

DISCONNECT DAY

Essere liberi di disconnettersi



Chi siamo

L'Associazione Di.Te. nasce con l'obiettivo di promuovere interventi di sensibilizzazione, di prevenzione e di trattamento delle dipendenze tecnologiche, del gioco d'azzardo patologico e dei fenomeni internet correlati, come il cyberbullismo.

La creazione dell'Associazione pone le sue basi nel lavoro di ricerca e nell'esperienza clinica del suo presidente Giuseppe Lavenia, psicologo-psicoterapeuta e docente universitario, considerato tra i massimi esperti di dipendenze tecnologiche e cyberbullismo, che già dal 2002 indirizzava a questi nuovi fenomeni e a questi campi di intervento il suo interesse professionale.

Afferiscono all'Associazione anche altri professionisti del settore psicologico ed educativo da anni impegnati nella realizzazione di interventi rivolti a minori e di progetti finalizzati alla promozione del benessere psicologico, rispondenti alle esigenze e ai nuovi bisogni attualmente emergenti nel nostro tessuto sociale.

Oltre ad intervenire in un'ottica sistemica nel trattamento degli esiti psicopatologici derivati da un uso eccessivo e/o disadattivo delle nuove tecnologie, l'Associazione intende promuovere un utilizzo etico e consapevole di Internet, avvalendosi dell'esperienza di psicologi e psicoterapeuti competenti. La nostra missione non è quindi quella di "demonizzare" gli strumenti tecnologici, ma di potenziare la capacità degli individui di utilizzarli in modo adattivo riconoscendone la funzionale o disfunzionale. In quest'ottica, l'Associazione si impegna nella definizione di percorsi formativi rivolti ai genitori, ai docenti ed a tutte le figure professionali coinvolte nell'educazione e nella promozione del benessere della comunità.

Bozza Programma

Apertura degli **INFO POINT** ore 8:00

Sigillatura degli smartphone e informazioni

MATTINA | Scuole

Ore 8.00-13.00

POMERIGGIO | Famiglie, adolescenti, adulti, terza età

Ore 16:00-20:00

SERA | Piazza Main Event

Ore 20:00-23:00

Info-Point, posizionati in accessi strategici

Stand per sigillare smartphone e per indizi caccia al tesoro.

9.00-18.00: *Caccia al tesoro e passatempi* disponibili per tutta la città e per tutta la durata dell'evento.

12.30-13.00 / 18.30-20.00: rimozione sigillo smartphone.

Luogo 1

08.30-09.00: “*Energizer*”: attività per studenti delle scuole secondarie di 1° grado (11-13 anni)

09:00 – 10.30: “*Danza Caraibica*”: attività per studenti delle scuole secondarie di 2° grado (14-19 anni)

10.30-11.00: “*Energizer*”: attività per studenti delle scuole secondarie di 2° grado (14-19 anni)

11:00 – 12.30: “*Danza Caraibica*”: attività per studenti delle scuole secondarie di 1° grado (11-13 anni)

15:00-18:00: “*Danza Caraibica*”: attività per la cittadinanza

Luogo 2

9.00-10.30: **Educazione Digitale**: talk per tutti gli studenti delle scuole secondarie di 1[^] grado (11-13 anni) con Giuseppe Lavenia e Lorenzo Brocchini

11.00 -12.30: **Educazione Digitale**: talk per tutti gli studenti delle scuole secondarie di 2[^] grado (14-19 anni) con Giuseppe Lavenia e Lorenzo Brocchini

16:00-17.00: **Il lato oscuro dei social networks** – talk aperto a tutti con Roberta Bruzzone e Giuseppe Lavenia

18.00-19.30: Visione e dibattito film **“Ragazzaccio”** con Paolo Ruffini e Giuseppe Lavenia

Luogo 3

9:00 – 13:00; 15:00-19:00

Laboratorio Creativo: pasta di sale, strumenti musicali con materiale da riciclo, bobine di carta e colori, per studenti delle scuole primarie (6-10 anni)

