



Laura Marinaro – Dipartimento di Prevenzione ASLC2
Antonella Ermacora - Eclectica
Adele Minutillo – Istituto Superiore di Sanità

23 FEBBRAIO 2022



ReTE
SENZA
FiLI

FINAL CUT

WEBINAR

23 feb
16.30
19.30

RETE SENZA FILI - PROGRAMMA NAZIONALE





Il progetto presentato nell'ambito del bando **Programma CCM 2018** dalla Regione Piemonte con capofila **ASLCN2 Alba-Bra** ha avuto avvio il **14 marzo 2019**.



Conseguentemente alla **pandemia da COVID-19**, è stato **rimodulato** e la sua conclusione è prevista il **13 marzo 2022**.



REGIONI COINVOLTE

- Piemonte
- Veneto
- Toscana
- Marche
- Sicilia



Unità operative coinvolte

UNITÀ OP. 1

ASL CN2 (Capofila)
Dip. Dipendenze e Dip. Prevenzione



Referenti
Carmen Occhetto
Laura Marinaro

Coordinamento Nazionale e implementazione attività ASLCN2 Alba

UNITÀ OP. 2

ASL Città di Torino – Dip Dipendenze



Referente
Roberto Fiorini

Implementazione attività ASL Città di Torino

UNITÀ OP. 3

ASP 3 Catania



Referente
Salvatore Cacciola

Implementazione attività ASP 3 Catania

UNITÀ OP. 4

AULSS 7 Pedemontana



Referente
Fabrizia Polo

Implementazione attività AULSS 7 Pedemontana Regione del Veneto



Unità operative coinvolte

UNITÀ OP. 5

Area Vasta n.2 Sede di Ancona

Referente
Stefano Berti

Implementazione attività Area Vasta n.2 Sede di Ancona

UNITÀ OP. 6

USL Toscana Nord-ovest –
Ambito territoriale Viareggio

Referente
Guido Intaschi

Implementazione attività USL Toscana Nord-ovest

UNITÀ OP. 7

Istituto Superiore di Sanità –
Centro Nazionale Dipendenze e Doping

Referente
Adele Minutillo

Realizzazione a livello nazionale rilevazione delle informazioni dei servizi sanitari





Bambini e Ragazzi delle scuole primarie (classi quinte) e secondarie di I grado (classi seconde)

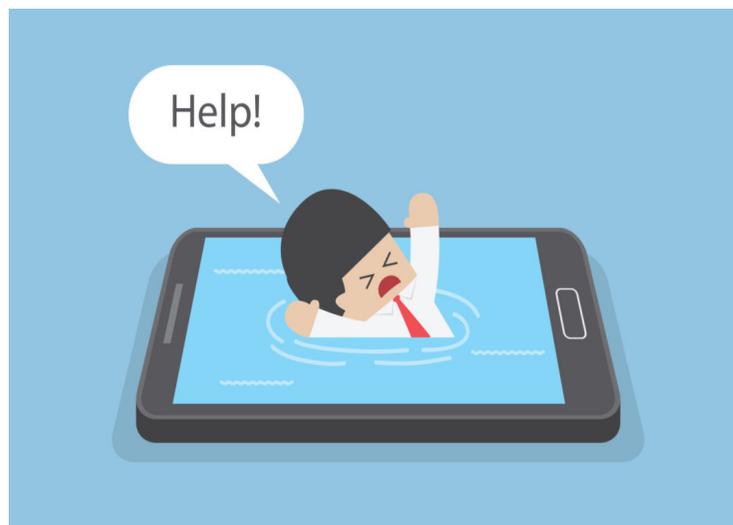
I nostri
destinatari





Obiettivo generale del progetto

Prevenire l'insorgere della dipendenza da Internet attraverso azioni di riduzione del rischio di sviluppare un uso scorretto ed eccessivo di strumenti tecnologici (social media, videogiochi, Internet...) migliorando le capacità e le competenze (life skills) dei ragazzi e favorendo l'accesso dei soggetti a rischio ai servizi socio-sanitari.



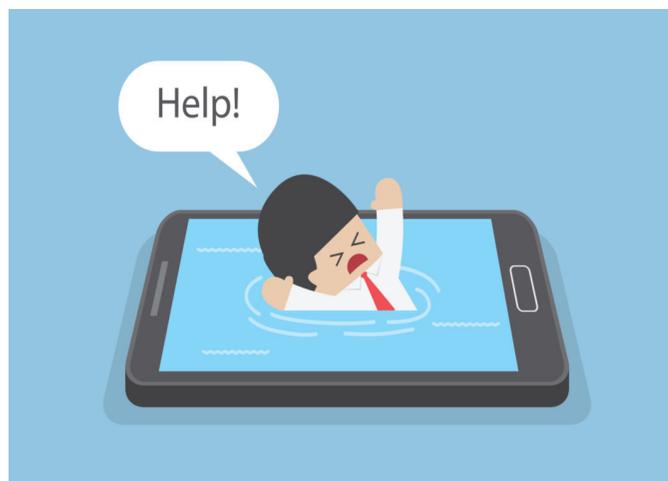


Risultati attesi del progetto

Maggiore consapevolezza metodologica e di intervento degli operatori sociosanitari nell'affrontare l'Internet Addiction;

Rafforzamento delle competenze dei bambini/ragazzi nell'uso corretto delle tecnologie digitali;

Promozione del ruolo educativo delle figure di riferimento e della comunità.



