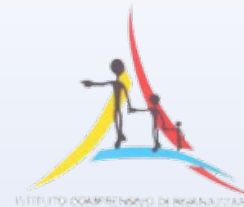




Un progetto di

GUARDAVANTI
OGLUS PER IL FUTURO DEI BAMBINI

In collaborazione con



“Genitori e figli tra le nuove tecnologie: rischi, benefici e istruzioni per l’uso”



3/11 e 10/11 ore 21

Per info: nicole.prece@guardavanti.org

Realizzato grazie al contributo di

Andrea Moi

Psicologo
Formatore
Educatore



www.andreamoi.it ✉ dott.andrea.moi@gmail.com



ANNI 2000

DIFFUSIONE ESPONENZIALE DI NUOVE TECNOLOGIE E SOCIAL NETWORK

- globalizzazione della cultura
- accessibilità
- connessioni
- nuovi canali sociali



Alcune definizioni...

«Nativi digitali» (Marc Prensky, 2001)



«generazione di bambini che crescono in un ambiente tecnologico e che vivono quotidianamente a contatto con smartphone, tablet e pc.»



«GENERATION GAMER»

- Con le tecnologie alcune abilità vengono sviluppate ed altre atrofizzate: i nativi digitali imparano con il tempo a ragionare poco con la mente e molto con gli strumenti;
- cambia così il modo di giocare e di apprendere: i bambini preferiscono giochi interattivi e stimolanti, rifiutando progressivamente giochi tradizionali.



CONTESTO SOCIALE ODIERNO



- entrambi i genitori lavorano
- poco tempo da dedicare ai figli
- Smart Working
- i genitori stanno h. 24 al cellulare e su Internet (modello di riferimento)
- Tendenza ad evitare la noia

CONTESTO SOCIALE ODIERNO




- LA NOIA SECONDO VOI
E' DA EVITARE?
- PERCHE'?

CONTESTO SOCIALE ODIERNO

Lo Smart working e le restrizioni dovute alla pandemia hanno incrementato l'uso, da parte di bambini e adolescenti, di pc, smartphone, tablet, e in generale delle nuove tecnologie.

 ...poco spazio alla NOIA la quale sviluppa la creatività e il gioco!

 ...quali pro?



...PRIMO ANNO DI VITA

- Il bambino per crescere ha bisogno di toccare gli oggetti, metterli in bocca, odorarli e manipolarli;
- Il tempo passato davanti a uno schermo permette di usare solo due sensi: vista e udito.



...PRIMO ANNO DI VITA

- Gli oggetti possono “cadere fuori” dal tablet?
- Dove vanno a finire gli oggetti che cadono dalla culla o dal seggiolone?



...PRIMI ANNI DI VITA

- Secondo la SIP (Società Italiana di Pediatria), per un infante il ritmo rapido delle immagini, colori e suoni in uno schermo, sono di un'intensità superiore rispetto alle stimolazioni abituali della sua quotidianità.
- uno schermo acceso cattura l'attenzione dell'infante, ma rischia di renderlo eccitato, agitato e meno concentrato sul mondo esterno e sugli altri.
- il fatto che ci sia il RISCHIO non equivale necessariamente a una compromissione del suo apprendimento, piuttosto a **DISINVESTIRE NELLA RELAZIONE CON GLI ALTRI E CON SE' STESSO!!**

(Bozzola et al. Italian Journal of Pediatrics, 2018)

LA NOIA NON E' DA EVITARE...

Il bambino/a deve imparare a sostenere l'ASSENZA, il VUOTO, la NOIA.

Nel caso in cui al primo lamento del figlio forniamo subito un dispositivo come tablet o smartphone ...stiamo andando a coprire con un oggetto esterno e in modo facile il vuoto interno o la noia del bambino;

ciò non lo aiuta a restare in ascolto delle proprie emozioni e a gestire ogni piccola e grande FRUSTRAZIONE.

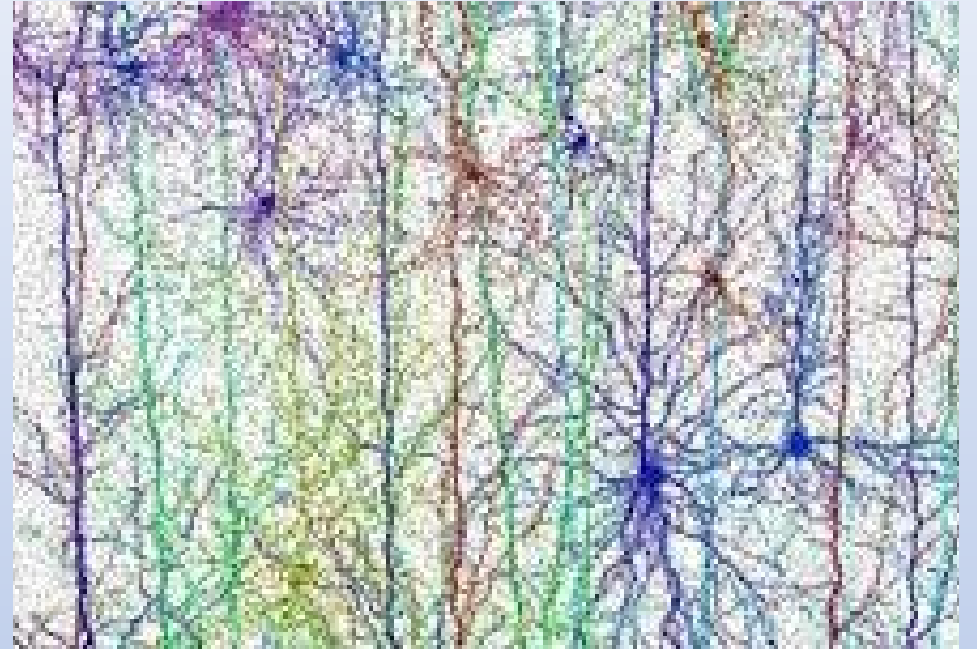


Come gestiranno le frustrazioni da adulti/e?

NEUROSCIENZE

Recenti studi di neuropsichiatria infantile hanno riscontrato che, con l'avvento dei media, i bambini perdono la **capacità di memorizzazione**, perché tutto può essere facilmente reperibile sul web.

- **Studi di neuroimmagine** affermano che l'esposizione tecnologica a lungo termine provoca un cambiamento della massa bianca nelle aree cerebrali, la quale ha un ruolo attivo nei processi di apprendimento.



(Drouin, M., Kaiser, D.H., Miller, D.A., 2012)

COME MAI I PICCOLI SONO COSI' ATTRATTI DA TABLET E SMARTPHONE?

- I bambini nei loro primi tentativi di esplorazione del mondo utilizzano la **rappresentazione enattiva** (psicologo Jerome Bruner) ovvero la capacità di classificare gli oggetti in base alla funzione che svolgono.
- La propensione tecnologica, presente già nei bambini piccoli, è data dalla rappresentazione enattiva;
- Il bambino ha la capacità di apprendere tramite l'esperienza (soprattutto **tattile**);

Nell'uso delle tecnologie con touchscreen, anche i bambini di pochi mesi, usando questa modalità di interazione privilegiata, diventano «potenziali utenti», tanto da generare un mercato di App studiate appositamente per loro, con suoni, colori vivaci e stimoli luminosi.

...DURANTE IL LOCKDOWN DA PANDEMIA

La tecnologia si è rivelata fondamentale sia per lo Smart working e le lezioni online di scuole e Università, sia per non perdere il contatto con i propri affetti.



Photo credit: UNICEF Innocenti/Mannocchi

SOCIAL MEDIA E OPPORTUNITA'

SOCIAL DISTANCE

Docu-serie antologica di Netflix «Social Distance»:

aspetti positivi, contrasto alla perdita, solitudine, assenza, preoccupazione, malessere...

Link al trailer Social Distance:

<https://youtu.be/VD8SZEngVik>

DATI STATISTICI

I Social Network più usati sono: Facebook, WhatsApp, Instagram, Tik Tok e Snapchat.

Tra gli 11 e i 17 anni:

- l'85% degli adolescenti utilizza quotidianamente il telefono cellulare e con esso accede a Internet,
- Il 72% dei ragazzi/e, in questa fascia d'età, naviga in Internet tutti i giorni.

Fonte Istat 2018

DATI STATISTICI

QUALI SOCIAL CRESCONO DI PIÙ?

Indipendentemente dal traffico totale, vediamo quali social network stanno crescendo più velocemente di altri. Il vincitore è TikTok che guadagna +457% di utenti in Italia in soli 9 mesi. Seconda Pinterest e terza Twitter.



Fonte: [Sole 24 ore Nov 2020](#)

DATI STATISTICI

SOCIAL MEDIA E FAKE NEWS

Il motore della condivisione di notizie false in Italia è senza ombra di dubbio Facebook. La fake news più condivisa degli ultimi 12 mesi ha ottenuto tutte le sue 720'300 condivisioni su Facebook. La fake news più condivisa su Twitter si ferma invece a 1'700 tweet.

