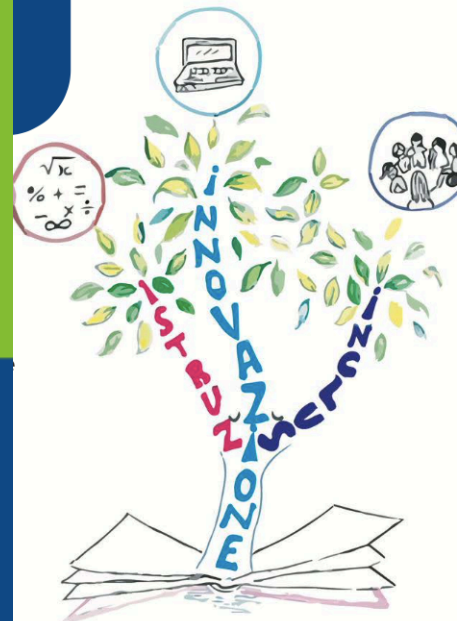


Dalla parte dei genitori

Un percorso per
sostenere le famiglie
nel loro ruolo educativo



Utilizzo dei videoschermi: regole, opportunità, limiti

Come educare i figli all'utilizzo delle tecnologie in questo periodo

Vanja Paltrinieri

pedagogista

www.cppp.it - scuola.genitori@cppp.it



Uscire dalla prospettiva del giusto/sbagliato o del giudizio ma provare a **comprendere il fenomeno nella sua complessità**



Farsi le giuste domande più che pretendere di avere le risposte esatte!



Di cosa ha bisogno mio figlio per crescere?

Educare all'autonomia!
Creare le condizioni perché ce la faccia da solo!



Cosa significa OGGI essere genitori/
insegnanti digitali e crescere figli all'epoca
del digitale?

Esiste una misura educativa nella gestione
delle nuove tecnologie?

Quante volte al giorno sblocchi il tuo cellulare?



Utenti Apple in media sbloccano **80 volte al giorno** il loro i-Phone (dato Apple del 2016)

Il che significa che, tolte le ore di sonno, sblocciamo il cellulare ogni 15 minuti.

<https://www.wired.it/mobile/smartphone/2016/04/21/sblocco-smartphone-80-volte-al-giorno/>

Quanto usi, complessivamente, i dispositivi digitali durante la giornata (smartphone, tablet, pc, videoschermi collegati alla rete, smart tv)?



L'utente medio di Internet ora trascorre **6 ore e 43 minuti online** ogni giorno. Se concediamo circa 8 ore al giorno per dormire, significa che attualmente trascorriamo più del 40 per cento della nostra vita da svegli utilizzando Internet. (Digital 2020)

JAN
2020

DAILY TIME SPENT WITH MEDIA

AVERAGE DAILY TIME THAT INTERNET USERS AGED 16 TO 64 SPEND WITH DIFFERENT KINDS OF MEDIA AND DEVICES



ITALY

USING THE
INTERNET



we
are
social

6H 00M

USING
SOCIAL MEDIA



social
web
index

1H 57M

WATCHING
TELEVISION*



CS

3H 07M

LISTENING TO MUSIC
STREAMING SERVICES



social
web
index

1H 01M

USING A
GAMES CONSOLE



0H 49M

22

SOURCE: GLOBALWEBINDEX (Q3 2019). FIGURES REPRESENT THE FINDINGS OF A BROAD SURVEY OF INTERNET USERS AGED 16 TO 64. SEE GLOBALWEBINDEX.COM FOR MORE DETAILS.
*NOTES: TELEVISION TIME INCLUDES BROADCAST (LINEAR) TELEVISION AND CONTENT DELIVERED VIA STREAMING AND VIDEO-ON-DEMAND SERVICES. USE OF DIFFERENT DEVICES AND CONSUMPTION OF DIFFERENT MEDIA MAY OCCUR CONCURRENTLY.

we
are
social



Hootsuite®

www.cppp.it - scuola.genitori@cppp.it



Sempre più spesso ci affidiamo alla **tecnologia digitale** o ad **algoritmi computerizzati** che orientano il nostro comportamento
(Internet of Everything)



<https://chat.openai.com/>



Meta

Sponsorizzato · 🌐



Gli studenti useranno la realtà virtuale per interagire con i mammut e saperne di più sulla storia della Terra.

Meta

Con il metaverso,



gli studenti faranno una gita nell'Era Glaciale per **riscoprire il passato.**

www.cppp.it - scuola.genitori@cppp.it



Non si tratta di assolvere o demonizzare le nuove tecnologie ma di acquisire **consapevolezza** su opportunità e rischi!



Importante tenere conto dei **bisogni psicoevolutivi** di bambini, preadolescenti e adolescenti.

Di cosa hanno bisogno i nostri figli?



INFANZIA

Parola d'ordine: **vicinanza e adeguamento**

Fino a circa 10 anni il bambino cerca di adeguarsi alle richieste dei genitori e ricevere conferma del rapporto affettivo che li lega.