Obiettivo specifico 1

Creare **indicatori condivisi** per la raccolta di informazioni sui servizi socio-sanitari che si occupano di **dipendenza da Internet** (in particolare i Ser.D) e dei casi di **isolamento sociale** (hikikomori), quali la **neuropsichiatria infantile**, promuovendone l'accesso da parte dell'utenza.

Attività 1: Costituzione di un **tavolo di lavoro**

Attività 2: Elaborazione di una **scheda sperimentale di rilevazione** delle attività dei servizi e di una **scheda di analisi** della domanda rispetto alla IAD

Attività 3: Creazione di un **DB delle risorse territoriali** delle regioni coinvolte che offrono un **servizio di cura per le persone con problematiche legate alla dipendenza da internet**, con particolare attenzione alle fasce giovanili

Attività 4: Implementazione a livello nazionale della scheda di rilevazione attività sperimentata al precedente punto e **sperimentazione della scheda analisi** domanda nelle UU.OO.



Obiettivo specifico 2

Formare i referenti regionali e gli operatori sociosanitari sul tema delle tecnologie e della prevenzione dei rischi connessi e condividere un modello di intervento comune basato sulla partecipazione attiva di ragazzi, di insegnanti e di genitori.

Attività 1: Condivisione e revisione del **modello di intervento e progettazione e produzione dei materiali didattici** necessari

Attività 2: Organizzazione e **realizzazione di corsi di formazione per referenti regionali e operatori socio-sanitari** nelle Regioni partecipanti

Attività 3: **Creazione di un blog o di pagine social media** e successivo mantenimento e implementazione dei contenuti

Attività 4: **Realizzazione monitoraggio e valutazione**



Obiettivo specifico 3

Formazione insegnanti delle scuole primarie e secondarie di I grado e altri soggetti su metodi e strumenti adeguati per affrontare con i ragazzi i temi legati alle nuove tecnologie e la collaborazione con gli operatori del laboratorio.

Attività 1: Realizzazione dei **corsi di formazione** rivolti agli **insegnanti e altri operatori in forma mista** (lezioni in aula e online)

Attività 2: **Sperimentazione dei percorsi didattici** da parte degli insegnanti e degli altri soggetti a bambini/ragazzi

Attività 3: **Valutazione delle attività**



Obiettivo specifico 4

Sviluppo partecipato a livello locale di un **laboratorio dedicato alle tecnologie**, rivolto agli studenti, in grado di offrire **competenze e conoscenze per un uso consapevole e non problematico dei media digitali**, capace di diffondere buone prassi e modalità di utilizzo adeguate.

Attività 1: Realizzazione del laboratorio

Attività 2: Valutazione delle attività



Obiettivo specifico 5

Accompagnare il mondo adulto e la comunità locale nella costruzione di un **corretto rapporto con le nuove tecnologie e con i social network** in un'ottica educativa che **favorisca anche la relazione intergenerazionale**.

Attività 1: Percorsi partecipati con i **genitori** e i **nonni**

Attività 2: Organizzazione di eventi locali





Progetto

Blog

Contatti

Partner

Download

IL BLOG:
www.retesenzafili.it



ReTE
SENza
FiLI

- Conoscere il progetto
- Visionare e scaricare i manuali
- Scaricare gli allegati utili per la realizzazione delle attività
- Caricare esperienze regionali





- ✓ Il **digitale** è ormai *parte integrante della nostra quotidianità e dei nostri bambini*
- ✓ Siamo immersi in un mondo in cui la comunicazione e le relazioni vengono mediate dai **social**
- ✓ I **media** contribuiscono a definire il *processo di socializzazione dell'individuo in fase di crescita*
- ✓ I media favoriscono/interferiscono nel processo di *costruzione della personalità, identità, dei valori e della sensibilità*





“Questa è la prima generazione, che sviluppa un sapere senza che gli sia stato consegnato dalla generazione precedente. Insegnanti ai quali sono i propri allievi ad insegnare” (Daniele Novara, pedagogo e direttore CPP).”

