éducation21

Bildung für Nachhaltige Entwicklung
Education en vue d'un Développement Durable
Educazione allo Sviluppo Sostenibile
Furmaziun per in Svilup Persistent

FILM D'ANIMAZIONE DI
FREDERIC SIEGEL E BENJAMIN MORARD

THE LONELY ORBIT

Durata: 10 minuti
Età consigliata: da 12 anni; Livello scolastico: 3° ciclo
Temi: digitalizzazione, reti sociali, esigenze, solitudine, lavoro, salute mentale

Produzione: Team Tumult, Frederic Siegel und Benjamin Morard
Anno di produzione: 2019
Genere: film d'animazione
Suono: Noisy Neighbours, Kilian Vilim, Thomas Gassmann
Musica: Norman Chambers, Geva Alon
Lingue: senza parole, inglese

INDICE

1. SUL FILM

1.1. Contenuto

1.2. Analisi del film

1.3. Informazioni tecniche di base

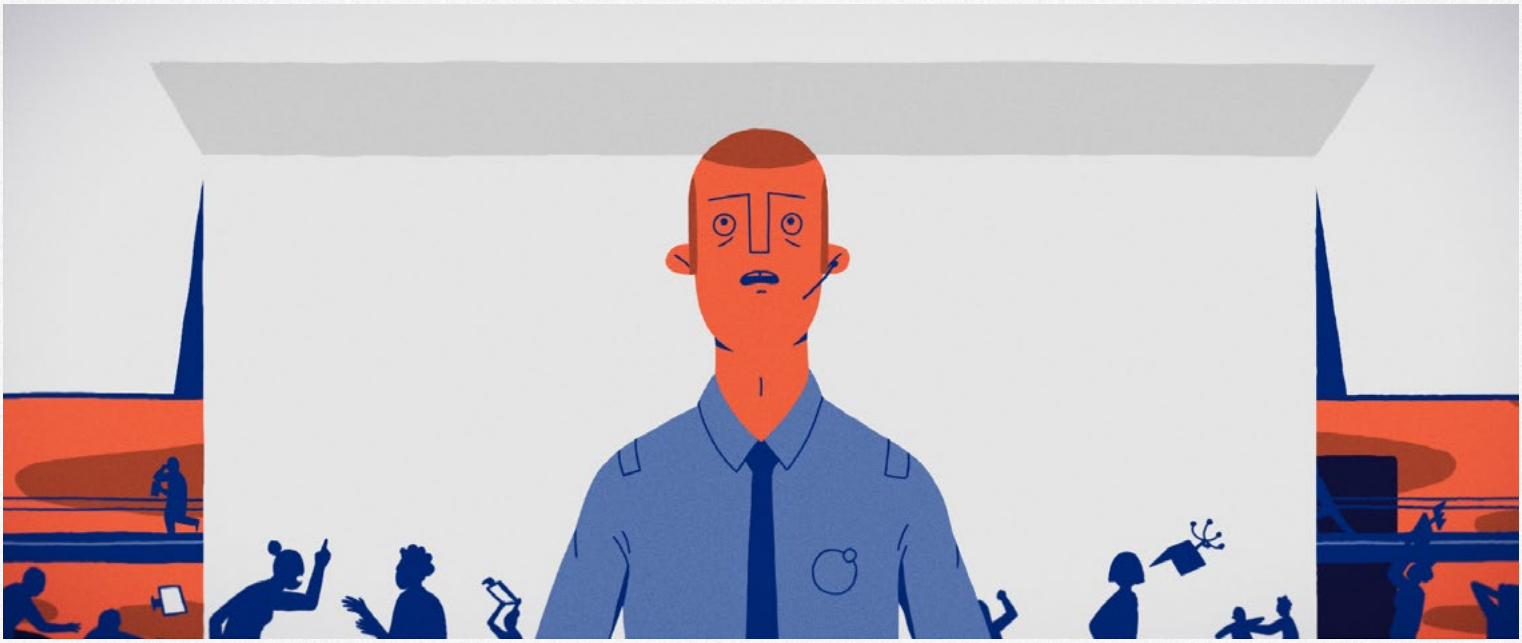
2. TRASPOSIZIONE DIDATTICA IN CLASSE

2.1. Obiettivi

2.2. Unità didattica

2.3. Materiale di lavoro

1.1. CONTENUTO



Descrizione

Ora che svolge il lavoro dei suoi sogni quale tecnico satellitare, Dan cerca di far fronte alla sua solitudine inviando SMS ai suoi vecchi amici e tenendosi costantemente in contatto con loro. Un giorno in cui stava trascurando i suoi doveri, all'improvviso un satellite esce dalla sua orbita, provocando una reazione a catena e il collasso dell'intera rete radio mondiale.

Messaggio

La digitalizzazione permette di essere in contatto con gli altri, indipendentemente dall'orario e dal luogo. È però difficile mantenere le amicizie a distanza. Le relazioni virtuali e la cura dei contatti sociali sono importanti, ma non sostituiscono le interazioni nel mondo reale, fisico. Questa sensazione di vuoto può causare un senso di solitudine e disorientamento, com'è il caso per il satellite che fluttua solo nello spazio.

La scena iniziale e la scena finale contengono conversazioni in lingua inglese. Il contenuto dei dialoghi non deve necessariamente essere capito per comprendere il contesto. Il resto del film è senza parole, per contro sono stati intensificati i rumori quotidiani: per esempio, il battere delle dita sulla tastiera del computer, il cliccare, il brusio delle macchine del caffè o dei calcolatori.
Le scene frenetiche sono accompagnate da altri suoni come sirene, allarmi, tamburi, turbine e gocciolio. A volte i suoni o i rumori si sovrappongono per intensificare la sensazione di nervosismo e confusione nelle scene. Nelle scene lente, invece, si inseriscono pause uditive o si riproducono suoni lunghi e armonici.