Il pensiero prevalente è di tipo conformistico.

Il bambino impara **nell'esperienza concreta**, nell'**imitazione** e nel **gioco libero**.



PREADOLESCENZA e ADOLESCENZA

Parola d'ordine: **allontanarsi e sperimentare**

Si assiste a un graduale allontanamento dai genitori.

L'adolescente si rivolge all'esterno e cerca rispecchiamento
nel gruppo dei pari.

Scoprire sé e sé in relazione all'altro



SFATIAMO UN MITO:

“Non ci sono rischi, loro sono “nativi digitali”!”



Non hanno competenze innate!

Hanno competenze operative ma sono carenti
nella consapevolezza critica

SFATIAMO UN MITO:

Favorisce il successo scolastico



Spinge alla semplificazione

Attendibilità delle fonti

La ricerca scientifica ci dice invece che il rendimento scolastico è inversamente proporzionale all'ingresso di uno smartphone personale nella vita dei bambini e dei ragazzi.

SFATIAMO UN MITO:

Basta farne un buon uso e non sarà un problema



Le esperienze scolpiscono e danno forma al cervello. In età evolutiva in gioco c'è il cablaggio delle reti neuronali.

SFATIAMO UN MITO:

Basta farne un buon uso e non sarà un problema

Emisfero sinistro: ordine, logica. Deputato al linguaggio, funzionamento lineare, liste pianificazione, impara dall'esperienza, elabora strategie sempre nuove per non ricadere in errore.



Emisfero destro: emisfero olistico che si focalizza sul non verbale, sulle immagini, sulle emozioni.

Queste due parti sono connesse da un corpo calloso, un fitto insieme di fibre nervose che servono a sostenere l'integrazione orizzontale, LA CAPACITÀ DI PENSARE CIÒ CHE SENTIAMO.

SFATIAMO UN MITO:

Non ci sono rischi per la salute organica

L'uso precoce della tecnologia accompagnata da un uso eccessivo porta:

- ◆ Diminuzione dell'attività motoria: obesità
- ◆ Si resta svegli fino a tardi: riduzione delle ore di sonno con conseguenze nella capacità di concentrazione
- ◆ Problemi clinici dell'apparato visivo: mettere a fuoco oggetti lontani

SFATIAMO UN MITO:

Sono in relazione



L'empatia è una competenza che si appoggia su circuiti neuronali di cui tutti siamo dotati, ma va allenata. La si allena stando in relazione, solo guardandosi negli occhi e stando fisicamente vicini il cervello riesce ad entrare nella stessa lunghezza d'onda dell'altro.

SFATIAMO UN MITO:

Quando è connesso non disturba e non si annoia

A che prezzo?!

Ostacola la regolazione emotiva già molto
faticosa in preadolescenza



SFATIAMO UN MITO:

Quando è connesso non disturba e non si annoia

A che prezzo?!



Il cervello dei bambini e dei preadolescenti è predisposto alla dipendenza: sensibilissimo alla ricerca della gratificazione dotato di scarsa tolleranza alla frustrazione.

Calmare un bambino attraverso l'uso di uno smartphone o di un qualunque dispositivo digitale significa predisporlo alla dipendenza, ovvero disabituarlo a rimanere connesso con le proprie emozioni e sensazioni e non spingerlo a ricorrere alla relazione con chi si prende cura di lui per attraversare il disagio e a ritrovare la calma e la tranquillità. CONGELAMENTO ARTIFICIALE DEL SENTIRE.

SFATIAMO UN MITO:

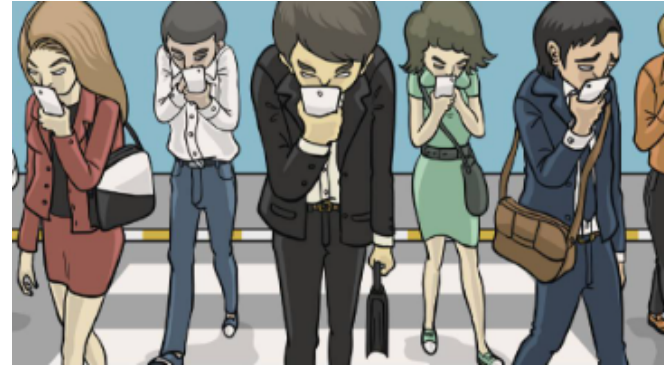
Saprà regolarsi da solo



Nomofobia: paura incontrollata di rimanere scollegati dalla rete, non è possibile stare senza smartphone. Accorgersi di essere senza genera ansia e necessità di connettersi o recuperarlo immediatamente.

SFATIAMO UN MITO:

Almeno è sotto il mio controllo, è al sicuro



La rete è piena di rischi: immagini e suggestioni che in età evolutiva possono essere fonte di traumi (pornografia, horror, adescamenti, challenge e sfide pericolose)

Steve Jobs (imprenditore, informatico, fondatore di Apple) in risposta al giornalista che gli chiedeva se i suoi figli amassero l'iPad appena uscito rispose:

“Non l’hanno mai usato. Noi poniamo un limite alla tecnologia che i bambini usano a casa”

Video

«The social dilemma»

Più importanti dipendenti delle più grandi multinazionali della Silicon Valley
Tristan Harris (esperto di etica del design di Google)

*«La nostra attenzione è il
prodotto che viene venduto...»*

Come viene «catturata» l'attenzione?

