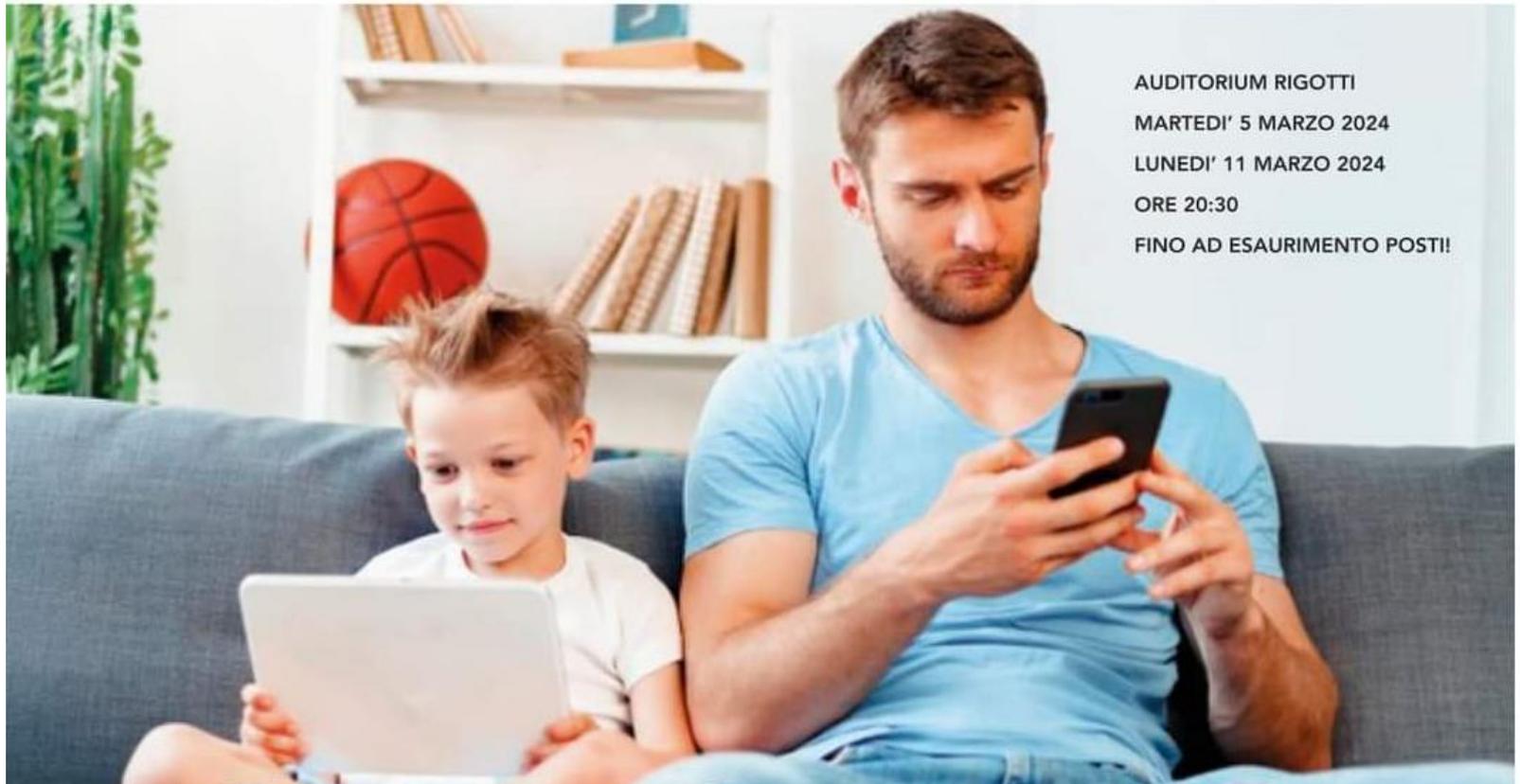


L'I.C. CISCATO DI MALO ORGANIZZA
UTILIZZO RESPONSABILE DELLE NUOVE TECNOLOGIE
E PREVENZIONE DEI PERICOLI DELLA RETE

GENITORI E FIGLI IPERCONNESSI



AUDITORIUM RIGOTTI
MARTEDI' 5 MARZO 2024
LUNEDI' 11 MARZO 2024
ORE 20:30
FINO AD ESAURIMENTO POSTI!

Formatore Marco Maggi



Benvenuti!

Presentazione formatore

MARCO MAGGI



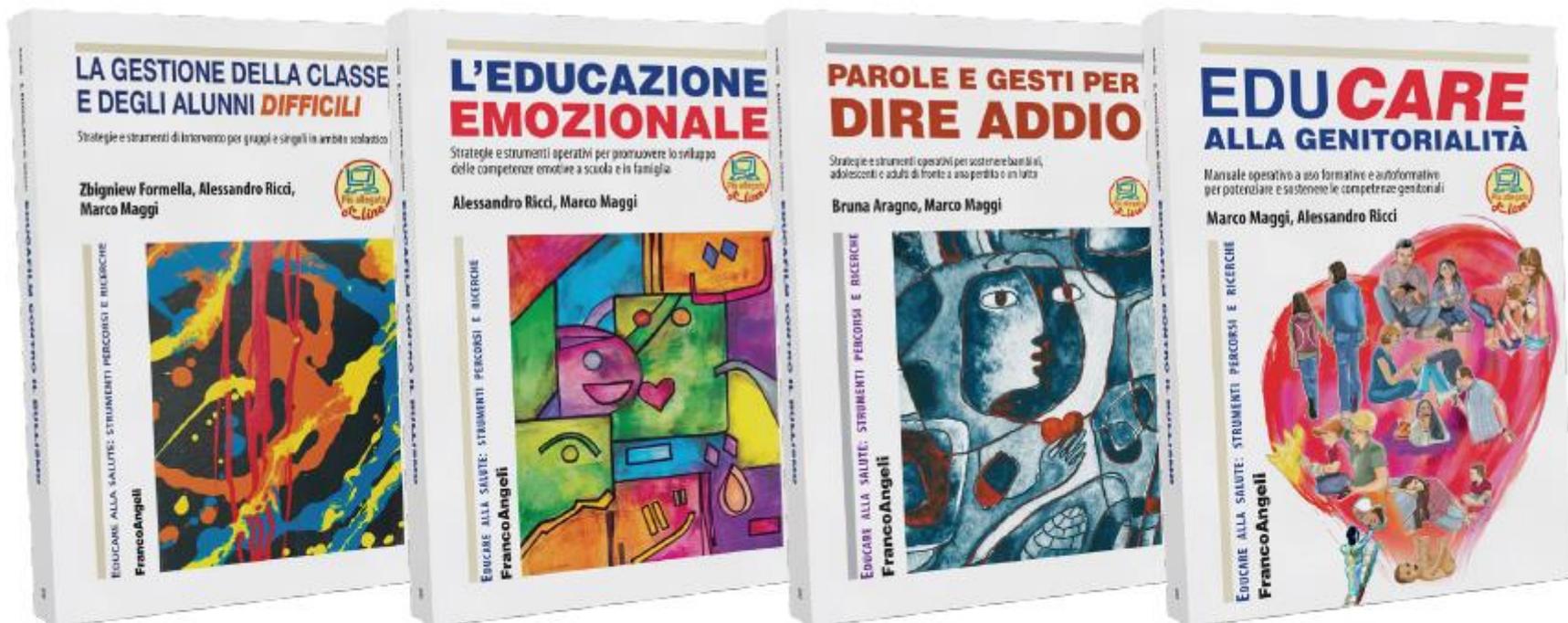
Consulente educativo e formatore del Metodo Gordon per docenti, genitori e operatori socio-sanitari, da circa 35 anni realizza attività formative per alunni e di promozione nelle scuole di ogni ordine e grado. È coordinatore di progetti di prevenzione per enti pubblici e agenzie educative, nonché autore di varie pubblicazioni sul tema del disagio giovanile e di manuali operativi su bullismo, affettività e sessualità, lutto ed educazione socio-affettiva. Tra i più recenti volumi ricordiamo: *Contrastare il bullismo, il cyberbullismo e i pericoli della rete* (2017), *Educafilm contro il bullismo* (2019), *Parole e gesti per dire addio* (2020), *EduCare alla genitorialità* (2021), *Educazione emozionale* (2022) e *La gestione della classe degli alunni difficili* (2023), tutti editi da FancoAngeli.

Info@edupolis.org

340-8796318

MANUALI PER

DOCENTI, GENITORI ED EDUCATORI



LA GESTIONE DELLA CLASSE E DEGLI ALUNNI DIFFICILI

Z. Formella, A. Ricci, M. Maggi,
190 pagine,
2023

L'EDUCAZIONE EMOZIONALE

A. Ricci, M. Maggi,
210 pagine,
2022

PAROLE E GESTI PER DIRE ADDIO

B. Aragano, M. Maggi,
278 pagine,
2020

EDUCARE ALLA GENITORIALITÀ

A. Ricci, M. Maggi,
240 pagine,
2021

BULLISMO, CYBERBULLISMO e i PERICOLI DELLA RETE



IL BULLISMO NELLA SCUOLA PRIMARIA

E. Buccoliero,
M. Maggi,
320 pagine

IL BULLISMO OMOFOBICO

G. Prati, L. Pietrantoni,
E. Buccoliero, M. Maggi,
304 pagine

EDUCAFILM CONTRO IL BULLISMO

E. Buccoliero,
M. Maggi,
368 pagine

CONTRASTARE BULLISMO, CYBERBULLISMO E I PERICOLI DELLA RETE

E. Buccoliero, M. Maggi,
336 pagine,

BULLISMO, BULLISMI

E. Buccoliero,
M. Maggi,
350 pagine

Titolo degli incontri

L'I.C. CISCATO DI MALO ORGANIZZA
UTILIZZO RESPONSABILE DELLE NUOVE TECNOLOGIE
E PREVENZIONE DEI PERICOLI DELLA RETE

GENITORI E FIGLI IPERCONNESSI



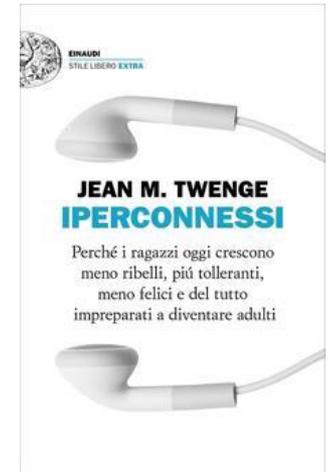
AUDITORIUM RIGOTTI
MARTEDÌ 5 MARZO 2024
LUNEDÌ 11 MARZO 2024
ORE 20:30
FINO AD ESAURIMENTO POSTI

PRIMO INCONTRO
GENERAZIONE APP
I nuovi modelli familiari e giovanili nell'era digitale.

SECONDO INCONTRO
GRUPPO DI WHATSAPP DELLA CLASSE DEI GENITORI E DEI FIGLI
Istruzioni per un uso corretto e responsabile delle social-app.

Incontri per genitori

RELATORE MARCO MAGGI
Consulente educativo, formatore Gordon per docenti, genitori e operatori socio-sanitari. Da circa 30 anni prevalentemente realizza attività formative di promozione nelle scuole di ogni ordine e grado. È coordinatore di progetti di prevenzione per alcuni comuni e agenzie educative.



