

**Importante:** si consiglia la visione prima dello spettacolo “Generazione Alpha” e poi dello spettacolo “Emotività Digitale”

## **GENERAZIONE ALPHA** TARGET: 11-14 ANNI

### **spettacolo teatrale sull’abuso tecnologico e sui rischi comportamentali**

di Roberta Locci

con Stefano Cancellu, Michela Cogotti Valera, Roberta Locci

Produzione Actores Alidos

Si sente sempre più spesso demonizzare l’utilizzo massivo che gli adolescenti fanno del cellulare, senza soffermarsi troppo sulle reali esigenze a ciò sottese. Questo loro comportamento non si configura solo come una “dipendenza” ma come un nuovo modo di pensare e comunicare. Spazio e tempo vengono vissuti in maniera diversa e le attese sono completamente azzerate. Le relazioni non hanno più un “luogo” preciso e possono essere vissute in qualsiasi momento del giorno e della notte. Ciò comporta inevitabilmente una scorporizzazione relazionale che li rende incapaci di gestire la solitudine e spesso la presenza reale.

Nella generazione digitale si avverte chiaramente un diverso modo di vivere o non vivere le emozioni. Il tentativo di un adolescente che sta ore davanti al pc o che inizia a bere o fumare è sempre quello di stare meglio, non peggio. È un modo di trovare “scorciatoie” relazionali, per crescere, un mezzo per attirare l’attenzione o per scaricare la rabbia. È una richiesta di aiuto nella gestione delle emozioni.

**Generazione Alpha** è il risultato di un’indagine sul mondo dei ragazzi della scuola media, che si è posta come obiettivo quello della costruzione di un puzzle emotivo-comportamentale nel quale i ragazzi stessi potessero riconoscersi. Grazie agli incontri e alle interviste con gli alunni dell’Istituto Comprensivo “Satta – Spano – De Amicis” di Cagliari è stato possibile raccogliere le “tessere” del loro vissuto quotidiano, che hanno delineato la composizione dello spettacolo finale.

Estraniarsi dalle situazioni quotidiane per osservarle da un’altra prospettiva permette ai ragazzi non solo di sviluppare un senso critico ma anche di oggettivare la loro realtà per una migliore comprensione di sé.

Lo spettacolo è strutturato in sette capitoli che affrontano le seguenti tematiche:

**ABUSO TECNOLOGICO** > difficoltà a distinguere tra pubblico e privato, utilizzo tecnologico per la gestione delle relazioni, distacco emotivo, isolamento, difficoltà a distinguere tra reale e non reale

**GESTIONE DELLE EMOZIONI** > rabbia, solitudine, paura, dolore, insicurezza

**GESTIONE DELLE RELAZIONI** > con i genitori, con il gruppo di coetanei, con il singolo

**BULLISMO** > una parte dello spettacolo è interamente dedicata alla trasposizione scenica del libro *Cyberbulli al tappeto – Manuale per l’uso dei social di Teo Benedetti, illustrazioni di Jean Claudio Vinci, collana A tutta scienza*

Come usare social network e internet in sicurezza, tutelandosi dal cyberbullismo?

*Cyberbulli al tappeto* parla direttamente ai ragazzi mostrando i vantaggi dell’articolato mondo di internet, ma anche i pericoli in cui possono incorrere, e affronta così il tema del bullismo on line. Lo scopo è quello di promuovere un uso consapevole e ricco della rete. Il libro e lo spettacolo mostrano in che cosa si traduce il bullismo in rete (esclusione, offese e insulti, diffusione di informazioni imbarazzanti o false, furto di identità...), come distinguerlo dallo scherzo e quali sono gli strumenti pratici per difendersi.

A fine spettacolo la compagnia intavolerà una discussione su ciò che è stato visto.

