

WINTER SCHOOL

06-02-2020

POLLENZO

PREVENZIONE CORRETTI STILI DI VITA: COME EVITARE GLI ABUSI

Dott. Giuseppe Sacchetto

Direttore Dipartimento Funzionale di Patologie delle Dipendenze ASLCN2

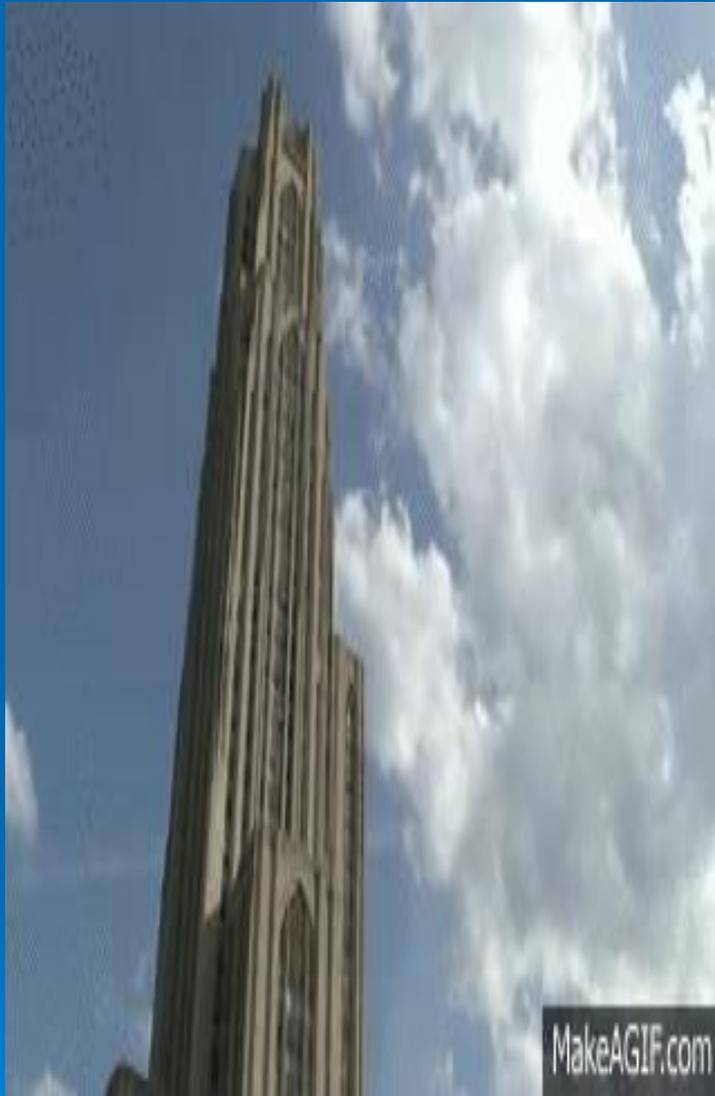
Centro Steadycam

Centro di documentazione e ricerca, consulenza e formazione in ambito audiovisivo, su tematiche relative al mondo adolescenziale e giovanile



Uno sguardo insieme stabile e in movimento (come quello dato dalla steadycam del cinema) rivolto all'universo giovanile

audiovisivi negli interventi di promozione della salute, per una riflessione sui temi dei consumi e degli stili di vita a rischio.



Fare interventi di prevenzione, fino a ieri, prevedeva una logica **verticale**: un esperto fornisce informazioni, il pubblico ascolta, il prodotto fornito è preconfezionato e predefinito...



- Oggi però questo modello si scontra con lo scenario comunicativo contemporaneo, **un flusso veloce, interattivo e orizzontale** in cui chi consuma informazione è anche, almeno parzialmente, produttore attivo di contenuti.

Due stili comunicativi a confronto

- Saperi alti (sfera cognitiva)
- Caratteristiche: rigore impegno applicazione
- Logica didascalica
- Centrato sulla durata
- Finalità formative
- La sorpresa dell'evento e l'impatto dell'emozionale (sfera emotiva)
- Caratteristiche: circolarità, rapidità, facilità di accesso
- Logica economica
- Effimero
- Finalità: incentivare i consumi



Dal caos alla conoscenza

➤ Information overload and information literacy

Where is the wisdom we have lost in knowledge?

