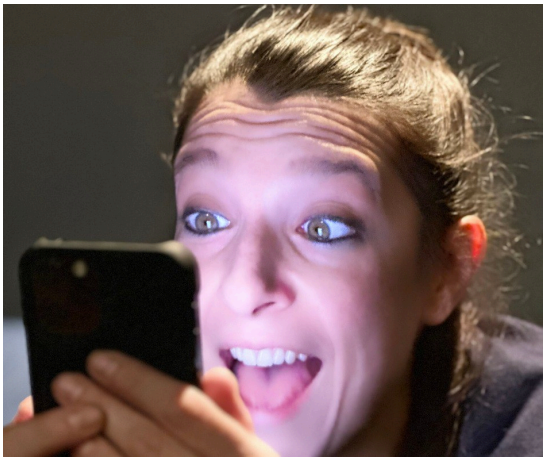
# Follow me



## Scheda didattica

da un'idea di Alessia Raimondi
regia Andrea Lupo
Con Alessia Raimondi
una produzione Teatro delle Temperie

*età consigliata*: dai 10 anni

***Temi principali: riconoscimento sociale, rapporti reali e virtuali, insicurezza, isolamento sociale, omologazione, pre-adolescenza***

*lo spettacolo:*
Uno spettacolo divertente ma allo stesso tempo forte ed emozionante proprio come l'adolescenza. Nina è cresciuta; ha 13 anni ormai. Ha cambiato scuola, compagni, abitudini. Non è facile crescere e non sempre si è pronti ad affrontare i cambiamenti. Nina è un po' in difficoltà e pare trovare conforto alla solitudine ed allo spaesamento nei soliti social, facendosi progressivamente sempre più risucchiare in un mondo certamente divertente, ma a volte anche molto molto pericoloso.
Uno spettacolo tout public che indaga il rapporto delle nuove generazioni con i social e la tecnologia rivolto principalmente al target 10-14 anni. Siamo rimasti molto colpiti da alcuni fatti di cronaca legati al suicidio di bambini e ragazzi a causa di "challenge" sui social. C'è un processo che parte dall'insicurezza, attraversa l'isolamento (più o meno volontario), la mancanza di autostima, la paura del fallimento e del giudizio degli altri; fino ad arrivare all'apatia, alla perdita della percezione della realtà e all'assorbimento passivo di stimoli inappropriati, dannosi e talvolta fatali. Ogni giorno il web rende legittimo ciò che non dovrebbe esserlo e insieme alle sue grandi potenzialità diventa un perfetto habitat per una generazione che sempre più lo sceglie come luogo eletto per lo sviluppo dei propri rapporti sociali, in maniera pericolosamente esclusiva.

*Tecnica*: teatro d'attore

*ambito disciplinare:*
non è un fenomeno nuovo, soprattutto in adolescenza, quello di volere dimostrare a se stessi e agli altri di essere coraggiosi in situazioni pericolose, di misurarsi con i propri "limiti". Con la diffusione dei social media, la natura di queste sfide è caratterizzata da nuove dinamiche.
Le challenge sono delle sfide, nate in rete, che si diffondono in pochissimo tempo a macchia d'olio. Ogni giorno vengono create e diffuse sfide diverse, che diventano virali e di tendenza: alcune sono divertenti e creative, altre hanno scopo benefico ma ci sono anche sfide estreme che possono nuocere alla salute. Bambini e adolescenti non sempre percepiscono i potenziali pericoli che possono nascondersi dietro ad alcune di queste sfide perché tutto viene scambiato per un gioco. Un altro aspetto da considerare è che, soprattutto nella fase adolescenziale, in cui il gruppo assume un ruolo fondamentale, i ragazzi possono essere spinti a partecipare per non sentirsi diversi e per ricevere approvazione, non solo dal gruppo ristretto dei propri amici, ma soprattutto dal mondo virtuale, dove i consensi e i "mi piace" contano in modo esponenziale. La rete è solo il mezzo di diffusione: i social, le serie tv, i programmi non sono la causa, come erroneamente a volte si tende a pensare. Il problema è legato al fatto che, troppo spesso, vengono sottovalutati gli effetti sulla psiche e sui comportamenti dei ragazzi.
Per prevenire questi comportamenti rischiosi, gli adulti di riferimento, i genitori e la scuola, per prima cosa devono essere consapevoli dell'esistenza di questi fenomeni, conoscerne il funzionamento, monitorare i contenuti che bambini e ragazzi guardano quotidianamente in modo tale da educarli e aiutarli a interiorizzare gradualmente il concetto di rischio, per evitare che siano eccessivamente influenzabili e che superino il "limite del limite".

*obiettivi:*
- stimolare i ragazzi a prendere coscienza di potenzialità e pericoli dei social
- valorizzare un corretto uso del web
- Favorire la maturazione personale e sociale
- favorire la possibilità di un confronto aperto e sincero sui temi dell'insicurezza e dell'accettazione - aumentare la percezione del grado di responsabilità
- Stimolare il pensiero critico