

PROGETTO

Esperienze e storie digitali

Regione Piemonte ASL Cuneo 1

Progetto avviato nell'anno 2021

Abstract

Obiettivo generale

Fornire uno spazio di ascolto e di elaborazione dei vissuti dei ragazzi rispetto al tema del benessere in adolescenza, del fronteggiamento di momenti di crisi come occasioni di crescita e di attivazione di risorse, utilizzo delle risorse territoriali come momenti di svago, di benessere e sperimentazione. Tale riflessione terrà conto anche del particolare periodo in cui i ragazzi stanno crescendo (Pandemia Sars Covid 19) che ha dettato limitazioni e vincoli che hanno coinvolto in primis il mondo della scuola e la routine a cui si era abituati, sottraendoli a relazioni extrafamiliari ed esperienze di autonomia fondamentali nel processo di crescita

Analisi di contesto

Il Cantiere Adolescenti, attivo da circa 5 anni sul territorio del saluzzese, è un gruppo interservizi che coinvolge operatori di servizi sanitari e sociali che a vario titolo si occupano di adolescenza. L'intento è quello di migliorare il coordinamento degli interventi messi in campo per questa delicata fascia d'età, di trovare un linguaggio e un approccio sempre più condiviso, di creare connessioni e collaborazioni stabili e solide.

In questi ultimi anni l'evolvere delle Pandemie ha messo ognuno di noi di fronte a restrizioni, a cambiamenti improvvisi e repentini, a insicurezze e paure.

In particolare il mondo adolescenziale è stato messo a dura prova rispetto a una routine che è stata stravolta e questo ha avuto ripercussioni sul loro benessere e sulle possibilità di far fronte a situazioni di malessere.

Anche la presenza dei vari servizi sanitari e sociali all'interno dei percorsi scolastici per informare, far conoscere le opportunità di cura e di risposte ai bisogni degli adolescenti, è stata purtroppo ridotta e così anche la possibilità di offrire ai ragazzi spazi di riflessione e confronto su tematiche importanti.

Metodi e strumenti

Sono previsti 3 incontri di 4 ore l'uno al gruppo classe, preferibilmente in giorni consecutivi per dare una continuità al lavoro di realizzazione dei prodotti. Gli incontri si terranno presso il Centro Giovani (Caserma Mario Musso). Durante gli incontri, attraverso attività di gruppo e individuali, i ragazzi rifletteranno sul tema proposto fino ad arrivare a creare un proprio prodotto digitale, sintesi della narrazione e del proprio punto di vista

Valutazione prevista/effettuata

? Presenza dei ragazzi ai tre incontri

? Numero dei prodotti realizzati sul totale dei ragazzi coinvolti

? Test di gradimento finale dove verranno evidenziati punti critici, punti di forza ed eventuali suggerimenti di modifiche del percorso

Tema di salute prevalente : SALUTE MENTALE / BENESSERE PSICOFISICO

Temi secondari : Stress
Resilienza

Setting : Ambiente scolastico

Destinatari finali : Scuola secondaria di secondo grado

Mandati : Piani locali / Aziendali di prevenzione e promozione della salute

Finanziamenti : Attività corrente istituzionale

Responsabili e gruppo di lavoro

BARCELLA MARA (responsabile)

ASL CN1 CSM Savigliano-Fossano-Saluzzo

e-mail : mara.barcella@aslcn1.it

PEIROTTI LARA

Educatrice professionale

ASL CN1 - Ser.D. Savigliano

e-mail : lara.peirotti@aslcn1.it

Enti promotori e/o partner

Categoria ente : Amministrazione Locale

Comune di Saluzzo

In fase progettuale; In fase di realizzazione;

Categoria ente : Consorzio

Consorzio Monviso Solidale

Categoria ente : Università

Unito Dipartimento Di Filosofia e Scienze dell'€™ Educazione

In fase di realizzazione;

Documentazione del progetto

1. Altro - Sintesi descrizione progetto

OBIETTIVI

Apprendere la tecnica del Digital Story Telling come modalità di narrazione e sintesi dei propri vissuti