



lab

Rete senza fili





Il materiale è stato realizzato con il supporto finanziario del Ministero della salute - CCM nell'ambito del progetto "Rete senza fili. Salute e Internet ADDICTION Disorder (IAD): tante connessioni possibili", Bando 2018.

Il manuale è costituito dai materiali prodotti e sperimentati in tre laboratori sulle tecnologie:

DISPLAY,
SerD ASL CN2,
referente *Valentino Merlo*

LABORATORI NUOVE TECNOLOGIE CA' DOTTA,
AULSS 7 Pedemontana e Regione del Veneto,
referente *Fabrizia Polo*

PROX EXPERIENCE SOCIAL & TECHNOLOGY,
Dipartimento delle Dipendenze ASL Città di Torino,
referente *Roberto Fiorini*

PROGETTO EDITORIALE



Eclectica
Istituto di ricerca e formazione
www.eclectica.it

Responsabile scientifico
Giuseppe Sacchetto
Dipartimento Dipendenze Patologiche
ASL CN2

A cura di
Franca Beccaria
Antonella Ermacora
Giuseppe Masengo

con il contributo di Alice Scavarda

Con la collaborazione degli operatori socio-sanitari delle esperienze di Cà Dotta, Display, Prox Experience

Concept grafico
gian luca bottini ■ bottinivisual.com

UNITÀ OPERATIVE

Piemonte:

ASL CN2 Alba Bra: Dipartimento Dipendenze Patologiche, referente: *dr.ssa Carmen Occhetto*.

Dipartimento di prevenzione, referente: *dr.ssa Laura Marinaro*.

ASL città di Torino, Dipartimento delle Dipendenze, referente: *Roberto Fiorini*.

Sicilia:

ASP 3 Catania: U.O. Educazione e Promozione della Salute, referente: *dr. Salvatore Cacciola*.

Veneto:

Aulss 7 Pedemontana Regione del Veneto, UO Dipartimentale Prevenzione delle malattie croniche non trasmissibili e promozione salute referente: *dr.ssa Fabrizia Polo*.

Marche:

ASUR Area Vasta n. 2 sede di Ancona, Unità Operativa Promozione della Salute - UOC Screening Oncologici - Dipartimento di Prevenzione referente: *dr. Stefano Berti: stefano.berti@sanita.marche.it*

Toscana:

Usl Toscana Nord Ovest ambito territoriale Viareggio, Servizio Dipendenze, referente: *dr. Guido Intaschi*.

Istituto Superiore di Sanità,

Centro Nazionale Dipendenze e Doping, referente: *dr.ssa Adele Minutillo*.



<https://retesenzafili.it/manuali-download>

Inquadra il QR code con lo smartphone o fai clic sul link per scaricare il manuale e i suoi allegati



ReTE^{EnZa}
S^{FiLLI}



Indice

Rete senza fili_Lab è composto da:	p. 5
Introduzione	p. 8
Prox experience social&technology	p. 9
Display	p. 23
Laboratori nuove tecnologie Ca' Dotta	p. 37



ReTE ^{En}Za
S _{Fi}LI

INTRODUZIONE

L'ultimo quarto del Novecento, definito nella sua globalità come "secolo dei media" ha visto una sempre maggiore diffusione delle tecnologie digitali e l'aumento quantitativo degli strumenti di comunicazione a nostra disposizione. L'avvento dei dispositivi mobili ha trasformato ulteriormente lo scenario: i media sono migrati dentro le nostre vite diventando "personal" (Rivoltella, 2017b) e rappresentano spesso qualcosa che ci tiene collegati a tutti gli altri, come ben sintetizza Clay Shirky (2010) parlando di "tessuto connettivo" della società.

Questa pervasività ha favorito il trasferimento di alcune dinamiche di funzionamento tipiche del digitale all'interno degli stili di vita quotidiani: oggi sono considerate "normali" la **velocità** del "tempo reale" e la richiesta di **alte prestazioni** (Frazzetto, 2014), l'**interattività** e l'**orizzontalità** in dinamiche sociali che in passato prevedevano verticalità e distanza (Jenkins, Ford e Green, 2013), la **fine delle soglie** e la permeabilità di spazi pubblici e privati (Meyrowitz, 1985; Merlini, 2015), l'utilizzo di meccaniche di gioco (*gamification*) in situazioni non ludiche (Ortoleva, 2012; Werbach e Hunter, 2012). Tradizionali divisioni tra reale e virtuale, offline e online vengono erose al ritmo

dell'evoluzione tecnologica, che sembra spingere verso una sempre maggiore compenetrazione di questi aspetti: virtuale è reale, in quanto ciò che faccio, scrivo, posto online ha conseguenze sul mondo offline. Il filosofo Luciano Floridi descrive questa condizione ibrida come *onlife* (Floridi, 2017), proponendo un'etica improntata all'**ambientalismo digitale** che consideri meritevoli di cura e attenzione, in egual modo, ciò che chiamiamo "naturale" e ciò che definiamo "artificiale".

I cambiamenti in atto, segnati da una forte complessità e da una velocità crescente, sono oggetto di discussione anche rispetto a come affrontare le nuove sfide che il digitale pone alle agenzie educative, in primis scuola e famiglia.

Il dibattito sulla rivoluzione digitale rischia di appiattirsi su un'opposizione dicotomica tra posizioni catastrofiste, che tendono a interpretarla solo in termini di rischi e minacce, e posizioni entusiaste che, al contrario, ne sottolineano unicamente gli aspetti positivi. Come spesso accade, l'allarme sociale si concentra prevalentemente sugli **adolescenti**, in una retorica al tempo stesso banalizzante e incoerente, secondo la quale i "nativi digitali" (Prensky, 2001), cresciuti nel mondo virtuale e immersi in esso, sarebbero contemporaneamente perfetti conoscitori dell'ambiente web ma completamente passivi rispetto a influenze e rischi (Boyd, 2014). Tra i rischi più citati, oltre al cyberbullismo e al *sexting*, ci sono senz'altro i disturbi da dipendenza da Internet (IAD

– Internet Addiction Disorders), che possono riguardare diversi aspetti (*gaming*, relazioni virtuali, sovraccarico emotivo...). Le implicazioni del fenomeno della "connessione permanente" (Taddeo e Tirocchi, 2014) sono ambivalenti, sia per quanto riguarda la costruzione identitaria e le relazioni sociali degli adolescenti, e si esplicano in rischi e opportunità. Un uso critico delle tecnologie digitali, infatti, può favorire l'acquisizione di conoscenze e competenze specifiche (Taddeo e Tirocchi, 2013) e facilitare la comunicazione tra genitori e figli (Taddeo e Tirocchi, 2014).

Per prevenire l'insorgere di comportamenti a rischio e promuovere un uso competente dei media è necessario rendere i ragazzi non solo esperti nell'utilizzo degli strumenti digitali, ma anche consapevoli dei processi identitari, affettivi e relazionali messi in gioco, per individuare e rafforzare i fattori protettivi di comportamenti rischiosi o problematici.

È quindi opportuno fare tesoro del sapere accumulato nell'ambito della prevenzione e promozione della salute degli adolescenti, adattandolo alle esigenze e alle caratteristiche dell'era digitale. Da molti anni l'Organizzazione Mondiale della Sanità incoraggia l'adozione di modelli di promozione della salute basati sullo sviluppo delle **life skill**, ovvero competenze sociali, cognitive ed emotive utili ad affrontare le situazioni quotidiane in modo versatile e positivo (OMS, 1993). Tali abilità consentono di operare con competenza sul piano individuale e sociale e favoriscono un miglior adattamento e un maggior benessere psicofisico. Numerosi studi hanno messo in luce che gli adolescenti con un buon bagaglio di competenze sociali, cognitive ed emotive sono meno coinvolti in comportamenti a rischio, soprattutto per quanto riguarda l'uso di sostanze. In particolare, la gestione delle emozioni, la consapevolezza di sé, il pensiero critico, la comunicazione efficace risultano particolarmente utili per affrontare le sfide dell'età evolutiva. Autoefficacia e spirito critico aiutano infatti a resistere alle pressioni dei pari e a non aderire passivamente a modelli imposti dagli altri (Briones et al., 2006; Faggiano et al., 2007, 2008). Tali competenze non costituiscono predisposizioni innate, ma possono essere instillate e rafforzate attraverso interventi ed esperienze finalizzate alla loro promozione.

Rete senza fili_Lab intende favorire lo sviluppo di alcune **life skill cognitive** (pensiero critico, pensiero creativo, risolvere problemi, prendere decisioni) **emotive** (consapevolezza di sé, gestione delle emozioni, gestione dello stress) e **relazionali** (empatia, comunicazione efficace e relazioni efficaci) degli studenti di età compresa tra i 10 e i 14 anni. L'obiettivo è consentire ai ragazzi di navigare il mondo virtuale e reale, valicandone i confini sempre più labili, con consapevolezza dei rischi e delle opportunità che li connotano, diventando quindi utenti critici ed eventualmente produttori e progettisti degli strumenti e ambienti digitali.