Where is the knowledge we have lost in information?"

(Thomas Stearns Eliot, 1934)



Da Edipo a Narciso

- Il passaggio dalla famiglia normativa (verticale) a quella affettiva (orizzontale) segna il passaggio dalle regole alla creatività, allo sviluppo dei talenti, al culto della propria immagine, a contesti relazionali ricchi, con aspettative altissime





Ma sul più bello...

quando creatività e relazioni chiedono di crescere, genitori e scuola premono per il rispetto degli obiettivi e l'ambiente extrafamiliare è percepito come pericoloso.

Tutto ciò può riproporre un modello normativo mai introitato in precedenza dall'adolescente





Delusione e ritiro

Le aspettative deluse per le proprie aspirazioni o l'aspetto ,la vergogna che comporta fenomeni maladattivi come:

Ripararsi dallo sguardo altrui (Ikikomori,IAD)

Aggredire il sè corporeo:sostanze disturbo alimentare,gesti autolesivi

Esibirlo in modo disinibito (sexting) a volte mortificando l'altro bullying

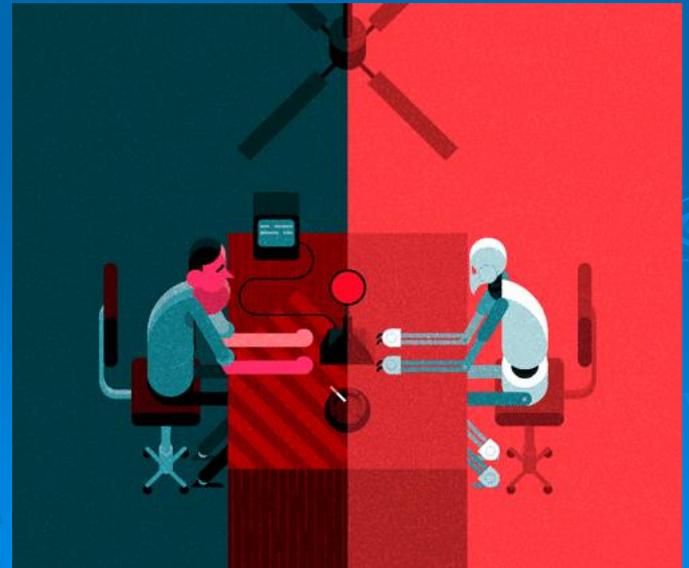
Ricerca di alternative...

- Spazi virtuali come alternative di aggregazione:
- social ,blog ,videogiochi consentono di sperimentare l'emancipazione lontano dalla supervisione adulta e identificarsi coi modelli mediatici di successo come youtubers, influencers, gamers.



Il coinvolgimento

- la sfida diventa riconoscere le aspirazioni dell'adolescente ad avere uno spazio emotivo di attenzione facendo emergere, con i media, gli stili di vita, le rappresentazioni, i saperi, per creare confronto e scambio ma, soprattutto, rafforzare capacità critica e consapevolezza senza imporle .
- DIALOGO



La Media Education, che stimola l'**analisi** dei linguaggi e il senso critico verso i contenuti veicolati, è articolata in **tre pratiche fondamentali**



Ai media...

l'educazione ai media, che stimola
l'**analisi** dei linguaggi e il senso critico
verso i contenuti veicolati;



Per i media...

l'educazione per i media, che **realizza prodotti** nell'ottica dell'imparare a leggere i media "scrivendo" con essi
(learning by doing);



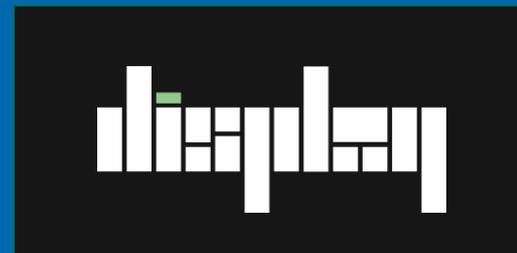
Laboratori immersivi

DISPLAY

Prevenzione *dell'Internet Addiction Disorder* incentrata sulla visita scolastica di istruzione

SteadyGAP

Formazione scolastica scuole superiori per il contrasto al Gioco d'Azzardo Patologicos su scala regionale



Rete Senza Fili

Salute e Internet Addiction Disorder (IAD): tante connessioni possibili
L'ASL CN2 è capofila di questo progetto finanziato dal Ministero della Salute ai sensi del Bando del Centro Controllo Malattie 2018: Esso coinvolge cinque regioni (Piemonte, Veneto, Marche, Toscana, Sicilia) e l'Istituto Superiore di Sanità.

