

# P.A.S.S.I. Montani



Alto Canavese

Val Gallenca

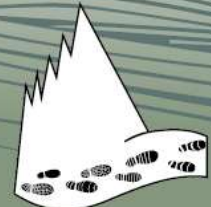
Valli Orco Soana

Gran Paradiso

Valle Sacra



Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEU



P.A.S.S.I. Montani  
C.I.S.S.38



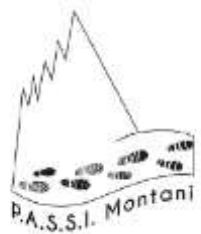
**A.S.L. TO4**

Azienda Sanitaria Locale  
di Ciriè, Chivasso e Ivrea



PREVENZIONE  
PIEMONTE





A cura di  
Rete Senza Fili



Benvenuti!



- ✓ 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 (generazione alpha)*
- ✓ I media favoriscono/interferiscono nel processo di *costruzione della personalità, identità, dei valori e della sensibilità*





ReTE *EnZa* FiLI  
connessioni  
NAZIONALI

ReTE *EnZa* FiLI  
connessioni  
NAZIONALI



PRIMA EDIZIONE

REGIONI COINVOLTE

- Piemonte
- Veneto
- Toscana
- Marche
- Sicilia



ReTESenzaFilippi  
connessioni  
NAZIONALI

ReTESenzaFilippi  
connessioni  
NAZIONALI



## REGIONI COINVOLTE SECONDA EDIZIONE

- Piemonte
- Veneto
- Toscana
- Marche
- Sicilia
- Liguria
- Puglia
- + EDIZIONE NAZIONALE





**OBIETTIVI DEL PROGETTO**

## OBIETTIVO GENERALE



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) di bambini/e e ragazzi/e tra i 10 e gli 11 anni (classi IV e V della scuola primaria).



## OBIETTIVI SPECIFICI



1. Formare i gli operatori sociosanitari pubblici e del terzo settore a livello nazionale sul tema e condividere il modello di intervento «Rete senza fili. Xcorsi».
2. **Formare insegnanti delle scuole primarie e altri soggetti territoriali**
3. Implementare il percorso nelle **classi quinte della scuola primaria**
4. Sensibilizzare i genitori nella costruzione di un corretto rapporto con le nuove tecnologie e con i social network in ottica educativa
5. Valutare l'impatto del programma (valutazione quantitativa e valutazione qualitativa)



3 UNITÀ  
OBBLIGATORIE



**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



## 1 UNITÀ DI RIELABORAZIONE OBBLIGATORIA



**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.



## INDICAZIONI METODOLOGICHE

- All'insegnante è richiesto di **attuare tutte le unità obbligatorie nell'ordine** in cui sono proposte.
- Le **unità opzionali** possono essere valutate e scelte sulla base del possesso o meno di conoscenze specifiche.
- Gli interventi previsti possono essere realizzati dagli insegnanti indipendentemente dal loro materia e dalle caratteristiche della classe. In **un'ottica multidisciplinare**.
- Si suggerisce all'insegnante di svolgere il percorso all'interno del programma curriculare.
- Le attività sono condotte con **l'intera classe** con l'uso di una metodologia di tipo **attivo-partecipativo**.



Rinforzo life-skill



Incremento consapevolezza



Prevenzione comportamenti a rischio



Rinforzo del gruppo dei pari



Condivisione con i genitori





Bambini/Bambine con il  
digitale, quali relazioni...



*“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 loro





## Da non dimenticare

**La tecnologia può aiutare i/le bambini/e con bisogni speciali.** Pensiamo ai bambini con ritardo mentale che devono stimolare alcuni aspetti cognitivi e relazionali carenti.

**Inoltre l'introduzione a scuola e a casa di pc e tablet** ha anche contribuito notevolmente ad aiutare i/le *bambini/e con DSA* (Disturbi specifici dell'apprendimento) ad aggirare gli ostacoli insiti nella lettura, nell'ortografia, nella scrittura o nel calcolo, favorendo anche un miglioramento dell'autostima. In casi invece di disabilità gravi come la cecità, siamo a conoscenza di apps davvero miracolose.





Il digitale può favorire i rapporti tra pari e la costruzione dell'identità del bambino/a, a patto che si offra loro la possibilità di fare questa esperienza **impostando limiti e confini precisi circa il tempo, l'utilizzo e la condivisione di alcune regole.**

I bambini, soprattutto in età prescolare e durante la scuola primaria di primo grado, hanno **bisogno di scambi affettivi e relazionali concreti.**

L'utilizzo di smartphone e tablet **può arricchire e stimolare maggiormente l'esperienza di un bambino** (ad esempio, l'apprendimento dell'alfabeto, di alcuni vocaboli stranieri e può anche migliorare la coordinazione oculo-manuale), ma **non può sostituire la relazione umana.**





Favorire metodologie educative che attivino **consapevolezza, capacità riflessiva e pensieri.**

Promuovere un **utilizzo consapevole delle nuove tecnologie!**



**L'educazione al digitale** proposta da Tisseron si caratterizza per tre aspetti chiave:

- ✓ *l'autoregolazione*, intesa come capacità di scelta equilibrata
- ✓ *l'alternanza*, basata “sulla diversificazione degli stimoli”
- ✓ *l'accompagnamento*, ovvero la disponibilità dell'adulto ad affiancare il bambino/a e a svolgere un ruolo di mediatore, facendogli raccontare le sue esperienze con gli schermi, in modo che possa utilizzare alternativamente la sua intelligenza spaziale, tipica degli schermi, e quella narrativa, lineare, tipica del linguaggio parlato e scritto.