- ✓ **Costruire un dialogo** sulle tecnologie digitali
- ✓ **Coltivare curiosità**
- ✓ **La tecnologia come pretesto relazionale** per unirici a bambini* e ragazzi*
- ✓ **Favorire metodologie educative** che attivino consapevolezza, capacità riflessiva e pensieri
- ✓ **Promuovere un utilizzo consapevole** delle nuove tecnologie





Azioni



1. Creare indicatori condivisi per la raccolta di informazioni sui servizi
2. Formare i referenti regionali e gli operatori
3. Formare insegnanti delle scuole primarie e secondarie di I grado e altri soggetti territoriali
4. Sviluppo partecipato a livello locale di un laboratorio dedicato alle tecnologie per agli studenti della Secondaria di I grado
5. Accompagnare il mondo adulto e la comunità locale nella costruzione di un corretto rapporto con le nuove tecnologie e con i social network





ma prima
co-progettazione del materiale
didattico Rete Senza Fili



lab
Rete senza fili



1

The poster features a central graphic of various colorful, patterned shapes (squares, circles, triangles) on a red background. Below the graphic, the word "lab" is written in a bold, red, sans-serif font, with "Rete senza fili" in a smaller, red, cursive font underneath. At the bottom center, there is a small, vertical version of the ReTe Senza Fili logo, and the number "1" is printed at the very bottom.

Rete senza fili
Xcorsi



2

The poster features a central graphic of various colorful, patterned shapes (squares, circles, triangles) on a teal background. Below the graphic, the text "Rete senza fili" is written in a teal, cursive font, followed by "Xcorsi" in a large, bold, teal, sans-serif font. At the bottom center, there is a small, vertical version of the ReTe Senza Fili logo, and the number "2" is printed at the very bottom.



- si rivolge agli insegnanti delle **classi quinte** delle scuole primarie
- favorire lo sviluppo di alcune **life-skill** cognitive (pensiero critico e pensiero creativo), emotive (consapevolezza di sé e gestione delle emozioni) e relazionali (empatia, comunicazione efficace, relazioni efficaci)
- dispensa composta da una parte teorica e una seconda parte, composta dalla descrizione delle attività da svolgere in classe.

Approccio basato sull' Edutainment



La tecnologia per me: attività per elaborare una mappa delle rappresentazioni della tecnologia digitale nella classe



Io&voi, io&gli altri: attività per confrontarsi sui rischi e le opportunità relative alla diffusione di informazioni online



Risiko: uso e abuso del tempo: attività utili per proporre possibili soluzioni /comportamenti

3 UNITÀ
BASE





1 UNITÀ DI RIELABORAZIONE



Cosa mi porto a casa: attività di chiusura, tesa a riprendere quanto fatto nel percorso didattico

2 UNITÀ OPZIONALI

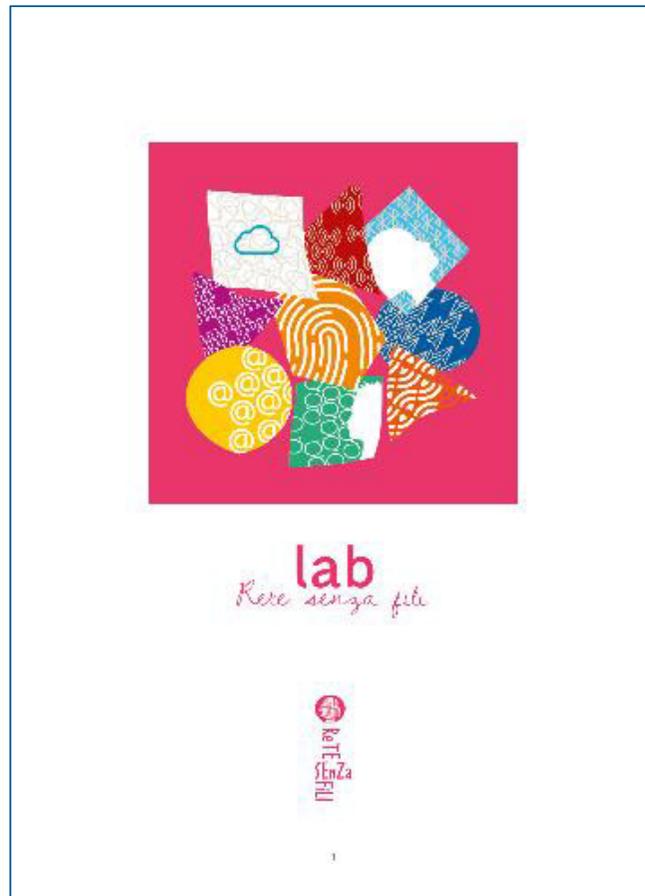


I messaggi che vorrei/non vorrei ricevere: si tratta di un'unità specifica sulla messaggistica