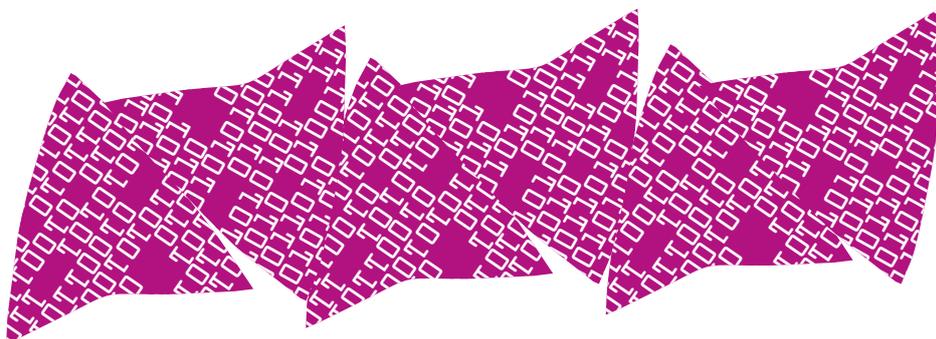
Tale manuale si rivolge agli operatori sociosanitari con formazione educativa, possibilmente organizzati in un'équipe multidisciplinare, anche di piccole dimensioni, al fine di sostenere interventi atti a promuovere un corretto ed equilibrato utilizzo delle tecnologie mediali. Il manuale è articolato intorno alla presentazione di tre esperienze laboratoriali permanenti attualmente in corso, che prevedono l'utilizzo di spazi appositamente allestiti, e costituiscono idealtipi non necessariamente riproducibili nella loro totalità. È possibile, infatti, estrapolare attività specifiche o stimoli per esercitazioni da proporre a scuola, pur non disponendo di un luogo fisico ad hoc. Mettendo a sistema un insieme di approcci metodologici, accomunati dai principi della **media education** (Rivoltella, 2017) è stato individuato un modello di intervento socio-educativo e di prevenzione universale che prevede il coinvolgimento attivo e l'*empowerment* dei partecipanti.

La descrizione dei tre laboratori consta di una prima parte generale che illustra obiettivi e caratteristiche dell'iniziativa e di una seconda parte composta dalle schede delle attività, che possono essere implementate anche singolarmente.

Alcune attività dei laboratori descritte sono corredate da schede, denominate allegati, utili alla realizzazione dei percorsi. **Gli allegati sono scaricabili dal blog www.retesenzafili.it**



Rete senza fili_Lab è composto da:



PROX EXPERIENCE SOCIAL & TECHNOLOGY, iniziativa attivata dall'Asl Città di Torino, Dipartimento delle Dipendenze, che prevede un percorso laboratoriale composto da un primo incontro con la classe presso spazi appositamente allestiti e un secondo incontro a scuola, finalizzato a consolidare i messaggi di promozione della salute appresi. Il primo incontro include sei attività: "Crea il tuo profilo"; "Visita al museo"; "Timeline"; "Stanza del mondo reale e stanza del mondo digitale"; "Le parole doppie"; "Qualche buona regola per... rimanere connessi". Il secondo incontro comprende tre attività: "Bilancia, due pesi e due misure"; "Suoni e immagini"; proiezione di video.



DISPLAY, laboratorio permanente con sede presso i locali del Dipartimento delle Dipendenze dell'ASL CN2: nato grazie al Progetto Display, promosso dalla Città di Bra e finanziato dalla Fondazione Cassa di Risparmio di Cuneo, prosegue le sue attività nell'ambito del Piano Locale delle Dipendenze dell'ASL CN2. Il centro Display propone un percorso didattico-esperienziale all'interno delle sue stanze tematiche: "Gaming", "Making", "Storie", "Corpo", "Porto Finale", e accoglie gli studenti proponendo l'attività della *Timeline*.



LABORATORI NUOVE TECNOLOGIE CA' DOTTA, è inserito all'interno dei percorsi di promozione della salute proposti dalla Regione del Veneto e dall'ULSS 7 "Pedemontana", all'interno del programma nazionale Guadagnare Salute. È costituito da 4 momenti laboratoriali, per la durata di quasi quattro ore: "Fake news"; "Laboratorio creativo nuove tecnologie"; "Laboratorio immaginativo nuove tecnologie"; "Laboratorio scientifico nuove tecnologie".



PROX EXPERIENCE SOCIAL&TECHNOLOGY



Breve descrizione

Prox Experience Social & Technology, iniziativa attivata dall'Asl Città di Torino, Dipartimento delle Dipendenze, si propone di veicolare una corretta informazione sulle nuove tecnologie e sull'esplosione del loro utilizzo, che contraddistingue sempre di più il nostro stile di vita.

Il percorso si compone di una prima esperienza della classe di circa 3 ore presso spazi appositamente allestiti, composta da un museo didattico esperienziale sulla comunicazione e da "stanze" sul mondo reale e digitale con installazioni e attività educative, e di un secondo incontro, in classe, dove riprendere i temi della visita, consolidare i messaggi di promozione della salute appresi e rielaborare l'esperienza.

Prox Experience si propone come:

- **esperienza** per far vivere ai suoi destinatari un'esperienza che possa emozionare, favorendo il riconoscimento di sé come soggetto di conoscenza, desideri e saperi
- **luogo di incontro** con i pari e con i professionisti adulti che attivano canali di ascolto e che sviluppino uno spazio di confronto e relazione
- **luogo di senso** e acquisizione di significati, attivando una riflessione su di sé e sulle proprie life skill
- **luogo di didattica** dove potenziare le competenze scientifiche e culturali relative ai temi trattati
- **luogo fisico** il Centro di Promozione della Salute dove si realizza la prima parte del percorso e la classe dove si rielabora l'esperienza.

Un'esperienza intensa, uno spazio di incontro, confronto e relazione, un percorso didattico sono la triade fondante la proposta pedagogica di Prox Experience. Il principio cardine dell'approccio che ispira il percorso è che la cultura e il sapere sono fattori protettivi per l'individuo rispetto all'adozione di comportamenti a rischio.

Obiettivi generali

Prox Experience Social & Technology si pone come obiettivi generali:

- ▶ **1** - Favorire la trasmissione di conoscenze e informazioni relative ai comportamenti a rischio di dipendenza, nell'ambito dell'uso degli strumenti telematici, del gioco d'azzardo e del consumo di sostanze legali e illegali.
- ▶ **2** - Sostenere la costruzione di un punto di riferimento aperto alla comunità locale, alle scuole (secondarie di primo e secondo grado), alle associazioni e ai privati cittadini del territorio di riferimento.

Life skill attivate

Il progetto sviluppa in particolare le life skill emotive, relazionali e cognitive. Nello specifico, per quanto attiene le life skill **emotive**, si basa principalmente sulla promozione della consapevolezza di sé e della gestione delle emozioni e per le life skill **relazionali** sul rafforzamento dell'empatia, della comunicazione efficace e delle relazioni efficaci. Per quanto riguarda le life skill **cognitive**, si occupa dello sviluppo del pensiero creativo e del pensiero critico.

Destinatari

Il percorso si rivolge alle classi seconde e terze delle Scuole Secondarie di Primo Grado e a gruppi di ragazzi dai 11 ai 14 anni, attivi in contesti extra scolastici, quali associazioni, comunità, centri diurni e/o estivi.

Attività previste

All'interno dello spazio appositamente allestito, si svolgono le seguenti attività:

- **"Crea il tuo profilo"**: compilazione del proprio profilo social
- **"Visita al museo"**: esposizione museale di reperti relativi alla comunicazione
- **"Timeline"**: gioco degli eventi passati e attuali che hanno fatto la "storia" della comunicazione
- **"Stanza del mondo reale e stanza del mondo digitale"**: scelta tra il mondo reale e digitale.
- **"Le parole doppie"**: gioco delle parole "gemelle"
- **"Qualche buona regola per... rimanere connessi"**: consegna di un decalogo sulle buone prassi per un utilizzo consapevole di Internet e dei media digitali

All'interno della scuola, le attività di rinforzo riguardano la discussione di quanto avvenuto durante l'incontro:

- "Bilancia, due pesi e due misure"
- "Suoni e immagini"
- Proiezione di video.

Spazi e attrezzature

Per svolgere la prima parte del percorso sono necessarie tre stanze appositamente allestite: una predisposta per la timeline e la parte museale, una per l'attività di composizione del profilo e una per l'attività ludica su mondo reale e digitale. La seconda parte del percorso si svolge in classe.

Metodi di valutazione

Il percorso prevede metodi di valutazione dell'impatto a breve termine e più precisamente la compilazione di un questionario di gradimento da parte dei partecipanti.

Contatti

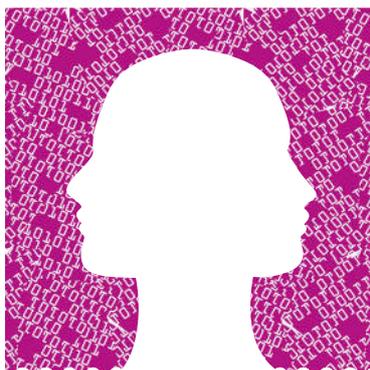
Roberto Fiorini

roberto.fiorini@aslcittaditorino.it

proxexperience@gmail.com

tel. +39 333 61 20 926

fb: Proxexperience





CREA IL TUO PROFILO

(primo incontro)

DESCRIZIONE ATTIVITÀ

Gli insegnanti, gli studenti e gli operatori si dispongono in cerchio. I due operatori descrivono i due incontri, la loro cadenza e la modalità di lavoro. Viene quindi svolto un gioco di conoscenza che permette a insegnanti, studenti e operatori di presentarsi e iniziare a conoscersi. Si chiede ai ragazzi e agli insegnanti di compilare singolarmente il loro "profilo": un foglio contenente "nickname", "stato", "mi piace" e, uno ciascuno, di leggerlo al resto del gruppo e appenderlo su un pannello comune che costituirà il "profilo" della classe. Anche gli operatori partecipano al gioco.