SINGOLA FAKE NEWS CON PIÙ CONDIVISIONI



720.300
CONDIVISIONI

SINGOLA FAKE NEWS PIÙ CONDIVISA SU FACEBOOK



720.300
CONDIVISIONI

SINGOLA FAKE NEWS PIÙ CONDIVISA SU TWITTER



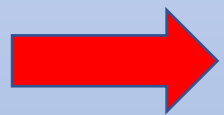
1.700
CONDIVISIONI

Fonte: [Sole 24 ore Nov 2020](#)

DATI STATISTICI

Adolescenti:

- il 79% dei ragazzi tra gli 11 e i 18 anni trascorre più di 4 ore al giorno sui social, ossia 28 ore a settimana, 120 ore al mese, due interi mesi in un anno.
- il 52% hanno tentato di ridurre il tempo on line, ma non ci sono riusciti
- il 33% sono abbastanza consapevoli del loro utilizzo eccessivo
- un ragazzo su 2 dichiara che gli capita di scattare, rispondere male o alzare la voce se disturbato.



Dipendenza?

Fonte: [Sole 24 ore dic 2020](#)

DATI STATISTICI

Adolescenti:

- l'80% degli adolescenti ha affermato di aver utilizzato i social, nell'anno della pandemia, "più che in passato" e tra questi il 45% ha precisato "molto più che in passato"
- il 76,5% non spegne il cellulare neanche di notte
- nel 2019 aveva lo smartphone a meno di 11 anni il 60,4% degli adolescenti (era il 40,9% nel 2016), oggi la percentuale è salita al 78,1%
- uso dei social per gli under 11: 20,5% nel 2016; 34,5% nel 2019; 41,8 nel 2021
- TikTok è passato in un anno da un utilizzo da parte del 28,7% del campione (indagine 2020) al 65% (indagine 2021)
- Whatsapp si conferma un utilizzo pressoché universale (oltre il 98%)

Fonte: [ANSA giu 2021](#)

TIK TOK: una nuova applicazione tra gli adolescenti



E' una piattaforma di video amatoriali e un Social Network nel quale è possibile guardare e/o creare e caricare brevi video (durata media 15 sec), anche aggiungendo effetti speciali. I video caricati procedono in loop, ogni utente può esprimere il proprio apprezzamento e gli iscritti possono seguirsi a vicenda e inviarsi dei messaggi.

- quasi 7 utenti su 10 sono adolescenti tra 13 e 24 anni

RISCHI DELL'ESPOSIZIONE COSTANTE A SOCIAL MEDIA E INTERNET

- alienazione
- dipendenza da Internet
- diffusione dell'odio in rete
- facile violazione della privacy
- incremento del bullismo in rete (cyberbullismo)
- pedopornografia



CYBERBULLISMO



«è una forma di bullismo online che si verifica quando un individuo prende in giro ripetutamente un altro, tramite email o sms, o quando pubblica contenuti online diretti a denigrare il soggetto in questione.»

(Hinduja e Patchin, 2012)

CYBERBULLISMO

- intenzionalità
- ripetizione
- abuso di potere



Caratteristiche in comune col
bullismo tradizionale

- anonimato
- assenza di confini spaziali
- assenza di spazi temporali



CYBERBULLISMO

- l'anonimato consente al cyberbullo di fare online ciò che non avrebbe il coraggio di fare nella vita reale
- l'online ostacola la comprensione empatica di ciò che prova la vittima.



(Slonye e Smith, 2008)

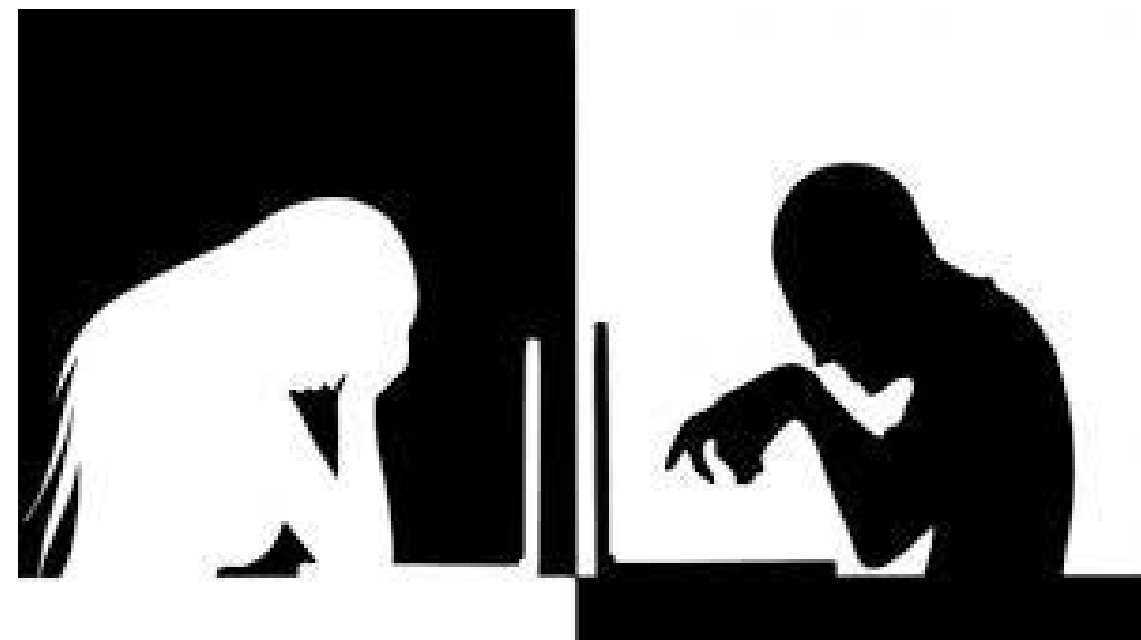
CYBERBULLISMO

- mentre nel bullismo tradizionale le vittime una volta rientrate a casa sono al sicuro, nel cyberbullismo i bulli possono recare danno alla vittima h. 24 (minacce, violazione della privacy, furto d'identità, diffamazione ecc);
- vittimizzazione a lungo termine e non circoscritta ad un determinato ambiente;
- le azioni di cyberbullismo tramite Internet possono raggiungere un vasto pubblico e potenzialmente diffondersi in tutto il mondo.



VARI TIPI DI CYBERBULLISMO

*CYBERSTALKING
GROOMING
PEDOPORNOGRAFIA
HARASSMENT
SEXTING
FLAMING
HAPPY SLAPPING
DENIGRATION*



CYBERBULLISMO

FLAMING



«rappresenta l'atto di inviare messaggi offensivi, violenti e volgari, diretti ad una persona o ad un gruppo online (Willard, 2007) e sono mirati a suscitare discussioni accese su Internet che coinvolgono insulti e ingiurie con l'obiettivo del cyberbullo/a di mettere in ridicolo la vittima o per intrattenere gli eventuali spettatori/spettatrici.»

CYBERBULLISMO

HARASSMENT



«situazioni aggressive interpersonali in cui qualcuno/a viene preso/a di mira online e/o sui telefoni cellulari al fine di danneggiarlo (Fenaughty & Harré, 2013). A differenza del flaming, nell'harassment vi è uno squilibrio di potere, dove la vittima è sempre in posizione svantaggiata (Watzlawick, Beavin, Jackson, 1971), subisce passivamente le molestie o tenta, senza successo, di convincere il/la persecutore/persecutrice a porre fine alle aggressioni.»

CYBERBULLISMO

CYBER-STALKING

- coloro che si dedicano al cyber-stalking possono utilizzare internet per molestare istantaneamente le vittime con un effetto molto più ampio,
- per il cyber-stalking non è necessaria alcuna presenza fisica per commettere l'atto,
- anonimato,
- i/le cyber slalker possono incoraggiare molestie da parte di terzi, incitando altri/e a commettere le molestie al loro posto.

(Goodno, 2007)

CYBERBULLISMO

DENIGRATION



- consiste nell'inviare o pubblicare informazioni diffamatorie su qualcuno/a con l'obiettivo del/della cyberbullo/a di "denigrare" e danneggiare la reputazione di un/una coetaneo/a, diffondendo online pettegolezzi o materiale offensivo.
- è una delle forme di cyberbullismo più viene usata dai ragazzi/e contro i/le loro coetanei/e, ma anche dai/dalle ragazzi/e contro i/le loro professori/professoresses.

(Bauman, 2005)

CYBERBULLISMO

HAPPY SLAPPING



consiste nel riprendere con il telefonino un/una ragazzo/a o un gruppo che picchia o da schiaffi ad un/una coetaneo/a, per poi diffondere online i filmati.

la diffusione di immagini o video in rete o tra i/le compagni/e di classe, possono causare nella vittima depressione e abbassamento dell'autostima dovuto ai commenti riguardanti il suo aspetto fisico.

(Calvete, Orue & Gámez-Guadix, 2016)

CYBERBULLISMO

GROOMING

«dal verbo inglese “to groom”, prendersi cura di una persona e prepararla per uno scopo predeterminato.»

- è una forma di manipolazione psicologica adottata nei confronti di un/una minore da parte di un adulto (Kierkegaard, 2008)
- nei bambini/e e negli adolescenti è una forma di abuso sessuale online, e un cybercrimine purtroppo in aumento. (Nikolovske, 2020)

CYBERBULLISMO

SEXTING



- si intende lo scambio di messaggi o immagini a sfondo sessuale o il condividere, inoltrare immagini di nudo o semi-nudo, attraverso internet e/o telefono cellulare.
- Il sexting diventa cyberbullismo quando le foto o i video vengono condivisi online senza il permesso del soggetto, causando umiliazione e imbarazzo.