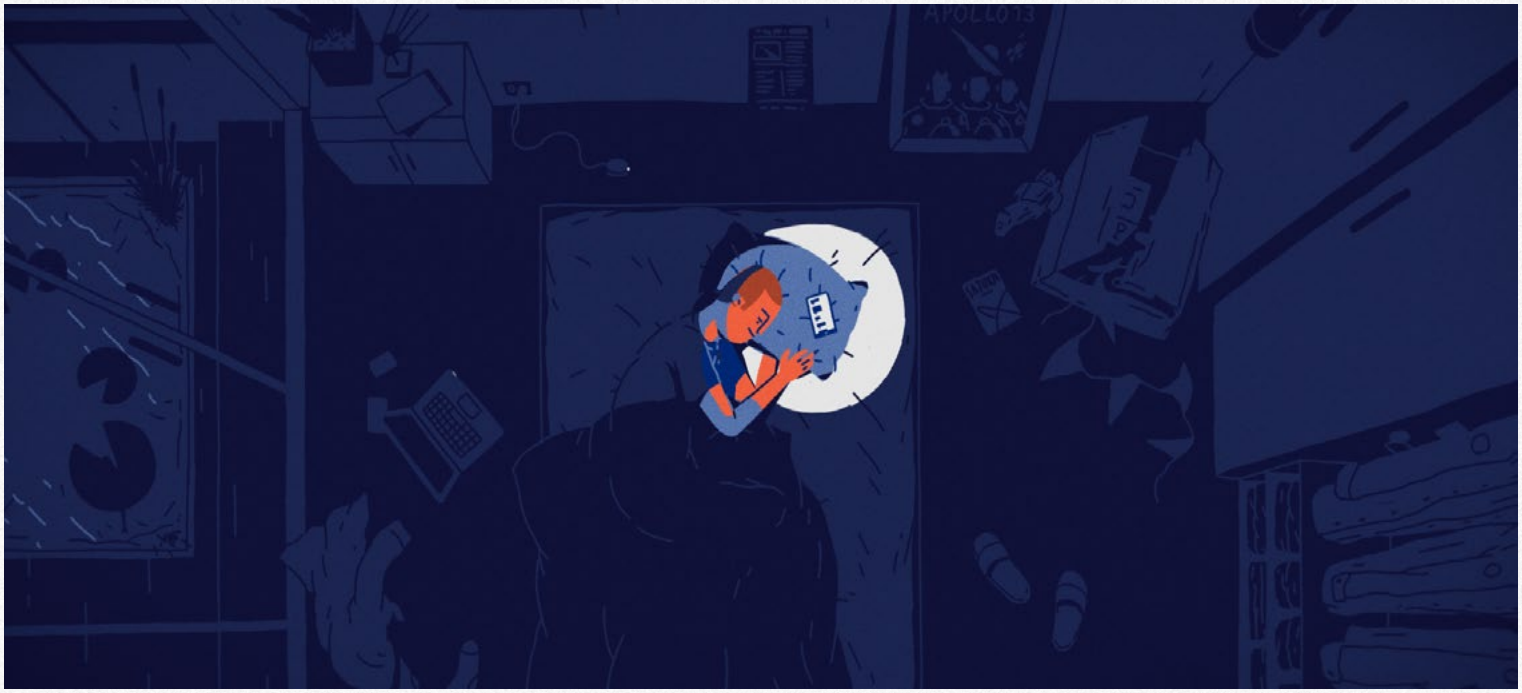
1.2. ANALISI DEL FILM

Nel film vengono scelti due soggetti principali: la Terra e la tecnologia. Essi sono rappresentati dal colore blu ed arancione. Le interazioni e le emozioni sono per lo più raffigurate in arancione mentre gli oggetti tecnici o statici sono in blu. Alla fine, i colori si fondono per mostrare che nell'odierno mondo digitalizzato non è sempre possibile separare chiaramente ciò che è virtuale da ciò che esiste fisicamente.

Estetica

Il film è stato realizzato in modo piuttosto tradizionale: le immagini sono state disegnate a mano e poi animate digitalmente. La bidimensionalità dell'animazione ha richiesto una riduzione del contenuto per non sovraccaricare l'immagine. Grazie alla quantizzazione del colore, si può avere una memoria di lavoro relativamente bassa, ciò che rappresenta in qualche modo un successo tecnico nel mondo cinematografico odierno.

L'uso minimalista del colore facilita l'accesso a un mondo immaginario e surreale. Questa "semplificazione" dell'immagine aiuta lo spettatore o la spettatrice ad affrontare per 10 minuti un tema e a confrontarsi con un "vuoto interiore".



Trama

Il satellite si trasforma nella metafora della connessione e della solitudine. Il modo in cui viene rappresentato lo fa sembrare una persona, creando così il parallelo con Dan. Dato che il satellite ha, per così dire, una vita propria, le opportunità e gli ostacoli di questo tema possono essere esaminati in modo oggettivo. Questo permette allo spettatore o alla spettatrice di trattare un tema di forte impatto emotivo e personale senza dover parlare di sé o di altre persone, ma di esprimersi su un oggetto. L'identificazione avviene attraverso la storia "vissuta" dal satellite:

In qualche modo questo mi ha fatto sentire come un satellite, costantemente connesso in senso virtuale, ma in realtà separato da enormi distanze. (Il produttore cinematografico in un'intervista sui retroscena).

Quando il satellite perde la ricezione (4'30 min.), tutto diventa silenzioso. I movimenti diventano più lenti, i rumori di fondo scompaiono, il colore blu domina. In questa scena, il satellite cerca di ristabilire il contatto con la terra attraverso le antenne paraboliche. Seguono immagini lente che raffigurano il "vuoto" e la "solitudine". Da solo e con le capacità tecniche di un computer, il satellite impara che la vicinanza fisica è più importante del contatto virtuale. Ciò diventa evidente nella scena in cui immagina di abbracciare la Terra. Il satellite decide quindi di avvicinarsi alla Terra andando in rotta di collisione.

Nella scena in cui Dan fluttua disorientato nello spazio (7'05 min.), egli si rende conto che gli manca qualcosa. Le luci, i collegamenti stradali e i quartieri della città che si riflettono nei suoi occhi – o, nel caso del satellite, nel suo obiettivo – si trasformano simbolicamente nella rappresentazione delle "interconnessioni" e del "sentimento di appartenenza". In entrambe le scene, l'assunzione di una prospettiva diversa porta a capire che manca il contatto fisico, e in entrambe le situazioni si verifica una reazione a questo fatto.