DESTINATARI

Una classe di studenti delle seconde e terze delle scuole secondarie di I grado, i loro insegnanti o un gruppo di ragazzi tra gli 11 e i 14 anni.

OBIETTIVI SPECIFICI

- ▶ Impostare il setting
- ▶ Informare gli studenti sul percorso che si accingono a intraprendere
- ▶ Iniziare a conoscere gli studenti, le loro modalità di interazione e favorire un clima iniziale sereno di lavoro
- ▶ Formulare prime riflessioni sulle informazioni che identificano un profilo social.

LIFE SKILL SPECIFICHE

Questa attività sviluppa il potenziamento della consapevolezza di sé, il rafforzamento della comunicazione efficace e delle relazioni efficaci.

DURATA

Venti minuti circa.

SPAZI E ATTREZZATURE

Una stanza con un muro e un tavolo di appoggio; foglietti profilo (si veda allegato 1); una lavagna magnetica; calamite.

OPERATORI

2 operatori con competenze educative.

ATTIVITÀ

2

VISITA AL MUSEO

ESPOSIZIONE MUSEALE DI REPERTI RELATIVI ALLA COMUNICAZIONE

(primo incontro)

DESCRIZIONE ATTIVITÀ

Ai ragazzi sono mostrati vecchi strumenti di comunicazione (ad esempio consolle e videogiochi, apparecchi telefonici, macchina da scrivere, antichi registratori...); è spiegato il loro utilizzo e sono illustrate le modalità di funzionamento.

DESTINATARI

Una classe di studenti delle seconde e terze delle scuole secondarie di I grado, i loro insegnanti o un gruppo di ragazzi tra gli 11 e i 14 anni.

OBIETTIVI SPECIFICI

- Far conoscere l'evoluzione tecnologica avvenuta nel tempo e come tali strumenti abbiano interferito in passato e interferiscano ancora oggi sui comportamenti quotidiani.

LIFE SKILL SPECIFICHE

Questa attività promuove soprattutto life skill cognitive, quali lo sviluppo del pensiero critico.

DURATA

Quarantacinque minuti circa.

SPAZI E ATTREZZATURE

Una stanza allestita con due tavoli o due teche, contenenti gli strumenti che si vogliono mostrare. Storie e curiosità da raccontare nel museo (si vedano allegati 2a, 2b, 2c)

OPERATORI

1 con competenze educative e tecnologiche (conoscenza dei mezzi di comunicazione del presente e del passato)

APPROFONDIMENTI

Curiosità e aneddoti tratti dal libro Baricco A. 2018. *The Game*. Torino: Einaudi.



ATTIVITÀ

3

TIMELINE

(primo incontro)

DESCRIZIONE ATTIVITÀ

Su una lunga linea del tempo sono affisse alcune date significative riguardanti lo sviluppo delle comunicazioni. Ai ragazzi vengono date in ordine casuale schede raffiguranti eventi inerenti la storia della comunicazione e della tecnologia e viene chiesto loro di disporle una ad una in ordine di tempo, dalla più antica alla più recente, abbinando gli eventi alle date in cui sono avvenuti. Al termine, gli eventi verranno commentati in gruppo.

DESTINATARI

Una classe di studenti delle seconde e terze delle scuole secondarie di I grado, i loro insegnanti o un gruppo di ragazzi tra gli 11 e i 14 anni.

OBIETTIVI SPECIFICI

- Favorire una riflessione sulla velocità crescente con cui si è evoluta la storia dell'uomo, la comunicazione e la tecnologia.

LIFE SKILL SPECIFICHE

Questa attività promuove la capacità di risolvere problemi, prendere decisioni, sviluppare il pensiero critico; rinforza inoltre le relazioni efficaci e la comunicazione efficace.

DURATA

Quarantacinque minuti circa.

SPAZI E ATTREZZATURE

Una stanza con una parete libera dove disporre la timeline; le schede con gli eventi; un pannello su cui sono affisse le date; una scheda con gli eventi della timeline (*si veda allegato 3*).

OPERATORI

1 operatore con competenze educative e conoscenze di base delle evoluzioni tecnologiche
2 ragazzi volontari del gruppo classe che aiutino l'operatore nella conduzione (correzione eventi e assegnazione punti).

APPROFONDIMENTI

Baricco A. 2018. *The Game*. Torino: Einaudi.

ATTIVITÀ

4

STANZA DEL MONDO REALE E STANZA DEL MONDO DIGITALE

(primo incontro)

DESCRIZIONE ATTIVITÀ

I ragazzi sono posti di fronte alle porte di due stanze: su una è esposto il cartello "mondo reale", sull'altra "mondo digitale"; è chiesto loro di scegliere in quale delle due stanze entrare. In realtà, le due porte conducono nella stessa stanza e quindi indicano come non sia possibile effettuare una scelta netta e come entrambi i mondi, in realtà, si contaminino. Nella parte della stanza dedicata al mondo reale è allestito un tavolo con la merenda, nella parte del mondo digitale ne è allestito uno con fotografie della merenda. A entrambi i gruppi verrà tuttavia offerta la merenda come momento di pausa nel percorso.

DESTINATARI

Una classe di studenti delle seconde e terze delle scuole secondarie di I grado, i loro insegnanti o un gruppo di ragazzi tra gli 11 e i 14 anni.

OBIETTIVI SPECIFICI

- Far riflettere sui diversi significati che alcuni termini assumono a seconda del contesto in cui vengono usati (es. "amicizia", "condivisione", "contatto"...)
- Attivare il pensiero critico sulle potenzialità e sui pericoli del web, stimolando una riflessione consapevole sulle dinamiche e sul significato dell'uso delle nuove tecnologie, con particolare riferimento agli impliciti comportamenti che sottostanno al loro utilizzo (ad esempio rispetto al concetto di privacy, si rifletterà su come aspetti personali e privati, se condivisi sui social, possano diventare alla portata di tutti...). Questa parte è riferita all'attività successiva, quella delle parole doppie; qui riflettiamo solo sull'impossibilità di separare totalmente i due mondi e creiamo l'occasione per introdurli alla pausa.

LIFE SKILL SPECIFICHE

L'attività si concentra sulla consapevolezza di sé e sulla capacità di prendere decisioni e sviluppare il pensiero critico.

DURATA

Quaranta minuti.

SPAZI E ATTREZZATURE

Sono presenti nella stanza digitale le fotografie della merenda (dolci, patatine, bibite) e nel mondo reale l'allestimento di una vera merenda, offerta ai ragazzi durante la pausa.

OPERATORI

2 operatori con competenze educative.

PROX EXPERIENCE
SOCIAL&TECHNOLOGY

ATTIVITÀ

5

LE PAROLE DOPPIE

(primo incontro)

DESCRIZIONE ATTIVITÀ

In una stanza sono appese immagini che richiamano lo stesso concetto rappresentato due volte: una nel mondo reale e una nel mondo digitale. Si chiede ai partecipanti di sceglierne una, in ordine sparso, e individuare chi ha l'immagine omologa che forma la coppia.

Seduti in cerchio si avvia la discussione in gruppo sulle parole individuate. Viene chiesto a ciascuna coppia di presentare le proprie immagini, darne una definizione e riportare, qualora desiderino, conoscenze, aneddoti, o esperienze personali. Leggiamo 5 buone regole del decalogo insieme alla classe al termine dell'incontro, in modo da spiegare il lavoro che il gruppo classe dovrà svolgere insieme all'insegnante prima del nostro incontro in aula la settimana successiva.

DESTINATARI

Una classe di studenti delle seconde e terze delle scuole secondarie di I grado, i loro insegnanti o un gruppo di ragazzi tra gli 11 e i 14 anni.

OBIETTIVI SPECIFICI

- ▶ Attivare una riflessione sui diversi significati che alcuni termini assumono a seconda del contesto in cui vengono usati (es. "amicizia", "condivisione", "contatto"...).
- ▶ Ragionare sulle potenzialità e sui pericoli del web, sviluppando consapevolezza delle dinamiche e del significato dell'uso delle nuove tecnologie, con particolare riferimento agli impliciti comportamenti che sottostanno al loro utilizzo (ad esempio sul concetto di privacy, o su come aspetti privati, se condivisi sui social, possano diventare alla portata di tutti).

LIFE SKILL SPECIFICHE

L'attività sviluppa il pensiero creativo e il pensiero critico; le relazioni efficaci e la comunicazione efficace.

DURATA

Quindici minuti.

SPAZI E ATTREZZATURE

Schede immagini parole mondo reale; schede immagini parole mondo digitale; schede su cui sono scritte le parole, per facilitare l'associazione delle immagini (*si veda l'allegato 4*).

OPERATORI

2 operatori con competenze educative.