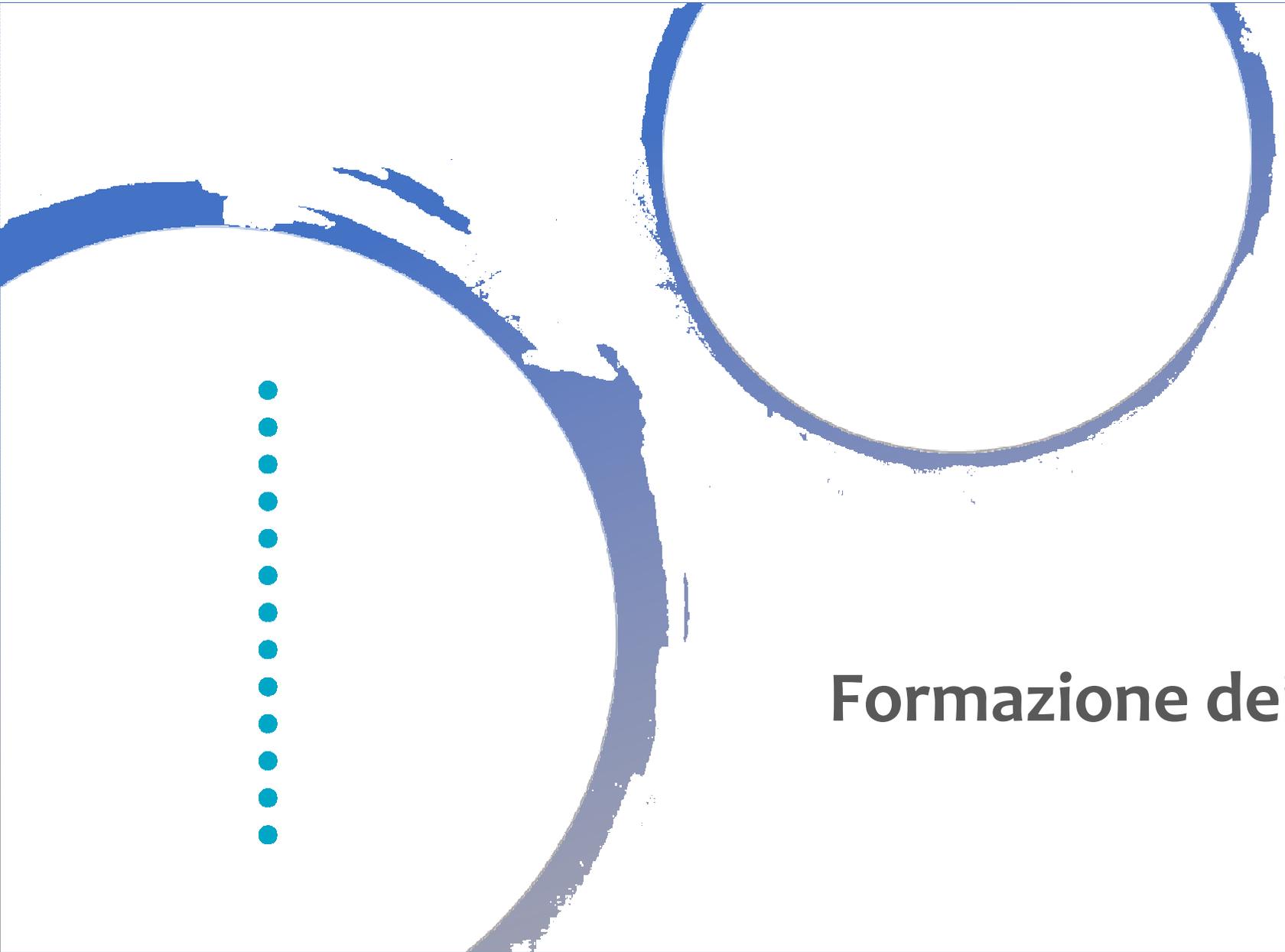
A che gioco giochiamo: attività specifica sui videogiochi che consente di elaborare una mappa dei consumi videoludici e di fornire alcune informazioni sull'utilizzo dei videogiochi.





- si rivolge agli operatori socio sanitari
- racconta tre esperienze nazionali significative per l'attivazione a livello locale di laboratori per le scuole secondarie di primo grado: esperienza Cà Dotta (Veneto ASL AULSS 7), esperienza Centro Steadycam Display (Piemonte ASL CN2), esperienza Prox Experience (Piemonte ASL città di Torino)
- manuale composto da una parte teorica e una seconda parte, composta dalla descrizione delle attività da svolgere nei laboratori.





Formazione dei referenti regionali



Formare i referenti regionali e gli operatori sociosanitari sul tema delle tecnologie e della prevenzione dei rischi connessi condividendo un modello di intervento comune basato sulla partecipazione attiva di ragazzi, insegnanti e genitori.