Il titolo degli incontri prendono spunto da alcuni titoli di libri che affrontano il tema di come educare i figli/giovani iperconnessi

Titolo degli incontri

L'I.C. CISCATO DI MALO ORGANIZZA
UTILIZZO RESPONSABILE DELLE NUOVE TECNOLOGIE
E PREVENZIONE DEI PERICOLI DELLA RETE

GENITORI E FIGLI IPERCONNESSI



AUDITORIUM RIGOTTI
MARTEDÌ 5 MARZO 2024
LUNEDÌ 11 MARZO 2024
ORE 20-30
FINO AD ESAURIMENTO POSTI

PRIMO
INCONTRO

SECONDO
INCONTRO

Incontri
per
genitori

GENERAZIONE
APP

I nuovi modelli familiari e
giovanili nell'era digitale.

GRUPPO DI WHATSAPP DELLA
CLASSE DEI GENITORI E DEI FIGLI

Istruzioni per un uso corretto e
responsabile delle social-app.



Centro Internazionale Studi Famiglia

LE RELAZIONI FAMILIARI nell'era delle RETI DIGITALI



NUOVO RAPPORTO CISF 2017



RELATORE MARCO MAGGI
Consulente educativo, formatore
Gordon per docenti, genitori e
operatori socio-sanitari. Da circa
30 anni prevalentemente realizza attività
formative di promozione nelle scuole di
ogni ordine e grado. È coordinatore di
progetti di prevenzione per alcuni comuni
e agenzie educative.



Il problema centrale non è solo l'educare i figli iperconnessi ma pure i genitori, l'intera famiglia.

Approccio di lavoro

EDUCARE ALLA GENITORIALITÀ

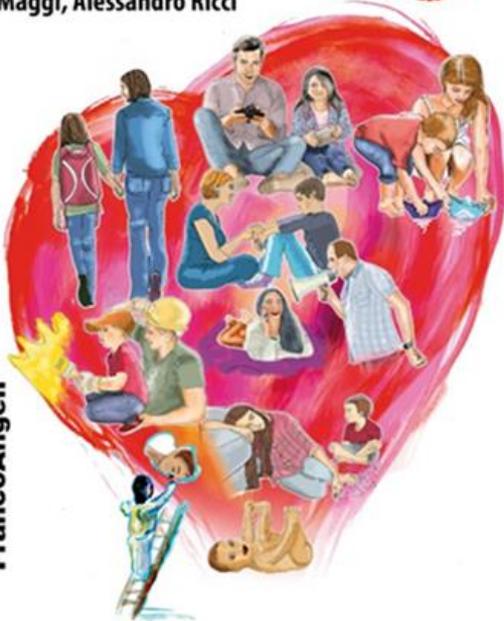
Manuale operativo a uso formativo e autoformativo
per potenziare e sostenere le competenze genitoriali



Marco Maggi, Alessandro Ricci

EDUCARE ALLA SALUTE: STRUMENTI Percorsi e Ricerche

FrancoAngeli

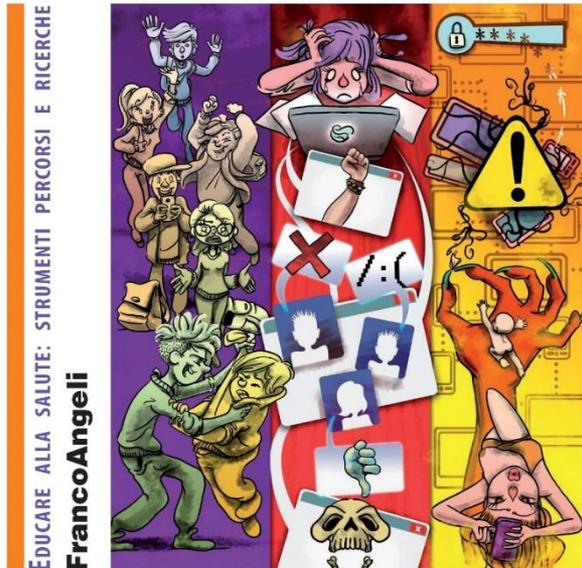


Approccio di lavoro

CONTRASTARE IL BULLISMO, IL CYBERBULLISMO E I PERICOLI DELLA RETE

Manuale operativo per operatori e docenti,
dalla scuola primaria alla secondaria di 2° grado

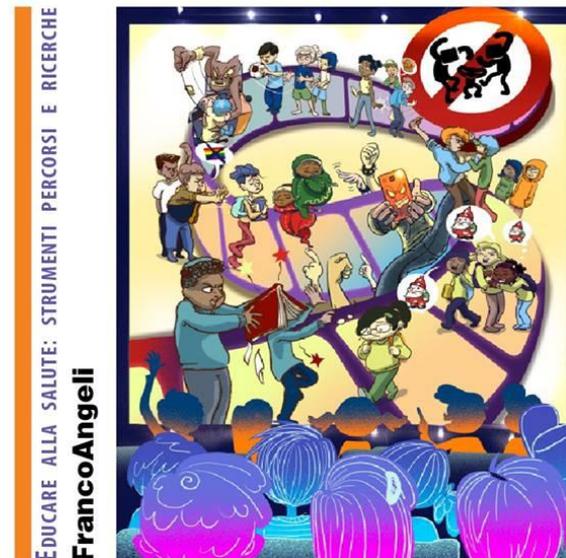
Elena Buccoliero, Marco Maggi



EDUCAFILM CONTRO IL BULLISMO

Manuale operativo per docenti e operatori socio-sanitari con
percorsi filmici per educare gli alunni a fronteggiare il bullismo

Elena Buccoliero, Marco Maggi



Approccio di lavoro

Poi serve

RISPETTO

reciproco



**ATTENZIONE
MESSAGGIO
IMPORTANTE**

**NON ESISTONO
SOLUZIONI SEMPLICI A
PROBLEMI COMPLESSI**

L' uso delle nuove tecnologie è un problema complesso



**Quindi nei due incontri non troverete
ricette o soluzioni**

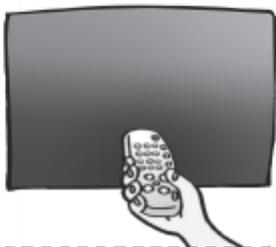
Primo incontro

GIOCO DI CONOSCENZA *FAMILY DIGITAL*

Mi chiamo: _____

Scegli una carta e leggi e termina la frase

Il programma
TV preferito è...



Il cellulare
è importante
perché...



Utilizzo
internet
perché..



La foto più
bella che mi
hanno fatto..



Gli strumenti
multimediali
per me sono...



PRIMO INCONTRO

GENERAZIONE APP

I nuovi modelli
familiari e giovanili
nell'era digitale.

Evoluzione dell'uomo e della società

Alcuni cambiamenti negli ultimi 60 anni

Le quattro rivoluzioni delle tecnologie digitali

Il cambiamento delle relazionali familiari
nell'era delle reti digitali

La famiglia ibridata e tecnoliquida

Teoria della domestication di Silverstone R.

Le generazioni

Le generazioni dei nativi digitali

Modelli familiari rispetto al consumo mediale
dei figli

Le indicazioni di Serge Tisseron

L'evoluzione dell'uomo e della società

RUOTA



Nasce in Mesopotomia
nel V millennio a.c.

Il suo uso è diffuso a
partire dal 2000 a.c.
circa, in diverse parti
del mondo.

Utilizzata poi nel
trasporto, in
meccanica, ecc.

STAMPA



In Europa arriva nel 1300.
Inizialmente per
stampa fantasie vestiti,
poi su carta per carte
da gioco.

1440 Gutemberg
perfeziona, 1500 a
Venezia 417 editori,
1640 diffusa.

1876 nasce Corriere della
Sera

FERROVIA

UK nel 1804

Italia nel 1839 (NA-
Portici, 7 km)

1872 Italia quasi 7mila
km

1930 si consolidano e
collegano

1960 diffusione territorio
nazionale



TELEFONO



1871 Meucci

1927 1^a telefonata da NY
a Londra

1960 diffusa in casa

1975 telefonia mobile

1990 cell. adulti

1995 (circa) cell per
tutti/e

RADIO



1895 Marconi

1906 1° programma di
parole e musica

1924 nasce URI

1940 nasce RAI

1960 radio transistor

1975 radio libere FM

1980 radio private

1990 radio network

TELEVISIONE



1954 parte in Italia

1957 Carosello

1962 satellite

1961 2° canale

1979 3° canale

1972 colori

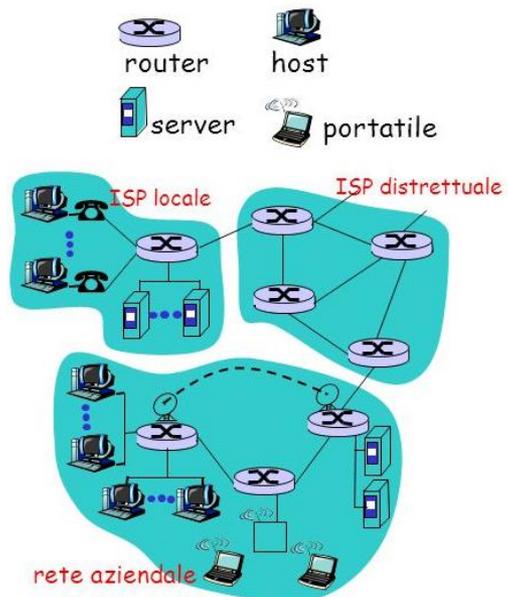
1974 prime tv private

1980 canale 5

2004 digitale terr.

INTERNET

è una rete di telecomunicazioni ad accesso pubblico che connette vari dispositivi o terminali in tutto il mondo



1960 prime ricerche

1992 1 milione di pc
collegati

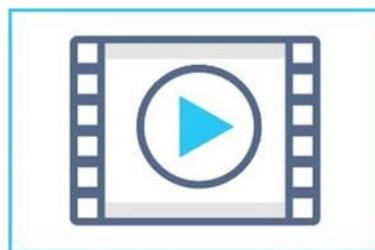
2009 1 miliardo gli utenti
internet

2020 Facebook: **2,6 miliardi
di utenti mensili attivi**

1,7 miliardo è il numero di
persone che utilizza
Facebook su base
giornaliera

(Facebook nasce nel 2004)

Benvenuti nell'era digitale



Visione video

Alcuni cambiamenti negli ultimi 60 anni



- No telecomando: ci si alza per cambiare canale
- La tv dei ragazzi comincia alle 17.30
- Dopo Carosello (ore 21.00) si va a dormire



- Zapping, telecomando “nuovo” oggetto di potere
- Trasmissioni 24 ore su 24, scelta di canali
- Televisione in camera, ognuno ha la sua



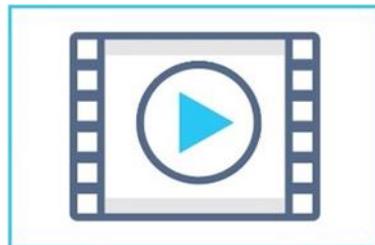
- Si riceve e si chiama tra le 8.00 e le 21.00, fatte salve emergenze
- Telefono con lucchetto o cabine telefoniche con gettoni
- Solo telefonate