Nei media...

l'educazione **nei**
media, per cui il
digitale diventa
l'**ambiente** si cui si fa
una parte della
formazione e in cui si
generano apprendimenti
partecipativi



- La metodologia di lavoro che viene utilizzata dagli operatori del Centro Steadycam si fonda sui principi della **media education digitale**, così sintetizzabili (Rivoltella, 2017):
- - l'educazione **ai** media, che stimola l'**analisi** dei linguaggi e il senso critico verso i contenuti veicolati;
- - l'educazione **con** i media, che utilizza gli audiovisivi e il web come **strumenti** da integrare nel bagaglio formativo tradizionale;
- - l'educazione **per** i media, che **realizza prodotti** nell'ottica dell'imparare a leggere i media "scrivendo" con essi (*learning by doing*);
- - l'educazione **nei** media, per cui il digitale diventa l'**ambiente** in cui si fa una parte della formazione e in cui si generano apprendimenti partecipativi;
- - l'educazione **sui** media, che promuove **consapevolezza critica** sull'ecosistema mediale e stili di utilizzo corretti del digitale.
- Riferimento bibliografico: Rivoltella P.C., *Media Education – Idea, metodo, ricerca*, La Scuola, Brescia 2017

➤ Le mamme

esse sono convinte che i figli, per tollerare la separazione dalla propria figura, abbiano la necessita di socializzare precocemente con i propri pari, e dunque sponsorizzano gli incontri con i coetanei e le loro famiglie fin dalla primissima infanzia, per poi cominciare a temerli con l'arrivo della preadolescenza,

- gli adolescenti nella ricerca della propria identità
- non avvertono la necessita
- di scontrarsi con le generazioni che li hanno
- preceduti. Essi non sono trasgressivi o
- conflittuali, semmai indifferenti, nei confronti
- dell'autorità. Preferiscono procurare delusioni
- ai genitori, piuttosto che sfidarli apertamente
- ingaggiandosi in scontri aperti con
- loro. La loro spavalderia, di cui sono spesstrastare persone e
- istituzioni, soprattutto
- quando non si mostrano interessate al riconoscimento
- e alla valorizzazione del loro Se.o
- accusati, tende piu a sminuire che a contrastare

- La prevenzione è un insieme di attività, azioni ed interventi attuati con il fine prioritario di promuovere e conservare lo stato di salute ed evitare l'insorgenza di malattie
- Se la salute è una risorsa della vita quotidiana, come la definisce l'OMS nel 1986, allora **promuovere salute** non si limita al settore sanitario ma deve mirare ad un più ampio benessere, ad uno *stare bene nel mondo in cui viviamo alimentando le **life skills**, “abilità di vita” per costruire un substrato critico e consapevole forte da utilizzare nel quotidiano*

- Fare interventi di prevenzione, fino a ieri, prevedeva una logica lineare: un esperto fornisce informazioni, il pubblico ascolta, il prodotto fornito è confezionato e predefinito. Oggi però questo modello si scontra con lo scenario comunicativo contemporaneo, **un flusso veloce, interattivo e circolare** in cui chi consuma informazione è anche, almeno parzialmente, produttore attivo di contenuti.

LA PREVENZIONE IERI

LINEARE(SAPERE CUSTODITO E
TRAMANDATO DA CUSTODI ESPERTI
PER PLASMARE E EDUCARE UN
PUBBLICO CON CONTENUTI
PRECONFEZIONATI E
PREDEFINITI.ANALOGAMENTE AL
MODELLO SCOLASTICO DELLE
SCUOLE SUPERIORI JK ROWLING

IERI:LOGICA LINEARE

APERE TRASMESSO VERTICALMENTE

UTORITÀ DELL'ESPERTO

UBBLICO PASSIVO DA PLASMARE E

FORMARE

- MODELLO SCUOLA SUPERIORE
- 1ARIA CRATIVA 2ARIA RIGIDA
- Presupposto:ideali principi valori condivisi
- Semaforo guardare in alto e aspettare l'imbeccata



