



Comune di  
Milano

---



# Report plenaria CdMRR 3

Municipio 3 - Sala Consigliare

23.04.2024

---

## Adulti Presenti

ABCittà | Valentina Milazzo, Federica Antonioli, Irene Turcato

Municipio | Patrizia Tancredi

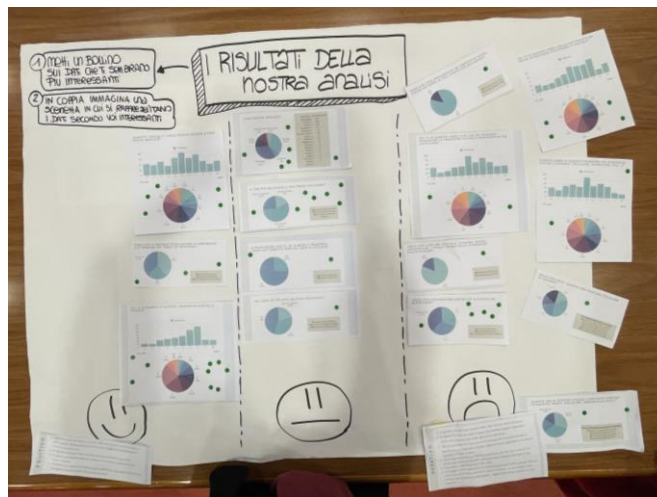
Scuole | Insegnanti accompagnatori delle scuole (ad esclusione della scuola Buzzati che è assente)

## Consiglieri Presenti

Nome	Cognome
Lorenzo	Perissinotto
Claudia	Parlato
Alice	Bedocchi
Antonio	Mercati
Ida	Gazzola
Delia	Ambrosi Mariano
Adele	Atzeni
Leonardo	Baldwin
Anna	Benvenuti
Edoardo	Galbusera
Ilian	Tartari Arruabarrena
Marta	Tonin
Sami	Veneroni
Zoe	Melchiori
Tobia	Silvestri
Alberto	Zilocchi
Agnese	Gioia
Martino	Di Lernia
Giorgia	Formenti
Riccardo	Ferraguti
Miguel	De Sant'Anna
Francesca	Lorenzini
Mattia	Bove
Eric	Penzo
Diana	Cilimbini

## 01 \_ ATTIVITA' DI BENVENUTO

Al loro arrivo i consiglieri e le consigliere sono invitati ad osservare i tre cartelloni presenti nella sala municipale, che riassumono gli aspetti negativi, positivi e neutri con i rispetti dati emersi dalla loro indagine. Verrà chiesto a loro di mettere un bollino sulle informazioni che reputano più interessanti e che vorrebbero condividere con le persone che conoscono. In coppia provano ad immaginare una scena in cui i dati più interessanti si trasformano in un dialogo tra due persone. I consiglieri, rispetto ai risultati della loro indagine, hanno espresso il loro interesse come segue:



Risultato indagine	Interesse espresso in numeri di Bollini
Da 1 a 10 quanto ti aiutato i dispositivi digitali a scuola?	5
Pensi che il digitale possa aiutare le minoranze e le persone più timide ad integrarsi?	3
Da 1 a 10 quanto ti aiutato i dispositivi digitali a scuola?	9
Quali social utilizzi?	6
A che età hai avuto il tuo primo cellulare?	5
A prescindere che tu usi o meno il telefono, credi sia corretto dare dei limiti di utilizzo?	2
Hai limiti di utilizzo (blocco telefono)?	1
Pensi che l'uso prolungato dei dispositivi possa creare dei danni al tuo corpo e/o alla mente?	1
Da 1 A 10 quanto credi che i social possano aumentare la pressione sociale e diminuire la tua autostima?	2
Credi che l'uso del digitale (youtube, social, videogiochi..) Possa creare delle dipendenze psicologiche?	1

Credi che l'educazione che ricevi a scuola sia sufficiente?	6
Da 1 a 10 quanto credi che la tua privacy sia messa in pericolo utilizzando il digitale?	4
Quanto credi di essere dipendente dai dispositivi digitali (console, cellulare, computer, ecc..)?	2
Nello specifico, quante ore passi sul cellulare al giorno?	1

## 02\_DIFFUSIONE DELL'INDAGINE ATTRAVERSO UN VIDEO

La facilitatrice spiega che, durante queste plenaria, si lavorerà come in una casa di produzione cinematografica allo scopo di realizzare un video per diffondere l'indagine svolta. Si parte da quello che "i registri" hanno pensato nella scorsa plenaria per creare uno script, ovvero una sceneggiatura, che sarà poi inviata al CAG del municipio 9, dove esiste un laboratorio di produzione audiovisiva, che si occuperà della produzione e post-produzione del video.