- Reperibili 24 ore su 24, anche fuori casa
- Ci si chiama o ci si fa chiamare nella massima libertà
- Sms, giochi, musica, internet, chat, network, ecc.



nativi digitali : -) video youtube martino filetico



Visione video



- Alle superiori a volte si potevano usare le calcolatrici



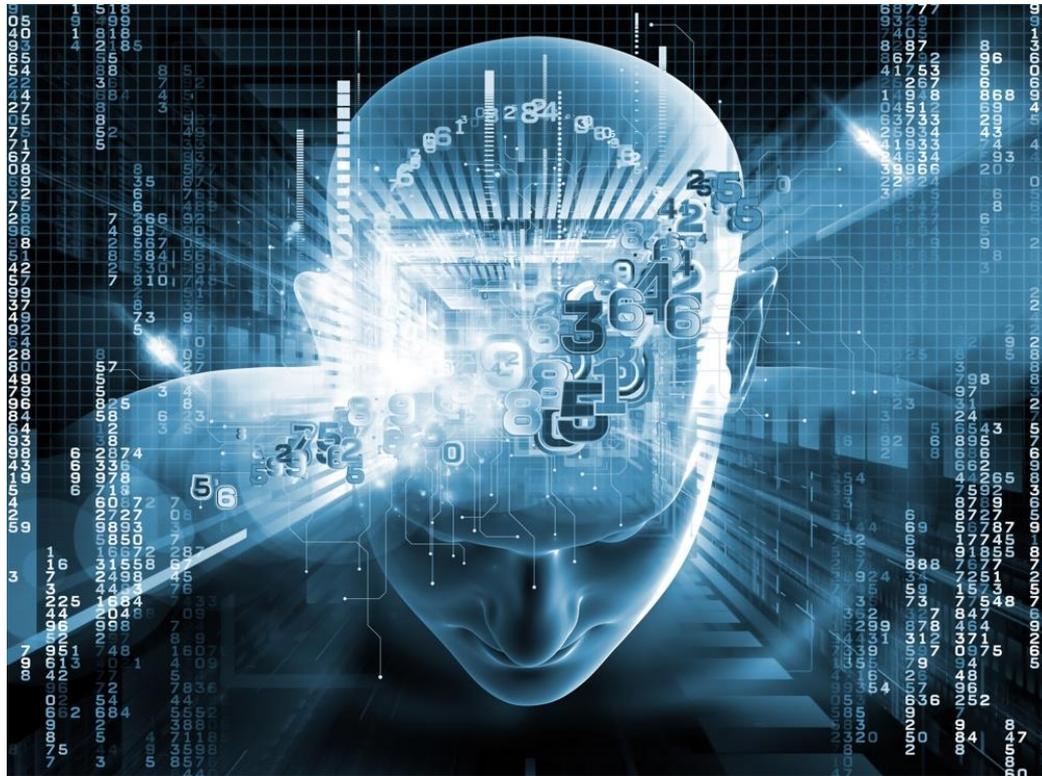
- Internet come fonte di informazioni
- Compiti e ricerche “copia e incolla”
- Chat e forum su argomenti vari
-

La robotica è la disciplina dell'ingegneria che studia e sviluppa metodi che permettano a un robot di eseguire dei compiti specifici riproducendo in modo automatico il lavoro umano

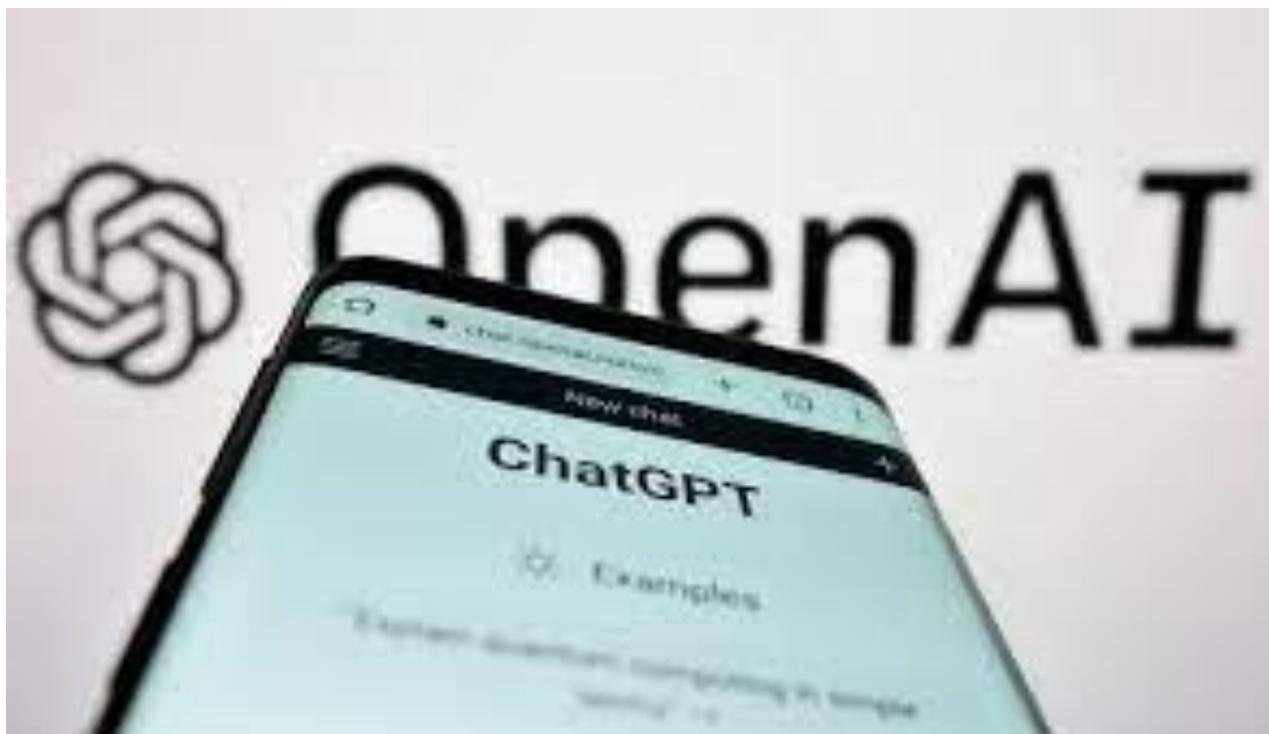


Intelligenza artificiale

L'intelligenza artificiale (IA) è l'abilità di una macchina di mostrare capacità umane quali il ragionamento, l'apprendimento, la pianificazione e la creatività.



Chat gpt intelligenza artificiale



Vita di relazione



Le quattro rivoluzioni delle tecnologie digitali

Le quattro rivoluzioni delle tecnologie digitali



Serge Tisseron

3 - 6 - 9 - 12

*Diventare grandi all'epoca
degli schermi digitali*

A cura di
Pier Cesare Rivoltella

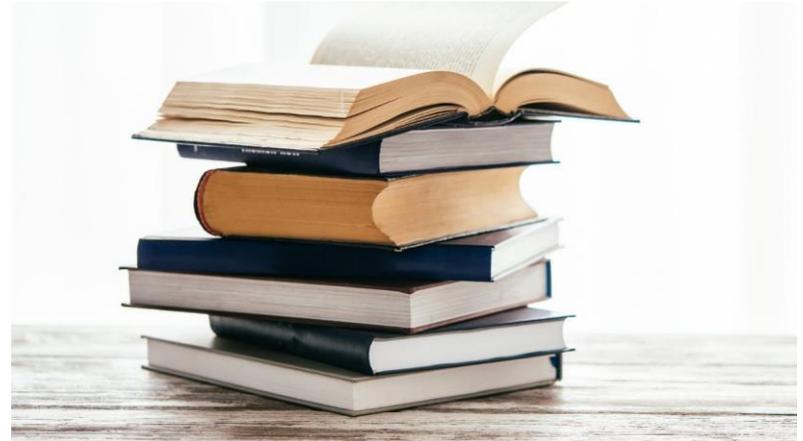
EDITRICE
LA SCUOLA

Le quattro rivoluzioni delle tecnologie digitali

1.UNA RIVOLUZIONE NELLA RELAZIONE CON I SAPERI

Si è passati dalla cultura del libro alla cultura degli schermi.

La cultura del libro è una cultura del singolo, al contrario la cultura degli schermi è una cultura del molteplice



Le quattro rivoluzioni delle tecnologie digitali

2.UNA RIVOLUZIONE IN RELAZIONE AGLI APPRENDIMENTI

La cultura del libro adotta un modello di apprendimento lineare , un modello filosofico e favorisce la memoria evenemenziale (cronachistica e storiografica), un **apprendimento mnemonico**.



La cultura degli schermi favorisce il pensiero non lineare, in rete o circolare. Incrementa una memoria di lavoro (conservare e manipolare informazioni e istruzioni) un **apprendimento multitasking**.

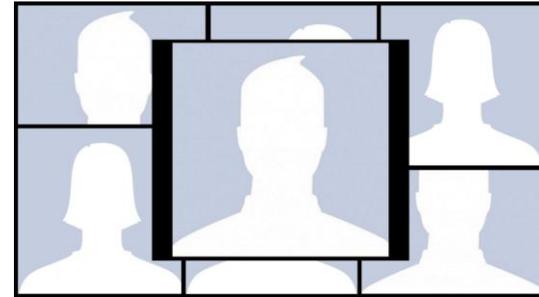


Le quattro rivoluzioni delle tecnologie digitali

3.UNA RIVOLUZIONE PSICOLOGICA

Dall'identità unica
all'identità multipla.

(in internet posso avere più identità)



Dalla rimozione/censura
allo spostamento.

(Nel web posso realizzare qualsiasi
desiderio , però poi lo sposto

Posso andare su chat «proibite» e subito
dopo dimenticarla come se non fosse mai
esistita)



La valorizzazione e la
manipolazione delle
immagini



Le quattro rivoluzioni delle tecnologie digitali

4.UNA RIVOLUZIONE DEI LEGAMI E DELLA SOCIABILITA'

Dai legami forti di prossimità fisica
alla «forza dei legami deboli»

(in rete i rapporti consistono nel condividere un
interesse comune , anche molto limitato, a patto
che sia percepito importante)

Dall'autorità riconosciuta dai
diplomi e da un potere
riconosciuto, all' autorità
riconosciuta dai pari

Regolazione dei gruppi

(prima basata su punizione e colpevolezza, invece
adesso lo strumento è la vergogna che distrugge la
e-reputation ,l'opinione comune su un'entità reale o
immaginaria che si crea sul web)



Le quattro rivoluzioni delle tecnologie digitali

4. UNA RIVOLUZIONE DEI LEGAMI E DELLA SOCIABILITA'

Dall'intimità all'estimità

(ciò che prima era intimo e personale adesso viene esibito e condiviso sui social)



L'indispensabile

complementarietà

(sapere riconoscere i punti forti e deboli delle due culture : libro e schermi)



Il cambiamento delle relazionali familiari nell'era delle reti digitali



La famiglia non
viene trasformata dalle nuove
tecnologie, ma si trasforma
insieme alle tecnologie.

TIPOLOGIE DI FAMIGLIE CHE UTILIZZANO LA TECNOLOGIA

La ricerca individua quattro tipi di famiglie

3.708 interviste, campione nazionale statisticamente rappresentativo, 5 aree geografiche.

