenuto è inserito dal bambino e quello in cui viene pubblicato dalla redazione. Questo può allontanare i ragazzi soprattutto quelli delle scuole medie visto che sono abituati all'immediatezza della pubblicazione dei contenuti su blog e social network,

### **Risultati della valutazione**

Per prima cosa i ragazzi imparano a conoscere i pericoli della rete, a essere consapevoli dei rischi e a utilizzarla in maniera sicura e responsabile.

Allo stesso tempo la media education fornisce loro le chiavi per avere una visione critica dei media e le capacità di analisi per scegliere e selezionare i contenuti della rete distinguendo le fonti affidabili da quelle inattendibili.

Il passo successivo è un utilizzo positivo e creativo dei nuovi media che trasforma i ragazzi da utenti passivi della rete a creatori di contenuti di qualità che vengono condivisi con i propri pari all'interno del portale. Contenuti quindi non autoreferenziali ma che nascono già destinati a uno scambio e a una relazione fra coetanei. Questa dimensione di relazione insegna loro a raccontarsi sapendo che il web non è uno spazio privato ma pubblico in cui ogni traccia è indelebile.

La tutela della propria reputazione on line vale sia per il presente, nei confronti dei coetanei, perchè condividere informazioni e immagini private può rendere i ragazzi vittime di atti di cyberbullismo, sia per il futuro, al momento dell'ingresso nel mondo del lavoro.

Il progetto prevede anche corsi per i genitori dei ragazzi coinvolti per dare loro le basi di un'alfabetizzazione al web e del giusto atteggiamento nei confronti delle nuove tecnologie e una formazione specifica per gli insegnanti per i quali è stato anche realizzato un manuale.

Oltre a fornire competenze critiche, migliorare le capacità di narrazione e utilizzare competenze extrascolastiche per migliorare l'apprendimento il progetto fornisce contenuti pensati per migliorare la partecipazione dei bambini alla vita sociale.

E' in corso di realizzazione una ricerca per valutare l'efficacia del metodo educativo di Trool e il suo impatto sui rapporti familiari, i primi risultati saranno disponibili a giugno 2013. La ricerca avrà una durata triennale e si concluderà alla fine dell'anno scolastico 2014-2015, è realizzata dall'Istituto degli Innocenti con un finanziamento del Corecom della Toscana.

### **Perché può essere considerata un'esperienza innovativa**

La novità di Trool sta nell'aver unito la dimensione on line del portale animato dalla comunità dei bambini, degli insegnanti e dei genitori con il laboratori nelle classi. La community di Trool non è solo virtuale ma reale. Il portale rappresenta in qualche modo una prosecuzione dei laboratori ma al tempo stesso è indipendente da essa, i bambini lo utilizzano per raccontare esperienze personali che vanno al di là delle attività in classe.

Altra caratteristica peculiare è indubbiamente la centralità dei bambini che sono i veri protagonisti e animatori del portale.

Altra novità sono i laboratori che durano per tutti i cinque anni della scuola primaria le cui attività sono programmate e valutate alla fine di ogni anno scolastico dallo staff del portale, gli educatori e le insegnanti che quindi non percepiscono il progetto come calato dall'alto ma come un loro progetto che viene declinato in maniera diversa a seconda delle esigenze della classe e dell'insegnante.

### **Quali bisogni formativi ha fatto emergere**

Deve essere implementata la formazione degli insegnanti e quella dei genitori. E' necessario utilizzare la media education come strumento trasversale alle materie scolastiche, in maniera che vada ad arricchire l'offerta scolastica e la scuola si adegui ai tempi e alle competenze extrascolastiche dei "nativi digitali".

### **Dove trovare la documentazione per approfondire**

Sul sito [www.trool.it](http://www.trool.it) si trovano tutte le informazioni, al link [www.trool.it/progetto](http://www.trool.it/progetto) si trova tutta la documentazione relativa al progetto mentre al link <http://www.trool.it/content/trool-scuola> si trovano tutte le informazioni sulle attività in classe.

Sul sito dell'Istituto degli Innocenti [www.istitutodegliinnocenti.it](http://www.istitutodegliinnocenti.it) è possibile invece reperire tutte le informazioni sulle attività dell'Istituto degli Innocenti sia nel settore dell'educazione ai media che più in generale sulla tutela dei minori.