Tisseron, il modello della “cultura dello schermo”, il modello della “cultura del libro”





I **bambini e le bambine di oggi**, che saranno i futuri professionisti del domani, per essere resilienti, dovranno avvalersi di un **plusvalore** digitale che permetta loro di poter sviluppare competenze

**Plusvalore digitale è costituito non solo da capacità e abilità tecniche ma anche di abilità sociali** (apertura nei confronti delle novità, disponibilità ad apprendimenti nuovi, ideare e un saper fare consapevole, stare in un clima partecipativo, ecc.)



La scuola si ristrutturata quindi su una **didattica per competenze** che tiene conto dell'implementazione del **plusvalore digitale**, il quale agisce da **leva al cambiamento** strutturale della formazione curriculare delle nuove generazioni, in termini sia di acquisizioni tecniche, sia di attivazioni relazionali differenti, sia di responsabilità partecipativa



L'apprendimento delle life skills si verifica quando le motivazioni alla conoscenza, le potenzialità e le diverse capacità possedute da una persona si traducono in comportamenti positivi e pro-sociali, quando, si arriva a sapere che cosa fare e come farlo e soprattutto a essere consapevoli di saperlo fare.

(Boda, 2001)



Rafforzare le life skills relazionali **anche nella sfera digitale** significa **allenarsi, in quanto adulti, ad essere punti di riferimento** per i/le bambini/e e buoni **allenatori emotivi-relazionali**

Per life skills relazionali facciamo riferimento a tre competenze specifiche:

Empatia


Comunicazione  
Efficace

Gestione delle  
Emozioni



- ✓ Le lezioni di ‘life skills’ sono **interattive e basate sull’esperienza concreta**, apprendimento attivo che coinvolge insegnanti e allievi in un processo dinamico
- ✓ L’apprendimento attivo si basa principalmente sulla **cooperazione, l’ascolto, la gestione dei propri sentimenti, la tolleranza e la comprensione nei confronti degli altri**, incoraggia l’innovazione e la creatività, aiuta a riconoscersi nelle proprie capacità e risorse
- ✓ Il ruolo dell’educatore è di **facilitare** questo apprendimento interattivo





Guidare alla  
riflessione sul  
digitale in un  
ottica di life  
skills

- ✓ Far riflettere gli alunni sui risultati o attività
- ✓ Dare anche feedback positivi agli alunni
- ✓ Far definire agli allievi degli obiettivi di miglioramento
- ✓ Incoraggiare la classe a celebrare i successi
- ✓ Individuare insieme strategie efficaci per conoscere o cambiare
- ✓ Monitorare costantemente
- ✓ Ecc..

## Approccio educativo in casa e a scuola... ma lo facciamo?

- ✓ discutere con i propri figli o alunni riguardo al materiale da condividere online
- ✓ consigliare contenuti da visionare
- ✓ fare insieme (messaggistica, visione video, videogiochi)
- ✓ esprimere la propria **opinione** su un utilizzo appropriato dei media
- ✓ esprimere un'analisi critica del comportamento online degli altri e del proprio (es. whatsapp, snapchat, social, video giochi, ecc)
- ✓ ...

## Alcune cose da tener presente per favorire la socializzazione del bambino offline:

- ✓ *Comportamento dei genitori e degli adulti* di riferimento nel relazionarsi con gli altri attraverso il digitale (imitazione e neuroni specchio)
- ✓ Promuovere esperienze positive di socializzazione condivisa digitale (es. messaggistica vocale o scritta con i genitori o a scuola, utilizzo delle piattaforme digitali per la didattica a distanza , per la socializzazione, per la responsabilizzazione nei compiti, ecc...)
- ✓ Scegliere *Apps adeguate all'età* e che possano coinvolgere bambini/e anche a livello educativo e relazionale
- ✓ *Definire i tempi delle* relazioni on line e quelle concrete

## Alcune cose da tener presente per favorire la socializzazione del bambino offline:

- ✓ Definire zone *de-tox* in casa
- ✓ Scegliere il tipo di programmi da guardare o di giochi con cui giocare insieme (non basta la presenza fisica!)
- ✓ Monitorare la messaggistica tra bambini/e
- ✓ Impostare il parental control per monitorare le attività online
- ✓ .....

Le istruzioni per l'utilizzo dei dispositivi digitali vengono stilate, apprese e dettate in un **clima affettivo condiviso all'interno del microcosmo familiare e scolastico**

IL BLOG:  
[www.retesenzafili.it](http://www.retesenzafili.it)



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

**Criterio:** almeno 200 accessi al blog/social media nei due anni di progetto





Progetto finanziato dal Dipartimento per le  
Politiche Antidroga della Presidenza dei ministri