1.3. INFORMAZIONI TECNICHE DI BASE

La realizzazione del film

Un punto cruciale per la realizzazione della storia è stato il vissuto personale dei due produttori cinematografici. Entrambi hanno studiato cinema, e all'università hanno trascorso molto tempo con i loro amici. Dopo il diploma, però, i contatti con molti compagni di corso sono diventati solo virtuali.

Il primo film è stato realizzato al di fuori dell'ambiente protetto della formazione. I due registi hanno trascorso due anni a mettere a punto la storia prima di iniziare la produzione vera e propria. Siegel e Morard hanno lavorato al film per circa 10 mesi a tempo pieno e con un budget di oltre 100'000. Durante questo periodo hanno coinvolto anche animatori, narratori, un musicista e un sound designer.

Anche se il film è stato realizzato nel 2016 e la prima mondiale è stata presentata al festival di Neuchâtel nel 2019, il tema nel frattempo è diventato ancora più attuale. Da quando c'è stata la pandemia, le persone sono più connesse virtualmente, ma allo stesso tempo molti contatti fisici sono stati eliminati o sono passati in secondo piano.

La troupe del film ha svolto poche attività di lobbismo. Grazie alle numerose partecipazioni e ai molteplici riconoscimenti ottenuti ai festival cinematografici e al conseguente accesso alla votazione delle nomination agli Oscar, conosciuti a livello internazionale, il film ha riscosso molto successo e ottenuto notorietà grazie all'interesse del pubblico e ai contributi dei media. Da allora, il film è disponibile su varie piattaforme.

Informazioni sul tema del film

Che differenza c'è tra „stare soli" e „sentirsi soli"?

Ci sono persone che amano stare sole e non per questo si sentono sole. E ci sono persone che stanno spesso in gruppo e si sentono comunque sole.

Non tutte le persone provano un senso di solitudine quando rimangono sole per un periodo di tempo prolungato. Ci sono anche persone che non sono molto socievoli e riescono comunque a creare un ambiente di vita appagante e vario. Quando diventa cronico, il senso di solitudine rende le persone infelici e viene associato a malattie fisiche e psicologiche.

Nel film "The Lonely Orbit", Dan, il protagonista, lavora da solo alla sua postazione. È sì circondato da persone e ha molti contatti virtuali con i suoi simili, ma si sente comunque solo.

A causa delle restrizioni imposte durante la pandemia per limitare contatti sociali, la solitudine di molte persone è aumentata. La Croce Rossa parla di una "epidemia nascosta" che può colpire persone di ogni età e in ogni fase della vita. La sensazione peggiora quando si perde il lavoro, dopo una separazione o nel caso di un decesso.

DEFINIZIONE SECONDO DUDEN

Stare soli
Senza la presenza di una o più persone; separati dagli altri; senza compagnia; per conto proprio.
Esempi: lei vive da sola nella casa grande; lui ha fatto i compiti da solo (senza aiuto).

Descrizione semplificata per il contesto scolastico: stare soli è una condizione che in molti casi si può o si vuole scegliere autonomamente.

Sentirsi soli:
Sentirsi abbandonati, senza contatti con l'ambiente e con gli altri, rimanere appartati, isolati.
Esempio: mi sento solo in mezzo alla folla.

Descrizione semplificata per il contesto scolastico: il fatto di sentirsi soli o di provare un senso di solitudine è spesso correlato alla mancanza di sostegno da parte di altre persone. Descrive una sensazione negativa, a volte dolorosa. A lungo andare, la solitudine può far ammalare le persone.

Quali sono le opportunità e gli ostacoli della digitalizzazione in relazione con le interazioni sociali?

Opportunità

Rimanere digitalmente in contatto con gli altri offre la possibilità di creare ponti sociali. Dato che le connessioni tramite tag esistono già, lo sforzo per entrare o rimanere in contatto con gli altri è relativamente minimo. Molti e molte utenti di internet riescono così a dialogare con altre persone o istituzioni o ad essere informati sulle loro attività indipendentemente dal luogo e dall'ora. Questa opportunità è considerata un grande vantaggio soprattutto dalle persone con disabilità fisiche. Ottenere le ultime informazioni e interagire su diverse reti permette a una persona di partecipare a temi socialmente rilevanti. La moltitudine di app e strumenti offrono un accesso semplice e diretto per partecipare alla vita sociale. Dato che molte conversazioni e chiacchierate avvengono digitalmente, l'inclusione sociale nel mondo virtuale è maggiore di quella nel mondo reale.

Ostacoli

In un mondo digitalizzato ci vogliono competenze e modalità diverse da quelle richieste nel mondo fisico per curare i contatti e gli scambi sociali.

Le persone che trascorrono più tempo sulle piattaforme online sono destinate a passare meno tempo nel mondo reale o ad avere meno tempo per curare i contatti personali e fisici. Continuare a messaggiare o commentare le foto che ci si invia reciprocamente non significa incontrare davvero le persone con cui si è virtualmente in contatto.

Un altro ostacolo è il modo in cui si può presentare qualcosa. La creazione di personalità virtuali può offrire opportunità a breve termine, distogliendo l'attenzione da pregiudizi, abitudini o interessi presenti nel mondo reale e permettendo di fare esperienze nuove e diverse attraverso un profilo o un avatar. Un profilo digitale può differenziarsi notevolmente dalla propria personalità. La permanenza nel mondo digitale può però compromettere la relazione con la propria personalità reale. Si sviluppa così un senso di solitudine fisica, psicologica o sociale.

FOMO "FEAR OF MISSING OUT"

acronimo per l'espressione inglese fear of missing out, letteralmente: "paura di rimanere esclusi"

L'acronimo FOMO descrive la preoccupazione ossessiva di essere sempre informati o di essere esclusi da interazioni sociali, esperienze, eventi gratificanti o dall'attualità. Questa sensazione è aggravata dall'uso dei media sociali e dalla possibilità di accedervi costantemente. Il desiderio di riconoscimento, di connettività, di sicurezza o di controllo possono essere i motivi all'origine di questo impulso.

Domande utili per l'auto-riflessione: le informazioni mi cambiano la vita? Queste informazioni mi fanno progredire?

