

GUIDA PER CHI CONDUCE

Chi scrive?

Una lite con un'amica, prima in chat e poi dal vivo. In chat un'IA suggerisce cosa scrivere; a scuola, faccia a faccia, quell'aiuto non c'è più.

Per chi	Ragazzi dai 14 ai 19 anni, in classe o in gruppi educativi. Anche per formazioni con educatori e docenti.
Durata	Circa 20 minuti di gioco, più 30-40 minuti di confronto.
Serve	Un computer con proiettore, oppure un telefono o un tablet per ciascuno. Qualche foglietto e una penna.
Costo	Gratuito.
Dati	Il gioco non salva e non invia nulla. Tutto si cancella quando si chiude la pagina.

Di cosa si tratta

Tutto comincia con uno sticker: qualcuno ha messo una foto buffa di Marta nel gruppo della classe, e tutti ridono. Chi gioca è quello che l'ha messo. Marta scrive in privato: «Bello lo sticker su di me... Grazie eh.»

Nella prima parte, in chat, a ogni passaggio si può scegliere una risposta già pronta, scriverne una propria oppure chiedere all'IA, che propone messaggi ben scritti, gentili, sempre disponibili. Nella seconda parte il giorno dopo si è a scuola: prima da soli con Marta in corridoio, poi davanti alla classe. Qui non ci sono risposte già scritte e l'IA non c'è più. Si scrive quello che si direbbe davvero, con un po' di tempo ma non all'infinito.

L'attività non insegna "come si chiede scusa". Fa sperimentare la differenza tra trovare le parole giuste e trovare le proprie parole, e lascia al gruppo il compito di parlarne.

Obiettivi

- Riconoscere quanto e quando deleghiamo le relazioni a uno strumento.
- Stare nell'incertezza: il messaggio visualizzato senza risposta, il silenzio dell'altro.
- Allenare la capacità di parlare con parole proprie, anche sotto pressione.
- Sperimentare il valore del confronto con il gruppo rispetto alla risposta "giusta" suggerita da fuori.

Come funziona

- 1. Prima di iniziare.** Quattro domande rapide: se si è mai chiesto a un'IA come rispondere a qualcuno, cosa si fa davanti a un "visualizzato", a chi si chiede aiuto in una lite, quanto ci si sente capaci di affrontarla (da 1 a 5).
- 2. In chat.** Cinque momenti con Marta e con il gruppo della classe: lo sticker, il visualizzato senza risposta, il «perché l'hai fatto?», il gruppo che continua a ridere, le ultime parole di Marta. A ogni passaggio: risposta pronta, risposta propria o suggerimento dell'IA.
- 3. Dal vivo, da soli con Marta.** Tre scambi nel corridoio. Si può dirlo (scrivendo) o restare in silenzio. Il tasto "Chiedi all'IA" c'è ancora, ma è barrato.
- 4. Dal vivo, davanti alla classe.** Un compagno rilancia la presa in giro: «ho fatto la versione due dello sticker». Rispondere o restare in silenzio?
- 5. Com'è andata.** Altre quattro domande, poi un riepilogo personale (quante volte si è aperto l'IA, se si è preso posizione nel gruppo, se dal vivo sono arrivate parole proprie, come è cambiata la scala da 1 a 5) e le domande per il confronto.



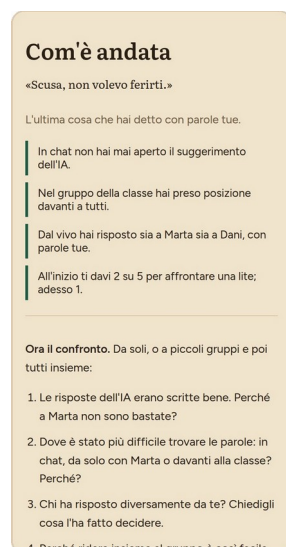
Il gruppo della classe: lo sticker su Marta e le risate.



In chat l'IA propone una risposta ben scritta. Inviarla o scrivere da sé?



Il giorno dopo, in corridoio: niente risposte pronte, l'IA è barrata.



Il riepilogo personale e le domande per il confronto.

Istruzioni passo passo

Prima

- Gioca l'attività da solo, dall'inizio alla fine. Conoscere la storia ti permette di stare attento al gruppo invece che allo schermo.
- Scegli la modalità: **proiettata** (si gioca una partita sola, decidendo insieme) oppure **ognuno dal proprio telefono**.