QUALCHE BUONA REGOLA PER... RIMANERE CONNESSI

(secondo incontro)

DESCRIZIONE ATTIVITÀ

Alla classe è consegnato un decalogo contenente buone pratiche per un utilizzo consapevole del web e dei cellulari lasciato appositamente incompleto; sarà la classe a decidere collettivamente quali regole aggiungere in un'attività di gruppo condotta dall'insegnante prima del secondo incontro. Alla classe sono lasciati i riferimenti alla pagina Facebook e Instagram di Prox Experience, attraverso i quali potranno contattare gli operatori in caso di necessità.

DESTINATARI

Una classe di studenti delle seconde e terze delle scuole secondarie di I grado, i loro insegnanti o un gruppo di ragazzi tra gli 11 e i 14 anni.

OBIETTIVI SPECIFICI

► Rafforzare i concetti trasmessi e appresi sull'uso consapevole delle tecnologie.

LIFE SKILL SPECIFICHE

L'attività sviluppa la consapevolezza di sé, il pensiero creativo e il pensiero critico; le relazioni efficaci e la comunicazione efficace.

DURATA

Quindici minuti.

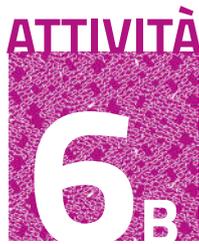
SPAZI E ATTREZZATURE

Pagina Instagram, Pagina Facebook.

OPERATORI

2 operatori con competenze educative.





QUALCHE BUONA REGOLA PER... RIMANERE CONNESSI

(secondo incontro)

DESCRIZIONE ATTIVITÀ

Con la classe si discuterà di quanto avvenuto durante l'incontro esperienziale nel Centro di Promozione della Salute. Saranno ripresi, uno ad uno, i concetti fondamentali emersi durante lo svolgimento delle attività. In seguito, si chiederà agli studenti di presentare il loro "decalogo" di classe.

DESTINATARI

Una classe di studenti delle seconde e terze delle scuole secondarie di I grado, i loro insegnanti o un gruppo di ragazzi tra gli 11 e i 14 anni.

OBIETTIVI SPECIFICI

- Rafforzare i concetti trasmessi e appresi, durante il primo incontro, sull'uso consapevole delle tecnologie.

LIFE SKILL SPECIFICHE

L'attività sviluppa la consapevolezza di sé, il pensiero creativo e il pensiero critico; le relazioni efficaci e la comunicazione efficace.

DURATA

Trenta minuti.

SPAZI E ATTREZZATURE

Una stanza con una lavagna su cui completare il decalogo, che diventerà il "decalogo" di classe.

OPERATORI

2 operatori con competenze educative.



ATTIVITÀ

7

BILANCIA, DUE PESI E DUE MISURE

(secondo incontro)

DESCRIZIONE ATTIVITÀ

Si chiede ai partecipanti di prendere posizione collocando alcuni piccoli pesi su una bilancia che ha i due piatti connotati da "aiuta"/"non aiuta", in merito all'utilizzo delle nuove tecnologie (ad esempio: "Internet aiuta o non aiuta a conoscere nuove persone e stringere amicizie?"). Segue confronto e dibattito sulle posizioni emerse.

DESTINATARI

Una classe di studenti delle seconde e terze delle scuole secondarie di I grado, i loro insegnanti o un gruppo di ragazzi tra gli 11 e i 14 anni.

OBIETTIVI SPECIFICI

- Veicolare messaggi e informazioni in merito al rapporto quotidiano con le tecnologie, correlato alle emozioni personali.

LIFE SKILL SPECIFICHE

L'attività sviluppa la consapevolezza di sé e la gestione delle emozioni, il pensiero creativo e il pensiero critico; le relazioni efficaci e la comunicazione efficace.

DURATA

Trenta minuti.

SPAZI E ATTREZZATURE

Una stanza con proiettore e telo/parete su cui proiettare; slide con domande (*si veda allegato 5*); una bilancia con due piatti; piccoli pesi.

OPERATORI

2 operatori con competenze educative.

ATTIVITÀ

8

SUONI E IMMAGINI

(secondo incontro)

DESCRIZIONE ATTIVITÀ

Al gruppo di studenti è proposto, attraverso l'utilizzo di strumentazione multimediale, un gioco/test di riconoscimento di suoni e immagini appartenenti al mondo reale (ad es. versi di uccelli, rumori del mare, bicicletta) e al mondo digitale (come suonerie di notifiche, colonne sonore di giochi per smartphone e consolle, loghi dei social network). I partecipanti, suddivisi in squadre, devono individuare il mondo al quale appartiene il suono o l'immagine. Si attiva un dibattito a partire dagli elementi via via considerati.

DESTINATARI

Una classe di studenti delle seconde e terze delle scuole secondarie di I grado, i loro insegnanti o un gruppo di ragazzi tra gli 11 e i 14 anni.

OBIETTIVI SPECIFICI

► Stimolare la riflessione sul rapporto con le tecnologie, i social e i videogiochi, sulle emozioni che tali strumenti suscitano e sull'impatto che hanno sulla vita quotidiana.

LIFE SKILL SPECIFICHE

L'attività si concentra sul potenziamento della consapevolezza di sé e del pensiero critico.

DURATA

Trenta minuti.

SPAZI E ATTREZZATURE

Una stanza con pc e proiettore; il filmato del gioco (*per approfondimenti, contattare gli operatori*); le lavagnette dove segnare le risposte; i segnapunti.

OPERATORI

2 operatori con competenze educative.

ATTIVITÀ

9^A

PROIEZIONE DI VIDEO

(secondo incontro)

DESCRIZIONE ATTIVITÀ

Attraverso attività di *media education*, con la proiezione di video (spot, videoclip musicali, video del web) e il dibattito che ne deriva, si consolida lo sguardo critico della classe.

DESTINATARI

Una classe di studenti delle seconde e terze delle scuole secondarie di I grado, i loro insegnanti o un gruppo di ragazzi tra gli 11 e i 14 anni.

OBIETTIVI SPECIFICI

- ▶ Attivare una riflessione sull'uso scorretto, e a volte inconsapevole, del cellulare, sul concetto di cyberbullismo, di dipendenza dall'uso dei dispositivi elettronici
- ▶ Fornire suggerimenti sul loro corretto utilizzo.

LIFE SKILL SPECIFICHE

L'attività sviluppa la consapevolezza di sé e il pensiero critico.

DURATA

Quindici minuti.

SPAZI E ATTREZZATURE

Una stanza con pc e proiettore. I video presentati trattano le tematiche affrontate durante i due incontri; non occorrono le lavagnette e il segnapunti.

OPERATORI

2 operatori con competenze educative.





QUESTIONARIO DI VALUTAZIONE E CONCLUSIONE DEL PERCORSO

(secondo incontro)

DESCRIZIONE ATTIVITÀ

Viene chiesto ai ragazzi di compilare in forma anonima un questionario di gradimento sul percorso intrapreso e di fornire consigli e suggerimenti. Sono inoltre consegnati i flyers di Prox Experience Social and Technology.

DESTINATARI

Una classe di studenti delle seconde e terze delle scuole secondarie di I grado, i loro insegnanti o un gruppo di ragazzi tra gli 11 e i 14 anni.

OBIETTIVI SPECIFICI

► Concludere il percorso formativo e rilevare il livello di soddisfazione e gradimento dell'iniziativa.

LIFE SKILL SPECIFICHE

L'attività si fonda sullo sviluppo del pensiero critico.

DURATA

Quindici minuti.

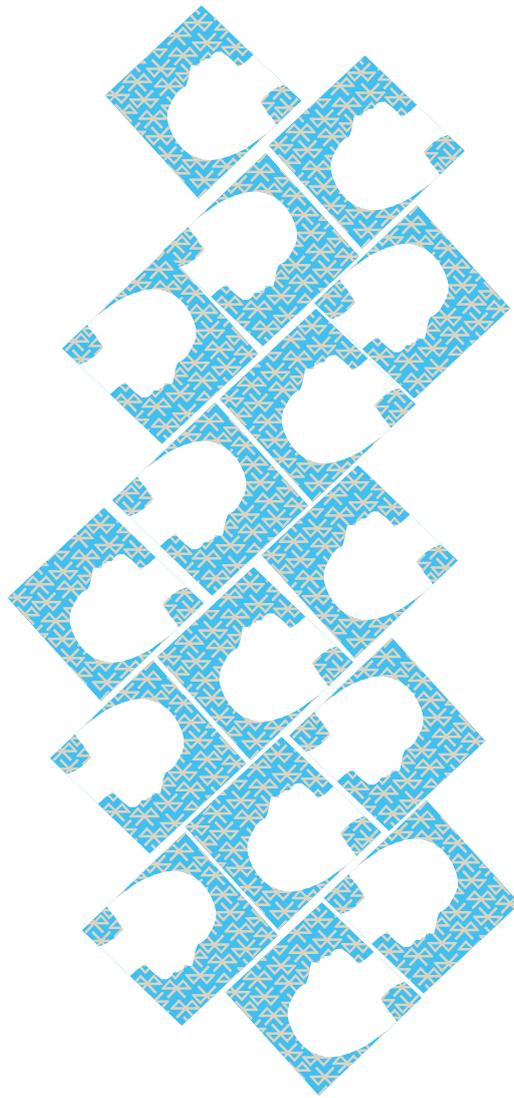
SPAZI E ATTREZZATURE

Verranno forniti dagli operatori del centro: il questionario di valutazione, i flyers e gli adesivi dell'iniziativa.