28,6% “FAMIGLIE MARGINALI E/O ESCLUSE”, anziani soli/in coppia che usano poco o nulla le nuove tecnologie.

13,4% “FAMIGLIE MATURE MODERATAMENTE IN RETE”, adulti di età matura, figli grandi, presenti nel web in maniera moderata.

23,8% “FAMIGLIE PIÙ GIOVANI DECISAMENTE IN RETE”: in media due figli minori di 18 anni, maggiore propensione alle tecnologie di comunicazione digitale/maggiori contatti via web.

34,2% “FAMIGLIE IBRIDIZZITE”, single/coppie di giovani, molti conviventi non sposati, immersi nel mondo delle tecnologie digitali.

Centro Internazionale Studi Famiglia

LE RELAZIONI FAMILIARI nell'era delle RETI DIGITALI



NUOVO RAPPORTO CISF 2017





CUSTODI DIGITALI

Pediatri, genitori, insegnanti e comunità
per il benessere digitale



Iniziativa sostenuta dal progetto "Sviluppare competenze digitali" co-finanziato dalla Regione Autonoma Friuli Venezia Giulia con risorse statali del Ministero del lavoro e delle Politiche sociali ai sensi degli artt. 72 e 73 del d.lgs. 117/2017 – Codice del Terzo Settore

RICERCA

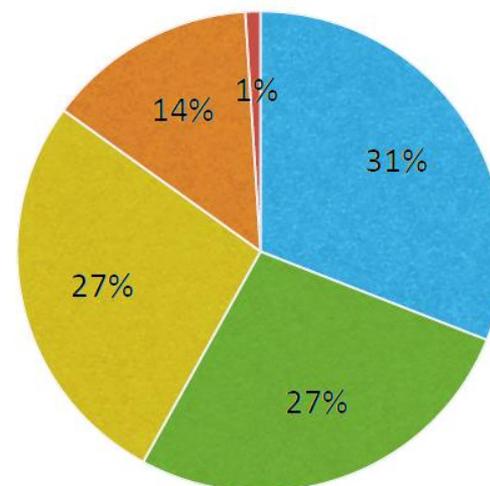
Il campione è suddiviso per le seguenti fasce di età:

- 0-12 mesi
- 12-36 mesi
- 3-5 anni
- 6-10 anni
- 11-14 anni

0-12 mesi

Usi lo smartphone quando allatti/
dai da mangiare a tuo/a figlio/a

Il 42% degli
intervistati
dichiara di
utilizzarlo

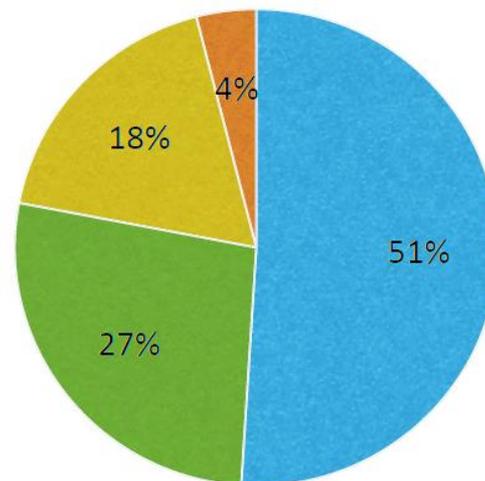


● Mai ● Raramente ● A volte ● Spesso ● Sempre

13-36 mesi

Per calmare il pianto del tuo bambino utilizzi smartphone o tablet?

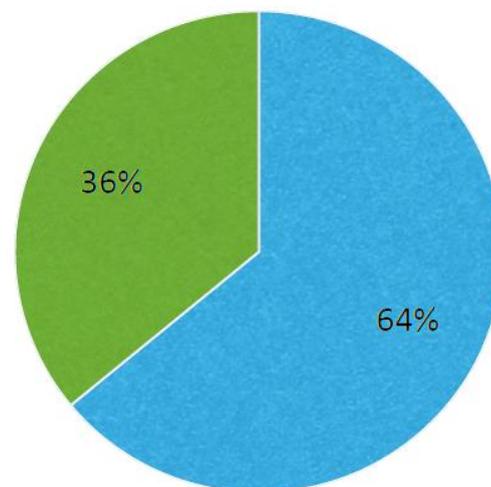
Il 49% degli intervistati lo ha utilizzato o lo utilizza a tale scopo



● Mai ● Raramente ● A volte ● Spesso ● Sempre

3-5 anni

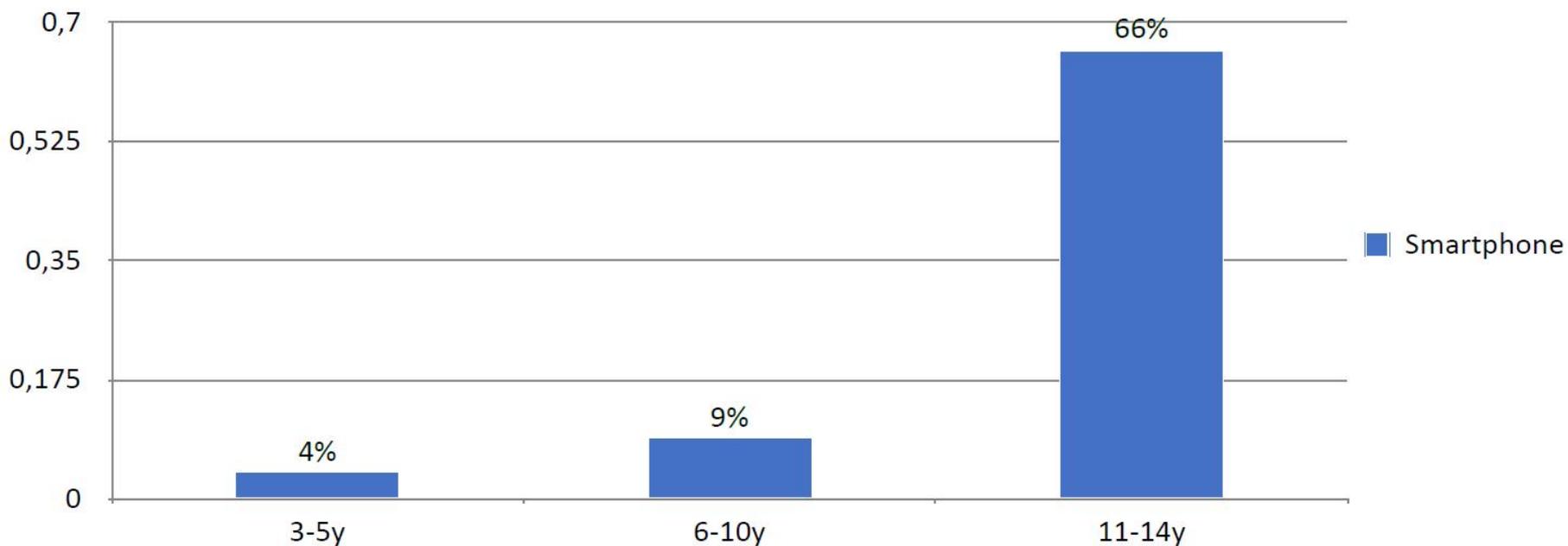
Ti fai raccontare dal tuo bambino quello che vede in tv o sugli schermi?



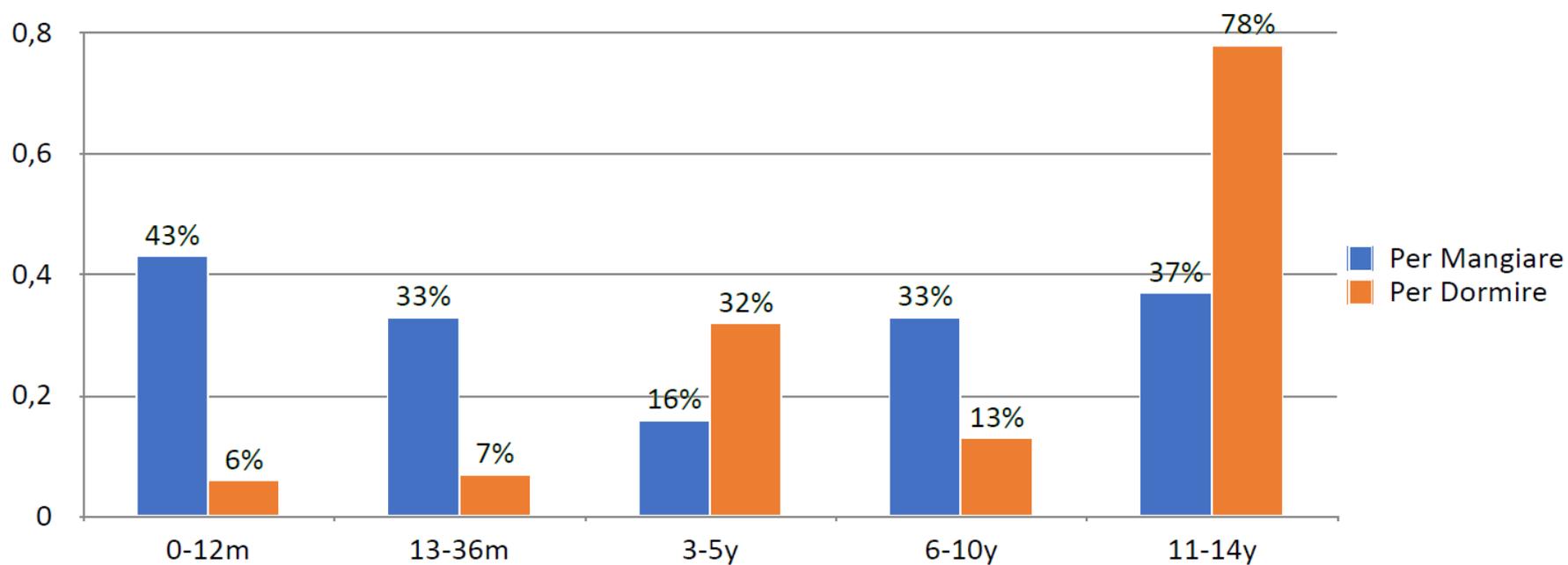
● Sì

● No

Smartphone personale



Schermi per mangiare e dormire





PRESENTAZIONE DELLA RICERCA "IL DIGITALE IN FAMIGLIA"

SOMMINISTRAZIONE QUESTIONARIO ED ELABORAZIONE DATI
OTTOBRE/NOVEMBRE 2021



REGIONE AUTONOMA
FRIULI VENEZIA GIULIA



media
educazione
comunità



FONDAZIONE
FRIULI





IL QUESTIONARIO

Il questionario si compone di
5 sezioni per 45 domande totali



3039

QUESTIONARI RACCOLTI



GENERE

MASCHI 18,4% - 2 SU 10

FEMMINE 81,6% - 8 SU 10



ETÀ

41 - 50 ANNI 68,2% - 7 SU 10



RESIDENZA

PROVINCE DI RESIDENZA
DOMICILIO DEI PARTECIPANTI

| | |
|-----------|-------|
| GORIZIA | 6,1% |
| PORDENONE | 32,3% |
| TRIESTE | 6,8% |
| UDINE | 54,9% |

ABITUDINI RISPETTO ALL'USO DEL DIGITALE



5 SU 10

Famiglie con console per videogames **49,9%**



4 SU 10

Figli con un PC personale **41,7%**



7 SU 10

Famiglie con più di due smartphone **72,5%**



4 SU 10

Figli con tablet personale **38,9%**

Studenti possessori di uno smartphone per livello classe



81,0%

8 SU 10

Gli studenti di prima media ha un dispositivo personale per collegarsi a Internet