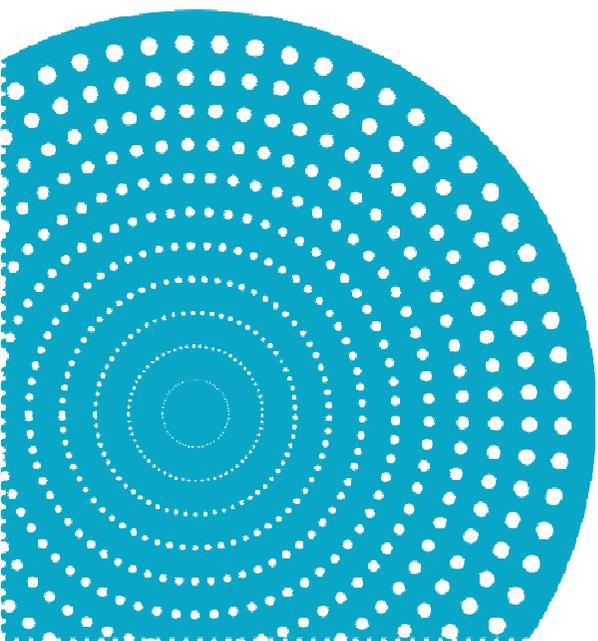


- 5 percorsi formativi online (12 ore), uno per Regione.
- **148 partecipanti**



VALUTAZIONE DELL'ESPERIENZA FORMATIVA

138 questionari compilati



La maggior parte dei partecipanti ha espresso pareri positivi sull'esperienza formativa nel complesso.

Gli argomenti trattati sono considerati utili, stimolanti e interessanti da parte di tutti i rispondenti.

Il 92% circa dei partecipanti ha apprezzato la metodologia utilizzata.

Il 90,4% ritiene che la durata delle formazioni sia adeguata al tipo di intervento.



Formazione insegnanti Formazione a cascata



Formare insegnanti delle scuole primarie su metodi e strumenti adeguati per affrontare con i ragazzi i temi legati alle nuove tecnologie e per collaborare con gli operatori dei laboratori.



- 74 incontri formativi online/presenza nelle cinque regioni (indicativamente 3 incontri per percorso)
- **678 insegnanti di scuola primaria**



Valutazione esperienza formativa a cascata

250 questionari compilati



Il 95% dei rispondenti esprime un parere positivo rispetto a tutti gli aspetti che riguardano la formazione.

Gli argomenti trattati sono considerati utili, stimolanti e interessanti e la metodologia è stata apprezzata dal 98% dei rispondenti.

La durata dell'intervento è considerata adeguata per il 92% dei docenti.

SUGGERIMENTI E CONSIDERAZIONI



- Estensione del percorso formativo → Più incontri di minore durata
- Approfondimenti tematici
- Monitoraggio, accompagnamento e aggiornamento post-formazione per la sperimentazione in classe
- Percorso permanente negli istituti → coinvolgimento di tutto il corpo docenti e i genitori dei bambini



Sperimentazione in aula (classi quinte)



Sperimentazione in
classe nelle scuole
primarie



- N. 240 Classi totali coinvolte
- N 5067 bambin*

2 Focus Group (16
partecipanti)

A oggi 148 Schede di
monitoraggio



Il 17% ha completato il percorso realizzando tutte le attività.

Il 73% ha realizzato tutte le attività base.

Il 27,7% ne ha realizzate solo alcune.

Attività più realizzate:

- LA TECNOLOGIA PER ME

- IO&VOI, IO&GLI ALTRI



Attività opzionali realizzate

I messaggi che vorrei/non vorrei ricevere

20,9

Entrambe

18,2

A che gioco giochiamo

2

VALUTAZIONE DELLA SPERIMENTAZIONE



Il 98% ha espresso **pareri positivi sulla gestione dell'attività in classe.**

Il 90% sostiene che la **durata indicata nel manuale è realistica**, che sono pronti all'uso, fruibili, adattabili alle esigenze didattiche

Tutti dichiarano che il **livello di partecipazione della classe** è stato alto e che gli argomenti sono adatti al target. Inoltre è stata occasione per conoscersi di più tra alunni e insegnanti

Il 70,3% degli insegnanti ritiene che questo tipo di attività e di metodo di lavoro possano essere utile anche per affrontare altri argomenti



- Difficoltà nella gestione → mancanza di tempo, spazi adeguati
- Difficoltà legate alla pandemia (DAD, quarantene, lockdown, distanziamento)
- Poco coinvolgimento di colleghi e famiglie

PROPOSTA

...

Inserimento stabile nell'attività curricolare → tempi più distesi, coinvolgimento di più docenti e classi, maggiore efficacia dell'intervento. Inserire nel programma di Educazione Civica.