Smile: Laboratorio per studenti delle scuole primarie (6-10 anni)

Telefono senza Wi-fi: Laboratorio per studenti delle scuole primarie (6-10 anni)

Luogo 4

- **Aula 4.1**

9.00-10.00: **“Esprimersi-prima conoscersi”**: format per studenti delle scuole secondarie di 2[^] grado (14-19 anni)

11:00-12.00: **“Esprimersi-prima conoscersi”**: format per studenti delle scuole secondarie di 1[^] grado (11-13 anni)

15.00-16.00: **“Esprimersi-prima conoscersi”**: format aperto a tutti

- **Aula 4.2**

9.00-13.00; 15.00-18.00: **“Laboratorio Lettura”**: attività per scuole primarie e infanzia (3-10 anni)

- **Aula 4.3**

9.00-10.00: **“Quanto sei social nella vita reale?”**: Laboratorio per studenti delle scuole secondarie di 2[^] grado (14-19 anni)

11.00-12.00: **“Quanto sei social nella vita reale?”**: Laboratorio per studenti delle scuole secondarie di 1[^] grado (11-13 anni)

15.00-18.00: **“Narrazione e creatività”**: attività per la cittadinanza

- **Aula 4.4**

9.00-10.00: **“Giochi di ruolo”**: laboratorio per studenti delle scuole secondarie di 2[^] grado (14-19 anni)

11.00 -12.00: **“Giochi di ruolo”**: laboratorio per studenti delle scuole secondarie 1[^] grado (11-13 anni)

15.00-16.00: “**Giochi di ruolo**”: laboratorio per studenti delle scuole secondarie di 2[^] grado (14-19 anni)

17.00 -18.00: “**Giochi di ruolo**”: laboratorio per studenti delle scuole secondarie 1[^] grado (11-13 anni)

- **Aula 4.5**

9.00 – 10.00: “**Mago**”: Laboratorio per studenti delle scuole secondarie di 2[^] grado (14-19 anni)

11.00 -12.00: “**Mago**”: Laboratorio per studenti delle scuole secondarie di 1[^] grado (11-13 anni)

16.00-18.00: “**Mago**”: attività per cittadinanza

- **Aula 4.6**

9.00-10.00: “**Metaverso**”: talk per studenti delle scuole secondarie di 2[^] grado (14-19 anni)

11.00-12.00: “**Metaverso**”: talk per studenti delle scuole secondarie di 1[^] grado (11-13 anni)

Luogo 5

09.00-10:00: “**Il corpo online**” – talk per studenti delle scuole secondarie di 2[^] grado (14-19 anni)

15.00 – 16.00: “**Parental Control**” – talk per adulti, professionisti e cittadinanza

Luogo 6

9.00-10.00: “**In-Contatto**”: Attività per studenti delle scuole secondarie di 2[^] grado (14-19 anni)

9.00-10.00: “**Postural Somatic Competence**”: Attività per studenti delle scuole secondarie di 2[^] grado (14-19 anni)

11:00 – 12:00: “**In-Contatto**”: Attività per studenti delle scuole secondarie di 1[^] grado (11-13 anni)

15.00-18.00: “**Re-Connect Yoga**”: attività per adulti

Luogo 7

09.00-10.00: “**Virtuale è reale**” - attività per studenti delle scuole secondarie di 2[^] grado (14-19 anni)

11.00-12.00: “**Virtuale è reale**” - attività per studenti delle scuole secondarie di 1[^] grado (11-13 anni)

15.00-18.00: **Nonni e nipoti**: Laboratorio per studenti delle scuole primarie (6-10 anni)

Luogo 8

09.00-10.00: “**Educazione affettiva**” – talk per studenti delle scuole secondarie di 2[^] grado (14-19 anni)

11.00-12.00: “**Relazioni digitalmente modificate**” – talk e laboratorio per studenti delle scuole secondarie di 1[^] grado (11-13 anni)