(Bauman, 2016)

CYBERBULLISMO

PEDOPORNOGRAFIA



E' un reato che consiste nel produrre, divulgare e pubblicizzare, anche per via telematica, immagini o video ritraenti bambini/e e adolescenti coinvolti in comportamenti sessualmente espliciti, reali o simulati (ad es. immagini realistiche, esito di manipolazioni grafiche) e qualsiasi rappresentazione degli organi sessuali di persone minorenni, a fini soprattutto sessuali.

INTERNET ADDICTION (Ivan Goldberg, 1995)

- è un disturbo del controllo degli impulsi, che spinge la persona che ne soffre a fare un uso smodato e patologico di computer, tablet o cellulari dotati di connessione alla rete;
- totale assorbimento del soggetto nel mondo virtuale, che può interferire con le normali azioni quotidiane;
- nei bambini l'uso eccessivo della tecnologia è correlato a disturbi dello sviluppo e a ridotte capacità socio-relazionali;
- nei ragazzi l'uso eccessivo di Internet e dei Social, può essere legato a problemi di obesità, problemi relazionali, ansia, attacchi di panico, insonnia, aggressività e bassa autostima.

INTERNET GAMING DISORDER-IGD

(Disturbo da Gioco in Internet)

Nel DSM-5 tale disturbo psichiatrico presenta i seguenti sintomi:

- preoccupazione
- sintomi di astinenza
- tolleranza
- perdita di controllo
- perdita di altri interessi
- utilizzo eccessivo nonostante le conseguenze negative
- abitudine a mentire sull'utilizzo
- impiego in momenti di stress
- effetti psicosociali (disgregazione gruppo familiare e amicale, scarsi rapporti sociali)

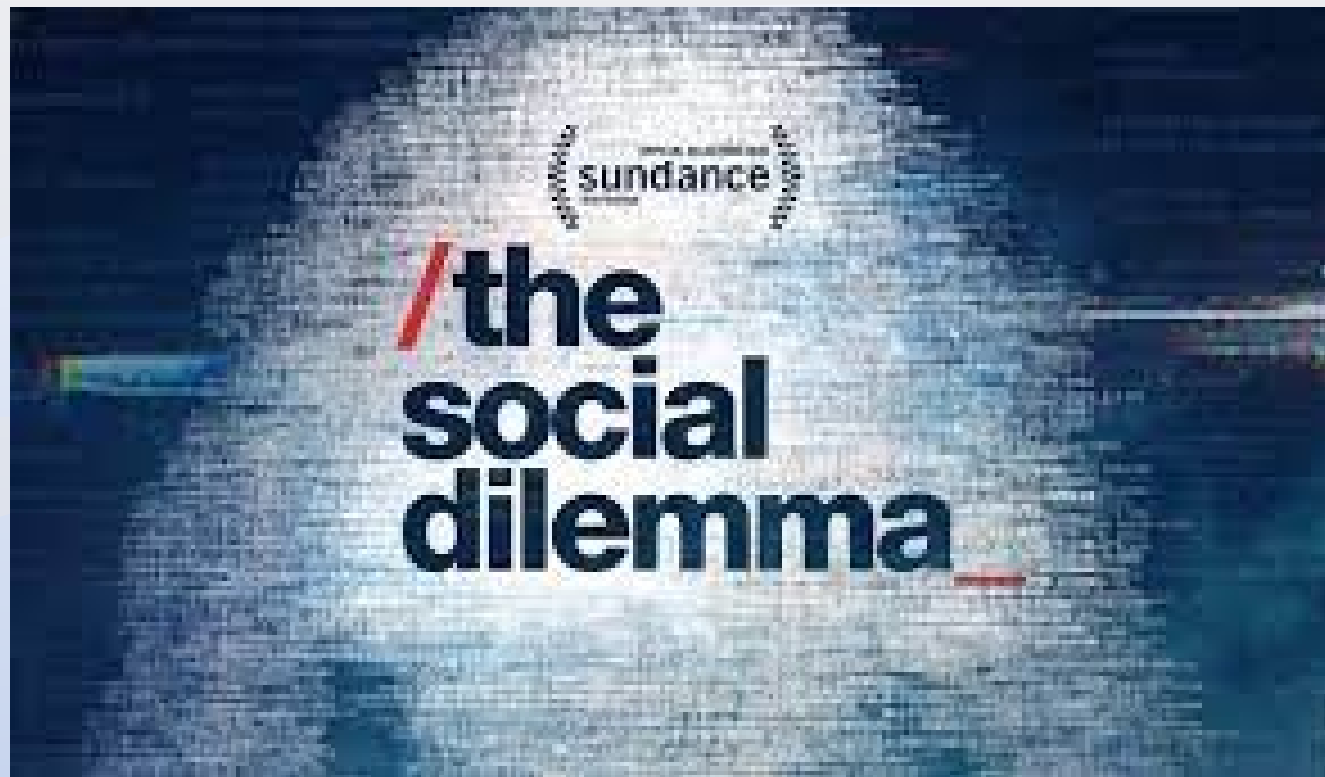
DISTURBI MENTALI LEGATI ALL'USO DI INTERNET

- i disturbi psichiatrici legati all'utilizzo di Internet (*Internet Use Disorders-IUD*) e in particolare l'*Internet Addiction (Dipendenza da Internet)*, rappresentano un fenomeno in rapida crescita su scala mondiale;
- in recenti studi è emerso che la fascia di età più interessata da tali disturbi è quella adolescenziale, con tassi di prevalenza che oscillano dallo 0,8% in popolazioni europee, al 4,9 % nei paesi asiatici. (Nakayama et al 2017)

THE SOCIAL DILEMMA

MECCANISMI CHE CAUSANO DIPENDENZA DAI SOCIAL NETWORK

- produzione di **dopamina**, il neurotrasmettitore che ci fa provare piacere e che si genera a partire da tools quali l'infinity scroll, i like, i salvataggi delle foto, le interazioni e i dati statistici;
- i **circuiti dopaminergici del reward (della ricompensa)** e la **dipendenza** si basano proprio su questo: l'aumento della concentrazione di dopamina deve essere sempre maggiore per regalare più piacere.



Trailer «The Social Dilemma»

<https://www.youtube.com/watch?v=8h3MMQYF2iQ>

INTERNET E SOCIALITA'

- nei/le bambini/e e adolescenti l'uso eccessivo del tablet rischia di scoraggiare l'interazione sociale in una fase in cui nel cervello avvengono importanti sviluppi a livello neuro generativo;
- l'uso eccessivo della tecnologia porterebbe ad una diminuzione delle interazioni sociali reali, a relazioni sociali deboli e superficiali e a una scarsa capacità di comunicazione; (Subrahmanyam & Lin, 2007)
- spesso, i ragazzi/e usano la tecnologia per placare il loro senso di solitudine, ricercando supporto emotivo ed evitando gli stati d'animo negativi associati alla solitudine.

INTERNET E SOCIALITA'

È possibile osservare nelle nostre stesse famiglie come la comunicazione faccia a faccia si intrecci sempre di più con le conversazioni telefoniche dirette e vocali e con le interazioni tramite applicazioni.

Il risultato è che i figli non solo passano più tempo davanti a uno schermo, ma vedono i propri genitori farlo.



SPAZIO AL CONFRONTO...

COME GESTITE IL
RAPPORTO TRA I VOSTRI
BAMBINI E/O RAGAZZI/E
E LE NUOVE
TECNOLOGIE...E QUALI
RIFLESSIONI E CRITICITA'
PRATICHE
RISCONTRATE?



TECNOLOGIA COME UN'OPPORTUNITA'

Come possiamo educare i nostri bambini a usare la tecnologia in modo che siano allineati con i nostri valori ed adoperarla per creare il tipo di mondo che vogliamo che vivano?

*Un mondo per esempio
INCLUSIVO, ECO-SOSTENIBILE,
APERTO ALLA DIVERSITA'...*



VIDEOGIOCHI EDUCATIVI

- Ci sono varie app e videogiochi dove il bambino affrontando i livelli o le varie sfide del gioco impara a rapportarsi in un certo modo nel rispetto degli altri e dell'ambiente, ad entrare in relazione con bambini di diverse culture e provenienze....
- Un esempio di videogioco che educa all'ecosostenibilità è Cities Skyline: un videogioco gestionale dove anche le città virtuali diventeranno attente all'ambiente, a patto che, nei panni del sindaco, promuovano uno sviluppo umano responsabile e sostenibile.

Link al video su youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=R482NDB5OTA>



VIDEOGIOCHI EDUCATIVI

Un altro esempio di videogioco ecosostenibile è **Ciclania P. M. studios** dove i giocatori usano energie alternative per salvare il pianeta danneggiato, prima che tutto vada a rotoli.



<https://www.youtube.com/watch?v=qT3G1gzNBco>

VIDEOGIOCHI EDUCATIVI

Trailer:

<https://www.youtube.com/watch?v=7D46g5zyqc0>

<https://www.sicurezza nazionale.gov.it/sisr.nsf/cybercity-chronicles.html>



TECNOLOGIA COME UN'OPPORTUNITA'

La tecnologia, se usata in modo appropriato e con le dovute precauzioni, può anche assolvere a importanti FUNZIONI PSICOLOGICHE...

