

UNITÀ OPERATIVA ASL CUNEO 2: IL CENTRO DISPLAY

Giuseppe Masengo, Valentino Merlo
Centro Steadycam – Display, Alba (CN)

Cos'è il Centro Display?

Il Centro Display è un laboratorio multimediale permanente nato nell'ambito del Progetto Display promosso dalla Città di Bra e finanziato dalla Fondazione Cassa di Risparmio di Cuneo negli anni scolastici 2017-2018 e 2019-2020.

Il Progetto Display ha visto il coinvolgimento di una rete territoriale importante, dal Dipartimento Dipendenze della ASL (Azienda Sanitaria Locale) Cuneo 2 che ha realizzato le attività principali, al contributo, in diverse forme della città di Alba, del Consorzio Socio Assistenziale Alba-Langhe-Roero, di tutti gli Istituti Scolastici del territorio, delle cooperative sociali Ro&Ro, Le Rocche e Lunetica, dell'Associazione Don Verri, del DoRS-Centro Regionale di documentazione per la promozione della salute e della ASL Città di Torino. Attraverso il progetto Display sono state realizzate 5 macroazioni:

1. creazione del Centro Visite Display;
2. realizzazione di laboratori di educazione digitale nelle scuole primarie e secondarie di primo grado dei territori dell'Alta Langa.
3. erogazione di un percorso formativo destinato agli insegnanti;
4. organizzazione di incontri con i genitori;
5. implementazione di un'indagine, realizzata in collaborazione con il Cremit dell'Università Cattolica di Milano.

Il Centro Display può essere visitato come meta di un viaggio di istruzione per scuole e Centri estivi, ha sede ad Alba, presso il Dipartimento delle Dipendenze dell'ASL Cuneo 2; la visita può durare una mattinata o la giornata intera (8.30-16.30) e deve essere prenotata secondo le modalità presenti sul sito web: <https://centrosteadycam.it/display/>.

All'interno del Centro i ragazzi partecipano ad un percorso didattico-esperienziale prendendo parte a giochi, sfide e laboratori, interagendo continuamente con sé stessi, i compagni, gli educatori del Centro e le tecnologie digitali, grazie anche al supporto delle stanze tematiche: *Museum; Making; Gaming; Storie; Corpo*.

Un tempo importante viene dedicato, al termine di ogni attività, alla riflessione e al confronto sulle esperienze vissute, condividendo emozioni, idee e domande, con l'obiettivo di attivare uno sguardo critico sui comportamenti e sulle relazioni mediate dalle nuove tecnologie.

Obiettivi generali e destinatari

L'obiettivo principale delle attività del Centro Display è fornire ai ragazzi in età scolare conoscenze e competenze per un uso consapevole e non problematico dei nuovi media digitali, favorendo nei partecipanti una riflessione rispetto ai propri consumi di tecnologia, ai meccanismi di piacere e ai rischi ad essi connessi. Inoltre, si propone di attivare un circolo virtuoso di informazione e sensibilizzazione che, a partire dalla visita al Centro Display, stimoli la diffusione di nuove prassi e opportunità di utilizzo dei media digitali in modo consapevole e coinvolgente.

Le attività del Centro Display sono state progettate per gli studenti del quarto e quinto anno della scuola primaria e per gli studenti della scuola secondaria di primo grado.

Descrizione intervento

Il Centro Display, come poc'anzi accennato, propone un percorso strutturato che inizia con la fase di accoglienza al termine della quale viene proposta la *Timeline*, un gioco in cui le squadre si sfidano a indovinare le date di invenzioni di alcuni oggetti legati ai media. Questa attività ha lo scopo di creare un clima giocoso e accogliente, in modo da coinvolgere i ragazzi attraverso modalità dinamiche e divertenti di apprendimento. Al termine del primo gioco vengono discusse con i ragazzi alcune parole chiave del percorso Display, quali “velocità e lentezza”, “mercato dell’attenzione”, “nulla è gratis”.

Successivamente i ragazzi, suddivisi in gruppi di massimo 8-9 ragazzi, entrano nelle diverse stanze dove si svolgono i laboratori. Ogni laboratorio è organizzato su una serie di attività e momenti di *debriefing*, per una durata di 90 minuti.

La stanza *Making* è un laboratorio che aiuta i ragazzi a conoscere i componenti hardware dei personal computer, è come entrare in un garage e mettere fisicamente le mani dentro la tecnologia. Attraverso una gara di riconoscimento e smontaggio di un PC i ragazzi riconoscono che la tecnologia non è un oggetto magico, è stata costruita con uno scopo, ha le sue regole e conoscerne il funzionamento ci aiuta ad usarle in modo consapevole. Il percorso permette di affascinare e coinvolgere perché costruisce sguardi nuovi verso gli schermi degli smartphone.