- Se la proietti, prepara i foglietti: uno per persona per ogni scambio dal vivo (circa cinque a testa).
- Presenta l'attività in poche parole, senza anticipare il tema dell'IA: «Vivrete una lite con un'amica, prima in chat e poi a scuola. Non ci sono risposte giuste o sbagliate: scegliete quello che fareste davvero.»

Durante

- **Proiettata:** a ogni scelta della chat il gruppo discute e decide; tu dai voce alla decisione e la inserisci. Nella parte dal vivo ognuno scrive la propria risposta su un foglietto anonimo; tu ne scegli una da scrivere nel gioco, oppure scegli il silenzio se la maggioranza lo preferisce. Raccogli tutti i foglietti.
- **Ognuno dal proprio telefono:** si gioca in silenzio, senza confrontarsi. Chi finisce prima resta sulla schermata finale e rilegge il proprio riepilogo.
- Non commentare le scelte e non rispondere a domande come «ma cosa devo fare?». Al massimo: «quello che faresti tu».
- Osserva: chi apre l'IA, chi esita, chi scrive e cancella, chi sceglie il silenzio.

Dopo: il confronto (30-40 minuti)

- Parti dalle impressioni: «Com'è stato? Dove vi siete sentiti più a disagio?»
- Se l'avete giocata proiettata, leggi ad alta voce alcuni foglietti, senza dire di chi sono.
- Usa le domande qui sotto, prima a piccoli gruppi e poi tutti insieme.
- Chiudi con la frase finale del gioco (sotto), magari lasciandola senza commento.

Domande per il confronto

1. Le risposte dell'IA erano scritte bene. Perché a Marta non sono bastate?
2. Dove è stato più difficile trovare le parole: in chat, da soli con Marta o davanti alla classe? Perché?
3. Chi ha risposto diversamente da te? Chiedigli cosa l'ha fatto decidere.
4. Perché ridere insieme al gruppo è così facile, anche quando non lo pensiamo davvero?
5. Se foste stati nel corridoio insieme, cosa avreste detto a Marta? Scrivetelo in gruppo.

La frase con cui si chiude il gioco

«Una frase ben scritta si trova sempre. Quello che non si trova da nessuna parte è qualcuno che conosce Marta, che ha già vissuto una lite così, o che ti sta accanto mentre trovi il coraggio di parlare.»



Consigli per la conduzione

- **Non demonizzare l'IA.** Il punto non è che usarla sia sbagliato, ma accorgersi di cosa succede quando le parole non sono nostre. Chi l'ha usata spesso non va messo in imbarazzo.
- **Valorizza il silenzio come scelta da capire**, non da giudicare: a volte è paura, a volte rispetto, a volte non sapere cosa dire.
- **Cerca le differenze, non la risposta giusta.** Le scelte diverse dentro il gruppo sono il materiale più prezioso del confronto.
- **Collega alla vita reale senza forzare.** Chiedi se capita, non a chi è capitato. Nessuno deve raccontare episodi personali se non vuole.
- **Rileggi la scala da 1 a 5.** Se in molti si sono sentiti meno capaci alla fine, è un buon punto di partenza: affrontare una lite dal vivo è difficile per tutti.
- **Con educatori e docenti**, giocatela in prima persona e poi chiedetevi come i ragazzi che seguite vivono i conflitti online, e come accompagnarli.

Qualche attenzione

- L'attività tocca temi come l'esclusione e la presa in giro. Se nel gruppo c'è una situazione reale di questo tipo, valuta prima con i docenti o con l'équipe se e come proporla.
- Non è uno strumento clinico né di valutazione dei singoli: serve ad aprire una riflessione di gruppo.
- Nel confronto nessuno deve sentirsi obbligato a leggere ad alta voce le proprie risposte.
- Se durante o dopo emerge una situazione personale delicata, riprendila a parte, con calma e con le figure di riferimento.

Dati e privacy

Il gioco non chiede nomi né email e non salva nulla: le risposte restano sul dispositivo solo finché la pagina è aperta. Il riepilogo finale è visibile solo a chi ha giocato.

Dove trovarla



lorenzopollo.it/attivita-gratuite/chi-scrive

Inquadra il codice con la fotocamera del telefono per aprire la pagina dell'attività. Puoi usarla gratuitamente con i tuoi ragazzi, in classe, in équipe o nel tuo servizio, citando la fonte.

Mi farebbe piacere sapere com'è andata: scrivimi a **Lorenzo@LorenzoPollo.it**.