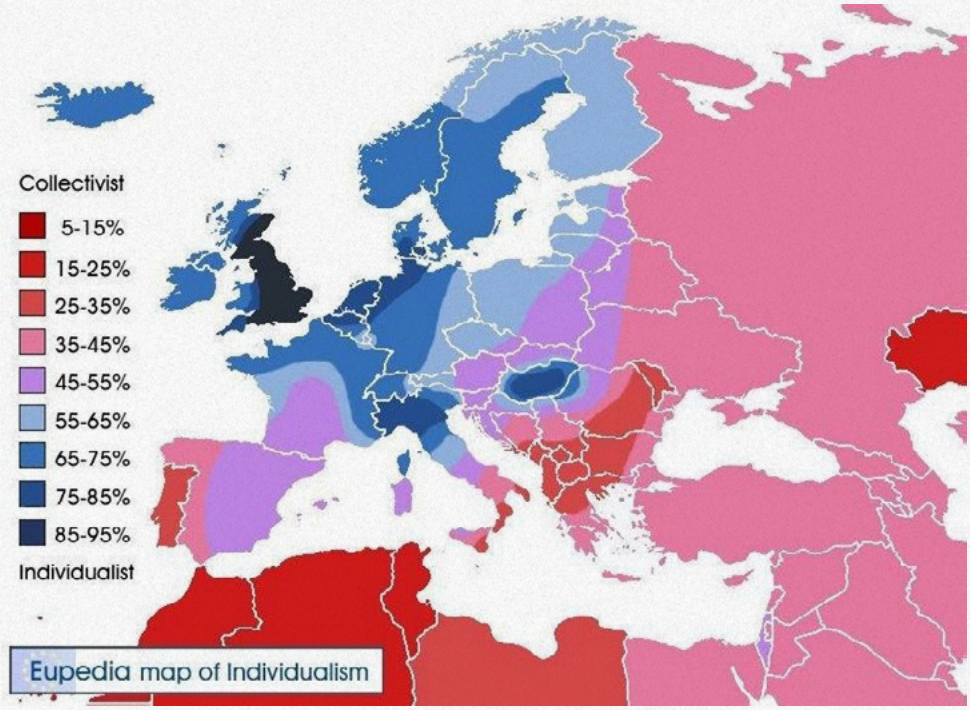
In che modo i diversi Stati gestiscono il problema della solitudine digitale?

In Europa esistono molteplici composizioni socio-culturali. Mentre il Sud del continente si caratterizza per un maggior numero di famiglie numerose o economie domestiche multigenerazionali, la popolazione a Nord risulta essere più individualista. In un'indagine condotta da European Social Survey Data (2014) è emerso che sono soprattutto le persone che vivono nei Paesi del Nord (evidenziati in blu) a dichiarare di sentirsi sole. Alla domanda "Si è spesso sentito solo la scorsa settimana?", fino al 30% delle persone intervistate ha risposto affermativamente, soprattutto nelle regioni evidenziate in blu. Molte di queste persone si sentono abbandonate a se stesse perché nella società non si dibatte apertamente su questo tema e la solitudine è spesso correlata al fatto di "non avere amici" o di "essere un perdente".

Individualism in Europe

(Hofstede et al., 2010)

- Portugal: 27
- Bulgaria: 30
- Slovakia: 52
- Denmark: 74
- The Netherlands: 80
- United Kingdom: 89



(Nel 2018, il Regno Unito ha introdotto un Ministero della Solitudine per alleviare il crescente senso di solitudine della popolazione. Grazie a ciò, altre nazioni hanno capito che era importante agire a livello politico per affrontare questa sfida sociale. Da allora, il Regno Unito è considerato da molte nazioni un pioniere in materia di solitudine.

In Giappone si parla di sindrome di Hikikomori, termine che significa "stare in disparte" e che viene utilizzato per indicare chi decide di ritirarsi dalla vita sociale per lunghi periodi. Questa sindrome colpisce soprattutto i giovani uomini. Chi ne è affetto di solito si ritira in casa dei genitori o nella propria camera per mesi o anni, non è in grado di frequentare la scuola o di trovare un lavoro e interrompe persino i rapporti con i propri familiari e gli amici.

Quali sono le misure attualmente adottate in Svizzera?

Finora non sono ancora state adottate misure concrete per combattere la solitudine digitale. Esistono programmi strategici della Confederazione per promuovere l'alfabetizzazione digitale, al fine di garantire a tutti l'accesso al mondo digitale e le pari opportunità in quest'ambito. Pro Senectute e la Croce Rossa Svizzera offrono programmi d'aiuto che si occupano però principalmente della povertà sociale delle generazioni più anziane.

Un rapporto del 2014 dell'Osservatorio svizzero della salute (Obsan) intitolato "Soziale Ressourcen als Gesundheitsschutz" (Le risorse sociali come protezione della salute) illustra il legame tra isolamento sociale e salute. Su questa base, la Fondazione Promozione Salute Svizzera ha pubblicato l'opuscolo "Risorse sociali – La promozione delle risorse sociali fornisce un contributo importante alla salute psichica e a una buona qualità di vita" per attuare misure in quest'ambito a livello comunale e cantonale.

Durante la pandemia sono state create diverse offerte di servizi e di aiuto. Spesso, però, ci si rivolge solo alle persone più anziane. I consigli generali sono sempre gli stessi e valgono per tutte le fasce d'età e in tutte le fasi della vita.

Cosa può fare la persona?

- Prendere in mano la situazione, farsi coraggio e contattare un membro della propria famiglia, un/a collega di lavoro o una persona della propria cerchia di amici. Alle persone che non hanno nessuno a cui rivolgersi, o che non vogliono condividere la loro situazione con nessuno, si consiglia di far capo a un gruppo di auto-aiuto o di ricorrere a una consulenza psicologica.
- Cercare un'associazione o un luogo d'incontro. Forse c'è qualcuno che desidera venire con noi? In caso contrario, portare con sé la curiosità ed essere aperti a conoscere persone nuove.
- Parlare con qualcuno del proprio senso di solitudine.

Cosa può fare la società?