- regolare la distanza nella comunicazione e nelle relazioni,
- aiutare a gestire la solitudine e l'isolamento,
- attivare funzioni cognitive come il problem-solving, l'attenzione prolungata e la reattività.

TECNOLOGIA COME UN'OPPORTUNITA'

- i videogiochi multiplayering favoriscono la cooperazione e il rispetto degli spazi, la gestione delle frustrazioni e delle sconfitte.

TOOWN TOWN

MINECRAFT

ROBLOX

FORTNITE

SOCIAL MEDIA E OPPORTUNITÀ

- ✓ **ampliare la conoscenza e la comprensione del mondo;**
- ✓ **sviluppare capacità comunicative, digitali e multimediali;**
- ✓ **sviluppare connessioni;**
- ✓ **rafforzare le relazioni;**
- ✓ **promuovere campagne di sensibilizzazione su un tema particolare;**
- ✓ **autopromozione sul web per offerte di lavoro, concorsi.**



INTELLIGENZA COLLETTIVA (Pierre Levy)

- Se le Tecnologie dell'informazione e della comunicazione da una parte causano l'isolamento di un soggetto nel mondo virtuale, dall'altro offrono opportunità di collaborazione e di intervento;
- con la collaborazione si sviluppa il concetto di "**intelligenza collettiva**" che nasce dalla teoria di Pierre Levy;
- con i media l'intelligenza collettiva si sviluppa velocemente grazie alla rapida diffusione delle informazioni; in questo modo si ha una co-costruzione di intelligenza.

MINORI E SOCIAL NETWORK

- bambini e adolescenti sono sottoposti, tramite i social media, a continue sollecitazioni che li spingono a volere tutto e subito e a fare tutto troppo presto, non avendo ancora la capacità di capire i pericoli (per es. relazioni pericolose sui social);
- immersi nel flusso dei social network, sono indotti a combattere contro il proprio corpo (convincendosi di dover essere sempre belli e sexy), contro gli amici (per sembrare più grandi e migliori), contro se stessi (entrando in una spirale di comportamenti rischiosi).

MINORI E SOCIAL NETWORK

- Il rischio è di non riuscire a distinguere il reale dal virtuale;
- molti adolescenti, riprendono i loro genitori, i loro nonni, senza che loro ne siano consapevoli, per fare qualche video divertente, postarlo e ottenere sempre più like e popolarità;
- problema di violazione della privacy.

COME I SOCIAL NETWORK CI HANNO CAMBIATO LA VITA....

Le persone si scattano selfie in ogni momento della giornata, mentre mangiano, a letto, camminando, da soli o in compagnia, con il proprio cane, davanti allo specchio pronti per uscire.....

- i SELFIE interrompono l'esperienza che stiamo vivendo, soprattutto se li carichiamo sui Social Network;
- “mettiamo in pausa” anche chi ci sta accanto, magari in attesa dello scatto perfetto e del caricamento sui Social.

COME I SOCIAL NETWORK CI HANNO CAMBIATO LA VITA....

**...A volte è più importante godersi l'esperienza che immortalarla in
una foto.**



EDUCAZIONE DIGITALE

La FAMIGLIA ha un ruolo fondamentale nella prevenzione dei rischi per i minori...



EDUCAZIONE DIGITALE

VERSO DI SE'



L'IMMAGINE DI SE' TRA REALTA' E SOCIAL NETWORK

E' sempre più frequente tra adolescenti ma anche adulti, ritoccare le foto con filtri per postare la foto perfetta su **Instagram**....per essere all'altezza delle foto postate da influencer, modelli e celebrità.

- il rischio è vedersi molto distanti da uno standard di perfezione che sui Social viene perseguito quotidianamente,
- la valutazione che diamo di noi stessi e degli altri è distorta e danneggiata e l'autostima ne risente...



L'IMMAGINE DI SE' TRA REALTA' E SOCIAL NETWORK

Nel 2017 un sondaggio della Royal Society for Public Health, ha condotto un sondaggio in ragazzi/e inglesi tra i 14 e i 24 anni.

INSTAGRAM è risultato negativo per i suoi effetti sull'immagine del corpo, sulla qualità del sonno e sulla "Fears of missing out" ovvero la paura di non sentirsi all'altezza, di non potersi permettere lo stile di vita che si osserva sui Social...

(RSPH, 2017)

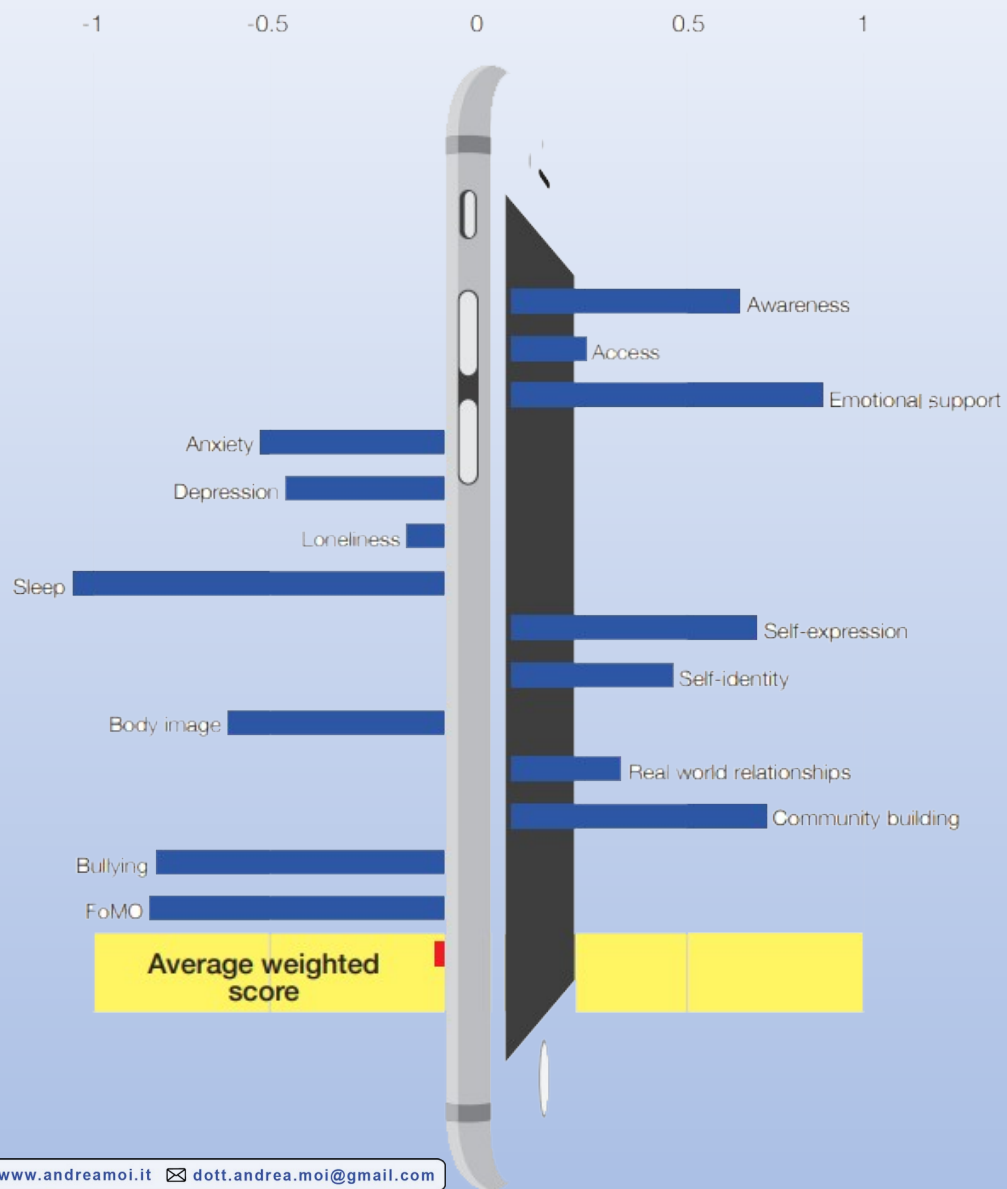
L'IMMAGINE DI SE' TRA REALTA' E SOCIAL NETWORK

FOMO (acronimo per l'espressione inglese fear of missing out, letteralmente: "paura di essere tagliati fuori") indica una forma di ansia sociale caratterizzata dal desiderio di rimanere continuamente in contatto con le attività che fanno le altre persone, e dalla paura di essere esclusi da eventi, esperienze, o contesti sociali gratificanti.[Wikipedia]

(RSPH, 2017)