- Saperi alti rigore impegno applicazione contro la sorpresa dell'evento e l'impatto dell'emozionale giansenismo vs edonismo culturale sculavs media l'una ignora
- (ignorava?) la logica economica, gli altri non funzionano che su di essa; l'una si basa sulla durata,
- gli altri sull'effimero; l'una cerca di formare dei cittadini, gli altri dei consumatori del gap (i francesi, in maniera più efficace, parlano di "fossé", di un
- vero e proprio fossato) di comportamento e culturale, con il risultato che la scuola proponga modi di
- apprendimento lontanissimi da quelli che gli adolescenti adottano nella loro vita di tutti i giorni;
- dall'altra la rinuncia da parte della scuola a dare ospitalità alle culture giovanili, con la conseguente
- impossibilità di aiutare i ragazzi a trovare delle chiavi interpretative efficaci per abitarle
- consapevolmente

- il metodo
- Fare interventi di prevenzione, fino a ieri, prevedeva una logica lineare: un esperto fornisce informazioni, il pubblico ascolta, il prodotto fornito è confezionato e predefinito. Oggi però questo modello si scontra con lo scenario comunicativo contemporaneo, **un flusso veloce, interattivo e circolare** in cui chi consuma informazione è anche, almeno parzialmente, produttore attivo di contenuti.
- Steadycam nasce per immergersi in questa complessità. Se la salute è una risorsa della vita quotidiana, come la definisce l'OMS nel 1986, allora **promuovere salute** non si limita al settore sanitario ma deve mirare ad un più ampio benessere, ad uno *stare bene nel mondo in cui viviamo*. Come? Alimentando le **life skills**, "abilità di vita" per costruire un substrato critico e consapevole forte da utilizzare nel quotidiano.
- Un quotidiano in cui i media non si limitano ad essere strumenti, ma costituiscono il tessuto connettivo delle relazioni sociali. Per questo è centrale la **Media Education**. Immagini, video, contenuti web, videogiochi diventano risorse integrali dell'intervento educativo, intrecciando costantemente tre pratiche fondamentali: l'educazione ai media, con i media e per i media.
- Il **Metodo Steadycam** incrocia queste tre aree: una visione della salute come benessere, l'attenzione allo sviluppo delle life skills, la Media Education come sguardo e prassi operativa. Si lavora con immagini e video per far emergere gli stili di vita degli interlocutori, le loro rappresentazioni, i loro saperi, con l'obiettivo di creare confronto e scambio ma, soprattutto, di andare a rafforzare criticità e consapevolezza senza imporre in maniera prescrittiva. E' un salto, a volte faticoso ma sempre arricchente, dalla linearità novecentesca alla circolarità

- Anno 2000: in un mondo ancora privo di smartphone, Youtube e social network nasce ad Alba il Progetto **Steadycam**, Centro di documentazione multimediale all'interno dell'area prevenzione del Servizio Dipendenze Patologiche dell'ASL CN2. Uno sguardo insieme stabile e in movimento (come quello dato dalla steadycam del cinema) rivolto all'universo giovanile: il centro inizialmente crea una banca dati multimediale video sui temi legati a adolescenza, comportamento a rischio, consumo di sostanze: Allo stesso tempo si inizia a sperimentare un modello innovativo di utilizzo degli audiovisivi negli interventi di promozione e prevenzione della salute, promuovendo riflessione e criticità sui temi dei consumi e degli stili di vita a rischio.
- Negli anni Steadycam cresce, costruendo una banca dati (link), unica in Italia, di oltre 30.000 record e definendo un **metodo di lavoro**

OGGI:rotonda guardare intorno e scegliere che fare

- FLUSSO VELOCE SPAZIO E TEMPO ELIMINATI,ANONIMITA
- CIRCOLARE
- INTERATTIVO
- CONSUMO MENO ATTENTO ALLA QUALITÀA DDEI CONTENUTI
- PRODUZIONE ATTIVA DI CONTENUTI
- SCREEN GENERATION:I MEDIA NELLA COSTRUZIONE IDENTITARIADELL'ADOLESCENTE*

