



## SOCIAL MEDIA & VIDEOGIOCHI

Raccomandazioni per i  
provvedimenti  
**in azienda**



# Social media e videogiochi tra gli apprendisti

## Raccomandazioni per i provvedimenti da adottare in azienda

Probabilmente ha scelto questo tema perché una consistente parte degli apprendisti nella Sua azienda fa un marcato utilizzo di social media e videogiochi. Ciò vuol dire che una parte dei Suoi apprendisti ha indicato che il proprio utilizzo dei social network o dei videogiochi si ripercuote in altri ambiti della loro vita (sul sonno, sulle incombenze quotidiane), laddove gli apprendisti hanno riferito di utilizzare talvolta in modo molto eccessivo i social media o i videogiochi quando si sentono abbattuti o nel caso in cui siano già stati stimolati all'utilizzo dei media da altre persone. I social media e i videogiochi potrebbero però anche non essere il problema principale dei Suoi apprendisti, che potrebbe invece essere rappresentato dall'eccessivo utilizzo dei servizi di streaming oppure dei negozi online.

In linea di massima è necessario tenere presente che l'utilizzo dei media è un elemento ormai imprescindibile della nostra quotidianità e che un utilizzo moderato delle applicazioni online porta numerosi vantaggi. Pochi altri temi sono oggetto di discussioni controverse e di studio quanto le misure per la prevenzione di un marcato utilizzo dei media. Da varie analisi condotte in altri settori (alcol, tabacco), è emerso come l'elaborazione di un «Regolamento sull'utilizzo del cellulare» in collaborazione con gli apprendisti sulla base di un approccio partecipativo, possa avere un impatto favorevole sull'utilizzo dei media da parte degli stessi.

## Elaborazione di un «Regolamento sull'utilizzo del cellulare» con gli apprendisti sulla base di un approccio partecipativo<sup>1</sup>

Il divieto assoluto di utilizzare il cellulare nella Sua azienda risulta probabilmente inattuabile e tantomeno sensato. Da una parte gli apprendisti hanno diritto al cellulare, dall'altra il cellulare è spesso coinvolto nello svolgimento del lavoro all'interno dell'azienda. Tuttavia, discutere apertamente con i Suoi apprendisti sul tema Utilizzo del cellulare/media durante l'orario di lavoro, potrebbe offrire importanti spunti di riflessione.

Sarebbe una buona idea che Lei si riunisse con i Suoi apprendisti ed elaborasse con loro la seguente lista di controllo. Il risultato ottimale sarebbe un regolamento sull'utilizzo del cellulare, che contenga delle regole valide per tutti gli apprendisti sull'utilizzo consentito del cellulare, ma anche sulle sanzioni.

- Quale fine perseguiamo con il nostro regolamento sull'utilizzo del cellulare?
- In quali orari e in quali luoghi il cellulare può essere utilizzato?
- Quali funzioni si possono utilizzare e quali funzioni non si possono più utilizzare fino al termine della giornata lavorativa?

---

<sup>1</sup>Fonte: <https://www.multiplikatoren.ins-netz-gehen.de/informationen/fuer-lehrkraefte/handy-und-smartphone-im-unterricht-tipps-fuer-lehrkraefte>

- Quali violazioni comportano delle conseguenze?
- Quali conseguenze si applicano in caso di inosservanza?
- Quali sono i reati previsti inerenti l'utilizzo dello smartphone (per es. scambio di informazioni aziendali, comunicazione nelle chat)? Tutti gli apprendisti sono stati informati sui possibili reati connessi all'utilizzo del cellulare? Com'è possibile informarli?
- Quali sono le conseguenze applicabili nel caso in cui gli apprendisti commettano i predetti reati?

## Lezione inerente il tema (40-60')

Qualora nella Sua azienda siano presenti più apprendisti della stessa età, Le proponiamo di svolgere una lezione (40-60 minuti). Nel caso in cui avesse meno tempo a disposizione, potrebbe anche svolgere alcune esercitazioni tratte dalla predetta lezione. Lo scopo della lezione è quello di trattare le diverse forme di utilizzo, discutere dei vantaggi e degli svantaggi ed evitare le conseguenze negative, per es. sul rendimento lavorativo.