16.00-18.00: “**Sentire il Corpo**”: attività per adolescenti e adulti

Luogo 9

11.00-12.00: *“Comunicazione efficace”* – attività per studenti delle scuole secondarie di 1[^] grado (11-13 anni)

15.00-18.00: *“Comunicazione efficace”* – attività per genitori

Luogo 10

09.00 – 10.00: *“Move Experience”*: Laboratorio per studenti delle scuole secondarie di 2[^] grado (14-19 anni)

11.00 - 12.00: *“Move Experience”*: Laboratorio per studenti delle scuole secondarie di 1[^] grado (11-13 anni)

15.00 - 18.00: *“Move Experience”*: attività per la cittadinanza

* le date e gli orari potrebbero subire delle variazioni fino a quando non saranno confermate

** tutti i docenti/relatori sono esperti Di.Te inseriti nell’Elenco Nazionale degli Esperti sulle Dipendenze Tecnologiche

*** Il potenziale numero di partecipanti è di 9000 unità, il numero può variare a seconda della capacità ricettiva massima degli ambienti di lavoro

Descrizione

Il Disconnect Day nasce con l’obiettivo di portare la città a vivere, almeno per un giorno, senza il pensiero costante del richiamo della realtà virtuale. L’invito è quello di prendersi dei momenti tech-free, dove la condivisione delle esperienze sia reale, nella speranza che una pausa dagli strumenti tecnologici aiuti gli individui a “riconnettersi” con la comunità e con la realtà che li circonda. L’idea di proporre una **giornata di disconnessione** nasce dalla sentita necessità di generare consapevolezza in merito ai rischi dovuto ad un utilizzo incosciente ed improprio della rete.

In quest’ottica, l’obiettivo generale del Disconnect Day è quello di educare la comunità ad un **utilizzo sano e consapevole** delle nuove tecnologie, nel tentativo di riportare alla luce quel buon senso, anche critico, che si basa sulle proprie esperienze reali piuttosto che su quelle virtuali. Nella giornata del Disconnect Day dobbiamo quindi lavorare non solo sulla conoscenza ma anche sulla coscienza. È importante che ognuno riporti al centro della propria esperienza ed attenzione sé stesso facendosi una promessa:

“A me stesso, per un giorno lo scollegherò e lo spegnerò, per guardare in alto e guardarmi intorno. Metterò da parte il piccolo schermo per vedere ancora una volta il quadro della realtà. In questo giorno non userò nessuno smartphone, tablet, desktop, laptop, chat, e-mail, tweet. E soprattutto, mi impegno a tirare fuori la testa dalla mia app, in piena libertà.”

Alcuni dei Format proposti

DiSconnettiamoci!

Per tutto il giorno i cittadini di Fabriano saranno invitati a “disconnettersi” dalle nuove tecnologie, evitando di utilizzare il proprio smartphone e a trascorrere qualche ora in compagnia senza avvertire il bisogno di condividere con la comunità virtuale, attraverso selfie o messaggi istantanei, le proprie esperienze. Le persone verranno, quindi, invitate a consegnare i propri smartphone a uno dei **Info Point** dell’evento dove alcuni operatori provvederanno a chiuderli in una busta di carta sigillata, per poi restituirli immediatamente ai proprietari. Ai partecipanti verrà, inoltre, consegnato un piccolo block notes contenente alcune domande relative alle sensazioni provate durante la disconnessione. Negli Stand Di.Te. sarà possibile ricevere tutte le informazioni relative alle attività proposte e all’Associazione Di.Te.

Benessere Digitale

L’evento prevede il coinvolgimento attivo degli studenti delle scuole secondarie di primo e secondo grado nel format proposto con l’intervento del Professor Giuseppe Lavenia, sui cambiamenti che le nuove tecnologie hanno apportato alla nostra quotidianità ed ai rischi derivati da un abuso degli strumenti digitali.