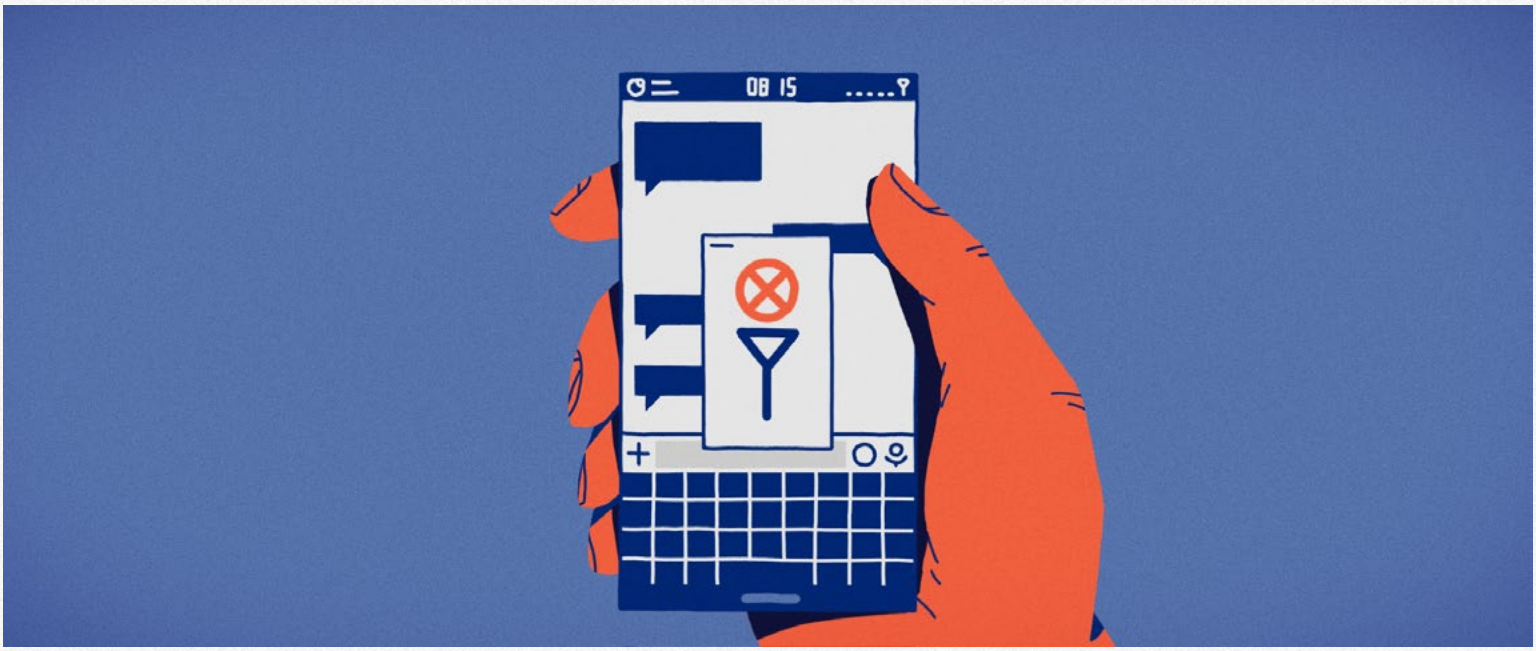
- Promuovere competenze sociali come l'empatia e l'ascolto per proteggersi dall'isolamento e per riconoscere le caratteristiche della solitudine nelle altre persone così da offrire loro un sostegno in quest'ambito.
- Parlare di solitudine digitale, sensibilizzarsi reciprocamente su questo tema e proteggersi a vicenda.
- Costruire case multigenerazionali o case di riposo in centro città, e non in periferia, per promuovere e sostenere l'integrazione e gli approcci sociali.

Valore aggiunto/riferimento allo sviluppo sostenibile

La solitudine (digitale) è dannosa per la salute proprio come fumare, bere alcolici o essere obesi. Le conseguenze fisiche e psicologiche ad essa associate possono diminuire la speranza di vita.

La grande preoccupazione e l'attualità in tema di gestione della salute fisica e mentale hanno una grande importanza socio-politica. Le misure contro la solitudine digitale rientrano nella responsabilità individuale e dell'intera società. Se da un lato l'individuo si assume sempre di più la corresponsabilità del proprio benessere e della propria salute, dall'altro a livello politico occorre trovare soluzioni e attuare misure orientate al futuro e di pubblica utilità.

Da un punto di vista economico e finanziario, uno Stato ha tutto l'interesse a prendere sul serio il problema della solitudine e a ridurne gli effetti perché causa assenze dal lavoro e fa aumentare i costi della salute.



Fonti

Bundestag: Bekämpfung von Einsamkeit in Grossbritannien
(2021): WD-9-026-21-pdf-data.pdf (bundestag.de) (in tedesco)

Corona → Isolation → Gefahren → Tipps https://dureschnufe.ch/isolation-und-einsamkeit/ (in tedesco).

Direktor's notes: Interview über den Film: https://www.zentralplus.ch/kultur/zeichner-aus-zug-ist-mit-neuem-trickfilm-auf-oscar-kurs-1994661/
https://directorsnotes.com/2021/01/28/frederic-siegel-benjamin-morard-the-lonely-orbit/ (in inglese).

DocCheck Flexikon: Hikikimori (Definition 2014): https://flexikon.doccheck.com/de/Hikikomori (in tedesco).

FORS, Schweizer Kompetenzzentrum Sozialwissenschaften (2014): European Social Survey - Ausgewählte Ergebnisse in Bezug auf die Schweiz zu Gesundheit, Zuwanderung, gesellschaftlichem Vertrauen und Demokratie.

Promozione Salute Svizzera (2020): "Risorse sociali – La promozione delle risorse sociali fornisce un contributo importante alla salute psichica e a una buona qualità di vita"
Opuscolo_PSCH_2020-06_-_Risorse_sociali.pdf

Migros Engagement: Il grande vuoto (2020): Iniziativa contro la solitudine | Migros-Engagement

Osservatorio svizzero della salute (Obsan): "Soziale Ressource als Gesundheitsschutz" (2014) (Le risorse sociali come protezione della salute): Soziale Ressourcen als Gesundheitsschutz:
Wirkungsweise und Verbreitung in der Schweizer Bevölkerung und in Europa | OBSAN (admin.ch)

Strategia Svizzera digitale: La Svizzera digitale: Strategia Svizzera digitale 2023

Teamtumult, sito dei produttori: https://www.teamtumult.ch/thelonelyorbit

Zentralplus: intervista e Making-Of-Clip sulla realizzazione del film (2021):
https://www.zentralplus.ch/kultur/zeichner-aus-zug-ist-mit-neuem-trickfilm-auf-oscar-kurs-1994661/