La stanza del *Gaming* propone un’attività che consiste nella sperimentazione di tre sessioni di gioco con diverse tipologie di videogiochi: avventura, sfida e rompicapo (*rage game*). Al termine di ogni sessione ai ragazzi viene chiesto di rappresentare con un’emoticon e una parola l’esperienza di gioco. Nella discussione finale vengono riprese le emozioni e le parole dei ragazzi e da queste si discute e si ragiona sui temi del tempo, dei limiti, della violenza, dell’apprendimento ludico, delle competenze necessarie.

Nella stanza *Storie*, a partire dalle immagini presenti sui dispositivi dei ragazzi si raccontano situazioni, persone, emozioni. Il percorso prevede la condivisione e la scrittura digitale di una storia comune, in modo da poter riflettere sui concetti dell’essere critici nelle situazioni di download e responsabili nei movimenti di Upload (commentare, condividere, pubblicare contenuti propri e di altri).

La stanza *Corpo* è un vero e proprio laboratorio del corpo, che aiuta i ragazzi a esplorare le sensazioni corporee senza l’uso della tecnologia. Attraverso alcuni semplici esercizi di yoga e il rilassamento immaginativo si propone un’esperienza di consapevolezza del corpo e delle sensazioni.

Al termine, prima dei saluti, i ragazzi approdano al “Porto Finale”, nel quale viene effettuata un’attività di valutazione e rilettura dell’esperienza tramite un quiz digitale che permette di riprendere le parole chiave della visita: velocità/lentezza, equilibrio, consapevolezza, privacy, rispetto, responsabilità.

Tra il novembre 2017 e il giugno 2019 il Centro Display ha aperto per 101 giornate accogliendo: 2.118 ragazzi di 112 classi/gruppi, 225 docenti, 22 operatori sociali e 21 genitori in due giornate “aperte” di conoscenza del Centro.

Uno sguardo al futuro

In seguito alla conclusione del progetto finanziato dalla Fondazione CRC, il Centro Display ha continuato le sue attività attraverso fondi del Piano Locale delle Dipendenze a testimonianza di un impegno del Servizio Dipendenze su questi temi che continuerà nella riflessione e nella proposta di progetti e attività per i cittadini del territorio. Nell'anno scolastico 2019-2020 erano previste 29 giornate di apertura, di cui ne sono state realizzate 13 con il coinvolgimento di 243 ragazzi. In seguito all'entrata in vigore dello stato di emergenza sanitaria legata alla diffusione del virus SARS-CoV-2 le attività sono state bloccate.

Lo staff di progetto si è trovato a dover ridefinire e ripensare un intervento che aveva alla sua base un momento esperienziale in presenza. Trasferire le attività del Centro Display nel digitale, cercando di salvaguardare alcune impostazioni metodologiche e educative, è stata la sfida dell'estate 2020. La scelta è stata quella di salvaguardare il più possibile la dimensione di presenza inventando una terza via tra il webinar e l'intervento a distanza (sincrono o asincrono).

Sono stati così progettati e realizzati dei percorsi digitali che permettessero ai docenti di realizzare dei laboratori in presenza nelle classi. Utilizzando Padlet il docente ha a disposizione una serie di video, giochi e attività da proporre alla classe e che permettono il confronto, la discussione e la costruzione di contenuti in modo condiviso.

Il laboratorio, denominato Display OUT, si costituisce di 4 stanze: *Welcome, Gaming, Storie, Corpo*. Solamente la stanza del Corpo è stata concepita in gestione maggiormente elastica con tre possibili forme di utilizzo: tutta insieme, divisa in tre momenti differenti, utilizzando i singoli esercizi fisici nell'ottica delle pause attive.

Per l'anno scolastico 2020-2021, confidando in un ritorno alla presenza il Centro ha offerto tre percorsi:

1. *Display Techno*. Ripresa dei laboratori esperienziali all'interno delle visite di Istruzione per le scuole secondarie di primo grado.
2. *Display OUT*. Percorso sull'uso delle tecnologie realizzabile dai docenti in classe, utilizzando il percorso digitale costruito dagli operatori del Centro.
3. *Display Addiction*. Ultimo nato, prevede una serie di laboratori che incrociano la comunicazione digitale con i comportamenti a rischio rispetto ai consumi di sostanze e ai comportamenti. L'attività sarà rivolta agli studenti del biennio delle scuole secondarie di secondo grado.