



Rete senza fili. Connessioni nazionali.
Promuovere l'uso del digitale nella scuola primaria
www.retesenzafili.it

Grazie alle possibilità auto-espressive offerte da alcuni suoi applicativi, per i più giovani Internet rappresenta una risorsa per la comunicazione tra pari, l'esplorazione identitaria e il processo di socializzazione. Tuttavia, i cambiamenti che la tecnologia ha introdotto nelle modalità comunicative e relazionali non sono esenti da rischi evolutivi. Inoltre, l'abuso della tecnologia può provocare gravi interferenze nella vita quotidiana, con conseguenze sulla salute mentale dei soggetti, sulla dimensione emotivo-affettiva, sull'autostima e sull'interazione con la realtà. È necessario, pertanto, promuovere **interventi finalizzati alla prevenzione di comportamenti a rischio** che tengano conto dei rapidi cambiamenti che intervengono durante l'adolescenza, e che risultano essere **efficaci già a partire dalla pre-adolescenza**.

Eclectica+ Ricerca e Formazione Impresa sociale s.r.l. in partnership con la Cooperativa Sociale Coesioni Sociali ha partecipato all'avviso pubblico, emanato il 30 aprile 2022 dal Dipartimento Politiche Antidroga della Presidenza del Consiglio dei ministri per la selezione di progetti sperimentali a valenza e impatto nazionale in materia di prevenzione e contrasto delle dipendenze comportamentali e da sostanze nelle giovani generazioni, con il progetto "Rete senza fili. Connessioni nazionali. Promuovere l'uso consapevole del digitale nella scuola primaria". Il progetto è stato selezionato e ammesso a finanziamento.

L'obiettivo generale del progetto "Rete senza fili" è quello di **prevenire l'insorgere della dipendenza da Internet** attraverso azioni volte a ridurre il rischio di sviluppare un uso scorretto ed eccessivo di strumenti tecnologici (social media, videogiochi, attività online...), migliorando le capacità e le competenze (*Life Skill*) de* bambin* tra i 10 e gli 11 anni (classi IV e V della scuola primaria).

Da diversi anni, infatti, l'OMS incoraggia l'adozione di modelli di promozione della salute basati sullo sviluppo delle *Life Skill*, intese come competenze cognitive (risolvere problemi, prendere decisioni, pensiero critico e pensiero creativo), emotive (consapevolezza di sé e gestione delle emozioni e dello stress) e relazionali (empatia, comunicazione efficace, relazioni efficaci) indispensabili per affrontare le esigenze e i cambiamenti della vita quotidiana preservando il benessere psicosociale. Per migliorare l'efficacia degli interventi preventivi, inoltre, è importante **coinvolgere come destinatari intermedi gli adulti di riferimento**, quali gli insegnanti e i genitori.

Le attese rispetto ai risultati del progetto includono il **rafforzamento delle competenze de* bambin* nell'uso corretto delle tecnologie digitali**, misurato con una valutazione qualitativa e quantitativa, e lo **sviluppo di una maggiore competenza metodologica e di intervento degli operatori sociosanitari dei servizi pubblici e del terzo settore nell'affrontare la prevenzione della dipendenza da Internet**.

L'intervento ha origine dal progetto **“Rete senza fili. Salute e Internet Addiction Disorder (IAD): tante connessioni possibili”**, realizzato nell'ambito del Programma Centro Nazionale per il Controllo e la Prevenzione delle malattie (CCM) 2018, che ha coinvolto 7 Unità Operative in Piemonte (ASL CN2 Alba-Bra, capofila, e ASL Città di Torino), Veneto (AULSS 7 Pedemontana Regione del Veneto), Toscana (ULS Toscana Nord-ovest), Marche (Area Vasta 2), Sicilia (ASP 3 Catania), unitamente all'Istituto Superiore di Sanità (Centro Nazionale Dipendenze e Doping).

Su richiesta dell'ASLCN2 del 6 giugno 2022, il Ministero della Salute, CCM, ha concesso a Eclectica+ Ricerca e Formazione l'utilizzo e la disseminazione del kit didattico “Rete senza fili. Percorsi”.

Il progetto prevede l'erogazione di **corsi di formazione** a livello nazionale sul tema delle tecnologie e della prevenzione dei rischi connessi rivolti a operatori sociosanitari pubblici e del terzo settore che a loro volta formeranno insegnanti delle scuole primarie e altri soggetti territoriali attivi su quella fascia d'età. Gli insegnanti dovranno implementare il programma nelle loro classi.

Rispetto alla sperimentazione realizzata con il progetto finanziato dal CCM, è prevista la **valutazione scientifica** del programma in collaborazione con il Dipartimento di Psicologia dell'Università di Torino. Si tratta di un'attività particolarmente importante, data la scarsità in Italia di programmi di promozione della salute valutati. La valutazione è in corso attraverso uno studio sperimentale (disegno longitudinale-sequenziale), utilizzando questionari autosomministrati. Il disegno longitudinale comprende un pre-test (T1) e post-test (T2) condotti nelle classi sperimentali e un numero simile nelle classi di controllo. L'adesione alla valutazione scientifica prevede il coinvolgimento di almeno 40 classi sul territorio regionale (20 classi sperimentali e 20 classi di controllo). È prevista anche una valutazione qualitativa in alcune delle classi che sperimentano il programma con l'obiettivo di identificare i messaggi recepiti dai bambini nelle attività in classe, seguendo l'approccio della co-valutazione.