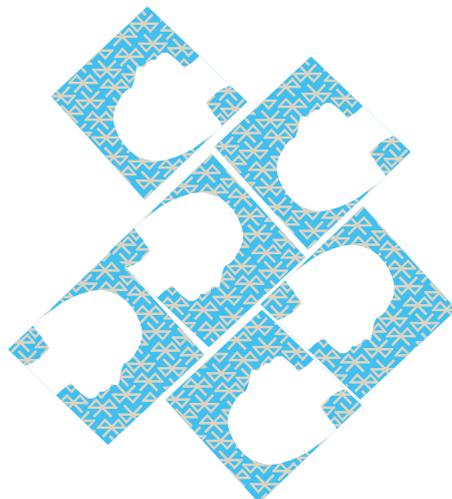
OPERATORI

2 operatori con competenze educative.





DISPLAY





Breve descrizione

Display è un laboratorio permanente sulle tecnologie digitali: uno spazio fatto di stanze, oggetti e persone, che può essere visitato e diventare meta di un viaggio di istruzione per scuole e Centri estivi. Il Centro ha sede ad Alba, in Corso Michele Coppino 46, presso i locali del Dipartimento delle Dipendenze dell'ASL CN2; la visita può durare una mattinata o la giornata intera (8.30-16.30) e deve essere prenotata secondo le modalità presenti sul sito web centrosteadycam.it/display.

All'interno di Display i ragazzi partecipano ad un **percorso didattico-esperienziale** attraverso le sue **stanze tematiche**, prendendo parte a giochi, sfide e laboratori, interagendo continuamente con se stessi, i compagni, gli educatori del Centro e le tecnologie digitali. Un tempo importante viene dedicato, al termine di ogni attività, alla riflessione e al confronto sulle esperienze vissute, condividendo emozioni, idee e domande, con l'obiettivo di attivare uno "sguardo critico" sui comportamenti e sulle relazioni mediate dalle nuove tecnologie.

Il Centro è nato grazie al Progetto Display, promosso dalla Città di Bra e finanziato dalla Fondazione Cassa di Risparmio di Cuneo, prosegue le sue attività nell'ambito del Piano Locale delle Dipendenze dell'ASL CN2.

Obiettivi generali

- Fornire ai ragazzi in età scolare conoscenze e competenze per un uso consapevole e non problematico dei nuovi media digitali.
- Favorire nei partecipanti una riflessione rispetto ai propri consumi di tecnologia, ai meccanismi di piacere e ai rischi ad essi connessi.
- Attivare un circolo virtuoso di informazione e sensibilizzazione che, a partire dalla visita al Centro Display, stimoli la diffusione di nuove prassi e opportunità di utilizzo dei media digitali in modo consapevole e coinvolgente.

Life skill attivate

Il progetto sviluppa in particolare la consapevolezza di sé e il pensiero critico.

Destinatari

Studenti del quarto e quinto anno della Scuola Primaria; studenti della Scuola Secondaria di Primo Grado.

Attività previste

Il Centro Display è strutturato in diversi spazi, all'interno dei quali si svolgono le attività rivolte agli studenti. Dopo l'accoglienza viene proposta la "Timeline", un gioco in cui le squadre si sfidano a indovinare le date di invenzioni legate ai media. Successivamente i ragazzi, suddivisi in gruppi, entrano nelle diverse stanze dove si svolgono i laboratori: "Gaming", "Making", "Storie" e "Corpo". Al termine, prima dei saluti, i ragazzi approdano al "Porto Finale", nel quale viene effettuata un'attività di valutazione e rilettura dell'esperienza tramite un quiz digitale.



Spazi

Il Centro Visite Display è strutturato su un unico piano, con ingresso indipendente, in locali dell'ASL CN2 situati sotto il Dipartimento delle Dipendenze di Alba. I laboratori si svolgono all'interno di **cinque stanze**, ciascuna con il proprio ingresso indipendente, collegate tra loro da un corridoio. Le stanze del Making, Gaming e Storie sono di circa 12-15 mq ciascuna, per poter accogliere le attività con un massimo di nove studenti per volta; i locali dedicati alle attività del Corpo/Porto Finale e della Timeline sono grandi circa il doppio delle altre, in quanto gli spazi richiesti da questi laboratori sono maggiori. Il Centro dispone inoltre di servizi igienici accessibili a persone diversamente abili.

Attrezzature

Per realizzare tutte le attività previste attualmente dal Centro Display sono necessari:

- Tavoli, sedie e/o panche
- Proiettori video e casse
- Schermi televisivi di grande formato (40 pollici)
- Console per videogiochi con relativi accessori
- Visori VR
- Tablet
- Smartphone
- Computer desktop con case smontabile
- Cacciavite
- Materassini
- Fogli da colorare
- Pennarelli
- Cancelleria varia
- Connessione WiFi all'interno dei locali del Centro
- Tessere per attività Timeline
- Parole per attività Gaming
- Emoticon per attività Gaming
- Lavagna



Metodi di valutazione

Una prima valutazione dell'attività viene raccolta tramite il **quiz previsto nel Porto Finale**, le cui domande riguardano alcune delle informazioni che vengono discusse all'interno dei laboratori. Gli insegnanti che accompagnano le classi in visita a Display svolgono, prima della visita, un'attività che prevede un **questionario di raccolta dei consumi mediali**; alcuni giorni dopo la visita viene proposta ai ragazzi una seconda attività di *follow up*. In alcune classi campione è stata sperimentata, durante l'anno scolastico 2018-2019, una valutazione con **questionario pre-post**, per sondare l'aumento di senso critico rispetto ai temi trattati: i dati raccolti sono attualmente (dicembre 2019) in corso di elaborazione da parte del DoRS (Centro di Documentazione per la Promozione della salute) della Regione Piemonte.

Contatti

Valentino Merlo

info@progettosteadycam.it

tel. +39 0173 31 62 10

https://centrosteadycam.it



TIMELINE

DESCRIZIONE

Dopo l'accoglienza, i ragazzi della classe in visita al Centro Display vengono accompagnati nella stanza della "Timeline" e suddivisi in due squadre. Ogni squadra riceve trenta tessere, ciascuna delle quali riporta un'immagine e una breve descrizione relative a un'**invenzione della storia dei media** (ad es.: stampa, televisione, cinema, World Wide Web, Youtube, ...). Su una parete è proiettata una timeline contenente date e spazi vuoti.

All'avvio del gioco viene proiettata una tessera, corrispondente a un'invenzione: le due squadre devono prendere la tessera corrispondente, decidere a quale anno risale l'invenzione e appiccicare la tessera sullo spazio vuoto della timeline. **Non è una gara a tempo:** essere i primi a posizionare la tessera non dà nessun vantaggio. È ammesso che entrambe le squadre mettano la loro tessera sulla medesima data della timeline. Non è ammesso spostare la tessera dopo averla attaccata.

Il gioco viene ripetuto con altre due tessere, dopo le quali termina la prima manche e vengono visualizzati i risultati. Per ogni data indovinata la squadra riceve cinque punti; se nessuna delle due squadre ha posizionato la tessera sulla data corretta, riceve tre punti la squadra che si è avvicinata di più cronologicamente.

Vengono quindi giocate altre manche, sulla base del tempo a disposizione (circa 30-45 minuti): il gioco permette fino a dieci manche per esaurire tutte le trenta tessere.

Al termine della partita, anche se non sono state giocate tutte le tessere, viene visualizzata la timeline completa. L'operatore propone ai ragazzi alcuni ragionamenti rispetto all'esperienza vissuta nel gioco e all'evoluzione dei media, come il ruolo sempre maggiore del **mercato** e la spinta al **consumo** che propone. Le riflessioni proposte verranno riprese e approfondite nelle stanze laboratorio dove i ragazzi si recheranno successivamente, suddivisi in sottogruppi.

DESTINATARI

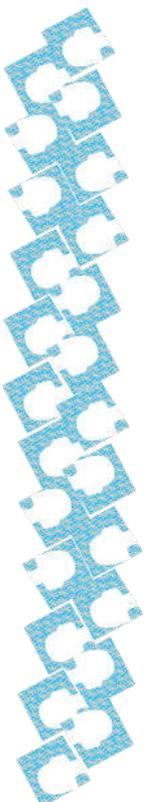
Studenti del quarto e quinto anno della Scuola Primaria; studenti della Scuola Secondaria di Primo Grado.

OBIETTIVI SPECIFICI

- Fornire ai ragazzi in età scolare conoscenze rispetto allo sviluppo storico dei media
- Consentire ai partecipanti di riflettere criticamente sui propri consumi di tecnologia e sui meccanismi di mercato ad essi connessi
- Potenziare la cooperazione e la capacità di prendere decisioni dei partecipanti
- Attivare nei partecipanti la riflessione rispetto al binomio velocità/lentezza.

LIFE SKILL ATTIVATE

L'attività sviluppa le relazioni efficaci, la capacità di risolvere i problemi, prendere decisioni e il pensiero critico.