- Crisi valoriale: pluralità di modelli di identificazione alternativi spesso difficilmente integrabili con quelli tradizionali
- Fenomeno esacerbato dal consumismo e dal marketing: si vendono sogni non prodotti
- Mass media e internet
- Percorsi di costruzione identitaria più complessi in assenza dei riti iniziatici delle culture tradizionali

- Spazi virtuali come luogo alternativo di aggregazione, appartenenza.
- Piattaforme social, blog e videogiochi per sperimentare la propria crescita lontano dalla supervisione degli adulti



- unirsi a comunità virtuali con cui condividere
 - interessi e necessità, soddisfacendo
 - così anche il loro fisiologico bisogno di
 - appartenenza ad un gruppo e utile a una costruzione valoriale propria
- Gli ideali che circolano in rete, così come
- nei mass media e nella società del consumismo
 - in generale, tuttavia, sono spesso legati
 - a fama, ricchezza e bellezza, rappresentate
 - come doti raggiungibili nell'immediato e senza
 - alcuno sforzo, da perseguire a qualsiasi
 - costo, o perfino come un tributo spettante
 - semplicemente per la propria esistenza. Essi
 - generano esagerate aspettative di successo
 - e perfezione negli adolescenti, che si confrontano
 - quotidianamente con modelli irraggiungibili,
 - ma illusoriamente alla portata di
 - ogni individuo. Questo contesto di crescita
 - promuove la diffusione della cosiddetta cultura
 - del narcisismo,



- cuccioli d'oro, buoni per natura,
- bisognosi di amore e protezione e dotati
- fin dalla nascita di competenze speciali, da
- riconoscere e valorizzare. All'interno di tali
- ambienti di sviluppo, essi apprendono l'idea
- che un obiettivo fondamentale da perseguire
- per raggiungere la felicità sia la soddisfazione di aspettative
- ideali grandiose e onnipotenti nei bambini,
- legate alla loro bellezza, intelligenza, popolarità.
- L'adolescente, dunque, sviluppa la
- convinzione che dedicarsi al culto di se stesso,
- Questo è uno dei motivi per cui gli adolescenti
- odierni non avvertono la necessità
- di scontrarsi con le generazioni che li hanno
- preceduti. Essi non sono trasgressivi o
- conflittuali, semmai indifferenti, nei confronti
- dell'autorità. Preferiscono procurare delusioni
- ai genitori, piuttosto che sfidarli apertamente e li porta più a sminuire che a contrastare chi non li riconosce

- estremo bisogno di uno
- specchio sociale che confermi la sua peculiare
- essenza e il suo valore, di uno sguardo
- ammirato di fronte alla sua unicità irripetibile,
- al di là delle sue reali prestazioni.
- **ANSIE E DUBBI SULLE PROPRIE ASPIRAZIONI**
- Il contesto in cui vive,
- inoltre, lo costringe a elevare sempre più le
- proprie aspettative di successo e perfezione,
- che, tuttavia, sono destinate a scontrarsi
- con le trasformazioni che l'adolescenza
- comporta.
- **IN ADOLESCENZA SI FORMA UN DIVARIO TRA ASPIRAZIONI E REALTÀ DA CUI UN DISAGIO**

- DISAGIO CHE SI ESPRIME CON L' attacco alla propria corporeità,
- avvertita come inadeguata CHE PORTA ALLA VERGOGNA E AL RITIRO O ALL'ESPOSIZIONE ESAGERATA DI SE ES. SEXTING O ALLA MORTIFICAZIONE DELL'ALTRO (BULLING) O aggredire concretamente
- il proprio Se corporeo, come nel caso
- dell'autoferimento, dell'uso di sostanze, dei
- disturbi alimentari o dei tentativi di AUTOLESIONISMO O suicidio

- internet
- mette a disposizione degli adolescenti un
- pubblico potenzialmente illimitato a cui rivolgere
- la loro spasmodica ricerca di riconoscimento
- e conferme narcisistiche