Altri link

Telefono Amico Ticino e Grigioni Italiano:	www.143.ch/fr/
Pro Juventute 147 :	www.147.ch/it/
Radix :	www.radix.ch/it/scuole-sane/
Pro Mente Sana :	promentesana.ch/it/
infogiovani:	www4.ti.ch/generale/infogiovani/home
aspi:	www2.aspi.ch/safer-internet-day/

2.1. OBIETTIVI

Trilogia didattica

DIMENSIONI	COMPETENZE	PRINCIPI
• Società • Economia (Lavoro) • Spazio (locale, globale) • Tempo (ieri, oggi e domani)	• Riflettere sui propri valori e su quelli delle altre persone • Pensare in modo sistemico • Pensare e agire in modo anticipatorio	• Riflettere sui valori e orientare all'azione • Apprendere tramite la scoperta • Pensare in modo anticipatorio

Pertinenza ESS

La salute comprende il benessere fisico, psicologico e sociale dell'essere umano. Per permettere ad allieve e allievi di assumersi gradualmente la corresponsabilità di una vita e di una convivenza sane, occorre creare approcci multiprospettici. Ciò include la possibilità di approfondire il tema dell'uso delle risorse nella rete sociale e digitale, come pure di analizzare il proprio stile di vita e le proprie abitudini. Pertanto si affrontano anche temi come la diversità, le relazioni interculturali e le interdipendenze mondiali, poiché è una questione di convivenza tra esseri umani. Allieve e allievi esaminano diversi modi di vivere, visioni del mondo e conflitti d'interesse e cercano di avere un proprio punto di vista al riguardo.

Settori di competenza

La salute comprende il benessere fisico, psicologico e sociale dell'essere umano. Per permettere ad allieve e allievi di assumersi gradualmente la corresponsabilità di una vita e di una convivenza sane, occorre creare approcci multiprospettici. Ciò include la possibilità di approfondire il tema dell'uso delle risorse nella rete sociale e digitale, come pure di analizzare il proprio stile di vita e le proprie abitudini. Pertanto si affrontano anche temi come la diversità, le relazioni interculturali e le interdipendenze mondiali, poiché è una questione di convivenza tra esseri umani. Allieve e allievi esaminano diversi modi di vivere, visioni del mondo e conflitti d'interesse e cercano di avere un proprio punto di vista al riguardo.
Il tema della salute e del benessere viene trattato nel contesto "Biosfera, salute e benessere" della formazione generale. In particolare, il contesto di esperienza è il seguente:
Partecipare ad iniziative di formazione sulla promozione della salute e/o del benessere psicofisico, aquisendo conoscenze e competenze in merito.

La competenza trasversale "Tecnologie e media" racchiude il tema della solitudine digitale e dell'abuso della tecnologia. In particolare, nelle riflessioni ed attività legate al film, la competenza si manifesta nel seguente modo:

Riconoscere i diversi linguaggi mediali con le loro caratteristiche per metterle in relazione ai loro scopi e alle emozioni che suscitano. (Interpretazione)
Giustificare con argomenti fondati la scelta di applicazioni, media e dispositivi considerandone consapevolmente opportunità e rischi. (Autoregolazione)
Giudicare criticamente gli effetti che i media, le tecnologie e i loro contenuti hanno sul loro pensiero e comportamento, per favorire un uso consapevole e responsabile. (Autoregolazione)

Obiettivi didattici

- Allieve e allievi analizzano il fenomeno dell'aumento del senso di solitudine nonostante le crescenti opportunità di collegamenti in rete. (Percepire il mondo)
- Allieve e allievi cercano di trovare collegamenti e confini causali tra il mondo virtuale e il mondo reale. (Aprirsi al mondo)
- Allieve e allievi cercano di creare analogie con la propria vita. (Orientarsi nel mondo)
- Allieve e allievi formulano i propri obiettivi per proteggersi dalla solitudine. (Agire nel mondo)

Obiettivi d'apprendimento

Le allieve e gli allievi sono in grado di ...

- ... riflettere sulle proprie interazioni sociali nel mondo reale e digitale e di valutare opportunità e ostacoli;
- ... utilizzare una situazione specifica per mostrare i punti d'interazione e i confini tra il mondo reale e il mondo virtuale;
- ... stabilire i propri obiettivi e sperimentare linee d'azione per combattere la solitudine.

2.2. UNITÀ DIDATTICA (Durata 2-6 lezioni)

ENTRATA IN MATERIA		
SEQUENZA	**CONTENUTO**	**MATERIALE**
Avvicinamento al tema	**Le proprie sensazioni (5 min.)** **L'insegnante pone le domande seguenti:** 1. Come ti senti oggi? 2. Quale emoji useresti oggi per descriverti? 3. Quale emoji ti rappresenta oggi? Come ti descriverebbe qualcun altro? 4. Quale sensazione vorresti provare oggi? Quale emoji lo descriverebbe al meglio? **Attenzione:** dato che si tratta solo di un avvicinamento al tema, le risposte possono essere date individualmente, come se si facesse un viaggio con la mente (ognuno per sé), così da proteggere la sfera privata.	
Confronto con la domanda chiave	**Titolo del film e domanda chiave (10 min.)** **L'insegnante richiama l'attenzione di allieve e allievi sul titolo del film "The Lonely Orbit" (L'orbita solitaria) e chiede alla classe di tradurre il titolo.** Che differenza c'è tra "stare soli" e "sentirsi soli"? A grande gruppo si chiariscono queste due espressioni. **Domanda chiave:** come gestiamo i due seguenti stati d'animo: "stare soli" e "sentirsi soli"?	Leggere le informazioni di base nel commento didattico

PARTE PRINCIPALE 1/3		
Confronto con la domanda chiave	**Film (10 min.)** **Allieve e allievi guardano il film senza ricevere un compito preciso per lasciar affiorare le emozioni e le riflessioni in modo spontaneo.** **Domande su cui riflettere** • Di cosa parla questo film? • Che impatto ha il film su di voi? • Quali aspetti sono difficili da capire o non sono chiari? • Cosa ha a che fare il film con la solitudine?	Film Beamer