### 1. Introduzione al tema (ca. 5-10')

Il gruppo dovrà rispecchiare la percentuale di apprendisti che hanno indicato un utilizzo «marcato» di social media e videogiochi e il rapporto di tale percentuale rispetto agli altri partecipanti a r4l.

#### Domanda di gruppo

*Secondo voi, cosa significa «marcato»? Quali sono le condizioni per essere classificati «rosso»? Cosa pensate in generale di questa statistica (voi rispetto agli altri partecipanti a r4l)?*

### 2. Scambio in gruppi da due (ca. 5-10')

#### Compito

Discuti le seguenti domande con il tuo/la tua vicino/a di banco:

- *Com'è stato classificato il tuo utilizzo dei media dal programma ready4life (verde, arancione, rosso)?*
- *Condividi questa classificazione?*

Racconta al tuo/alla tua vicino/a di banco come vivi il tuo utilizzo dei media.

- *Hai la sensazione che i social media, i videogiochi, i servizi di streaming o lo shopping online abbiano ripercussioni sul tuo «rendimento» in azienda e a scuola?*
- *Se sì, come si è manifestato esattamente il tutto?*

### 3. *Discussione in piccoli gruppi, vantaggi e svantaggi (30')*

#### **Compito**

Divida gli apprendisti in piccoli gruppi e a ogni gruppo assegni una di queste applicazioni online:

- **Social media** (per es.: WhatsApp, Snapchat, Instagram)
- **Intrattenimento** (per es.: YouTube, TikTok)
- **Servizi di streaming** (per es.: Netflix, MyVideo)
- **Giochi online**
- **Shopping online**

Ogni gruppo dovrà discutere e mettere per iscritto le seguenti domande:

- *Quali sono le buone ragioni per utilizzare questa(e) applicazione(i)?*
- *Quali sono invece i motivi che depongono a sfavore di quest'applicazione?*
- *Come si può fare in modo che l'utilizzo di quest'applicazione non comporti effetti indesiderati nella quotidianità?*

Riunisca le risposte (per es. sulla lavagna) e motivi gli apprendisti, soprattutto per quanto concerne la terza domanda, ad essere il più concreti possibile.

### 4. *Compito a casa, autoriflessione*

Nell'ultima fase gli apprendisti devono riflettere sulla possibilità di modificare qualcosa nel proprio utilizzo dei media, al fine di ridurre le limitazioni discusse, quali ad esempio l'impatto sul rendimento lavorativo. **(Si veda il foglio di lavoro pagina 6)**

## Ulteriori informazioni e idee

Nel caso in cui la presente lezione non rispondesse alle Sue aspettative o qualora Lei volesse discutere ulteriori argomenti con il gruppo, potrà trovare delle lezioni e dei fogli di lavoro predisposti al seguente link:

<https://be-freelance.net/it/moduli-didattici/media-digitali/cybergrooming>

<https://radixeducation.files.wordpress.com/2020/04/quaderno-nuove-tecnologie-3.pdf>



## Foglio di lavoro

Apponi la crocetta alla voce per la quale vorresti tentare di ridurre il tuo utilizzo. Descrivi quindi la modalità in cui potresti evitare le conseguenze negative sul rendimento lavorativo.

	<b>Social media</b> (per es.: WhatsApp, Snapchat, Instagram)	<b>Intrattenimento</b> (per es.: YouTube, TikTok)	<b>Servizi di streaming</b> (per es.: Netflix, MyVideo)	<b>Giochi online</b>	<b>Shopping online</b>	<b>Altro</b>
<b>Cambiamento possibile?</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Come impedisce le conseguenze negative?</b>						
<b>Frequenza?</b>						
<b>Ora?</b>						
<b>Determinata/e situazione/i?</b>						
<b>Costi?</b>						