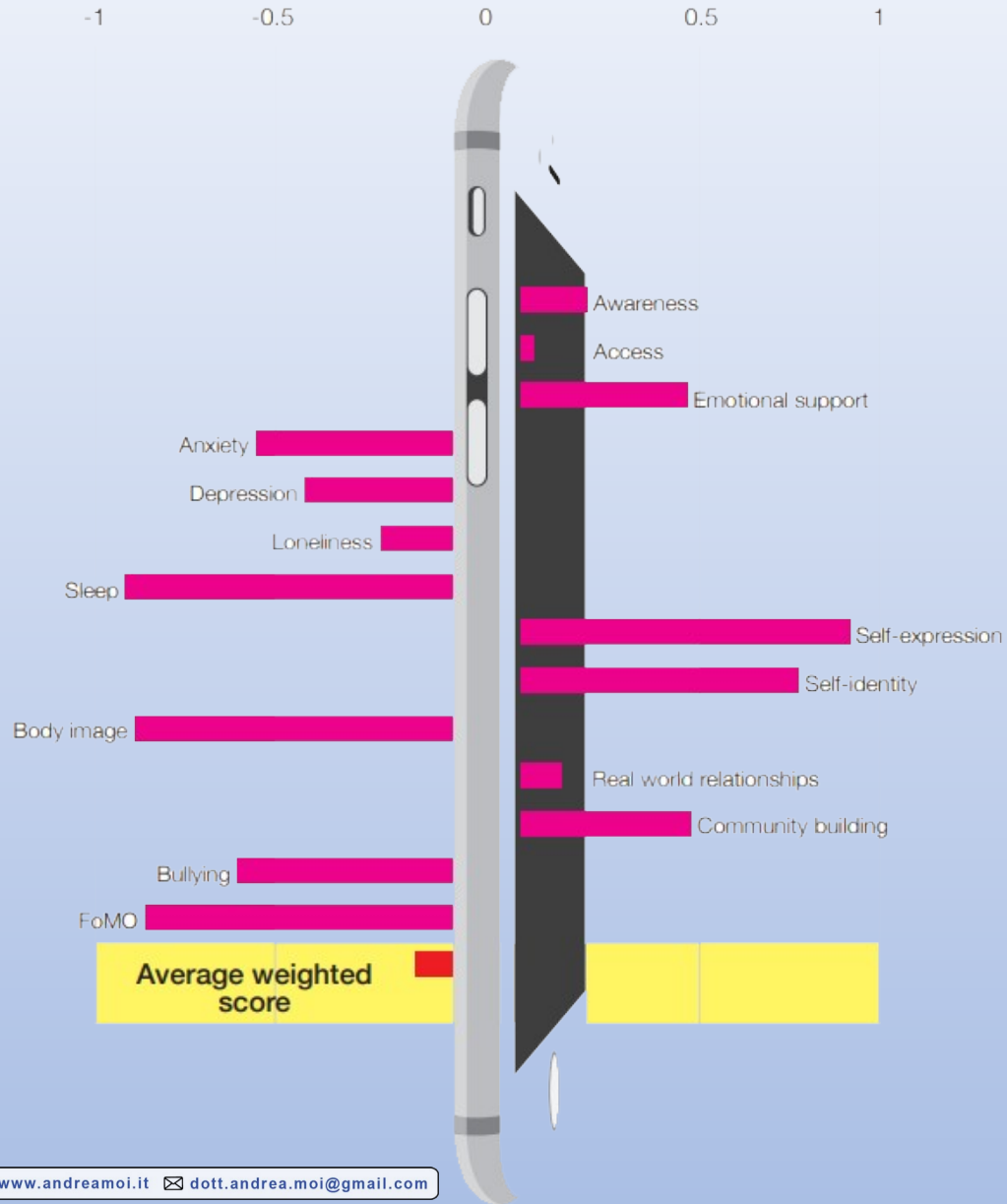
L'IMMAGINE DI SE' TRA REALTA' E SOCIAL NETWORK



Social Media and young people's health and wellbeing, RSPH – Royal Society for Public Health



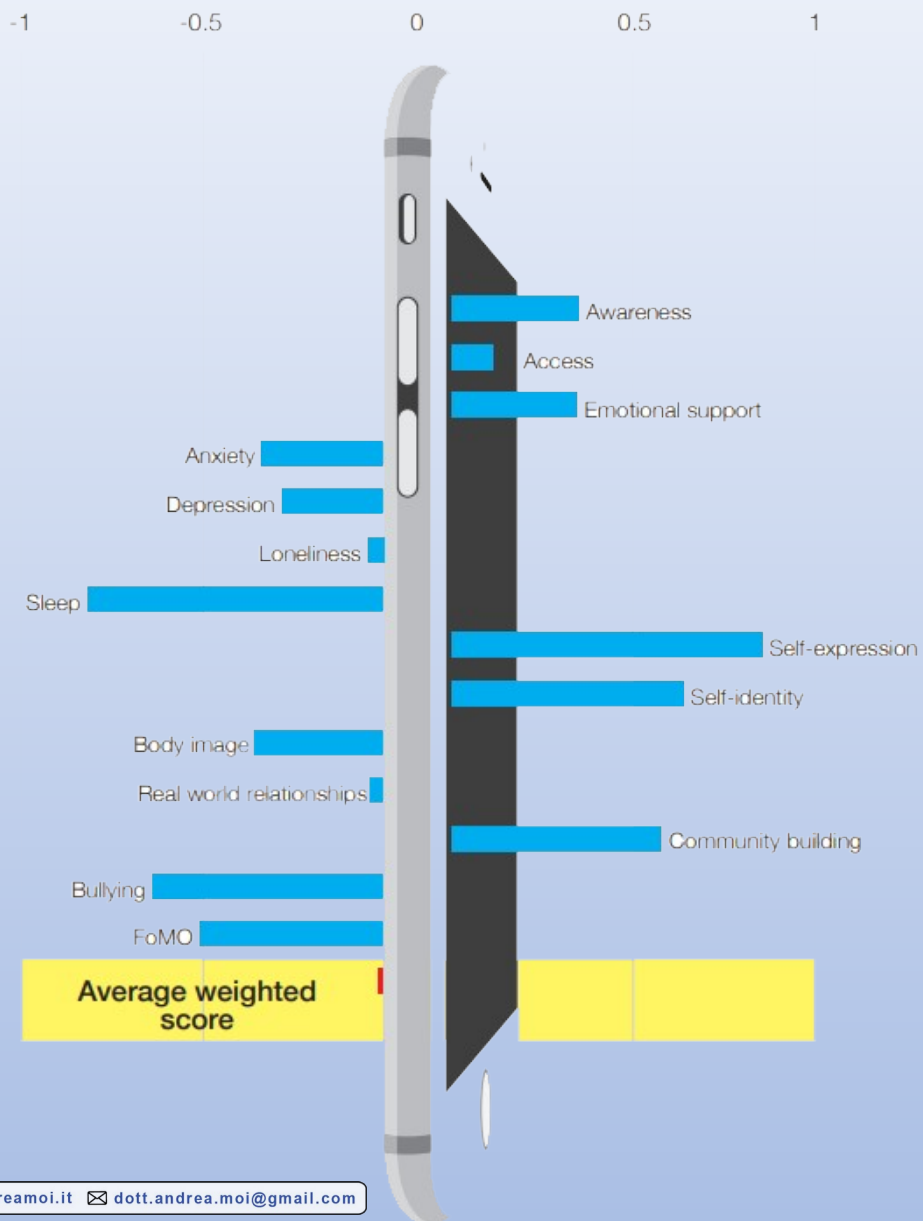
L'IMMAGINE DI SE' TRA REALTA' E SOCIAL NETWORK



[Social Media and young people's health and wellbeing, RSPH – Royal Society for Public Health](#)

