**SOCIAL and TECNOLOGY**



**Premessa**

Le teorie scientifiche sostengono da sempre che le problematiche legate alla dipendenza, se non anche all’abuso, di sostanze siano sostanzialmente un problema di relazione. L’individuo e le sue caratteristiche di funzionamento, in relazione ad un ambiente e nella sua relazione con l’oggetto (la sostanza). Spesso questa regola vale anche nei casi di abuso e dipendenza dei comportamenti come Gioco d’Azzardo Patologico, Sex Addiction, Shopping compulsivo,e Dipendenza da Internet.

In conseguenza dell’esplosione di nuove tecnologie, negli ultimi anni si sono incrementati sempre di più costumi e stili di vita incentrati sull’utilizzo di tali apparecchiature e sul miglioramento della qualità della vita che esse consentirebbero, ma allo stesso tempo non è così proporzionalmente aumentata la capacità di stare in relazione delle persone, soprattutto nei giovani, come presupporrebbe la facilità di comunicazione che tali strumenti consentono.

Per questo è necessaria un’opera culturale che generi conoscenza, incontro, consapevolezza e relazione; un’azione che preveda la messa in comune di saperi ed opportunità che il Servizio Dipendenze può mettere in campo a disposizione del territorio, del mondo della scuola, dell’associazionismo e di tutta la cittadinanza, non solo quella attiva.

**Obiettivi specifici**

1. Favorire una riflessione consapevole sulle dinamiche e sul significato dell’uso delle nuove tecnologie, con particolare riferimento agli impliciti comportamenti che ne sottostanno al loro utilizzo
2. Implementare consapevolezza e sguardo critico sull’impatto che le nuove tecnologie hanno nella vita, nelle relazioni quotidiane e nella cultura delle persone che ne fanno ampio uso
3. Creare spazi di confronto su opportunità e rischi dell’uso delle nuove tecnologie, con particolare riferimento all’uso della rete telematica, dei social networks, dei cellulari e dei videogames

**Destinatari**

\* Istituti di Scuola Secondaria di 1° Grado e di 2° Grado del Comune di Torino

\* Associazioni e organismi di cittadinanza attiva del Comune di Torino

**Strumenti**

\* Equipe Go Pro. Salute della Struttura Complessa Dipendenze ex ASLTO2 (Educatori Professionali,

Psicologi ed Assistenti Sociali) integrata da operatori della Cooperativa StranaIdea che collabora sul Piano Locale Dipendenze con la S.C.

\* Strumenti multimediali ed installazioni interattive

\* Giochi ed attività di gruppo

**Spazi**

\* Centro Promozione della Salute di via Pietro Cossa 280/e (C.P.S.)

\* Contesto di riferimento del gruppo afferente al progetto (classe, associazione, centro aggregativo)

**Metodologia**

La metodologia scelta per la realizzazione di questo progetto è divisa in due momenti:

esperienza immersiva e incontro in classe (o nel contesto di riferimento).

L’esperienza immersiva si svolge nei locali del C.P.S. e consiste nell’attraversare *stanze* in cui avvengono esperienze di apprendimento e confronto in merito al significato dei diversi usi delle nuove tecnologie (smartphone, internet, social network, app). Il passaggio da una stanza all’altra non è casuale, ma di continuità e integrazione rispetto alla stanza precedente.

Nel secondo incontro vengo ripresi i contenuti più significativi dell’esperienza al C.P.S. e serve per rielaborare l’esperienza e consolidare i messaggi di promozione della salute appresi.

**Attività**

Durante la visita al C.P.S. sono proposte le seguenti attività che possono variare a seconda della tipologia dei partecipanti e di altre variabili organizzative:

Crea il tuo profilo

Il gruppo viene invitato a crearsi un profilo Prox Experience per conoscersi ed iniziare a fare le prime riflessioni e considerazioni su ciòà che si usa per darsi un profilo con connotazioni social.

Esposizione Museale

Esposizione di diversi reperti relativi alla comunicazione (vecchi telefoni, macchina da scrivere, primi registratori e videogiochi) per conoscere come si comunicava anche solo fino a pochi anni fa e come gli strumenti allora, come oggi, interferivano nei comportamenti quotidiani.

Timeline

Su una lunga linea del tempo sono affisse delle date mentre ai ragazzi vengono date delle schede raffiguranti degli eventi inerenti la storia della comunicazione e della tecnologia; essi dovranno abbinare gli eventi alle date in cui sono avvenuti. Riflessione sulla velocità crescente con la quale la comunicazione e la storia dell’uomo sono cresciute, proporzionalmente alle nuove tecnologie.

Le domande a cui Google non può rispondere

I ragazzi sono invitati a fare domande a cui il famoso motore di ricerca non può dare risposte, con il fine di riflettere sugli ambiti nei quali le tecnologie non incidono come si può essere portati a credere.

Cosa è rimasto impigliato nella rete

Viene chiesto ai partecipanti di condividere esperienze di contributi che hanno postato direttamente o indirettamente e che loro malgrado è diventato di dominio pubblico generando emozioni negative.

Gioco riconoscimento dei suoni

Attraverso strumentazione multimediali si fa un gioco/test sui suoni che i partecipanti conoscono; se sono più del mondo reale (versi di uccelli, suoni di diverse situazioni della vita) e/o del mondo digitale (suonerie notifiche, colonne sonore di giochi per smartphone e consolle)

Doppie parole

Coppie di immagini rappresentative di termini comunemente usati devono essere scelte e poi accoppiate a seconda del loro utilizzo: nel mondo digitale ed in quello reale. Attività stimolo che consente una riflessione sui diversi significati che alcuni termini hanno a seconda del contesto in cui vengono usati (es. dominio, amicizia, condivisione, contatto …)

Due pesi, due misure

Si chiede ai partecipanti di prendere posizione collocando dei pesini su una bilancia che ha i due piatti connotati da AIUTA/NON AIUTA, in merito all’utilizzo delle nuove tecnologie. Si tratta di un’attività stimolo che genera discussione, confronto e consente di veicolare messaggi ed informazioni in merito al rapporto quotidiano, ma correlato alle emozioni personali, delle nuove tecnologie.

Condividi il tuo post condiviso

Si chiede ai partecipanti di inviare ad numero whatsapp di Prox Experience l’ultima immagine che hanno postato nel loro social di riferimento. Tutte le immagini vengono proiettate su una parete in tempo reale. Attività stimolo atto a verificare nel reale le reazioni degli altri alle immagini condivise, la reazione di chi ha condiviso alla reazione degli altri e discussione e confronto sul significato dell’utilizzo di certe immagini e dell’uso dei social.

Durante il secondo incontro viene proposta la rielaborazione dei contenuti portati dai partecipanti durante la visita al C.P.S. e si innestano confronti e messe in discussione dell’utilizzo delle nuove tecnologie e soprattutto dei significati che sottostanno al loro utilizzo. Attraverso attività di media education, con la proiezione di video (spot, videoclip musicali, video del web) si consolida lo sguardo critico da avere nella lettura degli stimoli ai quali siamo tutti sottoposti nell’utilizzo delle tecnologie con connessione dati.