

Arcidiocesi di Milano - Servizio per la Catechesi

## LA CATECHESI IN UN MONDO DIGITALE

*Suggerimenti*

### Suggerimenti pratici

Alcuni piccoli accorgimenti, anche tecnici, possono aiutare a realizzare l'incontro in remoto con maggior efficacia.

- Il gruppo deve essere piccolo, al massimo composto da 12/13 ragazzi.
- È buona cosa chiedere a ciascuno di tenere la videocamera sempre accesa, in modo da potersi vedere tutti insieme, nei limiti consentiti dagli strumenti a disposizione di ciascuno (è più facile attuare questo suggerimento se si utilizza lo schermo di un PC, meno agevole con *tablet* o *smartphone*).
- Si utilizza la visualizzazione sullo schermo tramite griglia, che permette di vedere tutti i ragazzi.
- Si invitano tutti a tenere i microfoni sempre spenti, tranne quando viene data la parola a qualcuno.
- È buona cosa, inoltre, cominciare l'incontro salutando i bambini uno alla volta e chiamandoli per nome, sottolineando la bellezza di potersi ritrovare, sia pure a distanza, così come è importante chiamarli per nome ogni volta che li si coinvolge o gli si dà la parola.
- Là dove è possibile, è meglio non condurre ogni appuntamento da soli ma in due, per meglio guidare e coordinare i diversi momenti e passaggi dell'incontro e, soprattutto, avere maggiore attenzione a tutti i ragazzi.
- È opportuno avere attenzione a diversificare le modalità dell'incontro secondo l'età dei ragazzi. Per esempio, per i ragazzi del primo e secondo anno in genere non è efficace un loro coinvolgimento diretto con la *chat*.
- È possibile anche in remoto proporre attività pratiche, valorizzando la dimensione della manualità dei ragazzi. Ciò però richiede una certa preparazione: anzitutto è bene predisporre un *tutorial* di pochi minuti, preparato in anticipo dalle catechiste (magari col proprio cellulare), che mostri cosa fare con l'aiuto dello schermo e quello di mamma/papà/nonna/nonno/fratello più grande; inoltre è necessario far predisporre in anticipo (avendo avvisato i genitori) il materiale necessario.

#### Alcuni esempi di adattamento del progetto "Con Te!" ad una catechesi *on line*

##### **Progettare**

Esempio di progettazione integrata: incontri da remoto, celebrazione in presenza e attività familiare.

Riferimento: Con Te! Discepoli, Tappa 1, Tempo 5 e 6.

Durante un incontro *on line* i ragazzi hanno letto con il metodo della "Lettura dialogata della Scrittura" l'episodio di Zaccheo (Tempo 5). Successivamente, a ciascuna famiglia sono state inviate via mail le indicazioni per la costruzione di un segnalibro a forma di porta, da porre nel proprio libro dei Vangeli (Tempo 6). Esso riprende in modo plastico la parola di Gesù: "Oggi devo fermarmi a casa tua". Quando si legge un brano del Vangelo il ragazzo apre la porta e lascia entrare Gesù nella propria casa attraverso le parole della Scrittura. La domenica successiva, durante la Messa, i ragazzi hanno vissuto, insieme ai propri genitori, la consegna del Vangelo. L'incontro successivo di catechesi si è svolto in casa con la rilettura in famiglia dell'episodio di Zaccheo. I ragazzi hanno potuto così raccontare quanto scoperto nel cammino del gruppo e gli adulti hanno condiviso le proprie riflessioni o semplicemente la frase che più li ha colpiti.

##### **Attuare un incontro *on line***

Il progetto "Con Te!" adotta già la modalità della ricerca e della scoperta per incuriosire i ragazzi e per disporli ad una sincera accoglienza dell'annuncio che si propone loro. Ciò avviene attivando i ragazzi con una provocazione iniziale che permetta poi di vivere un'esperienza.

Le attività che si prestano bene come provocazione iniziale, su cui poi lavorare e discutere con i ragazzi, sono:

- le immagini del sussidio, soprattutto quelle che aprono la Tappa e illustrano il testo biblico di riferimento: la ricchezza di particolari e l'intensità dell'immagine si prestano bene per dialogare con i ragazzi e per raccogliere alcuni elementi che poi diventeranno più chiari nell'incontro di catechesi, in particolare leggendo il testo biblico.
- Anche le immagini artistiche possono diventare spunto di riflessione e di avvio all'accostamento ad un brano biblico. Ad esempio nel percorso si propongono diverse opere d'arte:
  - o Con Te! Figli: la Tempesta sedata di Rembrandt, la Trasfigurazione di Rupnik,
  - o Con Te! Discepoli: la Guarigione del cieco di Duccio di Buoninsegna, il Buon ladrone del Beato Angelico o diversi tipi di crocifissioni proposti in Tappa 4.
  - o Con Te! Amici: il Padre misericordioso di Rembrandt, il Ritorno del figlio prodigo del Guercino, l'Ultima cena di Leonardo, la Cena di Emmaus di Caravaggio.
  - o Con Te! Cristiani: il Buon samaritano di Van Gogh.
- I video brevi sono sempre efficaci per catturare l'attenzione e aprire il dialogo. Alcune narrazioni o audio racconti sono stati trasformati anche in video:
  - o la chiamata di Pietro ([clicca qui](#));
  - o Maria di Magdala ([clicca qui](#));
  - o il peccato di Davide ([clicca qui](#)).

Nel materiale *on line* spesso sono suggeriti dei brevi video che rappresentano testi biblici (parabola della pecorella smarrita) o spezzoni di film o corti di animazione, che possono anch'essi risultare utili.

- Pure le narrazioni o gli audio racconti sono elementi multimediali che possono essere tranquillamente utilizzati durante gli incontri *on line*.
- Alcuni dei giochi proposti si prestano anche per un utilizzo in remoto, assumendo la forma del quiz o del gioco di società. Ad esempio: il gioco di ricerca nel magazzino del pastore (Con Te! Amici, Tappa 2, Tempo 2); i giochi di enigmistica utilizzati per introdurre i comandamenti (Con te! Cristiani, Tappa 2, Tempo 2).