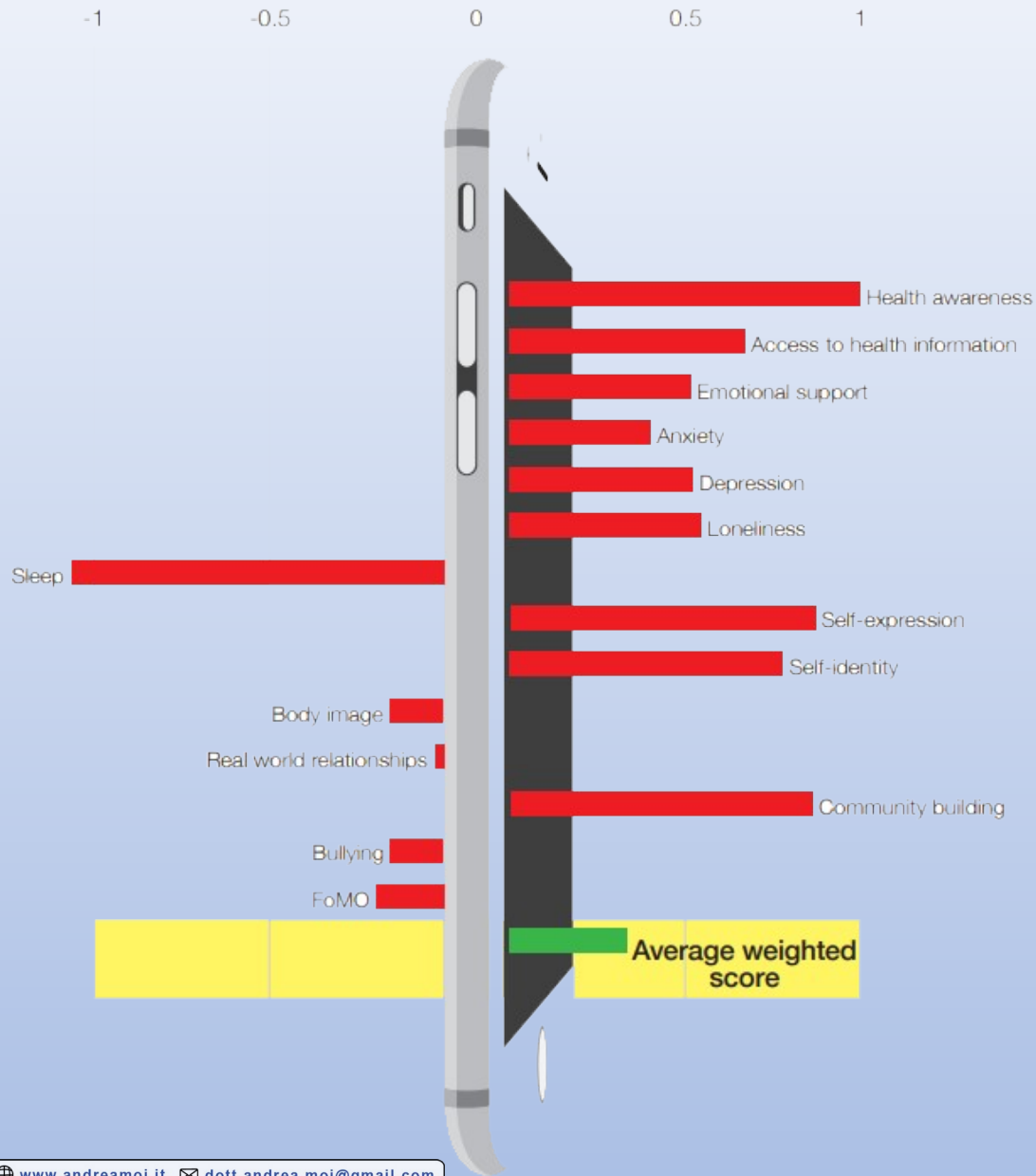


L'IMMAGINE DI SE' TRA REALTA' E SOCIAL NETWORK



Social Media and young people's health and wellbeing, RSPH – Royal Society for Public Health

L'IMMAGINE DI SE' TRA REALTA' E SOCIAL NETWORK



[Social Media and young people's health and wellbeing, RSPH – Royal Society for Public Health](#)

L'IMMAGINE DI SE' TRA REALTA' E SOCIAL NETWORK



Instagram e Snapchat (TikTok?) le piattaforme che suscitano maggiormente un senso di inadeguatezza e generano ansia, visto che portano ad un continuo confronto tra il proprio stile di vita e quello degli altri

Youtube ha invece l'influenza più positiva. Intrattenimento puro?

Facebook è più frequente connesso al cyberbullismo

[Social Media and young people's health and wellbeing, RSPH – Royal Society for Public Health](https://www.royalsocietypublishing.org/journal/rsph)

L'IMMAGINE DI SE' TRA REALTA' E SOCIAL NETWORK

Nel 2021 il Parlamento Norvegese ha approvato una legge che impone di segnalare con un logo se le foto postate sui Social sono ritoccate....pena multe salate e reclusione se non ci si adegua in tempi prestabiliti.

- Questo per contrastare la **DISMORFOFOBIA**: visione distorta del proprio aspetto fisico e tendenza a modificare in modo artificiosamente perfetto il proprio corpo.



Norvegia, ora è illegale modificare le foto senza dichiararlo

<https://www.franzrusso.it/condividere-comunicare/norvegia-illegale-modificare-foto-senza-dichiararlo/>

L'IMMAGINE DI SE' TRA REALTA' E SOCIAL NETWORK

INSTAGRAM stesso per arginare il problema, dilagante soprattutto tra gli adolescenti, ha iniziato ad eliminare quei filtri che vanno a simulare eccessivamente la chirurgia estetica, modificando i tratti somatici del viso...

... e la decisione se vedere o meno i “like”

L'IMMAGINE DI SE' TRA REALTA' E SOCIAL NETWORK

In controtendenza, nel 2020 durante la pandemia si è diffuso sui Social il **PHOTO DUMP**: (letteralmente “discarica di foto”) non dover scegliere la foto perfetta e non dover condividere quanto più possibile...



EDUCAZIONE DIGITALE

La FAMIGLIA ha un ruolo fondamentale nella prevenzione dei rischi per i minori, legati all'uso di Internet e delle nuove tecnologie....



EDUCAZIONE DIGITALE

- **mostrare interesse** per quello che i bambini/ragazzi fanno online e che hanno da raccontarci (alcuni giochi online possono contenere contenuti a sfondo sessuale, linguaggio volgare, scene violente ecc);

- **giocate insieme a loro e divertitevi!!**

EDUCAZIONE DIGITALE

- **alfabetizzazione digitale** in primis, dei genitori;
- attivare il ***PARENTAL CONTROL*** per i più piccoli, in modo da supervisionare cosa il bambino guarda e scarica su tablet o cellulare, ponendo dei limiti;

PARENTAL CONTROL

Attraverso il parental control è possibile **monitorare il comportamento online dei propri figli** evitando di limitare l'accesso: sarà sufficiente creare per loro un profilo utente personale dal quale farli connettere;

- il parental control supporta la presenza di un adulto e non si sostituisce ad esso.



PARENTAL CONTROL

I programmi di controllo parentale permettono di monitorare l'uso che fa un minore di un dispositivo elettronico.

- impostare blocchi e filtri per determinate funzioni (per esempio download di software e pagine web per pornografia, acquisti online, ecc);

- creare liste di parole che il minore non può ricercare e trovare sui motori di ricerca;

PARENTAL CONTROL

- offrire info sull'uso che il minore fa del dispositivo (siti visitati, chiamate e messaggi inviati);
- limitare l'uso del dispositivo solo ad alcune ore del giorno e per un tempo limitato;
- attivare servizi di geolocalizzazione per rintracciare il dispositivo (per esempio in caso di emergenza si rintracciano sia la posizione del dispositivo sia il minore che lo sta usando).

PARENTAL CONTROL

DOVE E COME MONITORARE?

I filtri famiglia possono essere applicati su qualsiasi dispositivo, dal pc al tablet, dallo smartphone alla tv. Tutti i sistemi operativi, infatti, da **Windows** ad **Apple** fino al più recente **Linux**, rispondono ormai alla necessità di tutelare i minori dai pericoli del web.

BROWSER: per la sicurezza dei più piccoli, potete installare degli **appositi browser per bambini** che si basano non su liste di siti proibiti ma su liste di siti visitabili, le cosiddette "white list".

PARENTAL CONTROL

DOVE E COME MONITORARE?

- **VIDEO:** uno dei siti più visitati dai giovanissimi è **YouTube**; per impedire l'accesso a video con determinate parole chiave, impostate la “**modalità di protezione**” attraverso il link che si trova in fondo all'home page;
- **CHAT:** se le **chat** sono la vostra maggiore fonte di preoccupazione, l'unica soluzione è **impedire al computer di accedere a determinati siti**, con l'aiuto di un programma come “BinarySwitch Eclipse”, su Windows, valido sia per Explorer che per Firefox. Sul Mac lo stesso risultato si ottiene configurando le singole utenze.

PARENTAL CONTROL

DOVE E COME MONITORARE?

Oltre al controllo dell'attività online attraverso la **cronologia del browser**, che può essere facilmente cancellata dai bambini più pratici e tecnologici, potete scegliere il **sistema di reportistica Yu Control** che vi consentirà di essere informati in tempo reale e/o periodicamente sulla navigazione web effettuata da vostro figlio/a.



PARENTAL CONTROL

DOVE E COME MONITORARE?

FILTRI DI PROTEZIONE SU SMARTPHONE E TABLET non solo attraverso la voce Impostazioni ma anche **con l'aiuto di specifiche app**;

- **Care4Teen** ad esempio, scaricabile gratuitamente da iTunes, è adatta al monitoraggio a distanza di siti, giochi, posizione via GPS, sms e chiamate dei ragazzi;
- **Kids Place** app per il controllo dei più piccoli che, attraverso la selezione preventiva dei contenuti a cui il bambino può accedere, crea un ambiente protetto in cui può muoversi autonomamente in tutta sicurezza. E' disponibile gratuitamente su Google Play.

PARENTAL CONTROL

Attenzione alle età suggerite...
(i vecchi “bollini”, o, nei giochi, i PEGI)



29/10/2021



EDUCAZIONE DIGITALE

ATTENZIONE ALLA COMPONENTE **ETA'**...



EDUCAZIONE DIGITALE

- La serie «**SQUID GAME**», al momento in testa per visualizzazioni sulla piattaforma Netflix, è diventata virale anche grazie ai Social, e sta' spopolando anche tra i più piccoli...
- I bambini e ragazzi sotto i 14 anni non hanno le capacità cognitive e metacognitive per elaborare il messaggio che si cela dietro la serie...



EDUCAZIONE DIGITALE

SQUIDE GAME

I contenuti della serie TV più chiacchierata del momento non sono adatti ai minori di 14 anni, non solo per le scene violente, omicidi, ma anche perché veicolano EMOZIONI, DINAMICHE TRA ADULTI, METAFORE DI STILI DI VITA....che non vengono da loro né compresi né elaborati.....