ATTIVITÀ

2

MAKING

DESCRIZIONE

All'interno della stanza del "Making" il gruppo di ragazzi (massimo nove) viene suddiviso in tre squadre. A ciascuna squadra viene assegnato un computer desktop, il cui case (contenitore) è già aperto: il gioco consiste nell'**individuare, smontare e fotografare alcune componenti del computer** (lettore cd, dissipatore, processore, ...) nel minor tempo possibile. La squadra che ci riesce riceve i punti. Dopo aver smontato i componenti, la sfida finale del gioco consiste nel rimontare il tutto e riaccendere il computer.

Sia durante il gioco che al termine di esso, l'operatore che conduce il laboratorio interagisce con i ragazzi fornendo loro informazioni sul funzionamento del computer, mostrando come le stesse componenti smontate siano presenti, miniaturizzate, all'interno di smartphone e tablet. Le riflessioni proposte toccano temi come l'**obsolescenza dei prodotti tecnologici**, il **consumo** sempre più veloce che viene promosso dal mercato, l'impatto che ha sull'ambiente e sui nostri comportamenti. Dall'hardware il ragionamento passa al software, con il concetto di **algoritmo** e il ruolo centrale che assume nel funzionamento dei servizi online più comuni, dai motori di ricerca alla messaggistica, dagli assistenti vocali ai social network: questo permette di affrontare temi come la **profilazione**, la raccolta di **dati** e la **privacy online**. La discussione e la complessità delle informazioni fornite vengono tarate dall'operatore sulla base dell'età e dei consumi medi dei partecipanti.

DESTINATARI

Studenti del quarto e quinto anno della Scuola Primaria; studenti della Scuola Secondaria di Primo Grado.

OBIETTIVI

- Fornire ai ragazzi in età scolare conoscenze rispetto al funzionamento dell'hardware e del software dei dispositivi di uso comune, come pc, smartphone e tablet
- Fornire ai ragazzi conoscenze rispetto ai meccanismi di mercato e di profilazione da parte di chi produce tecnologie digitali
- Attivare nei partecipanti una riflessione rispetto ai propri consumi di tecnologia e alle attenzioni rispetto alla privacy
- Potenziare le capacità di cooperazione e di problem solving dei partecipanti.

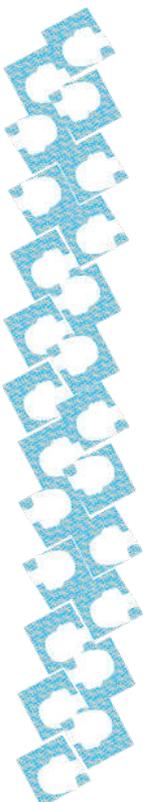
LIFE SKILL ATTIVATE

L'attività sviluppa le relazioni efficaci, la capacità di risolvere i problemi, prendere decisioni e il pensiero critico.

DURATA

L'attività dura 90 minuti.

DISPLAY



ATTIVITÀ

3

STORIE

DESCRIZIONE

Il gruppo di ragazzi (massimo nove) si accomoda all'interno della stanza e prende posto intorno a un tavolo. Ciascun ragazzo deve scegliere dai tablet forniti dall'operatore oppure, se consentito, dalla galleria del proprio cellulare, un'immagine che lo rappresenti. Le immagini vengono raccolte sul dispositivo dell'operatore e visualizzate su uno schermo collegato: ciascun ragazzo racconta la storia che sta dietro a quell'immagine. Successivamente, a piccoli gruppi, i ragazzi utilizzano le immagini selezionate per creare una breve storia, con l'ausilio di un'app di montaggio video. I video finali vengono visionati e commentati. L'operatore fa notare ai ragazzi come **il montaggio con altre immagini, parole e musiche cambi il significato iniziale delle immagini**: questo è ciò che accade quando postiamo sui social o ci scambiamo immagini, video o emoticon con servizi di messaggistica. La riflessione si espande quindi ai temi più generali di pubblico e privato e ai possibili rischi legati alla fruizione e condivisione di materiali online.

Con gli studenti dell'ultimo anno della Scuola Secondaria di Primo Grado il laboratorio viene realizzato diversamente e prende il nome di **Storie VR**. I partecipanti visionano, tramite visori, alcuni contenuti video VR. Devono quindi realizzare un'immagine che racconti la loro esperienza. Le immagini prodotte vengono visionate insieme per riflettere su quanto vissuto e sull'intreccio tra narrazione, corpo e *virtual reality*.

DESTINATARI

Studenti del quarto e quinto anno della Scuola Primaria; studenti della Scuola Secondaria di Primo Grado.

OBIETTIVI

- Favorire nei partecipanti una riflessione rispetto ai propri consumi di tecnologia e ai comportamenti adottati in ambienti social
- Fornire ai ragazzi in età scolare conoscenze rispetto a opportunità e rischi legati alla condivisione di contenuti online
- Favorire nei ragazzi la cooperazione e la creatività.

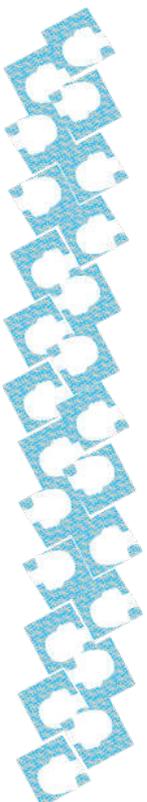
LIFE SKILL ATTIVATE

L'attività sviluppa la consapevolezza di sé, la comunicazione efficace, le relazioni efficaci, la capacità di prendere decisioni, il pensiero critico, il pensiero creativo.

DURATA

L'attività dura 90 minuti.

DISPLAY



ATTIVITÀ

4

GAMING

DESCRIZIONE

I ragazzi entrano nella stanza del "Gaming" e si accomodano per un primo momento di accoglienza e conoscenza. Vengono quindi divisi in tre sottogruppi e giocano a rotazione su tre postazioni, con **videogame diversi** (avventura, corsa, *casual games* su tablet) per un tempo limitato uguale per tutti. Al termine di ogni sessione di gioco ciascun partecipante sceglie una parola e un'*emoticon* che rappresentano l'esperienza vissuta e li appiccica su una lavagna, nello spazio dedicato al gioco sperimentato. Quando tutti i gruppi hanno provato i tre giochi, ci si dispone nuovamente a cerchio per discutere e riflettere su quanto vissuto, anche osservando le restituzioni sulla lavagna. La discussione, condotta dall'operatore, permette di esplorare alcuni temi legati al mondo dei videogiochi: **meccanismi di piacere, ruolo del mercato, tempo di gioco e regole, PEGI e contenuti violenti.**

Con gli studenti dell'ultimo anno della Scuola Secondaria di Primo Grado il laboratorio diventa **Gaming VR**: la struttura rimane invariata, ma i videogiochi utilizzano la tecnologia dei visori VR (realtà virtuale). La discussione finale viene dedicata in parte a esplorare le emozioni provate dai ragazzi e la **percezione del corpo.**

DESTINATARI

Studenti del quarto e quinto anno della Scuola Primaria; studenti della Scuola Secondaria di Primo Grado.

OBIETTIVI

- Favorire nei partecipanti una riflessione rispetto ai propri consumi di tecnologia e ai comportamenti legati al *gaming*.
- Fornire ai ragazzi in età scolare conoscenze rispetto ai meccanismi di funzionamento dei videogiochi e del mercato videoludico.
- Attivare una riflessione rispetto ai meccanismi di protezione rispetto a contenuti non adatti all'età dei fruitori.

LIFE SKILL ATTIVATE

L'attività sviluppa la consapevolezza di sé, la comunicazione efficace, la capacità di prendere decisioni, risolvere problemi, il pensiero critico.

DURATA

L'attività dura 90 minuti.

DISPLAY



ATTIVITÀ

5

CORPO

DESCRIZIONE

I ragazzi entrano nella stanza del "Corpo" e si accomodano per un primo momento di accoglienza e conoscenza. Guidati dall'operatore, eseguono quindi una serie di esercizi, individuali e di coppia, che si rifanno alle tecniche dello **yoga**: esercizi di respirazione, stretching, postura ed equilibrio. Si procede quindi con una **distensione immaginativa**, guidata dalla voce dell'operatore, a cui segue un momento di rilassamento. Nell'ultima parte del laboratorio la restituzione avviene attraverso l'espressione artistica: a ciascun partecipante viene consegnato un mandala da colorare a piacimento, con la richiesta di scrivere una parola o una frase che riassume l'esperienza vissuta. Per tutta la durata del laboratorio **non vengono utilizzate tecnologie digitali**, né da parte dei ragazzi, né da parte dell'operatore. Le attività possono essere accompagnate da una musica rilassante.

DESTINATARI

Studenti del quarto e quinto anno della Scuola Primaria; studenti della Scuola Secondaria di Primo Grado.

OBIETTIVI

Attivare nei partecipanti una riflessione rispetto al rapporto con il proprio corpo e al legame di esso con la tecnologia; far conoscere ai ragazzi l'esistenza di tecniche di rilassamento e meditazione quali lo yoga.

LIFE SKILL ATTIVATE

L'attività sviluppa la consapevolezza di sé, la gestione delle emozioni, la gestione dello stress e il pensiero creativo.

DURATA

L'attività dura 90 minuti.