Il 10% ha uno smartwatch



6 SU 10

Famiglie **GUARDANO** la TV durante i pasti **60,0%**



2 SU 10

Famiglie **PERMETTONO** l'uso del telefono durante i pasti **21,1%**



9 SU 10

PERMETTE ai figli di l'uso della tecnologia prima di dormire **90,4%**



5 SU 10

PERMETTE ai figli l'uso della tecnologia al mattino prima di scuola **50,0%**



3 SU 10

PERMETTE ai figli l'utilizzo dello smartphone al mattino prima di scuola **28,8%**

TEMPO GIORNALIERO DI UTILIZZO DELLA TECNOLOGIA



27,9%



meno di 2 ore (3 su 10)

41,8%



circa 2 ore (4 su 10)

29,2%



più di 2 ore (3 su 10)

TEMPO GIORNALIERO DI UTILIZZO VIDEOGAMES



32,6%



non utilizza (3 su 10)

47,4%



- 1 ora/giorno (4 su 10)

20,1%



+ 1 ora/giorno (3 su 10)

7 su 10 giocano ai videogames



I Mitchell contro le macchine, film diretto da Mike Rianda e Jeff Rowe, racconta la storia di Katie Mitchell, un'adolescente outsider che viene ammessa nella scuola dei suoi sogni, quella di cinema. Il primo giorno di lezioni, il padre della giovane, Rick, decide che l'intera famiglia accompagnerà la ragazza al suo primo giorno di scuola, attraversando in macchina il paese. Tutti i Mitchell si riuniscono e, oltre a Katie e al suo papà, salgono in auto l'ottimista mamma Linda, l'eccentrico fratellino Aaron e Monchi, un buffo carlino grassottello. Durante il viaggio verso il nuovo istituto, la famiglia scopre che in tutto il pianeta è in atto una rivolta tecnologica: dispositivi, smartphone, robot, elettrodomestici e quant'altro si stanno ribellando.

I Mitchell, insieme a due robot fatiscenti, cercheranno di salvare il mondo, provando allo stesso tempo a superare i loro problemi personali

La famiglia ibridata

La famiglia ibridata

1/3 (34,2%) delle famiglie del campione sono **ibridate**.

Con questa nuova categoria
Il sociologo Donati intende
*“la struttura e la dinamica
relazionale della
famiglia che sono generate
dalla ibridazione delle relazioni
interpersonali con
quelle mediate dalle
tecnologie”*

I media non sono più strumenti
ingombranti, non sono più
opachi, ma indossabili,
intrusivi, invasivi.



La famiglia ibridata

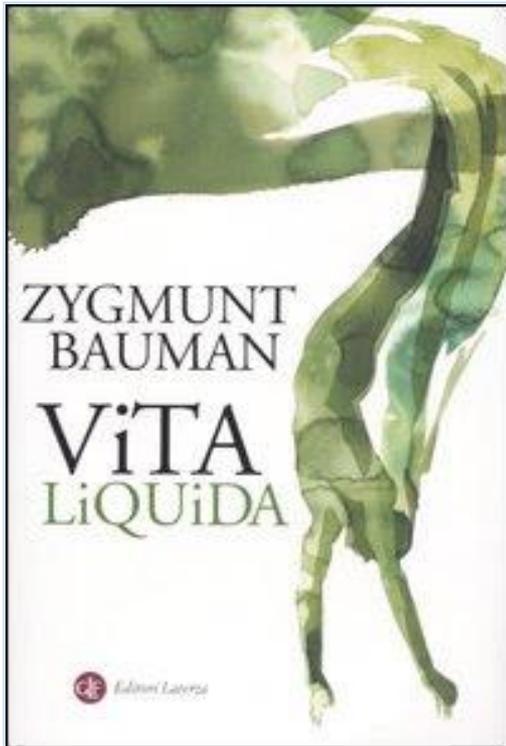
Una realtà in chiaro-scuro:
se da una parte si parla di
una famiglia che, grazie
all'ibridazione, si tiene
insieme (es. gruppo di
Whatsapp di famiglia),
dall'altra c'è una scarsa
attività collettiva:

*le famiglie si tengono insieme
grazie ai media, ma sono
persone "da sole insieme"
(Turkle direbbe
"insieme ma sole").*



La famiglia tecnoliquida

SIAMO INSERITI ALL'INTERNO DI UNA SOCIETA' LIQUIDA

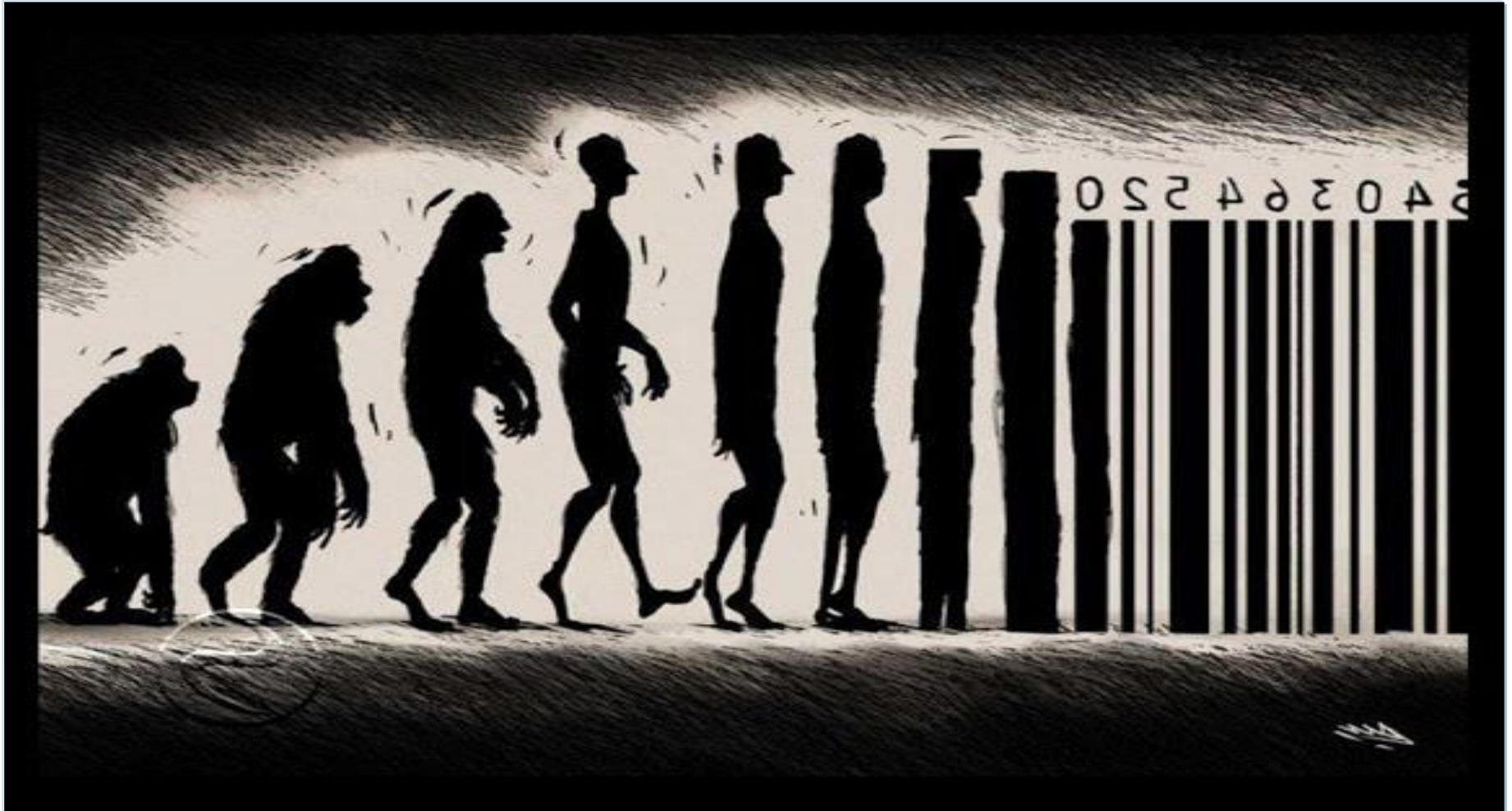


“E’ LA SOCIETÀ DEL TRANSITORIO , DEI LEGAMI FRAGILI E MUTEVOLI , DELL’INQUIETUDINE, DELL’ ESASPERATA RICERCA DEL PIACERE , DEL LIBERISMO SELVAGGIO, DELL’INDIVIDUALISMO , DEL RIFIUTO DI RESPONSABILITÀ PERSONALI , DELLA TRASFORMAZIONE DEL CITTADINO IN CONSUMATORE, DELLA PERDITA DELLA STABILITÀ LAVORATIVA E DELLA TRAGICA FINE DEI VALORI....”

Zygmunt Bauman

DOVE LE PERSONE E I RAPPORTI SI CONSUMANO

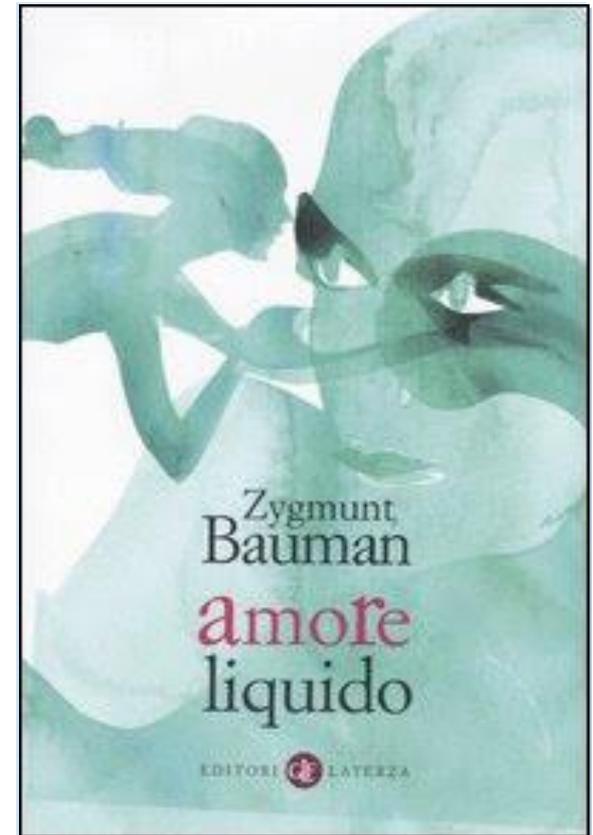
“Homo consumens”



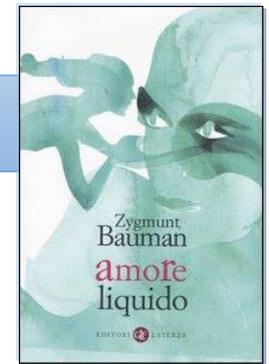
CRISI DEI LEGAMI

(Z. BAUMAN, *Amore liquido*, Laterza 2006)

- DALLE RELAZIONI ALLE CONNESSIONI
- I LEGAMI HANNO UNA **SCADENZA**
- **ISTANTANEITÀ** AL POSTO DELLA **STABILITÀ** E DELLA **FEDELTÀ** (MENTALITÀ A BREVE TERMINE)
- SI HA PAURA DI LEGARSI PERCHÈ LEGARSI VUOL DIRE **DIPENDERE...**
- E LA DIPENDENZA DIVENTA UN OSTACOLO ALLA MOBILITÀ...