Laboratori Scuole Secondarie di Primo Grado



Sperimentazione
online laboratori



- N. 496 Classi totali coinvolte
- N 12.380 ragazz*





Realtà permanenti
→ modelli
riproducibili per le
altre regioni

Caratteristiche dei laboratori:
3 esperienze regionali:
Cà Dotta (Veneto)
Prox Experience (Torino)
Centro Steadycam Display (Alba)

Caratteristiche dei laboratori:

- Interattività → imparare facendo
- Setting → spazi di esperienza tra formale e informale
- Divertimento → apprendimento piacevole
- Rielaborazione → nuove prospettive





Accompagnamento mondo adulto



Accompagnare il mondo adulto e la comunità locale nella costruzione di un corretto rapporto con le nuove tecnologie e con i social network in un'ottica educativa che favorisca anche la relazione intergenerazionale.



- **Incontri genitori**
54 incontri (di diversa tipologia)
per un totale di **1564 genitori**



- **Eventi di comunità**
11 eventi (di diversa tipologia) che
hanno coinvolto circa **800 persone**
1 concorso per bambini (100 bambini)





Parole significative sull'esperienza

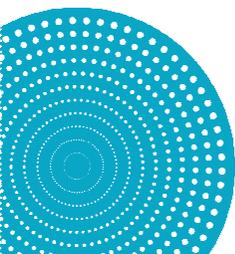
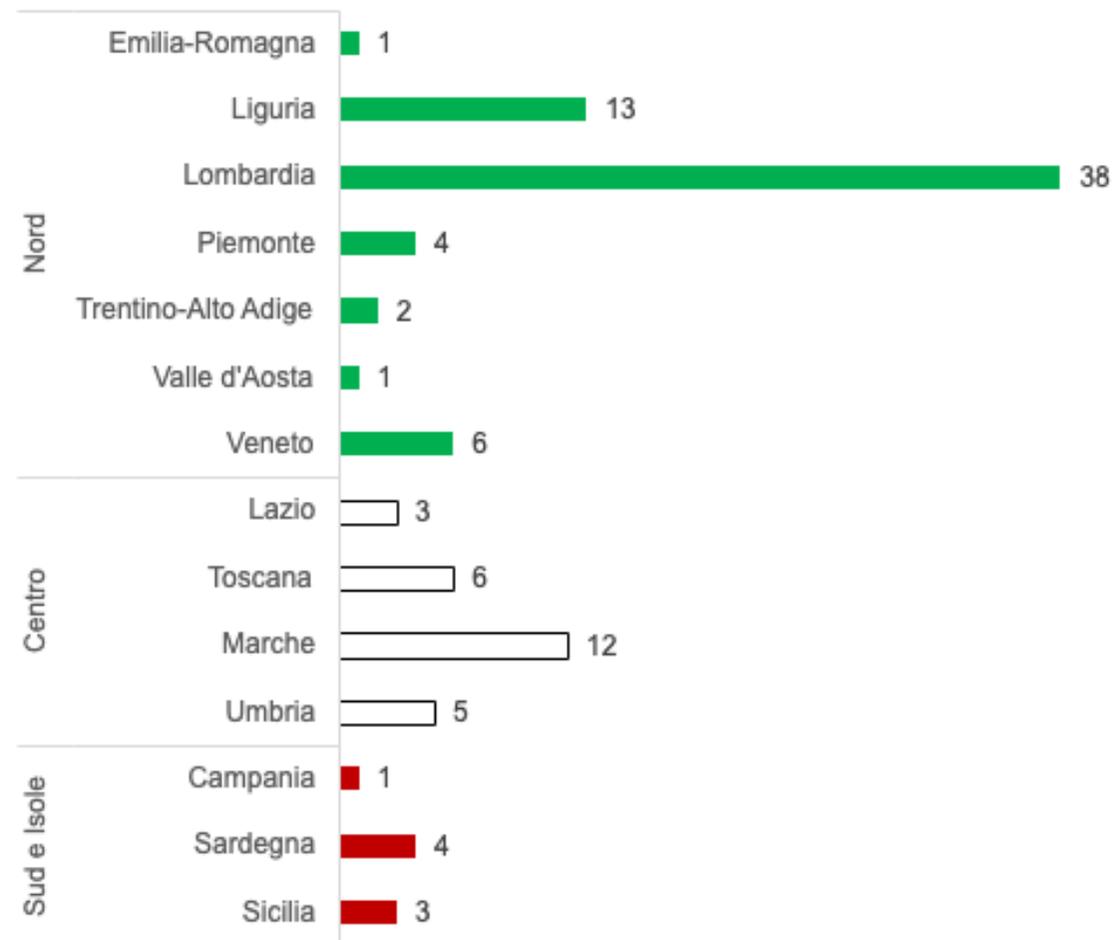
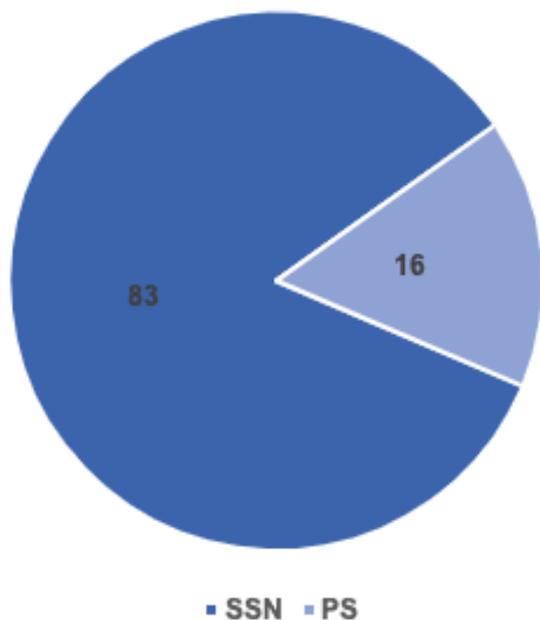
- ✓ **Cambiamento-Evoluzione** (età dei destinatari, tecnologia, momento storico...)
- ✓ **Conessioni** (tra persone, territori, idee, ecc)
- ✓ **Benessere** (promuovere un atteggiamento positivo nell'uso dei media, porre l'accento su come si sta a 360 gradi nel rapporto con la tecnologia)
- ✓ **Lavoro tra pari e dispari**
- ✓ **Inclusione** (coinvolgimento attivo di tutti)
- ✓ **Accoglienza dei bisogni**
- ✓ **Innovazione**