Il percorso è stato progettato in modo specifico per la scuola primaria ed è composto da sei unità didattiche descritte nel manuale “Percorsi” che illustra in modo dettagliato le attività da svolgere in classe.

ATTIVITA' 1 – LA TECNOLOGIA PER ME

La tecnologia per me: a partire dalla selezione di alcune immagini considerate rappresentative di diversi aspetti del digitale, si elabora una mappa delle rappresentazioni della tecnologia digitale nella classe e si termina con una digital challenge.

Obiettivi specifici

Rilevare le abitudini di consumo e le conoscenze rispetto alle tecnologie digitali già presenti all'interno della classe.

Far emergere rappresentazioni dominanti rispetto alla tecnologia.

Fornire a* bambin* alcune informazioni e competenze rispetto all'utilizzo critico e consapevole della tecnologia digitale.

Stimolare i dubbi, le domande, la discussione e il confronto di opinioni rispetto all'utilizzo del digitale.

Life Skill specifiche: Pensiero critico; consapevolezza di sé; prendere decisioni.

ATTIVITA' 2 – IO&VOI, IO&GLI ALTRI

lo&voi, lo&gli altri: grazie a un gioco di presentazione, si discutono i rischi e le opportunità relative alla diffusione di informazioni online e si visiona un video sull'utilizzo di Internet in sicurezza.

Obiettivi specifici

Introdurre il tema del web e dei social network, come immensi serbatoi di opportunità di contenuti e relazioni.

Attivare un pensiero critico in merito ai concetti di ambito pubblico e privato, rispetto alle informazioni che è opportuno diffondere sulla propria identità.

Iniziare a far riflettere sul modo di (es)porsi negli ambienti digitali, che si struttura sempre più come dimensione sociale della nostra esistenza.

Diffondere conoscenze sugli aspetti emotivi, cognitivi ed etici legati alla diffusione di dati sensibili online.

Life Skill specifiche: Consapevolezza di sé; comunicazione efficace; pensiero critico.

ATTIVITA' 3 – RISIKO: USO E ABUSO DEL TEMPO

Risiko: uso e abuso del tempo: dopo la partecipazione a un'attività chiamata "linea del rischio", gli studenti sono chiamati a immaginare il finale di alcuni video proposti.

Obiettivi specifici

Far riflettere gli alunni criticamente sul tempo destinato all'uso dei media digitali.

Incentivare la consapevolezza dei rischi corsi nella vita quotidiana, come conseguenza dell'uso delle tecnologie digitali sia in termini individuali, sia in termini relazionali.

Rafforzare la capacità di lavorare in gruppo e la comunicazione tra pari.

Life Skill specifiche: Comunicazione efficace; pensiero critico, pensiero creativo.

ATTIVITA' 4 – COSA MI PORTO A CASA

Cosa mi porto a casa: attività di chiusura, tesa a riprendere quanto fatto nel percorso didattico attraverso la creazione di uno slogan o di un disegno che rappresenti i messaggi recepiti e trasmessi durante le attività. Può essere realizzata dopo le prime tre unità raccomandate o al termine del percorso se si realizzano le attività 5 e 6 Facoltative.

Obiettivi specifici

Far riflettere gli alunni criticamente sulle attività a cui hanno partecipato, portandoli a mettere in luce temi e aspetti salienti e più apprezzati.

Incentivare la consapevolezza degli apprendimenti che hanno svolto.

Stimolare le abilità creative e comunicative degli alunni.

Rafforzare la capacità di lavorare in gruppo e la comunicazione tra pari.

Life Skill specifiche: Comunicazione efficace; pensiero critico, pensiero creativo.

Attività facoltative:

ATTIVITA' 5 – I MESSAGGI CHE VORREI/NON VORREI RICEVERE

I messaggi che vorrei/non vorrei ricevere: si tratta di un'unità opzionale specifica sulla messaggistica, tema affrontato attraverso un gioco di lettura a coppie che può diventare un gioco di ruolo, al fine di rafforzare la consapevolezza delle conseguenze delle comunicazioni scritte e orali.

Obiettivi specifici

Stimolare la consapevolezza delle conseguenze emotive e relazionali della comunicazione

Favorire lo sviluppo di un approccio empatico nei confronti della persona con cui si entra in relazione

durante una comunicazione reale o virtuale.

Life Skill specifiche: Gestione delle emozioni; comunicazione efficace e relazioni efficaci; pensiero critico.

ATTIVITA' 6 – A CHE GIOCO GIOCHIAMO

A che gioco giochiamo: attività opzionale specifica sui videogiochi che, attraverso un'intervista a coppie, consente di elaborare una mappa dei consumi videoludici e delle opinioni della classe e di fornire alcune informazioni sull'utilizzo dei videogiochi (mercato, contenuti e tempo).

Obiettivi specifici

Rilevare le abitudini di consumo e le conoscenze già presenti all'interno della classe rispetto ai videogiochi.

Fornire a* bambin* alcune informazioni e competenze rispetto all'utilizzo critico e consapevole dei videogiochi.

Stimolare i dubbi, le domande, la discussione e il confronto di opinioni rispetto all'utilizzo dei videogiochi.

Life Skill specifiche: Pensiero critico; consapevolezza di sé; gestione delle emozioni.