internet

- relazione privilegiata che i ragazzi hanno con i media,
- sia sul piano quantitativo¹, sia sul piano qualitativo, dato che il loro rapporto con essi è
- peculiarmente diverso rispetto agli adulti: più emozionale che razionale, più relazionale che
- individuale, e pertanto, nella maggior parte dei casi, più creativo di quanto riescano a fare gli
- adulti.
- Il rapporto tra giovani e media può dirsi davvero totalizzante: i media sono onnipresenti nella loro
- vita e concorrono – con la famiglia, la scuola e i gruppi di pari – al processo di socializzazione e di
- costruzione del Sè.
- Per i ragazzi non esistono distinzioni tra vecchi (stampa, radio, tv) e nuovi media (in particolare
- Internet) perché essi vivono nell'interconnessione dei media da quando sono nati.
- Nel presente contributo ci soffermeremo in particolare sull'uso che i giovani fanno di Internet, in
- quanto strumento:
- - onnicomprensivo, che ha inglobato altri media (giornali, tv, radio);
- - onnipresente (computer, telefonino, console di giochi ...);
- - apparentemente meno passivo – soprattutto nelle applicazioni del cosiddetto web 2.02

- sono in grado di acquisire informazioni molto velocemente;
- - elaborano le informazioni in maniera parallela (per es. studiano guardando la TV o
- ascoltando musica) o, per usare il linguaggio informatico, multi-tasking;
- - preferiscono la grafica al testo;
- - preferiscono accedere all'informazione in modo connettivo e casuale (come in un ipertesto)
- piuttosto che sequenziale;
- - operano meglio quando sono connessi in rete4
- - hanno bisogno di gratificazioni istantanee e di frequenti ricompense;
- - preferiscono i giochi al —lavoro serioll.
- Prensky opera una distinzione tra:
- - nativi digitali (*digital natives*) - la nuova generazione

- LUOGHI FISICI EDUCATIVI
TRADIZIONALI SCUOLA FAMIGLIA
- MEDIA:LUOGO EDUCATIVO E
COMUNICATIVO VIRTUALE CON
COSEGUENZE NELLA VITA REALE

scuola

- scuola principalmente come luogo relazionale di aggregazione
- e socializzazione tra pari, uno
- dei pochi a loro disposizione al di fuori della
- rete, e come occasione per poter esprimere
- in maniera creativa le trame affettive della
- loro realtà psichica.
- non temono il giudizio dei docenti, né eventuali richiami o punizioni, ma attribuiscono grande importanza alla relazione con loro, la cui qualità può influire significativamente sul loro sviluppo identitario

- “culture mobili”,
 - con quel che ne consegue dal punto di vista educativo (venir meno della casa come luogo principale
 - del consumo, maggiore difficoltà di controllo educativo, più alta esposizione al rischio), ma penso
 - anche a una ricerca condotta per conto dell'osservatorio Massmedia-Minori (Brancati, Ajello, Rivoltella, 2009) in cui l'attenzione viene portata sul telefono cellulare come strumento di
 - riarticolazione delle relazioni intergenerazionali all'interno della famiglia. **la sfida per gli insegnanti e resa**
-
- ancora piu complessa dal fatto che i genitori
 - odierni si presentano come alleati dei figli e
 - si battono in loro difesa contro le richieste

- La scuola odierna, dunque, non può occuparsi
- esclusivamente dello sviluppo cognitivo
- dei ragazzi, né limitarsi a insegnare loro
- nozioni. Deve rinunciare definitivamente all'idea
- che gli alunni siano dei contenitori vuoti
- da riempire con informazioni che vengono
- trasmesse loro da adulti più esperti, senza
- tenere conto degli aspetti emotivi e relazionali
- dell'apprendimento o del contributo
- che gli studenti stessi possono apportarvi

- promuovere la nascita sociale dell'adolescente
- e l'acquisizione di conoscenze
- e competenze utili alla definizione della sua
- identità, rendendolo un protagonista attivo
- di tale impegno

- Oggi la scuola, pur se alle prese con
- un diffuso mancato riconoscimento sociale
- 76 | Prevenire il fallimento educativo e la dispersione scolastica
- e priva di risorse economiche, rappresenta
- un baluardo culturale e relazionale alternativo
- allo strapotere del marketing, del potere
- orientativo dei coetanei, dei mass media e di
- internet.



- Estratto
- La trasformazione dei modelli educativi familiari e la diffusione dei mass media sono solo alcuni dei fattori
- che hanno promosso cambiamenti particolarmente significativi sul modo di interpretare la relazione con
- la scuola e i docenti da parte delle ultime generazioni di adolescenti. L'epoca di internet e del narcisismo
- richiede una nuova modalità di declinare l'autorevolezza adulta che tenga conto del funzionamento psichico,
- affettivo e relazionale dei ragazzi e delle ragazze nati e cresciuti nel nuovo millennio.