**Costo:** biglietto 5 euro

**Dove:** allestiamo gli spettacoli direttamente a scuola o in luogo da stabilire

**Quando:** data da concordare nell’arco dell’anno scolastico

**Info e prenotazioni:** Daniela 3292947323

# EMOTIVITA' DIGITALE TARGET: 11-14 ANNI

## Spettacolo teatrale sul modo in cui le nuove tecnologie influenzano emozioni e comportamenti

di Roberta Locci

con Michela Cogotti Valera e Roberta Locci

Produzione Actores Alidos

Se osserviamo attentamente i ragazzi ci accorgiamo che oggi i media digitali hanno un ruolo centrale nelle loro esperienze quotidiane individuali e sociali. Esperienze che passano principalmente attraverso lo smartphone: lo usano sempre, lo usano per tutto e in molti affermano di non poter "vivere" senza. I social media rappresentano per gli adolescenti un nuovo terreno in cui fare esperienze relazionali ed esprimere il sé, un terreno ricco di "emozioni" e "sentimenti" e spesso divengono un falso mezzo per risolvere i problemi e per fuggire dalla realtà.

I ragazzi sono inevitabilmente soggetti a quella che oggi viene chiamata FOMO (*-Fear Of Missing Out-*) ovvero "paura di perdersi qualcosa", una forma di **ansia sociale** caratterizzata dal desiderio di rimanere continuamente in contatto con gli altri e contemporaneamente dalla paura di essere esclusi.

Ma come vivono realmente gli adolescenti nell'ecosistema di Instagram, WhatsApp, YouTube e TikTok?

Che impatto hanno i social media sui comportamenti, sull'emotività e sulle relazioni dei ragazzi?

**Emotività Digitale** è un campo di indagine sul modo in cui le nuove tecnologie influenzano le emozioni, sebbene non sia ancora chiaro se e quanto siano in grado di modificarle, una cosa è certa: **le nuove tecnologie hanno cambiato il modo con il quale esprimiamo i sentimenti** e hanno cambiato la percezione e il significato che noi diamo a ciò che proviamo. La conseguenza è una inevitabile distorsione della realtà.

Ci siamo interrogati sul senso del reale, sulle emozioni prodotte o indotte dal mondo digitale e soprattutto sulla capacità di definire un'emozione in un luogo e in un tempo precisi, scontrandoci costantemente con un profondo bisogno che le nuove generazioni hanno di rapportarsi in modo differente alle problematiche legate al digitale.

In scena una giovane attrice alle prese con la quotidianità del web.

Un racconto in bilico tra ciò che è reale e ciò che non lo è, tra i desideri profondi e quelli indotti, tra finzione e verità. L'attrice si rapporta esclusivamente con un "**Ologramma**" (il 3d Holographic Human), che materializza i contenuti del suo smartphone in un tentativo di socialità che troppo spesso le sfugge di mano, in uno spazio sociale smaterializzato. Il significato del termine "Ologramma" viene da "Olo|Tutto e Gamma|Scrittura, letteralmente significa "registrare tutto", "scrivere tutto". Ci è sembrato lo strumento migliore per indagare quei comportamenti al limite dell'oversharing tipici degli adolescenti che sui social condividono l'immagine di sé con una platea virtuale immaginaria che interagendo o non interagendo, incide profondamente nella loro realtà.

Tematiche affrontate:

- abuso tecnologico
- gestione delle emozioni (difficoltà nel riconoscimento delle emozioni dell'altro e nella gestione delle proprie)
- difficoltà relazionali
- autostima
- tendenza a considerare il contesto online come una fuga dai problemi reali (sbarazzarsi di pensieri ed emozioni negative)
- vittimismo
- atteggiamenti di invidia
- body shaming

**Costo:** biglietto 5 euro

**Dove:** allestiamo gli spettacoli direttamente a scuola o in luogo da stabilire

**Quando:** data da concordare nell'arco dell'anno scolastico

**Info e prenotazioni:** Daniela 3292947323