DIFFERENZA TRA CONNESSIONI E RELAZIONI



NON SONO LE PERSONE CHE
RAGGIUNGONO GLI ALTI STANDARD
DELL'AMORE AD ESSERE AUMENTATE:
SONO GLI STANDARD AD ESSERSI
ABBASSATI; DI CONSEGUENZA,
L'ORIZZONTE DELLE ESPERIENZE CUI SI
ATTRIBUISCE LA PAROLA AMORE SI È
ESPANSO A DISMISURA. LE AVVENTURE DI
UNA NOTTE VENGONO CLASSIFICATE COL
NOME IN CODICE «FARE L'AMORE».



Z. BAUMAN, *Amore liquido*, Laterza 2006)

LA FAMIGLIA TECNOLIQUIDA

Nella società liquida la famiglia coincide con l'individuo, che più o meno occasionalmente incrocia altri individui, con i quali sciama e disegna realtà instabili e mutevoli proprio come fanno gli sciami di insetti.

E' priva di generatività

(un'azione trasformativa diretta a uno scopo liberamente scelto, rispettosa del contesto e aperta al futuro)

ed è staccata e

nettamente separata da ogni aspetto di oblatività

(generosità assoluta, senza contropartite o previsione di compensi materiali o morali).



LA FAMIGLIA TECNOLIQUIDA

Alla base della crisi della relazione interpersonale ci sono almeno tre fenomeni, essi stessi amplificati a dismisura dall'inarrestabile rivoluzione digitale.

- **l'incremento del tema narcisistico** nelle società postmoderne, **sostenuto da una civiltà dell'immagine** senza precedenti nella storia dell'umanità;
- **il fenomeno del sensation seeking**, caratterizzato da una sorta di ricerca di emozioni, anche estreme, capace di parcellizzare e scomporre l'esperienza interumana facendola coincidere con l'emozione stessa (è come se tutta la relazione interpersonale coincidesse con l'emozione);
- **il tema dell'ambiguità**, cioè la **rinuncia all'identità e al ruolo**, in favore di un'assoluta fluidità dell'identità stessa e dei ruoli, con la conseguente **rinuncia alla responsabilità della relazione** e alle sue caratteristiche e potenzialità generative.



Spunti di riflessione

Quindi che tipo di famiglia vogliamo essere e siamo ?



Teoria della domestication di Silverstone R.

Teoria della domestication di Silverstone R.

L'appropriazione

L'oggettivazione

I quattro processi di un percorso in cui i membri della famiglia possono compiere nel negoziare l'opportunità o meno dell'introduzione di uno strumento tecnologico

L'incorporazione

La conversione

Teoria della domestication di Silverstone R.

L'appropriazione

- *che inerisce al modo in cui avviene l'introduzione delle tecnologie in ambito domestico. (decisioni di acquisto di una nuova tecnologia da parte dei genitori, che generalmente ne considerano il risvolto pratico di vantaggio per i propri);*

Teoria della domestication di Silverstone R.

L'oggettivazione

- *che spiega come le tecnologie siano fisicamente e simbolicamente collocate in casa (si fa riferimento soprattutto alle strutture spaziali). La disposizione dei media negli spazi domestici ne lascia trasparire la logica "pubblica" o "privata" di utilizzo, tecnologici dei ragazzi, che utilizzano i media a disposizione lontano dal controllo dei genitori;*

Teoria della domestication di Silverstone R.

L'incorporazione

- *che si riferisce all'inserimento e all'utilizzo delle ICT all'interno delle routine quotidiane;*

Teoria della domestication di Silverstone R.

La
conversione

- *che riguarda il come le ICT vengano rappresentate e mostrate ad altri soggetti esterni alla famiglia, dando in tal modo informazioni sulla propria persona.*

CARTA D'IDENTITÀ DELLA FAMIGLIA DIGITALE

CHI LI POSSIEDE / UTILIZZA / QUANTITÀ

| STRUMENTI TECNOLOGICI <i>(una risposta per ogni riga)</i> | Coppia genitori | Padre | Madre | Nuovo compagno/a | 1 ^{mo} figlio/a | 2 ^{do} figlio/a | 3 ^{do} figlio/a | 4 ^{to} figlio/a | TOTALE QUANTITÀ |
|--|--------------------|-------|-------|------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|--------------------|
| SMART TV | | | | | | | | | |
| RADIO | | | | | | | | | |
| IMPIANTO STEREO | | | | | | | | | |
| SMART WATCH | | | | | | | | | |
| COMPUTER FISSO | | | | | | | | | |
| COMPUTER PORTATILE | | | | | | | | | |
| CONSOLE VIDEOGIOCHI | | | | | | | | | |
| CELLULARE | | | | | | | | | |
| RETE WI-FI | | | | | | | | | |
| TABLET | | | | | | | | | |
| ASISTENTE DIGITALE | | | | | | | | | |
| TELEVISIONE | | | | | | | | | |
| FRIGO SMART | | | | | | | | | |
| TELEFONO FISSO | | | | | | | | | |
| ALTRO: _____ | | | | | | | | | |
| ALTRO: _____ | | | | | | | | | |
| TOTALE QUANTITÀ | | | | | | | | | |

Inserisca una P se si possiede lo strumento, una U se lo si utilizza. Alla fine indichi il totale degli strumenti.

LE NUOVE TECNOLOGIE IN CASA



LE NUOVE TECNOLOGIE IN CASA

| STRUMENTI TECNOLOGICI <i>(una risposta per ogni riga)</i> | <i>Camera da letto genitori</i> | <i>Camera da letto figli</i> | <i>Cucina</i> | <i>Bagno</i> | <i>Sala da pranzo</i> | <i>Ingresso</i> | <i>Studio</i> | <i>Salotto</i> | TOTALE QUANTITÀ |
|--|---------------------------------|------------------------------|---------------|--------------|-----------------------|-----------------|---------------|----------------|-----------------|
| SMART TV | | | | | | | | | |
| RADIO | | | | | | | | | |
| IMPIANTO STEREO | | | | | | | | | |
| SMART WATCH | | | | | | | | | |
| COMPUTER FISSO | | | | | | | | | |
| COMPUTER PORTATILE | | | | | | | | | |
| CONSOLE VIDEOGIOCHI | | | | | | | | | |
| CELLULARE | | | | | | | | | |
| RETE WI-FI | | | | | | | | | |
| TABLET | | | | | | | | | |
| ASISTENTE DIGITALE | | | | | | | | | |
| TELEVISIONE | | | | | | | | | |
| FRIGO SMART | | | | | | | | | |
| TELEFONO FISSO | | | | | | | | | |
| ALTRO: _____ | | | | | | | | | |
| ALTRO: _____ | | | | | | | | | |
| TOTALE QUANTITÀ | | | | | | | | | |

Le generazioni

Le generazioni

Una generazione si definisce per tre caratteristiche fondamentali:

1. l'**anno di nascita**, che definisce il momento in cui, grosso modo, questo gruppo di persone ha trascorso l'adolescenza e la giovinezza, diciamo tra i 15 e i 24 anni: anni formativi;
2. un **evento storico** fortemente trasformativo, che stimola il giovane a una riflessione fondamentale su se stesso e sulla società;
3. attraverso l'amplificazione collettiva e la risonanza mediatica, **tale evento trasforma il sistema valoriale di questi ragazzi**, tanto da far vedere loro il futuro con occhi totalmente diversi dagli altri:



FEDERICO CAPECI

GENERAZIONI

CHI SIAMO, CHE COSA VOGLIAMO,
COME POSSIAMO DIALOGARE

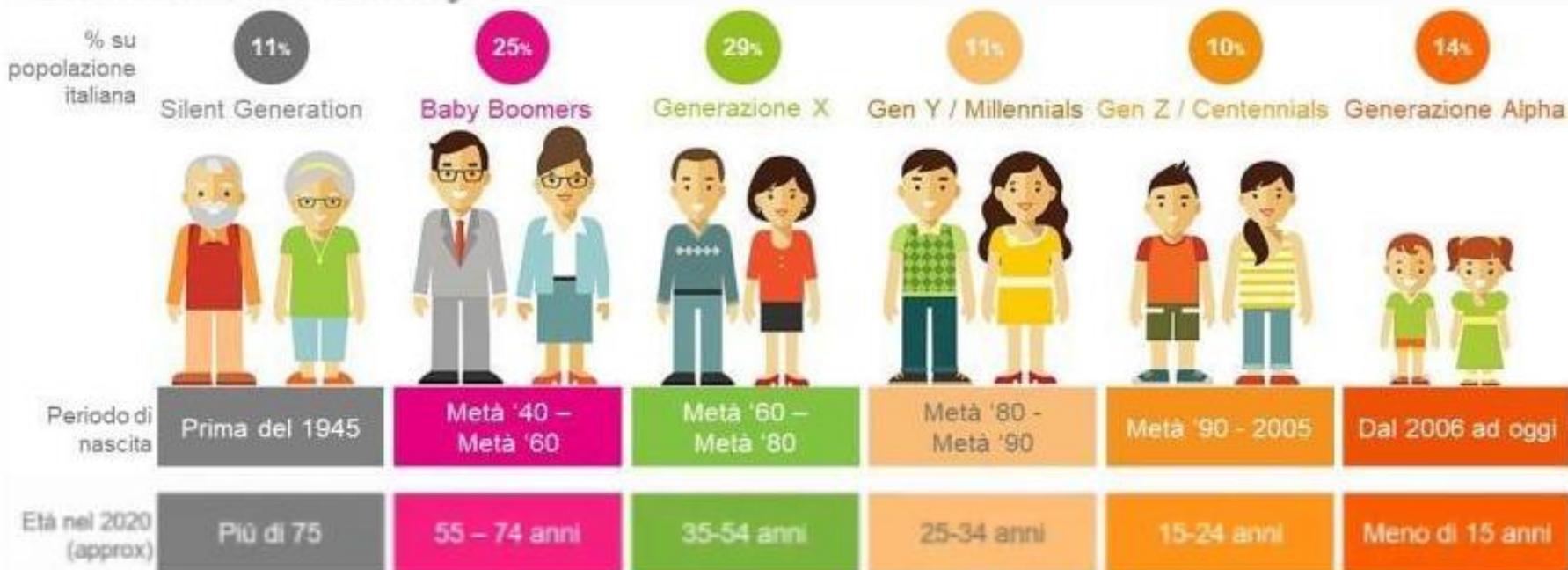


FrancoAngeli

Le generazioni

Oggi in Italia convivono insieme 6 generazioni

Generazioni: nice to meet you!