Dopo aver visto insieme il [video della scorsa plenaria a Palazzo Marino](#), la facilitatrice riprende il lavoro svolto dai registi mostrando i tre cartelloni che raccontano le tre scene su cui le consigliere e i consiglieri lavoreranno:

- scena 1 | focus su uno/più aspetti negativi del digitale sulla vita di un/a protagonista
- scena 2 | due persone dialogano sull'uso del digitale utilizzando i dati emersi
- scena 3 | buoni consigli sul digitale (+ ringraziamento a chi ha partecipato all'indagine)

### 02.1\_CREAZIONE DELLO SCRIPT DEL VIDEO

Il CMRR viene diviso in 3 gruppi, ciascuno dei quali sarà responsabile di una singola scena che dovrà durare massimo 50 secondi. I gruppi prendono il cartellone corrispondente alla propria scena e iniziano a confrontarsi e definire i dettagli della propria scena (es. caratteristiche fisiche dei personaggi, quante e quali inquadrature, espressioni dei personaggi, suoni e musica). Una volta condivisa l'idea generale, in ogni singolo gruppo vengono definiti:

- Scrittori delle battute --> scrivono e testano il tempo delle battute
- Descrittori della scena --> descrivono dettagliatamente come saranno le inquadrature
- Disegnatore --> disegna tutte le inquadrature



Ogni gruppo, dopo un'ora di tempo passata a produrre i materiali richiesti per definire la scena, ha tempo 5 minuti per provarla e controllare se sia efficace rispetto ai requisiti espressi.



### **03\_CONDIVISIONE DEL LAVORO DEI 3 GRUPPI**

Riuniti in plenaria, Consigliere e Consiglieri condividono il proprio lavoro in modo tale da risolvere eventuali congruenze nelle scene e fare una scelta collettiva per creare uno script uniforme e comprensibile.



Durante il confronto, l'omogeneità caratterizza i risultati dei vari lavori di gruppo, salvo per quanto riguarda i nomi e il genere dei protagonisti. Si concorda che il ruolo principale sarà interpretato da Diana, mentre il ruolo secondario sarà affidato a un ragazzo di nome Martino.

#### 04\_SCRIPT PER IL VIDEO

Di seguito lo script risultante dal contributo dei consiglieri e delle consigliere, integrato con alcuni dati provenienti dall'indagine:

##### SCENA 1

Diana viene inquadrata da dietro, mentre sta per uscire da casa per andare verso la scuola. Diana esce da scuola e viene inquadrato il telefono dove appare il messaggio del suo migliore amico. Si vede che lo ignora (swip per farlo scomparire) perché preferisce continuare a giocare. L'inquadratura riprende solo le sue mani e il cellulare in orizzontale con il messaggio che appare in sovrapposizione e viene da lei ignorato.

Contemporaneamente una voce fuori campo dice: *Diana ha 12 anni e non riesce a staccarsi dal suo amato cellulare. neanche per rispondere ai messaggi degli amici; Diana li ignora perché non riesce a staccarsi da giochi e social.*

Appena arrivata a casa, si ritrova davanti ai suoi genitori. Durante il pranzo litiga con i genitori che le sequestrano il cellulare.

Contemporaneamente una voce fuori campo dice: *Anche quando arriva a tavola continua a giocare e i genitori, non trovando alcun modo per comunicare con lei, si arrabbiano e non capiscono come sia possibile vivere in questo modo.*

Mamma di D : ciao diana, com'è andata a scuola?

Diana: non mi rompete, sto giocando

Papa di D: dai, molla il telefono

Papa di D: basta, sei una maleducata! non te lo ridaremo più per una settimana

Diana: vi odio!!

Diana si arrabbia e va in camera sua sbattendo la porta dietro di sé. È molto in ansia e non sa come gestire questa situazione. Ha solo un pensiero: recuperare il suo telefono. È un pensiero ossessivo che la preoccupa e la fa piangere. Piange e il volto è preoccupato.

Diana: Devo riaverlo. Non possono farmi questo, lì dentro c'è tutta la mia vita... e il telefono è mio!

Mentre sta camminando avanti e indietro nella stanza inizia a rendersi conto che forse ha una dipendenza dal cellulare..

Diana: forse sono veramente dipendente... ma anche i miei amici lo sono, quindi è normale!!

## **SCENA 2**

Alcuni giorni dopo, Diana passeggia in un parco e si ferma su una panchina toccandosi la testa con espressione dolorante.

Diana sussurra: basta! non ne posso più, mi fa male la testa!

Un ragazzo, Claudio, passa di lì e nota questa scena. Preoccupato si avvicina a lei. La telecamera inquadra entrambi.

Claudio: cosa succede?

Diana risponde diffidente: Niente

Claudio: Sicura?

Diana: ehm...ho un fortissimo mal di testa. Mi dicono tutti che sono dipendente dal cellulare. Sinceramente sono stufo di sentirmelo dire. A me sembra di utilizzarlo quanto i miei amici ma a quanto pare, secondo loro, non è così. Anche i miei genitori continuano a rimproverarmi ma io lo uso solo quando mi serve.

Claudio: capisco che sia triste sentirsi così. Quante ore passi sul cellulare in una giornata?

La telecamera riprende Diana di spalle e Claudio di fronte.

Diana: non lo so, forse tra le 4 e le 6 ore.

