



Projekt dofinansowany przez Komisję Europejską w ramach programu “ERASMUS +”  
Tytuł projektu „Teatr w walce z wirtualnymi zagrożeniami”

Tutti preparano gli scenari per le attività di prevenzione (come attività teatrali) dalla minaccia virtuale prescelta, della durata di 45-90 minuti, da svolgere con persone con difficoltà di apprendimento.

Bisogna pensare a come mostrare il problema scelto (minacce del mondo virtuale) alle persone con disturbi di apprendimento, in modo che possano capire che si collega ad un rischio specifico.

Piano suggerito per una sessione:

Data: 02.01.2020

Partecipanti: Disabili e insegnanti della nostra istituzione

Durata: 51 minuti

1. Tipo di attività - preventiva/teatrale/drammatica - recitazione di scene che mostrano minacce scelte dal mondo virtuale: attività preventive e teatrali
2. Oggetto della sessione / minacce virtuali scelte : Il nostro oggetto delle sessioni è la dipendenza digitale. Abbiamo scelto le minacce virtuali del telefono e del computer.
3. Forma delle attività - individuale / piccoli gruppi / grandi gruppi fino a 20 partecipanti (a scelta): Siamo un piccolo gruppo di 17 persone.
4. Metodi (ad es. orale, role playing, osservazione, copia, movimento assistito, attività personale, stimolazione polisensoriale, potenziamento cognitivo, ecc: ) : Abbiamo usato metodi orali, role playing, attività personali e musicali.
5. Ausili didattici (ad es. giochi da tavolo, colorazione, presentazione, macchina fotografica, computer, ecc. a seconda delle esigenze della sessione): Avevamo giochi da tavolo, macchina fotografica, presentazione, computer, strumenti musicali.
6. Obiettivi generali (es. sviluppo delle capacità cognitive, sviluppo delle abilità sociali, sviluppo delle capacità di lavoro in gruppo, sviluppo dell'indipendenza e della responsabilità per la propria sicurezza e la sicurezza degli altri, ecc): I nostri obiettivi generali sono lo sviluppo delle capacità cognitive, lo sviluppo delle capacità sociali, lo sviluppo delle capacità di lavoro di gruppo, lo sviluppo delle capacità di indipendenza e la responsabilità per la propria sicurezza e la sicurezza degli altri.
7. Obiettivi operativi (dovete descrivere ciò che volete ottenere dalle attività, ad es. i partecipanti hanno familiarità con le minacce del mondo virtuale, scoprono le situazioni che portano ai rischi e come evitarli, ecc.) : Vogliamo che i partecipanti abbiano consapevolezza di come evitare i rischi delle minacce virtuali quando si incontrano nella loro vita. Quando sono interessati all'arte, alla musica o a qualsiasi tipo di attività teatrale, possono superare le minacce virtuali.

„Theater in the fight against virtual threats”  
2019-1-PL01-KA204-065588

This project has been funded with support from the European Commission.

This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Projekt dofinansowany przez Komisję Europejską w ramach programu “ERASMUS +”  
Tytuł projektu „Teatr w walce z wirtualnymi zagrożeniami”

## 8. Stato di avanzamento delle sessioni

Parte introduttiva (es. introduzione del tema della sessione e del modo di svolgimento, anche gli oggetti di scena necessari per la sessione, ecc: La vita dei membri della famiglia e i loro rapporti reciproci. Uno dei membri della famiglia del bambino ha una dipendenza digitale e il modo in cui il bambino riflette la sua dipendenza. Il bambino è sempre interessato al suo computer e al telefono. Il bambino non ha alcun legame con la vita reale e con i membri della famiglia.

La parte principale (es. parlare di situazioni/esempi di incontro con le minacce virtuali, brevi role playing che mostrano le minacce, brevi role playing che mostrano come evitarle, o come risolvere i conflitti, ecc.): Quando il padre prende la fattura di internet dal postino, tutta la famiglia affronta la minaccia della dipendenza digitale. La famiglia decide di portare il figlio a farsi curare. Quando salgono sull'autobus per andare dal medico, la famiglia si accorge che anche l'autista e alcuni passeggeri sono dipendenti digitali.

La famiglia non accetta che il proprio figlio sia dipendente e che non rimanga in ospedale durante il trattamento.

Parte finale - discussione sulla sessione, riassumendo gli esiti, se il role playing è stato registrato - quindi revisione della registrazione. : Ci sono molti giovani sostenuti con la riabilitazione in ospedale. I bambini che si sottopongono al trattamento per un certo periodo di tempo, abbandonano le loro abitudini di dipendenza. Iniziano ad interessarsi ad altre attività come l'arte, i giochi, la musica, la danza popolare, gli spettacoli teatrali e i giochi da tavolo, ecc.

Le famiglie sono invitate a vedere la differenza dopo il trattamento e i bambini e le famiglie sono felici.

„Theater in the fight against virtual threats”  
2019-1-PL01-KA204-065588

This project has been funded with support from the European Commission.

This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.