Le generazioni e i media



Baby Boomers

Immigrati digitali

Comunicazione: telefono
Key technology: televisione
Hobby: guardare la TV



Come si muovono: SUV
Casa: di proprietà

Ottimisti
Amano essere mentor
Forte etica lavorativa

Paura: non essere al centro dell'attenzione



Generazione X

Primi digital adopters

Comunicazione: email
Key technology: computer
Hobby: navigare in internet



Come si muovono: auto / bici
Casa: affitto

Indipendenti
Innovativi
Forti capacità comunicative

Paura: che ne sarà della mia generazione?



Millennials

Nativi digitali

Comunicazione: messaggi
Key technology: Smartphone
Hobby: Video games



Come si muovono: Uber
Casa: condivisione con coinquilini

Esperti di tecnologia
Collaborativi
Focalizzati sul bene comune

Paura: non guadagnare abbastanza



Generazione Z

Digital innates

Comunicazione: emoji
Key technology: AR/VR
Hobby: Streaming musicale



Come si muovono: auto dei genitori
Casa: dei genitori

Fluenti digitali
Pratici
Danno il meglio in gruppi misti

Paura: batteria scarica

Le generazioni e i media



Moderni, iperconnessi, green, inclusivi: i bambini della **Generazione Alpha**, nati dal 2006 in poi, sono i primi veri “nativi digitali a 360 gradi”

il 62% dei bambini inizia ad usare dispositivi tecnologici prima dei 5 anni

Tra i social preferiti e più usati i bambini indicano YouTube (63%) e TikTok (53%).

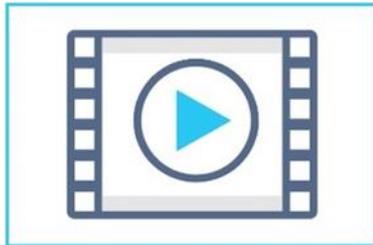
Le generazioni dei nativi digitali



Nativo digitale è una espressione che viene applicata ad una persona che è cresciuta con le tecnologie digitali come i computer, Internet, telefoni cellulari tablet e MP3.

Per contro un **immigrato digitale** si applica ad una persona che è cresciuta prima delle tecnologie digitali e le ha adottate in un secondo tempo.

Nativi digitali



Visione video

Nativi digitali

+
SOCIAL



-
SOCIALI

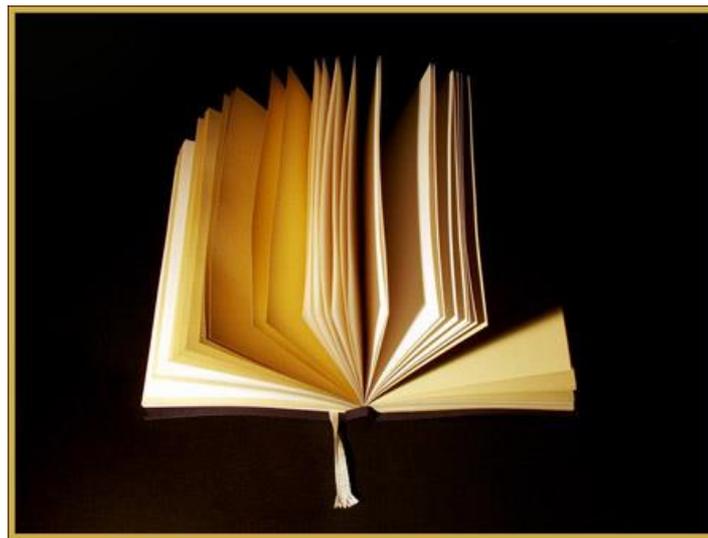


Nativi digitali

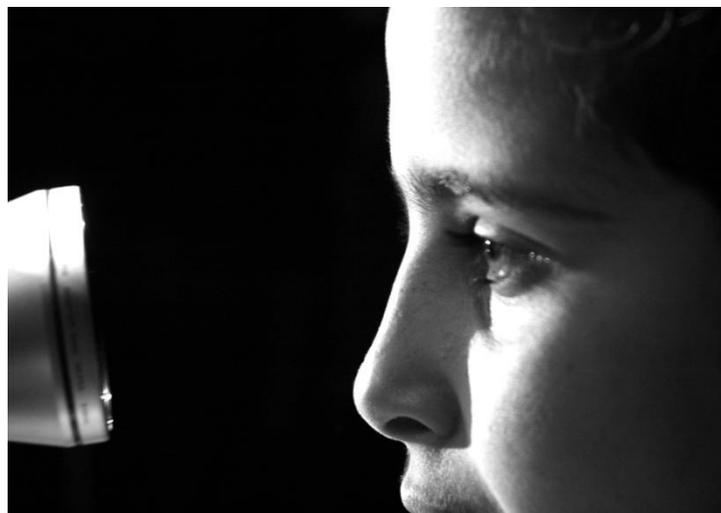


**LA SOLITUDINE, L'ANSIA SOCIALE, LA FOBIA SCOLASTICA,
L'ISOLAMENTO, IL BARBONISMO DOMESTICO E L'HIKIKOMORI**

**Dalla cultura
della PAROLA
Logos**



**Alla cultura
dell'IMMAGINE**



Nativi digitali

Secondo una ricerca inglese i ragazzi hanno un vocabolario di circa 40.000 termini, ma nelle loro conversazioni via web o via altri strumenti tecnologici, di questi 40.000 ne rimangono circa 800. inoltre questa ricerca ha scoperto che in situazioni estreme, i teenagers sono arrivati ad usare solo 20 vocaboli.

**GENERAZIONE
20 PAROLE**

Velocità dell'immagine



Nativi digitali

Nella Teoria del Sé l'individuo ha una rappresentazione di come vorrebbe e gli piacerebbe essere (**Sé ideale**), di come è nella realtà (**Sé reale**), e di come la società o la morale impone che dovrebbe essere (**Sé normativo - imperativo**).

Nella generazione ALPHA
alcuni ragazzi si costruiscono
anche il **Sé virtuale**



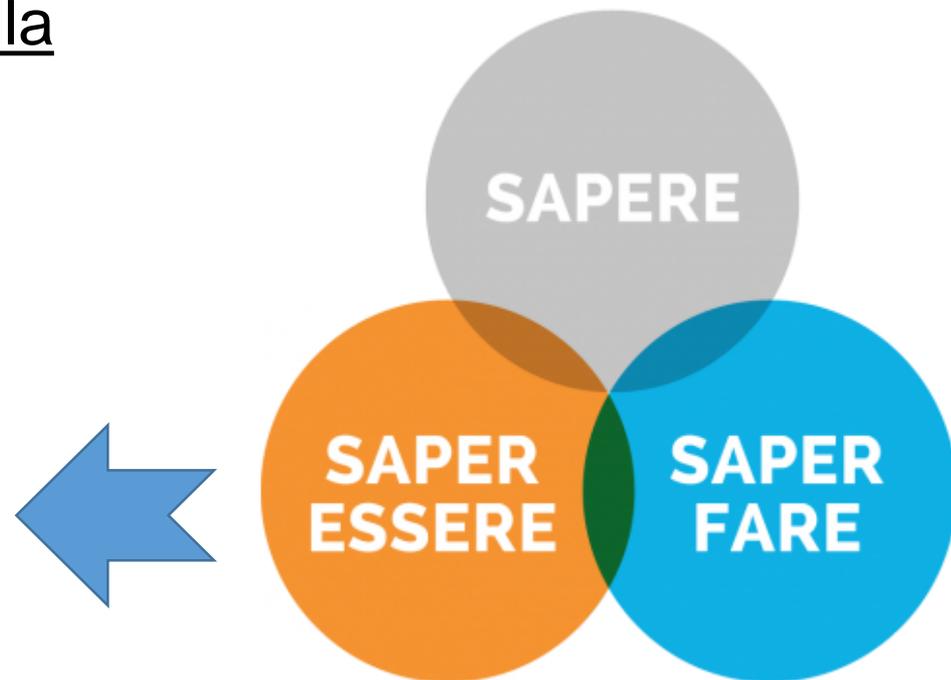
Nativi digitali

La vulnerabilità dei ragazzi e delle ragazze di oggi è collegata anche alla fatica di tenere uniti

Il Sé reale

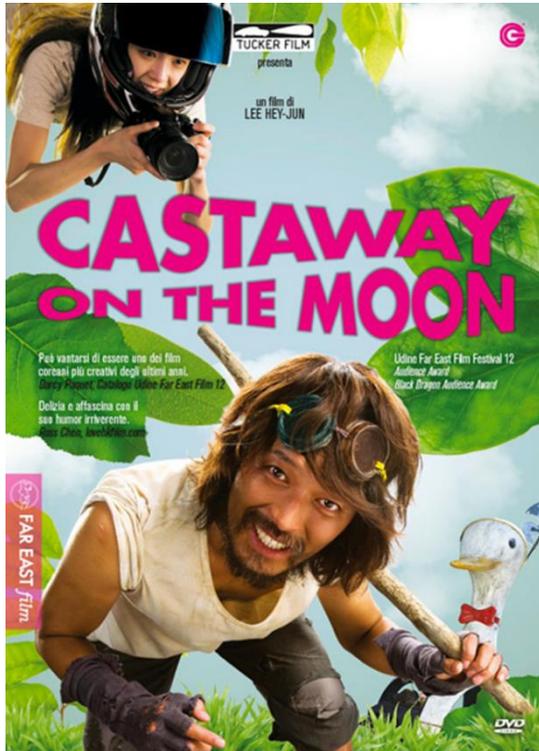
Il Sé virtuale

COMPETENZE



Nativi digitali

Identità digitale



I modelli familiari rispetto ai consumi mediali dei figli

I modelli familiari rispetto ai consumi mediali dei figli

Che tipo di modello di genitore siete ?

GENITORE A

Di solito leggo mail e messaggi dei figli, controllo la navigazione sul web (cronologia) e pongo alcune regole, di cui esigo il rispetto.

GENITORE B

Di solito non mi preoccupo tanto di ciò che fanno i miei figli sui cellulari e sul web, controllo ogni tanto di nascosto, ma non mi pongo tanti problemi perché mi fido.

GENITORE C

Di solito controllo poco quello che fanno i figli nel digitale, ma li aiuto spesso nell' utilizzo (acquisto online, visione di video, ecc).Ci sono come presenza educativa e cerco il dialogo con loro.

GENITORE D

Di solito ai miei figli non permetto e vieto l'utilizzo delle tecnologie fino al raggiungimento di una certa età..

GENITORE E

Di solito lascio che i miei figli si arrangino per conto loro, è giusto che si sperimentino e facciano le loro esperienze. Non pongo alcun limite all'utilizzo delle tecnologie, nè controllo ciò che fanno.

GENITORE F

Di solito con i miei figli discuto di ciò che eseguono su internet, sui rischi e le opportunità. Dedico tempo per aiutarli a utilizzare le tecnologie, in modo creativo e responsabile. Pongo anche alcuni limiti.