- NUOVE TECNOLOG“macchine sociali” (Scanagatta & Segatto, 2008) che
- funzionano da significativi quanto ordinari mediatori del nostro rapporto con il mondo e con gli
- altri. L'autorevolezza adulta, e del ruolo docente
- in particolare, richiede oggi la promozione
- di modelli formativi orientati alla cooptazione
- degli allievi piuttosto che al controllo

➤ FORMA VS CONTENUTO



- ORIZZONTALITÀ E TRASVERSALITÀ DELLA INFORMAZIONE
- NECESSITÀ DI ANALIZZARE E SELEZIONARE I CONTENUTI



EDUCAZIONE FAMILIARE

- IERI
- PADRE GARANTE DELLE REGOLE
- MATRIMONIO COME RUOLO SOCIAL
- E
- SESSUALITÀ E PROCREZZIONE COME UNICUM
- OBBEDIRE
- OGGI
- MADRE
- VIRTUALE
- CONVIVENZA PER SCELTA LIBERA E
- PIACERE
- SESSUALITÀ D PROCREAZIONE DISGIUNTE

Modelli educativi familiari

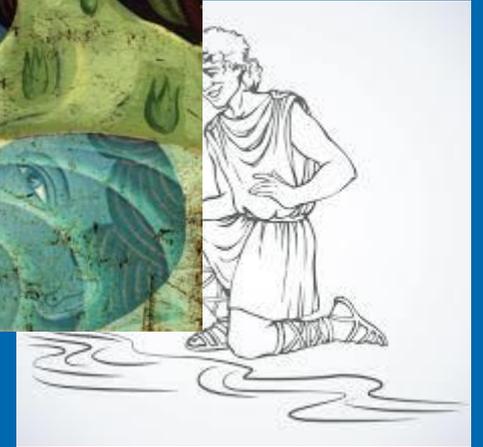
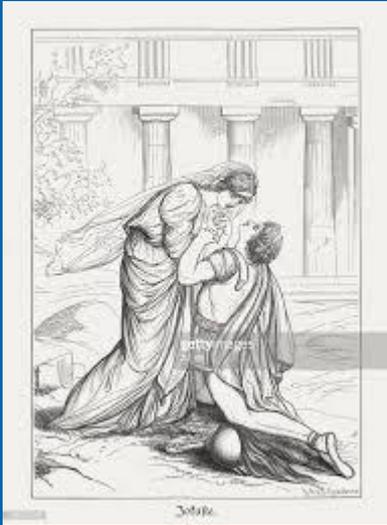
Normativo-ieri		Affettivo-oggi
Padre simbolo delle regole	Figura riferimento	Madre virtuale Thought control
interdipendenti	Sessualità-procreazione	disgiunte
Tradizionale	composizione	variabile
Traguardo/acquisizione di ruolo	matrimonio	percorso di crescita e realizzazione personale
Obbligo morale	obiettivo	Piacere-

L'adolescenza-caratteristiche

Ubbidienza attraverso premio/castigo	Obiettivo educativo	Sviluppo talenti
dovere	valori	piacere
fisico	attaccamento	virtuale
ridotti	Modelli identitari	numerosi
Bambini adultizzati	Socializzazione e costruzione identitaria	Adolescenti infantillizzati
represe	Pulsioni	favorite

+	stimoli	+++
Rigide	regole	Q<<<<<uasi sconosciute
Chiari predefiniti	Compiti evolutivi/aspettative	Altissimi, spesso irraggiungibili
	Crescita protetta	Competenze sociali e relazionali alte
	Ideali riuscita e successo	+++

- Compiti evolutivi elenco
- il passaggio dalla famiglia
- normativa a quella affettiva, la crisi del ruolo
- paterno e dei valori che simboleggia, le
- nuove conquiste femminili in ambito sociale,
- nonché l'influenza sempre più massiccia dei
- coetanei, dei mass media e dei valori edonistici
- che veicolano, sono solo alcuni degli
- aspetti che hanno profondamente influito
- sulle modalità con cui gli adolescenti odierni
- affrontano le sfide evolutive tipiche della loro
- età, offrendo una pluralità di modelli identificatori
- anche opposti fra loro e difficilmente
- integrabili (Lancini, 2017).
- 3. Dalla famiglia normativa alla





Scenario educativo familiare

- Dalle regole alla creatività
- Dai valori sociali condivisi alla dimensione personale e soggettiva
- Dagli stereotipi sociali ai riferimenti identitari multipli
- Dalla repressione delle pulsioni alla valorizzazione dei talenti
- Protagonismo e culto della propria immagine
- Una crescita così protetta e curata favorisce grandi competenze individuali e relazionali ma anche grandi aspettative su di se.