Claudio: Sai che solo 2 ragazzi su 10 dichiarano di essere dipendenti ma la metà di loro passa più di 2 ore al giorno con il cellulare. Quindi è difficile capire se quello che facciamo ci può far star male se le persone attorno a noi fanno la stessa

cosa. Sai...tanti miei amici sono dipendenti, molti giocano più di tre ore al giorno con la console oppure stanno davanti a netflix per interi pomeriggi e notti.

Diana: Hai ragione, ho un po' paura.

Primo piano su Claudio

Claudio: Non voglio farti paura, il digitale è anche molto utile. Ci aiuta a coltivare le nostre amicizie, a studiare in modo più accessibile e divertente ma anche fare ricerche su cose che non sappiamo. Forse la tua paura è semplicemente mancanza di informazione. Non mi stupisce che solo 3 ragazzi su 10 siano soddisfatti dell'educazione digitale che fanno a scuola e che molti siano confusi sui rischi sulla privacy a cui ci esponiamo quando usiamo il digitale. Se tu pensi che 2 ragazzi su 10 ricevono il telefono prima dei 10 anni, capisci che è molto importante l'educazione che facciamo per utilizzarlo al meglio.

### **SCENA 3**

La telecamera si sposta e inquadra entrambi a mezzo busto

Diana: sai un sacco di cose. Sei stato invitato qui dai miei?

Diana ride timidamente ma inizia a sentirsi più a suo agio. Claudio ride a sua volta.

Diana: oppure, dato che sai così tante cose, sai anche come togliere l'impostazione del tempo di utilizzo?

Claudio: Non so come si faccia, ma la maggior parte dei ragazzi crede che sia corretto utilizzarlo e darsi un limite. Tu cosa ne pensi?

Diana: penso che tu sai troppe cose.

Claudio: Beh io sono un consigliere del Consiglio Municipale dei ragazzi e delle ragazze.

Claudio tira fuori il cellulare, su cui la telecamera si concentra. Sullo schermo del cellulare appare il padlet del CMRR3 dove sono raccolte tutte le info ([questo link padlet](#))

Diana: Non so cosa sia.

Primo piano su Diana che lo guarda curiosa.

Claudio: Sono un gruppo di ragazzi e ragazze, tra gli 8 e i 12 anni, eletti dai propri compagni di classe e che rimangono in carica 2 anni. Ogni anno, essendo un organo del Municipio, decidono insieme agli altri organi del Municipio di cosa occuparsi. Quest'anno ci siamo occupati del digitale e abbiamo voluto indagare il punto di vista di ragazzi e ragazze sull'uso che fanno del digitale, intervistando più di 500 ragazzi e ragazze tra i 6 e i 18 anni. Ora stiamo pensando a come diffondere queste informazioni in modo che siano utili a tutti.

Diana: Che figo! Credi che tutti questi dati possono aiutarmi?



Claudio: Ehm...ti direi di parlarne con un adulto. Se non ti va di farlo con i tuoi genitori, magari puoi chiedere a un'altra persona con cui ti senti a tuo agio. Però in generale vedere i dati che abbiamo raccolto può esserti utile per ragionare sulla situazione. Insomma...**o impariamo a controllare il digitale o sarà lui a controllarci.**

Claudio si rivolge alla telecamera

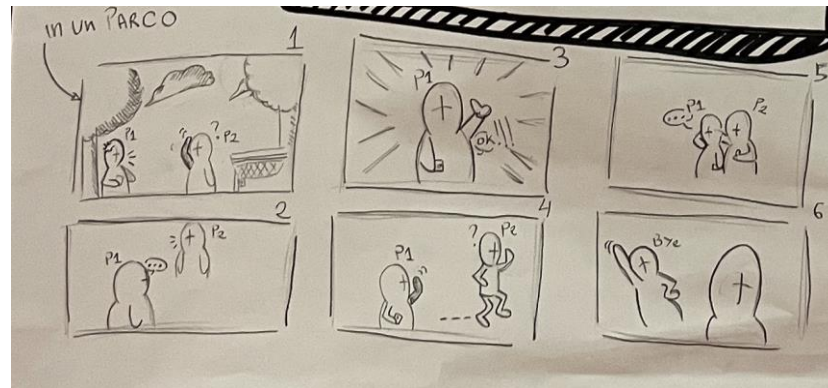
Claudio: se anche tu vuoi essere più consapevole, sapere cosa ne pensano i tuoi coetanei clicca su questo link.

## ALLEGATO - STORYBOARD FATTO DAI BAMBINI

### SCENA 1



### SCENA 2



### SCENA 3



## 05\_Next Step

La facilitatrice comunica che nella prossima plenaria, i consiglieri e le consigliere si occuperanno di organizzare la commissione congiunta, fissata per il 27 maggio alle 18:00, con l'obiettivo di presentare le attività svolte durante l'anno e i relativi risultati. Lo script, i risultati dell'indagine qualitativa impaginati e il video saranno caricati sul [padlet del CMRR](#) non appena saranno disponibili.

## **CONTATTI**

### **Facilitatrice ABCittà**

Federica Darinka Antonioli

+39 3208819633

[federica.antonioli@abcitta.org](mailto:federica.antonioli@abcitta.org)