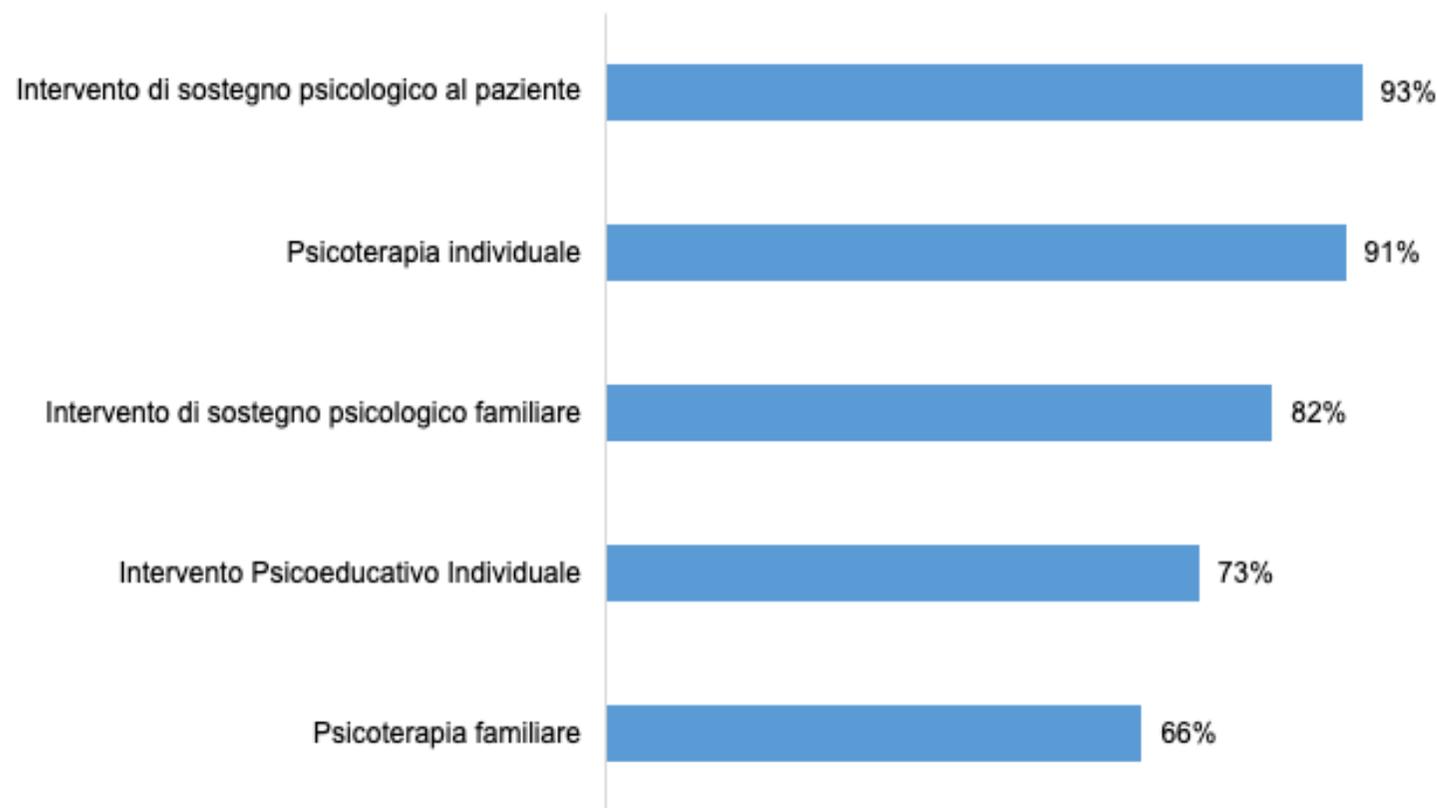


**Creare indicatori condivisi per
la raccolta di informazioni sui
servizi**

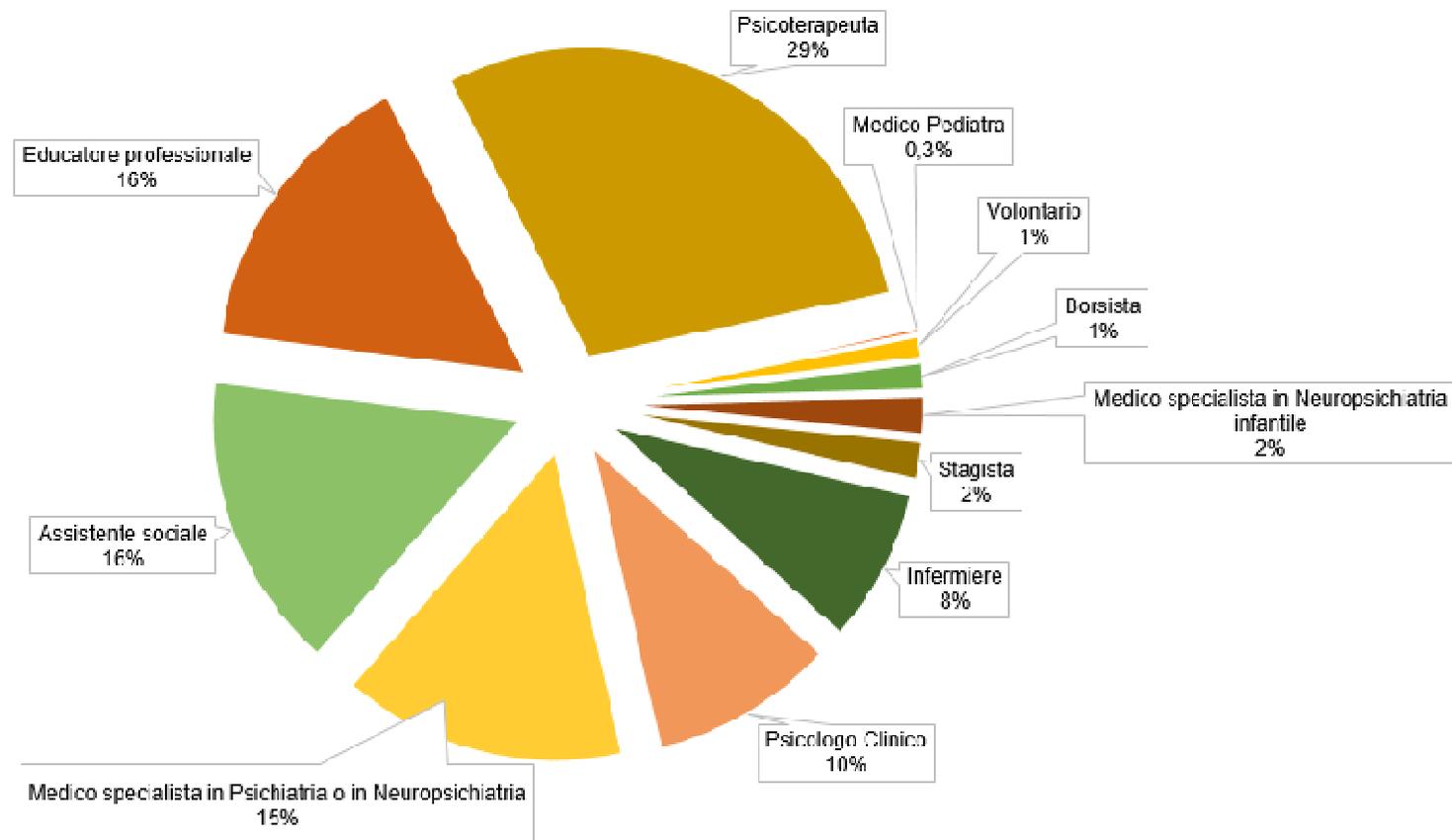
Creare indicatori condivisi per la raccolta di informazioni sui servizi



Creare indicatori condivisi per la raccolta di informazioni sui servizi



Creare indicatori condivisi per la raccolta di informazioni sui servizi



Materiali informativi