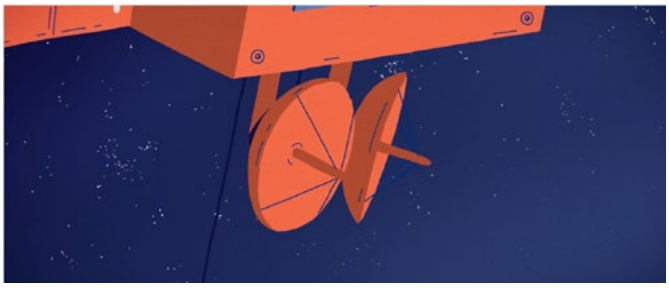
PARTE PRINCIPALE 2/3		
SEQUENZA	**CONTENUTO**	**MATERIALE**
Discutere i contenuti	**Facoltativo: analisi del film (30 min.)** **Allieve e allievi compilano la SdL1** **(scegliere autonomamente il modo di lavorare)** **Consiglio** Per le parole chiave utilizzare solo verbi o solo nomi. Questo facilita la discussione che segue.	SdL1 «Analisi del film» Leggere le informazioni di base nel commento didattico
Acquisizione delle conoscenze e interconnessione	**Facoltativo: sentirsi come un satellite (30 min.)** **Le domande possono essere discusse a grande gruppo o in gruppetti. Quali sono i parallelismi tra il satellite e Dan?** 1. Entrambi fluttuano senza contatto in uno spazio senza confini. 2. Entrambi si accorgono di non essere più in contatto con gli altri. 3. Entrambi guardando le cose da un'altra prospettiva e si rendono conto che tutto è collegato in rete e che essi non ne fanno più parte. 4. In seguito entrambi cercano di stabilire un contatto fisico. **Con la classe, leggere insieme la citazione del produttore del film.** • Think (pensare): ogni allievo/a pensa a quali sono le sue riflessioni al riguardo. L'ideale sarebbe di annotarle separatamente. • Pair (scambiare): insieme allieve e allievi cercano di collegare questa citazione a un'azione quotidiana e di trovare degli esempi. Se non si trovano esempi in relazione con le proprie esperienze, si può rispondere alla domanda anche in termini generali. • Share (condividere): porre le domane in modo impersonale aiuta allieve e allievi a discutere il tema con oggettività. Le risposte possono essere annotate e condivise successivamente in plenaria.	SdL2 "Sentirsi come un satellite"
Sviluppo della visione	**Trovare l'equilibrio (30 min.)** Per prima cosa compilare brevemente la scheda di lavoro per fornire alcuni esempi o indicazioni. Allieve e allievi completano la scheda di lavoro in base al modo di svolgere l'attività scelto dall'insegnante. È importante discutere dei propri obiettivi e principi, poiché questi dovrebbero essere correlati anche ad azioni future. In questo caso conviene riunire gli obiettivi, farvi riferimento in un secondo momento e annotare le scoperte e le riflessioni fatte.	SdL3 "Trovare l'equilibrio"

PARTIE PRINCIPALE 3/3		
SEQUENZA	**CONTENUTO**	**MATERIALE**
Trasferimento	**Iniziare a parlare (20-60 min.)** Questa scheda di lavoro è dedicata all'esplorazione di possibilità che dovrebbero essere realizzabili nella pratica. Gli esempi dovrebbero soprattutto motivare allieve e allievi timidi o toccati da questa problematica a provare nuove possibilità per superare il proprio senso di solitudine. **Consiglio:** formulare le domande nel modo più aperto possibile, per evitare risposte costituite da una sola parola, così da istaurare un dialogo. Nella 5a scheda di lavoro si affronta non solo il COME, ma anche il DOVE. A volte sono le condizioni quadro strutturali a rendere difficile o a facilitare il contatto. Qui l'importante è il trasferimento al mondo delle allieve e degli allievi. **Consiglio:** a seconda dell'atmosfera che regna in classe, ognuno riflette individualmente sull'ultima domanda senza esprimersi al riguardo per proteggere la propria sfera privata.	SdL4 "Iniziare a parlare" SdL5 "Trovare luoghi"

CONCLUSIONE		
Répondre à la question principale	**Riflessioni sulla domanda chiave (5-10 min.)** Riprendere la domanda chiave dell'entrata in materia: come gestiamo i due seguenti stati d'animo: "stare soli" e "sentirsi soli"? Scambio in plenaria. Per le conclusioni, l'insegnante può dare le seguenti indicazioni: • La digitalizzazione è un motivo di solitudine, ma non il motivo principale. • La solitudine non può essere misurata o riconosciuta dall'esterno. • Ognuno deve scoprire autonomamente di cosa ha bisogno per non sentirsi solo. Parlarne aiuta. • Ognuno sperimenta di tanto in tanto la solitudine. Non si è gli unici a provare questa sensazione. • Se ci si accorge che qualcuno si sente o potrebbe sentirsi solo, si può affrontare il tema parlando con la persona in questione, le si può offrire sostegno o si può cercare l'aiuto di un/a professionista.	

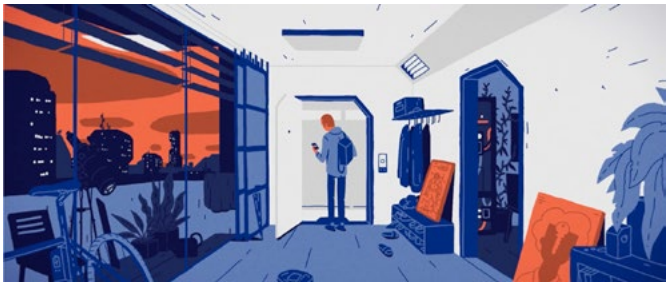
ANALISI DEL FILM

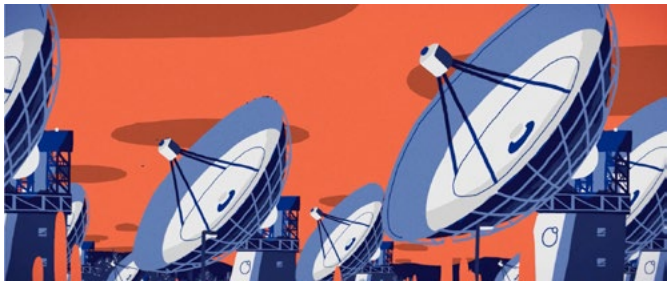
Descrivi le scene con parole tue!