EDUCAZIONE DIGITALE

SPIEGARE AL MINORE COSA E' LA DIPENDENZA DA INTERNET E QUALI SONO LE CONSEGUENZE

- meno tempo dedicato allo sport, alle relazioni e allo studio;
- depressione o instabilità emotiva in caso di assenza;
- danni fisici alla postura, alla vista, diminuzione del sonno, ecc.

EDUCAZIONE DIGITALE

Un recente studio ha mostrato come l'andamento della
SALUTE MENTALE negli **adolescenti**

subisce un netto peggioramento dopo circa 5 ore dall'utilizzo giornaliero di specifici dispositivi digitali, in particolare su computer e televisione, mentre un loro uso "moderato" è risultato essere associato ad uno stato di salute mentale più alto.

(Przybylski & Weinstein, 2017)



EDUCAZIONE DIGITALE

LE REGOLE SULL'UTILIZZO DI INTERNET DEVONO ESSERE
NEGOZiate CON I BAMBINI/E ED ESSERE OCCASIONE DI
CONFRONTO E DIALOGO

- attivare il dialogo con i propri figli: è controproducente vietare l'uso di un videogioco o del tablet, piuttosto è importante concordare insieme a loro tempi di utilizzo e contenuti (possibilmente educativi e non violenti).
- confrontarci con loro anche sui siti che è opportuno visitare e su quelli in cui non devono accedere...

EDUCAZIONE DIGITALE

INSEGNARE A IGNORARE MESSAGGI ONLINE DI SCONOSCIUTI

- bloccare il profilo, attivare il blocco della funzionalità messaggi o premere il tasto “ignora” su Messenger e Facebook.

EDUCAZIONE DIGITALE

PIANIFICARE IL TEMPO PER L'USO DELLA TECNOLOGIA

- può essere utile a tal fine mettere un orologio accanto alla consolle, al pc o dove il proprio figlio gioca con lo smartphone per farlo rendere conto del tempo passato;
- i bambini tra i 2 e 5 anni, secondo il consiglio degli esperti pediatri, dovrebbero usare dispositivi tecnologici per non più di un ora al giorno e sotto supervisione dei genitori.

EDUCAZIONE DIGITALE

MOMENTI FAMILIARI OFFLINE

E' consigliabile silenziare telefoni e tablet quando si mangia, organizzare delle gite all'aria aperta, o semplicemente guardare un film tutti insieme, evitando di usare nel frattempo anche altri apparecchi tecnologici.

I nostri figli hanno il bisogno di essere visti, ascoltati e di ricevere piccole attenzioni quotidiane, face to face.

EDUCAZIONE DIGITALE

VIOLAZIONE DELLA PRIVACY

Insegnare ai bambini/ragazzi il concetto di privacy, spiegando loro che è poco prudente pubblicare sui social foto e contenuti privati loro e/o di terze persone....

A volte capita che i bambini/e ci sottraggono il cellulare e fanno un video nel contesto familiare, a nostra insaputa (anche se lo hanno visto da noi). Queste immagini, video ecc rischiano di essere pubblicate sui Social se non insegniamo loro che **non tutto di ciò che è PRIVATO, va condiviso con TUTTI!!**

EDUCAZIONE DIGITALE

DARE IL BUON ESEMPIO

I genitori dovrebbero insegnare e trasmettere ai propri figli le regole per muoversi nel mondo, sia reale che virtuale, quindi sarebbe opportuno stabilire sin da subito, delle

regole chiare e condivise con tutta la famiglia

sull'utilizzo della tecnologia;

EDUCAZIONE DIGITALE

ALFABETIZZAZIONE DIGITALE

Insegnare ai figli buone abitudini digitali sin da piccoli (sopra 3 anni) e non quando sono adolescenti!

- l'adolescenza è un momento terribile per iniziare con l'educazione digitale: in questa fase dello sviluppo gli ormoni stanno facendo irruzione, i ragazzi vogliono ribellarsi a tutto ciò che dicono i genitori e per di più sono attratti da comportamenti a rischio.

EDUCAZIONE DIGITALE

IMPARARE DAGLI ERRORI

I bambini faranno degli **errori** usando i media: sfruttiamo questi momenti per **insegnare loro il giusto comportamento**, usando sempre gentilezza ed empatia.

Attenzione a quando viene superato il limite: il sexting, l'autolesionismo sono segnali da tenere in considerazione!!



EDUCAZIONE DIGITALE

- evitare di giocare con i videogiochi prima di andare a dormire;
- varie ricerche evidenziano che guardare il tablet/cellulare condiziona i tempi di addormentamento e crea una disregolazione del ritmo circadiano (difficoltà nell'addormentarsi e nel risveglio al mattino).

(Baumgarther E, 2015)



EDUCAZIONE DIGITALE

- insegnare a non fornire dati personali che possono rendere i minori individuabili e raggiungibili, e ad essere cauti nel riporre la propria fiducia in estranei/e e conosciuti/e online, mostrando loro quanto sia semplice contraffare una fotografia o fornire informazioni devianti e false.



USO CONSAPEVOLE DELLE TECNOLOGIE

- **Formazione ad insegnanti/educatori**, che oltre ad essere dei modelli di comportamento per i ragazzi/e, devono avere una preparazione utile per cogliere eventuali segnali di disagio e saper intervenire.

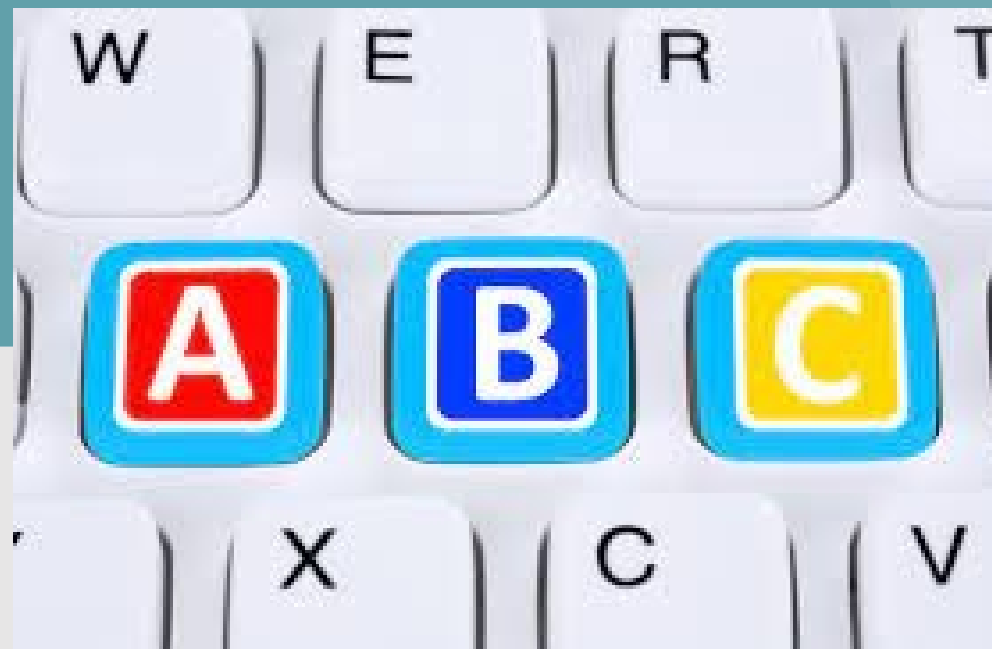


29/10/2021



USO CONSAPEVOLE DELLE TECNOLOGIE

-sensibilizzare/informare i minori (sin dalle elementari) su come devono essere usati i Social Media, videogiochi, Internet, sulla loro funzione, rischi e come ci si deve comportare.....



29/10/2021

FOTO DEI MINORI ONLINE...

SI, MA MEGLIO CON QUALCHE ACCORGIMENTO!

- limitare le impostazioni di visibilità a soli conoscenti fidati;
- coprire i volti ad esempio con emoticons o rendere irriconoscibile la foto dei figli;
- mostrare un dettaglio che non mostri il volto del bambino e ne consenta l'identificazione.

P.S= educare il minore a non pubblicare proprie foto sui social.

TECNOLOGIA COME UN'OPPORTUNITA'

Oggi è importante accogliere questa sfida della tecnologia, aggiornarsi e scorgere oltre ai rischi che abbiamo visto, i potenziali **BENEFICI** per i nostri figli e per la costruzione di un mondo migliore.



TECNOLOGIA COME UN'OPPORTUNITA'

CAMBIAMENTI NELLA COMUNICAZIONE

Tramite piattaforme come Skype, Zoom, Messenger, WhatsUp possiamo tenerci in contatto in tempo reale con parenti e amici lontani.....attraverso messaggi, chiamate e videochiamate.