SPAZI E ATTREZZATURE

Il laboratorio del Corpo viene svolto all'interno di una stanza di circa 35 mq, con lo spazio necessario per permettere a tutti i ragazzi di effettuare gli esercizi. Sono necessari: materassini (uno per partecipante); impianto stereo per la musica; fogli con mandala da colorare (*si veda allegato 7*); pennarelli.

DISPLAY



ATTIVITÀ

6

PORTO FINALE

DESCRIZIONE

L'attività viene svolta al termine di tutte le altre e si tiene nella stessa stanza che ospita l'attività del Corpo, in quanto lo spazio deve essere in grado di ospitare tutti i ragazzi della classe in visita. I ragazzi vengono divisi in gruppi di tre-quattro persone: ciascun gruppo riceve un tablet, con il quale potrà partecipare a un quiz creato sul sito **Kahoot**. Il quiz, creato dagli operatori del Centro, si compone di una quindicina di domande relative alle informazioni sulla tecnologia discusse in tutti gli altri laboratori ("Timeline", "Making", "Gaming", "Storie", "Corpo"). Al termine del quiz, la squadra vincitrice riceve un premio simbolico, da condividere con il resto della classe. Vengono riprese le domande su cui ci sono stati più errori, per richiamare e sintetizzare i concetti di saggezza digitale promossi dal centro. L'attività permette sia una **rielaborazione e sintesi dell'esperienza di visita**, sia una **valutazione delle informazioni apprese** dai ragazzi: i risultati del Kahoot vengono infatti salvati e archiviati dagli operatori, per poter essere elaborati in fase di valutazione.

DESTINATARI

Studenti del quarto e quinto anno della Scuola Primaria; studenti della Scuola Secondaria di Primo Grado.

OBIETTIVI

- Sintetizzare e sottolineare le informazioni apprese durante i laboratori di Display.
- Potenziare la cooperazione e la capacità di prendere decisioni dei partecipanti.
- Valutare l'apprendimento dei ragazzi.

LIFE SKILL ATTIVATE

L'attività si concentra sulle relazioni efficaci, sulla capacità di prendere decisioni e sul pensiero critico.

DURATA

L'attività dura 30 minuti.

SPAZI E ATTREZZATURE

L'attività si svolge nella medesima stanza del laboratorio del Corpo (circa 35 mq), con lo spazio necessario per accogliere tutti i ragazzi della classe. Sono necessari: proiettore video con casse audio; computer; connessione WiFi; sei tablet.

OPERATORI

L'attività viene gestita da un operatore, che deve possedere competenze educative di gestione dei gruppi, capacità di parlare efficacemente in pubblico e conoscenza dei temi trattati nei laboratori del Centro Display.

APPROFONDIMENTI

Sito ufficiale di Kahoot: www.kahoot.com

DISPLAY





LABORATORI NUOVE TECNOLOGIE CA' DOTTA





LABORATORI NUOVE TECNOLOGIE CA' DOTTA



Breve descrizione del progetto

I percorsi di promozione della salute che si sviluppano a Ca' Dotta dal 2009 sono proposti dalla Regione del Veneto e dall'AULSS 7 "Pedemontana", all'interno del programma nazionale Guadagnare Salute. Si tratta di laboratori multimediali rivolti a bambini e ragazzi dai 6 ai 19 anni e agli adulti significativi quali genitori, insegnanti ed educatori. Gli stili di vita trattati riguardano attività fisica, alimentazione, alcol, fumo e nuove tecnologie. Il percorso sulle nuove tecnologie, qui proposto, è costituito da 4 momenti laboratoriali, per la durata totale di quasi 4 ore.



Poiché durante le attività laboratoriali i ragazzi sono stati divisi in gruppi e seguiti da operatori diversi, sarebbe opportuno che i docenti proponessero ai ragazzi una rielaborazione in classe con il metodo del World Cafè (*vedi allegato 13*), con il fine di stimolare la condivisione e consentire lo sviluppo degli stimoli e delle riflessioni emersi. A tal scopo è opportuno che i docenti accompagnino come spettatori il gruppo attraverso i quattro laboratori, e aiutino nel world cafè e anche durante l'anno la rielaborazione dei vissuti legati alle nuove tecnologie. Per maggiori indicazioni su questa metodologia si possono invitare gli insegnanti a visitare il blog: www.retesenzafili.it



Obiettivi generali

Il Laboratorio si pone come obiettivi:

- rafforzare la consapevolezza degli studenti rispetto ai rischi legati alle nuove tecnologie
- aumentare la consapevolezza degli studenti rispetto alle potenzialità legate alle nuove tecnologie.

Life skill attivate

L'iniziativa lavora sulla gestione delle emozioni, sull'empatia, sulla decision making, sul problem solving, sulla comunicazione efficace, sulla autoconsapevolezza, sul senso critico e sulle relazioni efficaci.

Destinatari

Il percorso si rivolge alle classi seconde delle Scuole Secondarie di Primo Grado.

Attività previste

All'interno dello spazio appositamente allestito, si svolgono le seguenti attività, secondo l'ordine più adatto alle esigenze organizzative dell'ente: il "Laboratorio Media Education" sulle attività riguardanti le fake news; il "Laboratorio creativo" sul cyberbullismo e il manifesto delle parole ostili; il "Laboratorio immaginativo" su videogiochi e mindfulness; il "Laboratorio scientifico" sullo sviluppo cerebrale e sui circuiti di gratificazione cerebrali dopaminergici.

Spazi e Attrezzature

Per svolgere il percorso è necessario uno spazio appositamente allestito, costituito da: una stanza per l'accoglienza per almeno 60 persone e 4 stanze di adeguate dimensioni per radunare gruppi di massimo 15 studenti. Ogni gruppo è seguito dallo stesso operatore per tutto il percorso di 4 diversi laboratori.

Metodi di valutazione

Sono somministrati questionari pre e post intervento con domande sui contenuti laboratoriali.

Contatti

Polo Fabrizia fabrizia.polo@aulss7.veneto.it

Dal Santo Giorgio giorgio.dalsanto@aulss7.veneto.it

tel. +39 0445 38 92 87

www.cadotta.it





LABORATORIO MEDIA EDUCATION

DESCRIZIONE ATTIVITÀ

1) I ragazzi si siedono in cerchio/semicerchio, quindi si estrae un gomito: ogni persona dice il proprio nome e la prima parola che le viene in mente quando sente parlare di “nuovi media” o di “Internet”; si formerà così una “ragnatela” che conetterà tutti quanti e sarà utile per introdurre il concetto di “interconnessione”, di interNET o di WWW (World Wide Web).

2) Una volta che la ragnatela si sarà formata, si risponderà alla domanda: “Perché parlando di nuove tecnologie abbiamo formato una ragnatela?”. Dopo aver chiarito cosa significhi trovarsi all’interno della rete, si passerà a trattare il tema delle fake news, chiedendo ai ragazzi di descrivere le caratteristiche principali di una fake news riportandole sulla lavagna. Possono essere richiamati esempi concreti.

3) Si utilizza quindi la presentazione Power Point sulle fake news, sviluppando una riflessione sull’interesse nel diffonderle e sulla verifica delle fonti delle informazioni, che dev’essere effettuata dall’utente finale. Si cercherà inoltre di far ragionare i ragazzi su come distinguerle (ad es. non riportano fatti, utilizzano titoli che stimolano la condivisione, suscitano emozioni quali indignazione, rabbia, sgomento e trattano di temi negativi) e differenziarle da satira, errori umani, notizie che non piacciono. Inoltre, si rifletterà su come sono solitamente veicolate, ad esempio tramite le catene Whatsapp. I ragazzi potranno raccontare episodi nei quali sono stati coinvolti.

4) Alla fine si individueranno strategie per difendersi dalle fake news. A fine attività, potrà essere fornito il decalogo del MIUR “Basta bufale”.

DESTINATARI

Il percorso si rivolge a classi seconde delle Scuole Secondarie di Primo Grado.

OBIETTIVI SPECIFICI

- Individuare le caratteristiche delle fake news e i criteri per distinguerle dalle altre notizie.
- Analizzare gli effetti che provocano nella realtà, riflettere sulle funzioni che svolgono e su chi ne può trarre vantaggio.
- Analizzare la responsabilità che ogni individuo ha nella condivisione.
- Elaborare suggerimenti e strategie per come difendersi dalle fake news.



LABORATORIO CREATIVO

DESCRIZIONE ATTIVITÀ

Si dispongono le sedie in semicerchio. Se questo è il primo laboratorio si invitano gli studenti a fare un giro di nomi e a dire una parola che associano all'uso delle nuove tecnologie. Poi si procede seguendo le seguenti fasi.

1) Ogni ragazzo si presenta e accompagna il proprio nome con un complimento che gli piacerebbe ricevere on line o nella vita di tutti i giorni; l'operatore parte per primo per dare spunto, poi si fa velocemente il giro. Si scrive sulla lavagna il complimento e il nome (operatore compreso). Il gioco prosegue invitando i ragazzi a ripetere quel complimento ma guardandosi negli occhi e cercando, successivamente, di stimolare la riflessione con domande: Come ti fa stare il complimento di persona siamo poco abituati, poco allenati a guardarci negli occhi.

