

COMPORAMENTI PROTETTIVI

IT'S COMPLICATED **Giovani al tempo del web**

- A chi si rivolge:**
- **Scuole Secondarie 1° grado di tutto il territorio ASL T03**
 - **Docenti / Genitori**

Le nuove tecnologie sono parte integrante della vita di un adolescente. I social media, le app di instant messaging e i videogame stanno modificando il modo con cui i ragazzi si relazionano tra di loro e occupano il loro tempo. Recentemente gli studi evidenziano come l'uso eccessivo di videogiochi, genera problemi di dipendenza sovrapponibili alle altre dipendenze comportamentali.

In particolare, all'interno del progetto, verrà posta attenzione al ruolo che queste nuove tecnologie svolgono nell'esperienza di vita di un ragazzo per poter mettere in luce le difficoltà che si incontrano nel dover gestire queste identità sospese. Condivisioni improprie, messa in comune di materiale personale come fotografie o dati sensibili, insulti e prese in giro sui gruppi whatsapp, fatica a limitare il tempo dentro ad un videogame,

evidenziano le difficoltà dei ragazzi nella gestione delle loro reti sociali "virtuali". Insegnati e genitori da un lato si trovano a condividere queste difficoltà esattamente come i ragazzi, dall'altro faticano ad essere dei punti di riferimento. Un intervento di prevenzione con ragazzi della scuola secondaria di primo grado può permettere di educare ad un utilizzo più consapevole di questi strumenti, limitare il fenomeno del cyberbullismo e intercettare quelle situazioni a rischio di isolamento sociale.

La finalità consiste nel far raccontare il modo con cui utilizzano queste tecnologie, per poter così rielaborare insieme a loro i comportamenti problematici e intercettare le situazioni a rischio. Un ruolo fondamentale in termini preventivi è dato dal coinvolgimento di insegnanti e genitori

OBIETTIVI

- Far emergere le modalità con cui i ragazzi vivono le loro relazioni attraverso i social media e le app di instant messaging (come WhatsApp);
- identificare le eventuali situazioni di sofferenza legate ad un utilizzo improprio dei social media e dei video game;
- individuare le situazioni a rischio di ritiro sociale;
- portare i ragazzi a sviluppare un pensiero critico sulle modalità con cui usano i social media e i video game;
- fornire agli insegnanti strumenti per poter trattare questi argomenti all'interno della classe;
- far conoscere ad insegnanti e genitori le modalità con cui i ragazzi usano le nuove tecnologie;
- fornire agli adulti educatori informazioni per poter individuare precocemente segnali di allarme;
- offrire uno spazio di confronto e supporto tra genitori

Programma, metodo, strumenti e verifica

Verranno organizzati 5 incontri laboratoriali con i ragazzi all'interno della classe. Sarà possibile costruire uno strumento che aiuti ad esplorare l'argomento e a stimolarne la ricaduta informativa in tutto l'istituto (coinvolgendo anche le classi che non sono principali fruitori degli incontri). Agli studenti verrà poi chiesto di "intervistare" gli altri studenti della scuola, moltiplicando la sensibilizzazione in tutta la scuola su questi argomenti.

E' previsto un ciclo di incontri di formazione rivolti ai docenti (3 incontri della durata di 2 ore) ed un ciclo di formazione-informazione-supporto per genitori (2/3 incontri della durata di 2 ore).

Gli incontri hanno tutti una metodologia attiva e si interviene sulle dinamiche reali e virtuali del gruppo classe e sulle relazioni intergenerazionali. Al termine degli incontri si provvederà alla rilevazione del gradimento delle attività svolte

Figure professionali coinvolte

Psicologo psicoterapeuta esperto, educatore professionale esperto

Materiale didattico fornito

Produzione di materiale cartaceo e multimediale

Strumentazione utilizzata

Materiale cartaceo, questionari, pc e proiettori

Formato

Incontri di progettazione e verifica periodica, insegnante referente del progetto, liberatoria firmata dai genitori

Responsabile di progetto

Francesca Pavan (Cooperativa Terra Mia), Paola Natta e Silvia Rosina (S.C. Ser.D ASL T03)

Modalità di richiesta

modulo on line su <http://www.aslto3.piemonte.it/info/promozionesalute.shtml>
pagina aziendale Promozione della salute



O inquadrando il QR Code