



# Emotion<sup>3.0</sup>



# Emotion<sup>3.0</sup>

## Descrizione e scopo

**Emotion 3.0** è un gioco di ruolo a tema social network, creato per svolgere educazione digitale con i ragazzi.

In particolare, quest'attività si focalizza sul vissuto emotivo degli utenti durante l'utilizzo della tecnologia, al fine di renderli maggiormente consapevoli e di prepararli ad adottare strategie di gestione emotiva.

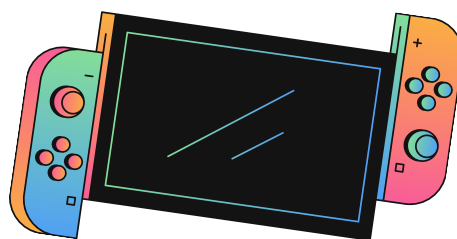
Al fine di raggiungere tale scopo, il gioco utilizza un linguaggio ben noto agli adolescenti: quello delle emote. Questo consente una facilitazione di accesso e associazione tra emozioni dei partecipanti e condivisione con il gruppo.

# Emotion<sup>3.0</sup>

## Regolamento - Materiali

Per poter giocare a Emotion 3.0, servono i seguenti materiali o le seguenti condizioni:

- **Una finta bacheca:** qualcosa di fisico a cui appendere i cartellini.
- **Le carte da gioco:** divise tra carte tecnologia e carte emote.
- **Del nastro adesivo:** in modo da poter attaccare e staccare le carte.
- **Un gruppo** di almeno 3 persone.



# Emotion<sup>3.0</sup>

## Regolamento - Organizzazione

Le carte emote vanno stampate (anche più copie) e sparse in uno spazio accessibile al gruppo.

Dopodiché, si selezionano delle tecnologie e si appendono alla bacheca.

Poi, si chiede ai ragazzi di selezionare una emote che provano durante l'uso di una delle tecnologie e di attaccarla sotto la carta che la raffigura (si può procedere una tecnologia alla volta o tutte insieme e i ragazzi possono appendere più emote).

Terminate le affissioni, si sondano con i partecipanti le associazioni tecnologia-emozione, chiedendo casi specifici, esempi, e vissuti anche degli altri.

Infine, si confrontano i ragazzi su possibili strategie di gestione emotiva legate all'uso tecnologico.

# Emotion<sup>3.0</sup>

## Conclusione

Visto lo scopo del gioco, è fondamentale porre l'accento sul vissuto emotivo di tutti, modulando adeguatamente il gruppo e consentendo ad ogni partecipante di intervenire.

L'attività può durare dai 30 ai 60 minuti. È molto importante evidenziare alla fine della stessa gli scopi preposti e le strategie di gestione emotiva individuate.



# Emotion<sup>3.0</sup>

## Esempio - Come giocare?

- Stampare le carte tecnologia e le carte emote, possibilmente su un cartoncino (per renderle più maneggevoli);
- Spargere le carte per terra al centro del gruppo;
- Appendere le tecnologie d'interesse alla bacheca;
- Chiedere ai ragazzi "Ora voglio che mi diciate come vi sentite quando usate questa (o una di queste) tecnologie. Per farlo, non voglio che parliate, ma voglio che scegliete delle emote e le appendete sotto l'immagine che la raffigura".
- Terminata l'affissione, partire dalla prima tecnologia e chiedere "qui vedo un'emote arrabbiata, ho capito bene? Chi l'ha affissa? Come mai? Cosa ti succede quando usi questa tecnologia?"

# Emotion<sup>3.0</sup>

## A cosa fare attenzione

Chiedere sempre ai ragazzi cosa intendono apponendo un'emote sotto una tecnologia.

Anche l'emote più banale può essere interpretata diversamente, dunque non si può dare per scontato che la nostra interpretazione sia condivisa dai ragazzi, per tanto, domandando, è possibile accedere alle interpretazioni soggettive altrui.



# Emotion<sup>3.0</sup>

## Partita Esempio

Tecnologie scelte



Emozioni riportate dai ragazzi