TECNOLOGIA COME UN' OPPORTUNITA'

CAMBIAMENTI NEGLI AFFARI E NEL MONDO DEL LAVORO

-L'e-commerce e la vendita di prodotti online, permette di fare affari da una parte all'altra del pianeta e in pochissimo tempo, tramite transazioni elettroniche e bonifici;

TECNOLOGIA COME UN' OPPORTUNITA'

CAMBIAMENTI NEGLI AFFARI E NEL MONDO DEL LAVORO

- L'e-commerce e la vendita di prodotti online, permette di fare affari da una parte all'altra del pianeta e in pochissimo tempo, tramite transazioni elettroniche e bonifici;
- aumentano le occasioni di autopromozione sul Web e le candidature online consentono l'accesso a più opportunità di lavoro;

TECNOLOGIA COME UN' OPPORTUNITA'

CAMBIAMENTI NEGLI AFFARI E NEL MONDO DEL LAVORO

- L'e-commerce e la vendita di prodotti online, permette di fare affari da una parte all'altra del pianeta e in pochissimo tempo, tramite transazioni elettroniche e bonifici;
- aumentano le occasioni di autopromozione sul Web e le candidature online consentono l'accesso a più opportunità di lavoro;
- aumentano i sistemi produttivi automatizzati e diminuiscono i lavori fisicamente logoranti.

TECNOLOGIA COME UN' OPPORTUNITA'

CAMBIAMENTI NEGLI AFFARI E NEL MONDO DEL LAVORO

Lo **SMART WORKING** o “lavoro da casa”:

1. riduce il ricambio del personale (meno costi per formazione e assunzioni);
2. risparmio per i datori di lavoro in termini di costi di allocazione, beni immobili;
3. riduzione dell'assenteismo;
4. migliore gestione e pianificazione del lavoro e degli impegni extra-familiari;
5. Riammissione nel mondo del lavoro di persone con disabilità o disagi di qualche tipo che la presenza dal vivo penalizzava

TECNOLOGIA COME UN' OPPORTUNITA'

CAMBIAMENTI NELL'ISTRUZIONE

Laddove i libri in cartaceo, avranno sempre un posto importante nell'istruzione, oggi quasi tutte le risorse educative e di apprendimento possono essere reperite online. Corsi di studio online, contenuti, libri e audiolibri, ecc, diventano potenzialmente accessibili a tutti, in qualsiasi momento.

- **accessibilità e diffusione del sapere, a livello globale;**
- **rischio di diffondere informazioni errate su vasca scala (FAKE NEWS).**

TECNOLOGIA COME UN' OPPORTUNITA'

CAMBIAMENTI NELL'ISTRUZIONE

Accanto al libro tradizionale, possiamo avvicinare i bambini/ragazzi all'uso degli **AUDIOLIBRI**, che stimolano l'immaginazione e le capacità attentive, (con Parental control su contenuti e tempi di utilizzo).

...tra le App per Audiolibri sono utili Storytel e Audible!!



EFFETTI BENEFICI DELLE TECNOLOGIE

- abilità visuo-percettive e manuali;
- rapidità delle azioni;
- pensiero decisionale;
- capacità di multitasking;
- capacità di comunicare a distanza.



EFFETTI BENEFICI DELLE TECNOLOGIE

- le tecnologie permettono a un soggetto di sentirsi protagonista di un progetto autentico,
- promuovono la **partecipazione comunitaria**,
- promuovono l'**empowerment** dei soggetti,
- permettono di capire chi siamo e chi vorremmo essere, attraverso le varie **identità virtuali**.



EFFETTI BENEFICI DELLE TECNOLOGIE

- OFFRONO FORME MIGLIORI DI COINVOLGIMENTO EDUCATIVO
- SONO DIVERSIFICATI GENERAZIONALMENTE
- LE ISTITUZIONI EDUCATIVE POSSONO (RI)-CONNETTERSI CON LE PERSONE CHE HANNO FAMILIARITÀ CON LA RETE
- LAVORO COLLABORATIVO E MULTITASKING



EFFETTI BENEFICI DELLE TECNOLOGIE

- PREPARA AL MONDO DELL'ADULTO
- SI BASA SU SPAZI COMUNITARI
CONDIVISI (ed è ciò che interessa
maggiormente a coloro che li
utilizzano)
- SVILUPPO DI SOFT SKILLS



EFFETTI BENEFICI DELLE TECNOLOGIE

- CAPACI DI UGUAGLIARE
POTENZIALITÀ DI AMBIENTI DI
APPRENDIMENTO NEL LORO ESSERE:
ATTIVI, MANIPOLATIVI, COSTRUTTIVI,
COLLABORATIVI, CONVERSATIVI,
COMPLESSI E RIFLESSIVI
- "APPRENDIMENTO SERIO CENTRATO
SULLO STUDENTE" (PEDAGOGISTI
GOODYEAR ED ELLIS (2008))



EFFETTI BENEFICI DELLE TECNOLOGIE

- PROSUMER PIUTTOSTO CHE CONSUMER
- DA QUI DEVE PARTIRE IL DIBATTITO REALISTICO E PONDERATO SU COME USARE AL MEGLIO I SOCIAL MEDIA, NEI MODI PIU' APPROPRIATI...



Fonte: “I social media nell’educazione formale e informale tra potenzialità e realtà”, Selwyn (2012)

Cosa possono fare i genitori, le famiglie e i servizi educativi per aiutare i/le figli/ e ad un uso consapevole di Internet?



...A SCUOLA

- lavoro di gruppo tra i/le pari,
- programmi che stimolano l'intelligenza emotiva,
- attività di role-playing, per sviluppare una maggiore empatia al fine di ridurre i comportamenti aggressivi che vi sono sui social network.

TECNOLOGIE E INCLUSIONE

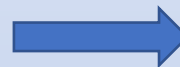


- *L'istruzione inclusiva è un processo volto a offrire istruzione di qualità a tutti, nel rispetto delle diversità e delle diverse esigenze e capacità, caratteristiche e aspettative di apprendimento degli studenti e delle comunità, eliminando tutte le forme di discriminazione.*

(Organizzazione delle Nazioni Unite per l'Educazione, la Scienza e la Cultura/Ufficio Internazionale dell'Educazione, 2008)

TECNOLOGIE INCLUSIVE

Modello bio-medico
Interventi compensativi in
risposta alla difficoltà del
singolo individuo



Modello biopsico-sociale
Interventi inclusivi PER
TUTTI



LA DAD (DIDATTICA A DISTANZA)...E' INCLUSIVA?



10/29/2021

DAD IN PANDEMIA...

- Integrazione e inclusione vogliono dire relazione, sentire l'appartenenza, stare nel flusso di relazioni che si vivono a scuola.
- l'integrazione di buona qualità non è fatta solo dall'insegnante di sostegno;
- la DAD ha messo in difficoltà gli alunni con disabilità.

...UNA DAD PEER TO PEER

Rendere i contesti più inclusivi lavorando con gli alunni sul senso di appartenenza e integrazione!!

- coinvolgere i compagni, (dalla scuola primaria alla secondaria) con la lettura di storie, registrazione di video, pillole di conoscenza per i compagni con disabilità, ecc;
- il compagno di classe può inoltre, far sentire l'appartenenza con un messaggio, una videochiamata;
- per coinvolgere i compagni dal punto di vista relazionale si possono creare dei gruppi di lavoro.

PER UNA DAD INCLUSIVA...

collaborazione docenti-famiglia



PEI (piano educativo personalizzato)

Individuare insieme le priorità formative ed educative, ragionando online per identificare obiettivi e attività che i ragazzi/e possono svolgere a casa, supervisionati dai familiari.

LETTURE CONSIGLIATE

- Generazione touch. Come educare i figli allo sviluppo delle relazioni sociali nell'era digitale
- La conversazione necessaria. La forza del dialogo nell'era digitale
- Parole appuntite, parole piumate (uno strumento utile per bambini dai 3 ai 7 anni per un uso corretto delle parole sul web).



LETTURE CONSIGLIATE

- **1948 Costituzione della Repubblica Italiana (art.3 e 34) 1962 L.1859:** gli alunni con disabilità hanno il diritto di iscriversi a scuole speciali
- **1971 L.118:** gli alunni con disabilità hanno il diritto di frequentare scuole comuni, ma con delle eccezioni rispetto alle tipologie di gravità.
- **1977 L.517:** tutti gli alunni con disabilità devono essere inclusi nelle scuole normali. Viene presentata la figura dell'insegnante di sostegno e il limite di 20 alunni/classe.



LETTURE CONSIGLIATE

- **1992 L.104: Legge quadro** su assistenza, integrazione sociale, diritti e misure operative esclusivamente per persone con disabilità certificata su base biomedica;
- **2004 il Disegno di Legge Stanca 13/2004** sottolinea l'importanza dell'accesso delle persone con disabilità a tecnologie e informazione, intese come facilitatori per superare forme di esclusione sociale e inaccessibilità;
- **2010 L.170:** Diritti di personalizzazione didattica per alunni con 4 tipologie di DSA;
- **2012 DM27/12/2012:** Diritti di personalizzazione per alunni con Bisogni Educativi Speciali (BES).



LETTURE CONSIGLIATE

- REGOLAMENTO UE/2016/679 PROTEZIONE DEI DATI
-





Un progetto di

GUARDAVANTI
ONLUS PER IL FUTURO DEI BAMBINI

In collaborazione con



Grazie dell'attenzione!

Contatti:

www.andreamoi.it

dott.andrea.moi@gmail.com

info@guardavanti.org

Contenuti a cura di:
Elisabetta Perra
Elisabetta Santoru
Andrea Moi

Realizzato grazie al contributo di

