

PROGETTO

IL GIOCO IN GIOCO

Regione Piemonte ASL Torino 3

Progetto avviato nell'anno 2014 - Ultimo anno di attività : 2016

Abstract

Obiettivo generale

Acquisire le capacità di utilizzare giochi, risorse multimediali e Internet in modo responsabile

Analisi di contesto

Cresce tra i giovani e i giovanissimi l'uso di internet e del PC come rivelano i dati dell'ultimo rapporto Eurispes/Telefono azzurro 2010 sulla condizione dell'infanzia e dell'adolescenza. I bambini tra 7 e 11 anni preferiscono TV, Console e videogiochi e il 9,9% di loro non può fare a meno del computer e il 4,7 di navigare. Per gli adolescenti si abbassa la percentuale di quelli che occupano il tempo libero con TV, Console e computer mentre aumenta l'uso del cellulare e di Internet. Il 41,7% usa abitualmente il computer e il 29,4 naviga in rete abitualmente. Sul versante Social Network il 71% di questi ha un profilo su Facebook. Spesso l'uso delle nuove tecnologie avviene senza il controllo degli adulti o perché troppo impegnati con ritmi di vita frenetici o perché non conoscono l'uso dei media e i loro pericoli. Anche nella comunità scolastica di Coazze gli insegnanti hanno rilevato la diffusione di queste nuove abitudini tra i loro studenti registrando casi di alunni che fanno un uso probabilmente eccessivo dei nuovi media, da soli a casa o con famiglie che non danno importanza ai rischi correlati.

Metodi e strumenti

Si dà vita ad un percorso che utilizza metodologie multiple:

Progettazione partecipata con i destinatari (genitori e insegnanti), laboratori per insegnanti e genitori, interventi di peer education nelle classi da parte dei peer dell'istituto B. Pascal coinvolti nel progetto PEER to PEER.

Il progetto ha durata biennale:

Primo anno: 1 incontro del gruppo di progetto composto da amministrazione comunale, insegnanti e operatori del Servizio Gioco Patologico ASL TO3 per l'analisi del contesto (2 ore)

1 laboratorio insegnanti per la valutazione del fenomeno nelle scuole coinvolte e scambio di informazioni sul fenomeno (2 ore). L'obiettivo è far emergere fantasie e perplessità rispetto al fenomeno, distinguendo tra uso ed abuso.

1 laboratorio genitori finalizzato a migliorare le conoscenze e le competenze nella gestione della tematica con i propri figli, incentrando l'intervento sul concetto di libertà di scelta e di dipendenza da nuove tecnologie (2 ore)

1 incontro finale di valutazione del gruppo di progetto avente la finalità di far emergere nuovi strumenti o strategie per il controllo e la gestione del fenomeno. (1 ora)

Secondo anno: interventi nelle classi da parte di studenti dell'istituto B. Pascal che già da due anni realizzano interventi di promozione della salute nella scuola con la metodologia della peer education

Valutazione prevista/effettuata

Il sistema di valutazione prevede la valutazione partecipata con i destinatari attraverso:

1. incontro confronto con i ragazzi destinatari degli interventi
2. incontro con genitori e insegnanti al termine del percorso
3. incontro conferenza stampa con i Peer che hanno svolto gli incontri nelle classi

Tema di salute prevalente : Internet / nuove tecnologie / videogiochi

Temi secondari :

Setting : Ambiente scolastico
Destinatari finali : Minori
Giovani
Mandati : Altro
Finanziamenti : Attività corrente istituzionale

Responsabili e gruppo di lavoro

MISMETTI SILVIA (responsabile)
ASL TO3 - Collegno Pinerolo - Ser.T. -
e-mail : mismetti@sert.piemonte.it
Tel. : 011 9360370 Fax 011 9360382

Sig.ra ROSINA SILVIA
Educatore Professionale
aslto3 - Dipartimento Patologia delle Dipendenze
e-mail : silvia.rosina@aslto3.piemonte.it
Tel. : 011 9360370

ROSSI LUCA
ASL TO 3, Dipartimento Patologia Dipendenze -S.C. Ser..D
e-mail : lurossi@aslto3.piemonte.it

Enti promotori e/o partner

Categoria ente : Amministrazione Locale
COMUNE DI COAZZE
Come promotore; In fase progettuale; In fase di valutazione;

Documentazione del progetto

1. Documentazione progettuale - collaborazione tra il Ser.D di Giaveno, l'Amministrazione del Comune di Coazze, l'I.C. Coazze e l'I.Blaise Pascal di Giaveno per realizzare un percorso di conoscenza e di sperimentazione sull'uso responsabile dei media dedicato ai ragazzi e ai genitori
 2. Documentazione progettuale - collaborazione tra il Ser.D di Giaveno, l'Amministrazione del Comune di Coazze, l'I.C. Coazze e l'I.Blaise Pascal di Giaveno per realizzare un percorso di conoscenza e di sperimentazione sull'uso responsabile dei media dedicato ai ragazzi e ai genitori
-

OBIETTIVI

acquisire la capacità di utilizzare in modo responsabile le risorse multimediali e Internet

