

**C.A.P.S.**  
**CENTRO ATTIVITA' PROMOZIONE DELLA SALUTE**  
**della Regione Piemonte**

C. SO TRENTO. 13 TORINO- 10129  
mail: prevenzione.dipendenze@aslciudaditorino.it tel: (+39)338.4955289-  
(+39)338.4955296

**SCHEDA PRESENTAZIONE PROX EXPERIENCE SOCIAL & TECHNOLOGY**  
**c/o CAPS Piemonte**  
**A.S. 2025 / 2026**

	
<b>Rivolto a</b>	Classi II° di Istituti Secondari di I° Grado
<b>Dove</b>	C.A.P.S. Centro Attività Promozione della Salute corso Trento 13 Torino
<b>Obiettivo</b>	Aumentare la consapevolezza e generare uno sguardo critico rispetto l'uso di dispositivi elettronici e di nuove tecnologie.
<b>Modello di intervento</b>	La metodologia insiste su laboratori esperienziali e di attività legate alle life skills
<b>Tempi di realizzazione</b>	dal 29/09/25 al 29/5/26 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)
<b>Link presentazione CAPS</b>	<a href="https://drive.google.com/file/d/1jXhiRnGB2UT6CYJce-uezyBh_uBNm5ed/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1jXhiRnGB2UT6CYJce-uezyBh_uBNm5ed/view?usp=sharing</a>
<b>Link presentazione Prox Tecno</b>	<a href="https://drive.google.com/file/d/1CIDXS9zKUkXMBazAcSRFOiZ-TsVBMgMn/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1CIDXS9zKUkXMBazAcSRFOiZ-TsVBMgMn/view?usp=sharing</a>
<b>Contatti</b>	Fare riferimento ai consueti contatti territoriali. In seguito per la definizione del calendario: prevenzione.dipendenze@aslciudaditorino.it

**ATTIVITÀ INIZIALE**

<b>ACCOGLIENZA</b>	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.
<b>LABORATORI A TEMI</b>	
<b>- STORIA DELLE TECNOLOGIE</b>	Laboratorio con reperti tecnologici in uso in altri periodi storici per sollecitare maggior consapevolezza rispetto al ruolo che le tecnologie hanno sempre avuto nella vita e nelle relazioni delle persone.
<b>- GAMING</b>	Laboratorio sull'esperienza del giocare attraverso la sperimentazione di diverse modalità e dispositivi di gioco con l'obiettivo di riflettere su: - impatto emotivo; - attivazione e riconoscimento delle competenze necessarie; - percezione del tempo; - relazione ed interazione con i compagni di gioco tra sfida e cooperazione.
<b>- SKILLS ON LINE</b>	Laboratorio di confronto e condivisione sulle life skills come fattori di abilità pratiche e sociali che mirano al miglioramento del proprio benessere e alla capacità di affrontare situazioni quotidiane, con gli obiettivi di: - aumentare la consapevolezza e generare uno sguardo critico rispetto l'uso di dispositivi elettronici e nuove tecnologie - favorire il potenziamento delle life skills come fattori protettivi a comportamenti a rischio - promuovere un tipo di pensiero analitico, valutativo rispetto le informazioni, le opzioni e le possibili soluzioni prima di prendere una decisione - stimolare l'apprendimento attivo e l'applicazione delle competenze nella vita quotidiana