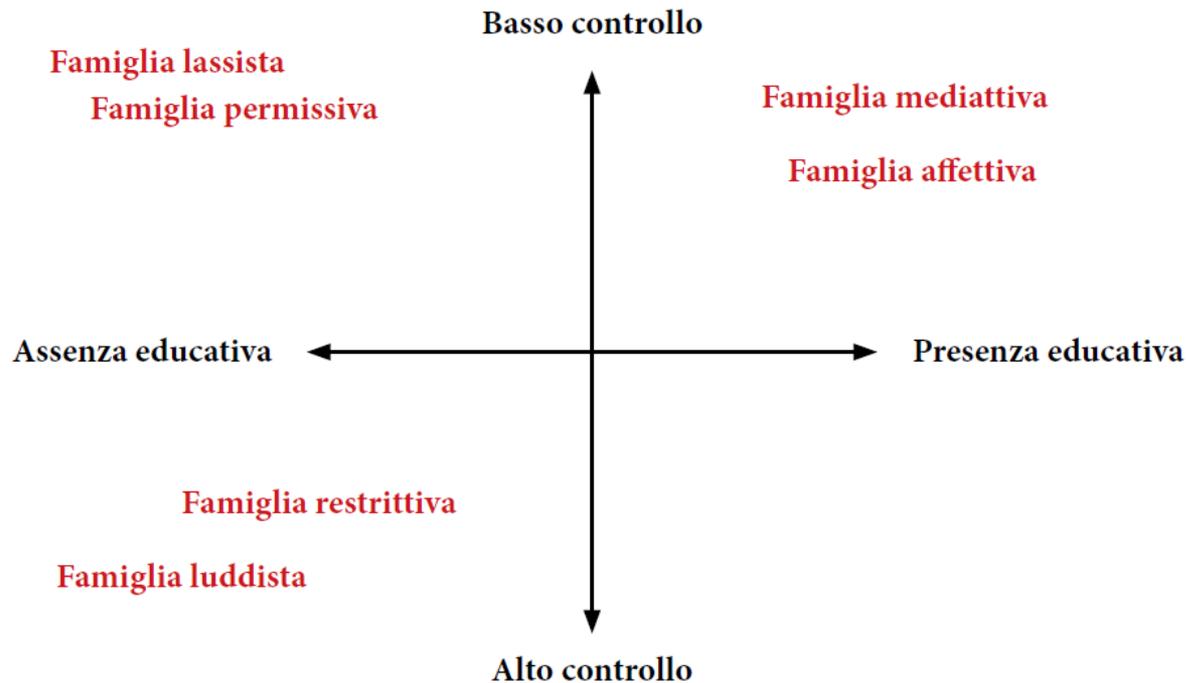
I modelli familiari rispetto ai consumi mediali dei figli

La presenza delle nuove tecnologie costituisce per la famiglia una nuova sfida educativa.

In che modo le gestiscono i genitori?

Vi sono una serie di molteplici stili educativi della famiglia, rispetto all'uso dei media fatto dai figli.

Si possono individuare sei tipi di modelli educativi e di famiglia, nel rapporto tra educazione e controllo



Centro Internazionale Studi Famiglia

LE RELAZIONI FAMILIARI nell'era delle RETI DIGITALI



NUOVO RAPPORTO CISF 2017



I modelli familiari rispetto ai consumi mediali dei figli

1 - Famiglia restrittiva

Alto livello di controllo dei genitori (che leggono mail e messaggi dei figli, controllano la navigazione sul web) ma basso livello di educazione.



I modelli familiari rispetto ai consumi mediali dei figli

2 - Famiglia permissiva

È caratterizzata da un basso livello di educazione e da un basso livello di controllo (i genitori lasciano fare, non si pongono il problema).



I modelli familiari rispetto ai consumi mediali dei figli

3 - Famiglia affettiva

I genitori controllano poco quello che fanno i figli nel digitale ma hanno un alto livello di presenza educativa, che si manifesta attraverso l'aiuto costante nei confronti del figlio, la condivisione del consumo, la forte convivialità.



I modelli familiari rispetto ai consumi mediali dei figli

4 - Famiglia luddista

Poco frequente, è la famiglia che elimina i media dall'universo familiare, procrastinando sine die il momento dell'acquisto del primo smartphone ai figli.

L'atteggiamento di controllo in questo caso è spinto alle estreme conseguenze, fino a configurare forme di vera e propria iconoclastia.



I modelli familiari rispetto ai consumi mediali dei figli

5 - Famiglia lassista

Anch'essa non molto rappresentata, non vede come i media digitali e sociali rappresentino un problema educativo, lascia fare, confida che comunque i propri figli siano sufficientemente attrezzati per cavarsela.



I modelli familiari rispetto ai consumi mediali dei figli

6 - Famiglia mediattiva

Rispetto alla famiglia affettiva, questo modello di famiglia è molto più attento alle pratiche dei figli, soprattutto alla loro elaborazione nella direzione dello sviluppo del pensiero critico.



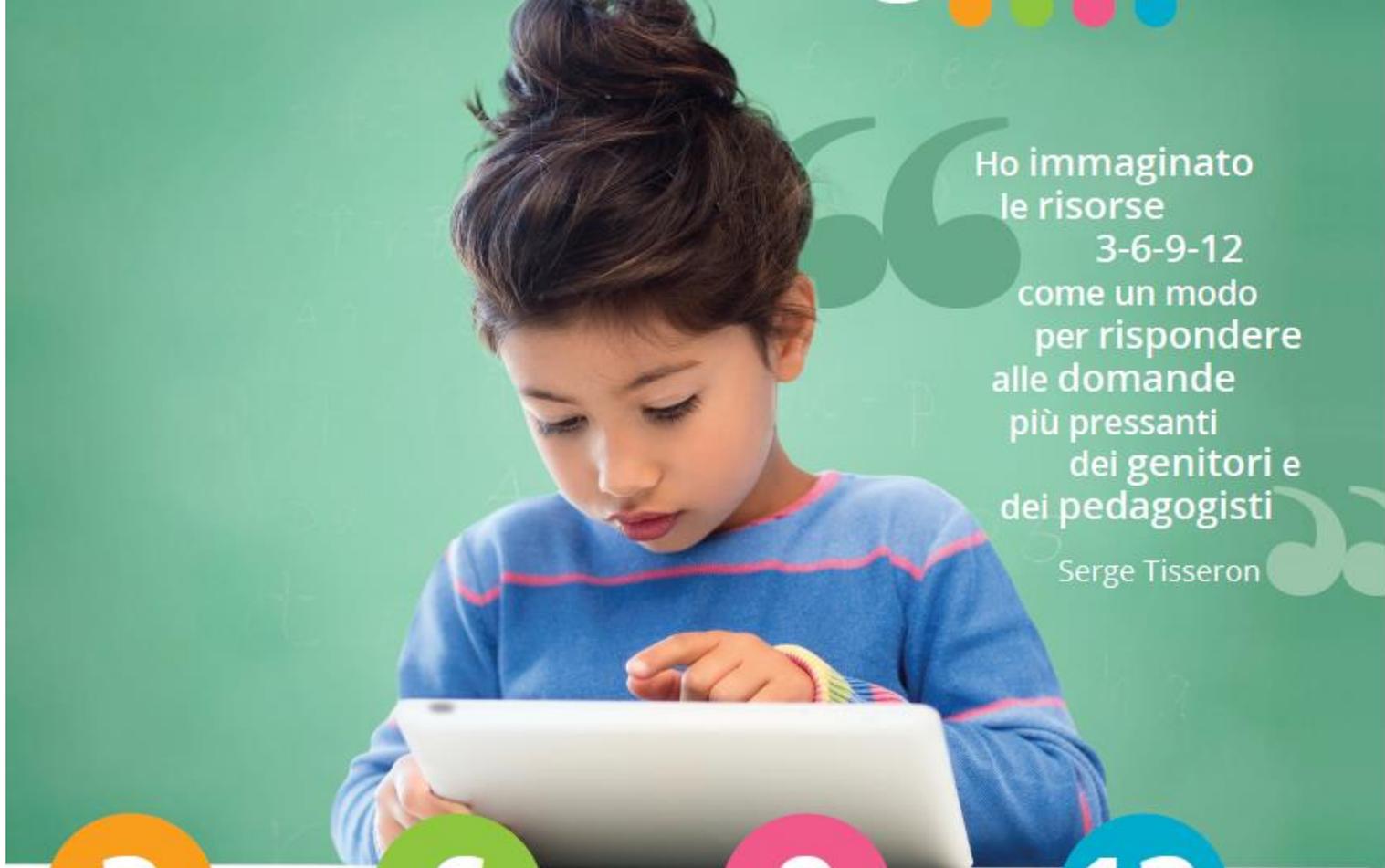
I modelli familiari rispetto ai consumi mediali dei figli

- Rielaborazione del modello di Bringuè & Sabada, 2008
- Variabili considerate per misurare lo stile di presenza della famiglia:
 - **Controllo**: basso/alto -> non fanno niente, danno un'occhiata, guardano le mail, verificano dove navigo
 - **Educazione**: bassa /alta -> aiutano costantemente, condivisione del consumo, forte convivialità

Figura 2. I sei modelli di famiglia rispetto ai consumi mediali dei figli



Le indicazioni di Serge Tisseran



Ho immaginato
le risorse
3-6-9-12
come un modo
per rispondere
alle domande
più pressanti
dei genitori e
dei pedagogisti

Serge Tisseron

3

**Prima dei
3 anni**

Il bambino
ha bisogno
di costruire i
suoi riferimenti
spaziali e
temporali

6

**Da 3 a
6 anni**

Il bambino
ha bisogno
di scoprire
tutte le sue
possibilità
sensoriali e
manuali

9

**Da 6 a
9 anni**

Il bambino
ha bisogno
di scoprire
le regole del
gioco sociale

12

**Da 9 a
12 anni**

Il bambino
inizia a
rendersi
autonomo
dai riferimenti
familiari

3 - 6 - 9 - 12

schermi a misura delle singole età

- Prima dei 3 anni, evitare gli schermi
- No a console e tablet personali prima dei 6 anni
- Internet dopo i 9 anni
- I social network dopo i 12 anni

A qualsiasi età,
scegliamo **insieme** i programmi,
limitiamo il tempo del consumo,
invitiamo i bambini a **parlare**
di quel che **vedono** o **fanno**,
incoraggiamo le loro produzioni.

WeCa



#TUTORIALWECA

Le tre A di Serge Tisseron



Accompagnamento, Alternanza e Autoregolazione



Patto di Comunità per il Benessere Digitale
Territorio di Gemona e comuni limitrofi



media
educazione
comunità

Ragazzi senza cellulare a scuola: patto “firmato” da 250 famiglie

Gemona, in crescita le adesioni al progetto sull'uso corretto dello smartphone tra i giovani. Dai genitori la richiesta di una App con cui controllare i siti internet visitati dai figli

Gemona de Friuli
è un comune di
10mila abitanti

IL CONTRATTO PER L'USO DELLO SMARTPHONE

un patto tra genitori e figli per la tutela e il benessere digitale

Non una lista di regole rigide, ma uno spunto per dialogare con i figli, riflettere sull'utilizzo dei dispositivi digitali e magari preparare un proprio contratto familiare su misura.

Il testo è ispirato ad una lettera della giornalista americana J.Hoffmann ed è stato rielaborato dall'Associazione M.E.C. sulla base dei numerosi incontri di discussione e confronto con genitori, educatori, psicologi e insegnanti tenuti in questo anno scolastico.

**FEEDBACK FINALE
PER CONCLUDERE MODULO**

**UN AGGETTIVO ,
UNA PAROLA ,
UNA IMMAGINE
PER DESCRIVERE
MODULO FORMATIVO**

Un sereno riposo