Mago

I partecipanti al laboratorio conosceranno il Mago Visual Master, uno strano personaggio in grado di conoscere tutti i segreti dei ragazzi che gli fanno visita. L’evento, aperto agli studenti delle scuole secondarie di primo grado, vedrà in realtà un collaboratore del Prof. Emanuele Frontoni, ingegnere informatico che, tramite l’ausilio di auricolari, riceverà tutte le informazioni relative ai partecipanti da alcuni operatori nascosti in un’altra stanza intenti a visitare i profili social degli interessati “a caccia di indizi”.

Tale attività verrà proposta a sessioni della durata di un’ora l’una (per un totale di 4 sessioni durante il giorno). Ad ogni sessione sarà possibile la partecipazione di 2 classi della scuola secondaria di primo grado.

Laboratori esperienziali

Saranno proposti diversi laboratori calibrati sulla base dell’età dei partecipanti per offrire loro uno spunto di riflessione, di divertimento, di socialità e nuove conoscenze rispetto alle attività in disconnessione.

Quanto sei social... nella vita reale?

Tale laboratorio consiste nell’attivazione di un’area “social table” dove i partecipanti, disposti in tavolini da 2, 4 o 8 posti, potranno sperimentarsi in coppia o in gruppo a partire dagli stimoli proposti (es. tenersi la mano per un minuto, guardarsi negli occhi senza parlare, raccontare liberamente di sé). Tali attività verranno proposte a sessioni della durata di un’ora l’una (per un totale di 6 sessioni durante il giorno). Ad ogni sessione sarà possibile la partecipazione di 2 classi della scuola secondaria di secondo grado.

Re-Connect Yoga | Postural Somatic Competence | In- Contatto

Sentire il Corpo | Move Experience

Attività corporeo-esperienziali volte ad acquisire maggiore consapevolezza di sé e dell’Altro. Le attività avranno l’obiettivo di aiutare le persone a riacquisire un contatto col proprio corpo che, nell’era 2.0, gioca un ruolo sempre più marginale nelle esperienze quotidiane e relazionali.

Ragazzaccio

Sarà possibile vedere il nuovo film del regista Paolo Ruffini creato in collaborazione con l'Associazione Di.Te.

“Ragazzaccio” nasce durante il Covid-19, ma non parla della pandemia, ma di ciò che accade parallelamente. Parla di come un bullo, e più in generale i ragazzi delle scuole superiori, abbiano vissuto questa sorta di reclusione forzata, e della portata enorme che tutto questo ha avuto su di loro.

È la storia di un adolescente, quello che comunemente si direbbe “un bullo”. Frequenta il liceo classico e nella sua mente l'incubo della bocciatura è più pesante dell'incubo del Covid-19, che pervade in Italia. Nel silenzio ansiogeno della quarantena passa le giornate chiuso nella sua stanza, tra una video lezione e uno scherzo di pessimo gusto con i suoi compagni. In questa situazione, però, scopre l'amore attraverso l'unico modo di comunicare ai tempi del virus: i social network e la DaD. Non solo l'amore per una ragazza, ma anche l'amore per sé stessi, per la bellezza, che cerca di raccontargli il suo professore di Letteratura, e per i suoi genitori. È così che trova la voglia di riscattarsi, ma soprattutto impara che la cosa più contagiosa non è il virus, ma l'amore.

STAMPA

CORRIERE DELLA SERA

la Repubblica

Libero Quotidiano.it

 **OKMEDICINA.IT**

LA STAMPA

IL TEMPO

Vita & Salute

IL FOGLIO
quotidiano

Focus

Panorama

VERO
sette giorni di notizie, stile e personaggi

IO
DONNA

Il Messaggero

il Resto del Carlino

Corriere Adriatico
sette giorni di notizie, stile e personaggi

QN **IL GIORNO**
il Resto del Carlino
QUOTIDIANO.NET **LA NAZIONE**

ok SALUTE E BENESSERE

viversani
collaborazione

OGGI

TV E RADIO

Rai

TG/5

sky TG24

TGCOM 24

ETV
MARCHE

GOLDEN
GATTICON