2) In un secondo momento ci si divide in due – tre gruppi (di circa 4-5 persone) e si compila il quadrante delle emozioni (paura, rabbia, tristezza, gioia) – si scrivono situazioni online in cui quelle emozioni sono state provate (personalmente o da parte di amici e/o conoscenti)

3) Si scrive sulla lavagna il risultato del lavoro di gruppo e si ragiona sulle emozioni che vengono suscitate, attraverso alcune domande in grado di stimolare un dibattito: - Ditemi quali sono le differenze tra il ricevere un complimento on line o di persona. -

Questo può essere lo spunto per ragionare sul meccanismo dell'empatia e dei neuroni specchio e su come uno stesso evento può provocare emozioni diverse.

4) Si introduce il Manifesto della comunicazione non ostile, chiedendo di descrivere cos'è per loro l'*'hate speech'*, che conseguenze può portare sulle persone, quali emozioni suscita, come le emozioni potrebbero portare a problemi legali (spiegando anche cosa è la legge 71 del 2017).

Si prosegue anche spiegando cosa è il Bullismo e il Cyberbullismo in rete. Se le condizioni lo consentono è possibile proporre la visione di alcuni video:

- Video su bullismo e cyberbullismo di Bebe Vio.
- Video *Come si vince un bullo*.
- Video sull'Empatia (che consente anche di sottolineare che l'empatia non si stimola attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie).
- Video *Fare per bene se va bene* (Carolina Picchio).

DESTINATARI

Il percorso si rivolge a classi seconde delle Scuole Secondarie di Primo Grado.



OBIETTIVI SPECIFICI

- Permettere allo studente di esplorare se stesso e le proprie emozioni
- Permettere allo studente di esplorare se stesso e le proprie emozioni rispetto alla propria identità digitale
- Ridurre i linguaggi negativi (hate speech) presenti in rete dagli studenti
- Esplorare le reazioni emotive degli studenti rispetto ai linguaggi negativi (hate speech) agiti e subiti.

LIFE SKILL SPECIFICHE

Si stimola la consapevolezza di sé, la gestione delle emozioni, l'empatia, il problem solving, le relazioni interpersonali, la comunicazione efficace.

DURATA

50 minuti circa.

SPAZI E ATTREZZATURE

Una stanza, sufficientemente spaziosa da garantire l'attività di quattro gruppi, con parete su cui proiettare, videoproiettore, pc; una copia del quadrante delle quattro emozioni (*vedi allegato 10*); i video tra i quali scegliere: *'Campagna dona un neurone'* di Babe Vio e Alessandro Cattelan EPCC, *'Come si vince un bullo'*, *'Il potere dell'empatia'* di Brenè Brown. *'Mai più un banco vuoto'* di Carolina Picchio. Il Manifesto della comunicazione non ostile (*vedi allegato 11*).

OPERATORI

Un operatore con competenze educative e conoscenze in merito al tema specifico (bullismo e cyber bullismo, social networks).

APPUNTI



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

LABORATORI NUOVE TECNOLOGIE
CA' DOTTA



LABORATORIO SCIENTIFICO

DESCRIZIONE ATTIVITÀ

Se questo è il primo laboratorio da cui incominciano i ragazzi si apre l'attività con un giro di nomi a cui si associa una parola legata alle nuove tecnologie. Si procede quindi con le seguenti fasi.

1) Dopo aver aperto il laboratorio con un brainstorming sulla parola "cervello", l'operatore aiuta gli studenti a riflettere ed esplorare le funzioni e le caratteristiche del cervello dell'adolescente. In particolare, attraverso video e slides, il gruppo discute se e come l'uso delle nuove tecnologie possano influenzare i diversi aspetti emersi, in particolare sullo sviluppo del cervello in un ragazzo/a adolescente e preadolescente.

2) Si affronta poi, sempre con video adeguati il concetto scientifico di gratificazione dopaminergica e il meccanismo che può portare alla dipendenza. Al fine di portare ogni ragazzo nella propria quotidianità, e far emergere le singole abitudini relative alle nuove tecnologie.

3) Ad ogni studente viene distribuita una check list comportamentale, che mira a far riflettere ogni studente, ed ad aumentare la propria consapevolezza sull'uso quotidiano di strumenti legati alle nuove tecnologie e sulle eventuali criticità ad esso correlate.

DESTINATARI

Il percorso si rivolge a classi seconde delle Scuole Secondarie di Primo Grado.

OBIETTIVI SPECIFICI

- Favorire l'acquisizione di informazioni specifiche di tipo scientifico relative allo sviluppo cerebrale in adolescenza, in particolare rispetto al rapporto tra nuove tecnologie e cervello.
- Potenziare le conoscenze degli studenti in merito all'utilizzo dei social network, al meccanismo cerebrale della dipendenza, al tema del cyberbullismo.

LIFE SKILL SPECIFICHE

Si stimola il pensiero critico, la capacità di prendere decisioni, la consapevolezza di sé, la gestione delle emozioni, le relazioni efficaci e la comunicazione efficace.

DURATA

50 minuti circa.





SPAZI E ATTREZZATURE

È necessaria una sala con videoproiettore e pc; la checklist dei comportamenti (*vedi allegato 12*); video (disponibili su Youtube ai seguenti link: <https://www.youtube.com/watch?v=aLo1t5TGLV/k>; <https://www.youtube.com/watch?v=dISmdb5zfiQ>; <https://www.youtube.com/watch?v=mR-doh6nG5k0>; https://www.youtube.com/watch?v=jsWz6liW_MM; <https://www.youtube.com/watch?v=0EFHbruKEmw>).

OPERATORI

Un operatore con competenze educative.

APPUNTI

Area con linee puntate per prendere appunti.



ATTIVITÀ

4

LABORATORIO IMMAGINATIVO

DESCRIZIONE ATTIVITÀ

L'inizio dell'attività prevede che le TV predisposte, collegate a una consolle siano spente e che i ragazzi siano seduti sulla pediera. Se questo è il primo laboratorio, si effettua un giro di nomi e si chiede di dire una parola legata alle nuove tecnologie. Poi si chiede ai ragazzi di fare un *brainstorming* sui videogiochi conosciuti (senza scriverlo su lavagna). Si procede poi con le seguenti fasi:

1) Si spiegano i tre giochi con cui i ragazzi verranno coinvolti; essi sono presenti su una consolle e si fanno giocare con tre videogiochi. Si dà inizio a **3 partite per ogni gioco**. I due operatori restano a disposizione per aiutare gli studenti e nel frattempo fanno azioni di "disturbo" (uscire dalla sala – fare foto – rumori – spostare sedie – rumori).

Si termina il gioco e si spengono i monitor.

2) Si procede chiedendo e raccogliendo le sensazioni provate, segnandole su strisce che vengono incollate sui cartelloni appesi. La riflessione può essere sollecitata dalle seguenti domande: Come vi siete sentiti? Quali sono le parole che vi hanno sorpresi? Nei videogiochi che usate a casa e online vi viene in mente qualche altra parola o episodio che riguarda voi o vostri amici? Quanto tempo è passato da quando abbiamo iniziato a videogiochi? Vi siete accorti di qualche cosa che hanno fatto gli operatori mentre giocavate?

3) Si prosegue con l'attività di rilassamento tramite l'apposita applicazione impostata sui 5 minuti di esercizio. Questa attività prevede che ci si concentri sul proprio respiro e si stia rilassati per il tempo della musica diffusa attraverso le cuffie, la quale varia in funzione della propria attività cerebrale. Al termine si invitano gli studenti a visionare il grafico ottenuto sul tablet. Tale grafico mostra l'attività cerebrale di ogni persona in base allo stesso stimolo. Si stimola il dibattito con domande tipo: Ma secondo voi c'è una differenza tra l'attività del cervello durante il rilassamento e quella stimolata durante l'uso del videogioco? E dov'è la nostra attenzione /pensiero quando si videogioca? E nel momento di rilassamento? Hai notato che quando si videogioca l'attenzione è sul videogioco e quando si fa rilassamento l'attenzione invece è su te stesso?

DESTINATARI

Il percorso si rivolge a classi seconde delle Scuole Secondarie di Primo Grado.





OBIETTIVI SPECIFICI

- Permettere allo studente di esplorare le proprie conoscenze rispetto a rischi, potenzialità delle nuove tecnologie (social network, dipendenza, cyberbullismo, ecc)
- Permettere allo studente di acquisire informazioni specifiche rispetto a nuove tecnologie e cervello in adolescenza.
- Permettere allo studente di sperimentare attività di rilassamento corpo/mente.

LIFE SKILL SPECIFICHE

Si stimola il pensiero critico, la capacità di prendere decisioni, la consapevolezza di sé, la gestione delle emozioni, le relazioni efficaci e la comunicazione efficace.

DURATA

Cinquanta minuti circa.

SPAZI E ATTREZZATURE

Una stanza attrezzata con 8 tv; 8 stazioni con: consolle e controller; 16 tablet; 16 bende; tavolini di supporto; 16 sedie o puff.

OPERATORI

Due operatori con competenze educative e tecnologiche, uno dei due stanziale, che accoglie i quattro gruppi a rotazione e che sostiene l'operatore principale itinerante.

APPUNTI

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....







Centro nazionale per la prevenzione
e il Controllo delle Malattie