#.....

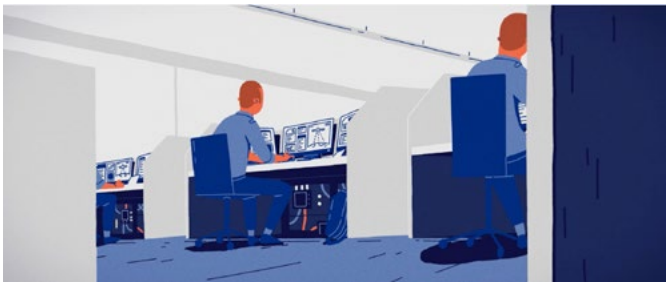
#.....





#.....

#.....



Assegna un titolo a ogni scena.
Descrivile con una parola chiave #.

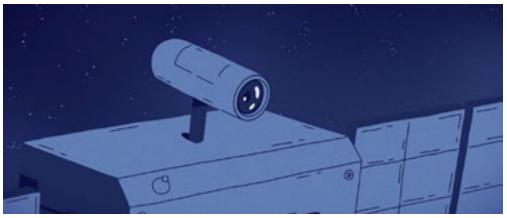
#.....

Nel film, cosa si rappresenta in arancione e cosa in blu?
Annota utilizzando parole chiave!

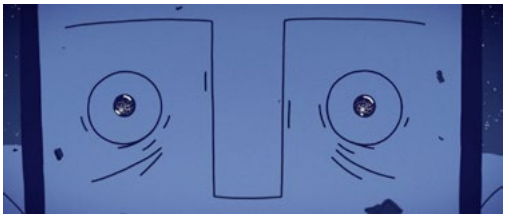
SENTIRSI COME UN SATELLITE

Quali sono i parallelismi tra il satellite e Dan?

SATELLITE :



DAN :



In un'intervista, il produttore ha spiegato come gli è venuta in mente l'idea di questo film e ha raccontato le sue esperienze personali. Egli ha espresso la seguente frase:

«Somehow this made me feel like a satellite; being constantly connected in a virtual sense, but actually separated over huge distances» (In qualche modo questo mi ha fatto sentire come un satellite, costantemente connesso in senso virtuale, ma in realtà separato da enormi distanze.)

THINK Cosa intende dire?

PAIR Anche voi avete già vissuto esperienze simili?

SHARE Discutete le domande che seguono!

In quali situazioni ci si sente talvolta soli?

Cosa si potrebbe fare d'altro invece di trascorre il tempo online?

Cosa manca in un mondo digitale? Cos'è insostituibile?

TROVARE L'EQUILIBRIO

Cosa posso fare insieme agli altri? Scrivi le idee nei campi!

NEL MONDO DIGITALE	NEL MONDO REALE
Giocare online	Fare acquisti

Quali attività ti danno un senso di appartenenza e di connessione?
Contrassegna le attività in questione in verde.

Quali attività rendono felici e sono divertenti?
Contrassegna le attività in questione in rosso.

Per mantenere un sano equilibrio tra il mondo digitale e il mondo reale, è importante annotare principi e obiettivi correlati con il senso di appartenenza e di connessione.

Esempi:

- Mi incontro almeno una volta alla settimana con ...!
- Vorrei conoscere persone nuove. A tale fine, sto cercando un club o un'associazione per potermi mettere in gioco.
- In futuro, quando mi ritroverò in situazioni in cui mi sento male e mi ritiro da tutto e da tutti, cercherò di farmi coraggio e contattare qualcuno da incontrare e con cui fare qualcosa.

Annota tre principi o obiettivi tuoi!

.....

.....

.....

.....

INIZIARE A PARLARE

Cosa stanno facendo le persone nell'immagine? Cosa vedono sui loro schermi? Annota le tue idee e riflessioni!

.....

.....

.....

Dall'esterno, le persone nell'immagine sembrano occupate. Ma ci sono diversi motivi per cui si prende subito in mano il cellulare per far passare il tempo d'attesa.

Quali potrebbero essere i motivi? Discutete tra di voi e annotate parole chiave!

.....

.....

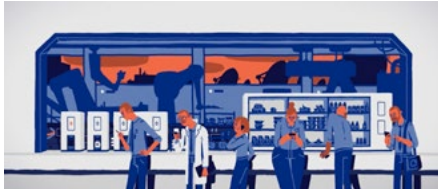
.....

.....

Come si fa a conversare gli uni con gli altri? Con quali frasi o domande si potrebbe iniziare? Riempi le nuvolette in base alla situazione presentata qui sopra. Alcune domande funzionano meglio di altre nella pratica? Prova!

TROVARE LUOGHI

In quali scene è più facile/difficile entrare in contatto con gli altri?
Parlate insieme delle vostre riflessioni. Tutti la vedono allo stesso modo?



Nel vostro ambiente dove è più facile/difficile entrare in contatto con gli altri? Disegnate le scene dei dintorni in cui vivete e indicate il nome del luogo in questione.

Prendi nota del luogo in cui la prossima volta cercherai di interagire con qualcuno.

éducation21

Impressum

Stimoli per l'insegnamento – Suggerimenti didattici per il film «The Lonely Orbit»
Autrice: Angela Thomasius
Editing: Martin Seewer
Traduzione: Annie Schirrmeister
Adattamento in italiano: Soraya Romanski
Test sul campo: Mikhail, Marie, Vova, Mailo, 3° ciclo Obvaldo e Ticino
Concetto grafico: GRAFIKREICH AG
Copyright: éducation21, Berna 2023

Informazioni: éducation21, Monbijoustr. 31, 3011 Berna, Tel. 031 321 00 22
éducation21 La Fondazione éducation21 coordina e promuove l'educazione allo sviluppo sostenibile (ESS) in Svizzera. Su mandato della Conferenza dei direttori cantonali dell'educazione, della Confederazione e delle istituzioni private, funge da centro di competenza nazionale per la scuola dell'obbligo e secondaria II.

www.education21.ch
Facebook: @education21ch
LinkedIn: @éducation21
Twitter: @education21ch
#éducation21 #é21