- La crisi adolescenziale, già difficile per l'estrema attenzione alla propria immagine e alle critiche altrui, non si manifesta più con lo scontro generazionale, il conflitto o la trasgressione ma col ritiro, l'indifferenza e la tendenza a sminuire persone o istituzioni che non si mostrano interessate al conflitto al riconoscimento della loro peculiarità e valore

- La riduzione degli spazi di socializzazione degli adolescenti ha reso l'ambiente virtuale la palestra in cui sperimentarsi nella crescita e identificarsi con modelli massmediatici di successo(youtuber,influencers,videogamers) al di fuori dalla supervisione adulta
- la sfida diventa valorizzare le loro aspirazioni ad avere uno specchio sociale che restituisca loro visibilità considerazione accompagnandoli nella costruzione della loro identità facendone emergere gli stili di vita, le rappresentazioni, i saperi, con l'obiettivo di creare confronto e scambio ma, soprattutto, di andare a rafforzare criticità e consapevolezza senza imporle in maniera prescrittiva.

Infanzia adultizzata e adolescenza infantilizzata

- Una crescita così protetta e curata favorisce grandi competenze individuali e relazionali ma anche ideali di perfezione e illude su una presunta facile raggiungibilità di obiettivi spesso irrealistici

- Anno 2000: in un mondo ancora privo di smartphone, Youtube e social network nasce ad Alba il Progetto **Steadycam**, Centro di documentazione multimediale all'interno dell'area prevenzione del Servizio Dipendenze Patologiche dell'ASL CN2. Uno sguardo insieme stabile e in movimento (come quello dato dalla steadycam del cinema) rivolto all'universo giovanile: il centro inizialmente crea una banca dati multimediale video sui temi legati a adolescenza, comportamento a rischio, consumo di sostanze: Allo stesso tempo si inizia a sperimentare un modello innovativo di utilizzo degli audiovisivi negli interventi di promozione e prevenzione della salute, promuovendo riflessione e criticità sui temi dei consumi e degli stili di vita a rischio.
- Negli anni Steadycam cresce, costruendo una banca dati (link), unica in Italia, di oltre 30.000 record e definendo un **metodo di lavoro** (link a sezione metodo) ispirato ai principi della *media education*, e costruendo uno **staff** (link) di professionisti formato da operatori sociosanitari del Servizio Pubblico e operatori del privato sociale esperti in comunicazione e produzione video.
- L'attenzione ai cambiamenti in atto nei media e della tecnologia porta nel 2010 a ridimensionare l'aspetto della catalogazione e archiviazione per ampliare il raggio d'azione al mondo digitale (Internet, social network, videogiochi). Accanto agli storici interventi di promozione della salute, si sono andati sviluppando interventi e progetti che hanno come oggetto di lavoro i media stessi. Diventa centrale il tema della **saggezza digitale**, ovvero competenze e criticità rispetto agli ambienti online dove relazioni e informazioni sempre più spesso si vanno a formare.
- Oggi il Centro Steadycam partecipa a progetti su scala locale e nazionale, lavorando in rete con altri soggetti pubblici e privati. Propone consulenze e percorsi informativi/formativi a ragazzi, insegnanti, genitori e operatori sociosanitari (link a sezione servizi). Attraverso esperienze interattive Steadycam promuove riflessione e criticità su salute in adolescenza e educazione al digitale, coinvolgendo in modo attivo i partecipanti e creando prodotti medialti per **comunicare salute** in modo efficace



Il metodo Steadycam

Immagini, video, contenuti web, videogiochi diventano risorse integrali dell'intervento e in queste aree:

- salute come benessere,
- sviluppo delle life skills,
- la Media Education come pratiche fondamentali

