

SCHEMA PRESENTAZIONE PROX EXPERIENCE SOCIAL & TECHNOLOGY
c/o CAPS Piemonte
A.S. 2026 / 2027

	
Rivolto a	Classi II° di Istituti Secondari di I° Grado
Dove	C.A.P.S. Centro Attività Promozione della Salute corso Trento 13 Torino
Obiettivi	Aumentare la consapevolezza e generare uno sguardo critico rispetto l'uso di dispositivi elettronici e di nuove tecnologie. Favorire il riconoscimento e potenziamento delle life skills come fattori protettivi di comportamenti a rischio e nella gestione di situazioni quotidiane.
Modello di intervento	La metodologia è di tipo esperienziale con attività che mirano al potenziamento delle life skills
Tempi di realizzazione	dal 30/09/26 al 31/5/27 4 ore in fascia oraria 9-13 (* è possibile concordare preventivamente un eventuale flessibilità sull'orario di inizio e fine attività per gli Istituti provenienti da fuori città metropolitana)
Contatti	Fare riferimento a: caps@aslciittaditorino.it
ISCRIZIONI	https://forms.gle/Pb6gJbNwyDX34vez7

DESCRIZIONE ATTIVITÀ	
ACCOGLIENZA	Presentazione del luogo e breve descrizione di cosa avverrà durante la visita. Attività ludica interattiva per una prima conoscenza e coinvolgimento dei partecipanti per comprendere il livello di consapevolezza rispetto all'utilizzo dei dispositivi digitali.
STORIA DELLE TECNOLOGIE	Laboratorio all'interno di una sala museale con reperti tecnologici di altri periodi storici per sollecitare consapevolezza rispetto al ruolo che le tecnologie hanno sempre avuto nella vita e nelle relazioni delle persone.
GAMING	Laboratorio esperienziale di gaming attraverso l'utilizzo di diversi dispositivi e modalità di gioco, strutturato per stimolare nei ragazzi una riflessione guidata sulle dinamiche digitali e relazionali, sulle caratteristiche di giochi competitivi e cooperativi, acquisendo al contempo una maggiore consapevolezza sulla percezione del tempo speso online. L'attività si conclude con un momento di rilassamento corporeo tramite tecniche di respirazione, seguito da un debriefing guidato per elaborare

	l'impatto emotivo e fisico dell'esperienza.
SKILLS ON LINE	Attività ludico-educativa progettata per guidare gli studenti alla definizione e sperimentazione diretta delle life skills, per riconoscere e sperimentare attivamente queste competenze. Questo momento di confronto e condivisione mira a rendere i ragazzi consapevoli di quelle abilità pratiche e sociali fondamentali per il proprio benessere e per la risoluzione positiva delle situazioni quotidiane.