Cresce tra i giovani e i giovanissimi l'uso di internet e del pc come rivelano i dati dell'ultimo rapporto Eurispes/Telefono azzurro 2010 sulla condizione dell'infanzia e dell'adolescenza. I bambini tra 7 e 11 anni preferiscono TV, Console e videogiochi e il 9,9% di loro non può fare a meno del computer e il 4,7 di navigare. Per gli adolescenti si abbassa la percentuale di quelli che occupano il tempo libero con tv, Console e computer mentre aumenta l'uso del cellulare e di Internet. Il 41,7% usa abitualmente il computer e il 29,4 naviga in rete abitualmente. Sul versante Social Network il 71% di questi ha un profilo su Facebook. Spesso l'uso delle nuove tecnologie avviene senza il controllo degli adulti o perchè troppo impegnati con ritmi di vita frenetici o perchè non conoscono l'uso dei media e i loro pericoli. Anche nella comunità scolastica di Coazze gli insegnanti hanno rilevato la diffusione di queste nuove abitudini tra i loro studenti registrando casi di alunni che fanno un uso probabilmente eccessivo dei nuovi media, da soli a casa o con famiglie che non danno importanza ai rischi correlati. Consapevoli del cambiamento nell'uso del tempo libero amministratori e insegnanti hanno espresso interesse a conoscere meglio il tema per poter tutelare adeguatamente i giovanissimi di cui hanno la responsabilità. Da queste considerazioni nell'anno scolastico 2014/2015 è nata una collaborazione tra il Ser.D di Giaveno, l'Amministrazione del Comune di Coazze, l'I.C. Coazze e l'I.Blaise Pascal di Giaveno per realizzare un percorso di conoscenza e di sperimentazione sull'uso responsabile dei media dedicato ai ragazzi e ai genitori.

INTERVENTO AZIONE #1 - 01/01/2014 - 31/12/2014

Il gioco in gioco

Numero edizioni : 1

Ore singola edizione : 10

Totale persone raggiunte : 100

Setting : Ambiente scolastico

Comuni coinvolti nell'intervento :

Coazze;

Metodi non specificati

Carichi di lavoro :

- Num. 1 Assistente sociale - ore 5

- Num. 1 Educatore professionale - ore 10

- Num. 1 Psicologo - ore 10

Descrizione dell'intervento :

Il progetto ha durata biennale.

Primo anno: 1 incontro del gruppo di progetto composto da amministrazione comunale, insegnanti e operatori del Servizio Gioco Patologico ASL TO3 per l'analisi del contesto (2 ore)

1 laboratorio insegnanti per la valutazione del fenomeno nelle scuole coinvolte e scambio di informazioni sul fenomeno (2 ore). L'obiettivo è far emergere fantasie e perplessità rispetto al fenomeno, distinguendo tra uso ed abuso.

1 laboratorio genitori finalizzato a migliorare le conoscenze e le competenze nella gestione della tematica con i propri figli, incentrando l'intervento sul concetto di libertà di scelta e di dipendenza da nuove tecnologie (2 ore)

1 incontro finale di valutazione del gruppo di progetto avente la finalità di far emergere nuovi strumenti o strategie per il controllo e la gestione del fenomeno. (1 ora)

Secondo anno: interventi nelle classi da parte di studenti dell'istituto B. Pascal che già da due anni realizzano interventi di promozione della salute nella scuola con la metodologia della peer education

Documentazione dell'intervento :

Materiale formativo/educativo

INTERVENTO AZIONE #2 - 01/01/2016 - 31/03/2016

Il gioco in gioco

Numero edizioni : 1

Ore singola edizione : 10

Totale persone raggiunte : 100

Setting : Ambiente scolastico

Comuni coinvolti nell'intervento :

Coazze;

Metodi non specificati

Carichi di lavoro :

- Num. 1 Psicologo - ore 10

- Num. 1 Educatore professionale - ore 10

- Num. 1 Assistente sociale - ore 5

Descrizione dell'intervento :

Il progetto ha durata biennale.

Primo anno: 1 incontro del gruppo di progetto composto da amministrazione comunale, insegnanti e operatori del Servizio Gioco Patologico ASL TO3 per l'analisi del contesto (2 ore)

1 laboratorio insegnanti per la valutazione del fenomeno nelle scuole coinvolte e scambio di informazioni sul fenomeno (2 ore). L'obiettivo è far emergere fantasie e perplessità rispetto al fenomeno, distinguendo tra uso ed abuso.

1 laboratorio genitori finalizzato a migliorare le conoscenze e le competenze nella gestione della tematica con i propri figli, incentrando l'intervento sul concetto di libertà di scelta e di dipendenza da nuove tecnologie (2 ore)

1 incontro finale di valutazione del gruppo di progetto avente la finalità di far emergere nuovi strumenti o strategie per il controllo e la gestione del fenomeno. (1 ora)

Secondo anno: interventi nelle classi da parte di studenti dell'istituto B. Pascal che già da due anni realizzano interventi di promozione della salute nella scuola con la metodologia della peer education

Documentazione dell'intervento :

Materiale formativo/educativo