Il mediatore del piacere: la dopamina

Quando facciamo qualcosa di piacevole entra in circolo il **neurotrasmettitore dopamina** (associa a quello stimolo un significato emotivo gratificante e archivia l'esperienza nella nostra memoria come "da ripetere".)

Il piacere provato rinforza il comportamento che viene così nuovamente cercato e ripetuto.



“Staccati da quel videogioco!”

Disallineamento in termini di maturità e operatività di due fondamentali circuiti coinvolti nel sistema della ricompensa (sistema dopaminergico)

SISTEMA LIMBICO: ipersensibile in adolescenza

CORTECCIA PREFRONTALE: ancora molto immatura

Cos'è una loot box?

A causa dell'**alto fattore di casualità** (non sai cosa contiene il baule) , il principio è comparabile a quello del **gioco d'azzardo**: non sai quanto può essere alta la probabilità che la scatola del tesoro virtuale contenga proprio la ricompensa desiderata.

Per ottenere l'oggetto desiderato, i giocatori o si applicano per ore tentando di conquistare le scatole, oppure spendono per acquistarne sempre di nuove.

Cosa piace di tik tok?

La **tecnologia persuasiva** si avvale delle più importanti scoperte fatte in campo neuroscientifico proprio per progettare **app sempre più attraenti**, con design accattivanti, facendo leva sulla vulnerabilità del cervello di bambini e adolescenti.

Il meccanismo di rinforzo che si nasconde dietro i *like*, nelle Loot box dei videogiochi o nella riproduzione automatica condiziona facilmente bambini e adolescenti che, come abbiamo visto, sono **sensibili alla ricompensa.**

Per educare bene al digitale
è importante
organizzarsi!

Qual è la vostra organizzazione?
(regole, procedure e buone abitudini)

Regole e buone prassi

- orari** (mai di notte , mai a tavola): massimo un'ora-ora e mezzo al giorno i preadolescenza da provare a mantenere anche dopo i 14 anni
- parental control** (es. google family link)
- verificare adeguatezza videogiochi** in relazione all'età (PEGI=pan european game information)



Regole e buone prassi

- Conoscere politiche della privacy dei principali **social network** (whatsapp 16 anni, youtube 18 anni – 14 con autorizzazione del genitore)

Età minima per utilizzare WhatsApp

Se risiede in un Paese dello Spazio economico europeo (che include l'Unione europea) e in qualsiasi altro Paese o territorio incluso (collettivamente Regione europea), l'utente deve avere almeno 16 anni (o età superiore necessaria nel suo Paese) per registrarsi e utilizzare WhatsApp.

Regole e buone prassi

-conoscere i **pericoli del web**
(adescamento, deep web e dark web,
dipendenza ...)

-dare **informazioni** su netiquette (regole
per il rispetto reciproco degli utenti), web
reputation (consente di capire qual è in
generale l'opinione diffusa online riguardo
alla tematica a cui si è interessati), identità
digitale (SPID) ecc...

La parte profonda della Rete, Deep Web, è
composta da pagine non indicizzate dai motori di
ricerca – come le banche dati degli enti
governativi o quelle delle aziende – ma anche da
contenuti che hanno un particolare sistema di
accesso, come i forum o le chat.

Il Dark Web, invece, è una parte estremamente
ridotta della Rete che può essere raggiunta solo
da **applicazioni speciali come Tor**. Qui si
concentra l'attività più oscura e illegale: spaccio
di droga, compravendita di armi o documenti
rubati. Per questa ragione gli utenti che decidono
di navigare in questo territorio devono fare
attenzione a non incorrere in qualche tranello.

L'adulto che educa ha il dovere di regolamentare con **responsabilità e consapevolezza** l'uso delle tecnologie digitali attraverso:

- **Informazioni corrette** (uso virtuoso e pericoloso)
- **Organizzazione** (regole e divieti)
- **Coesione educativa** (confrontarsi con altri adulti)



Una ragazzina di New York fonda il movimento per la liberazione del cellulare, la versione 2.0 del Luddismo



Se nell'Ottocento, nell'Inghilterra della prima rivoluzione industriale, si fece largo il Luddismo nato da una protesta operaia, caratterizzato dal sabotaggio dei macchinari come il telaio meccanico, considerati una minaccia dai lavoratori salariati, perché causa dei bassi stipendi e della disoccupazione, nell'era dell'intelligenza artificiale e della cultura digitale **una ragazzina ha dato vita a un movimento che punta a rendere le persone non schiave della tecnologia.**

https://www.ilmessaggero.it/donna/mind_the_gap/smartphone_apple_cellulare_ragazzi_adolescenti_patologie_ansia_new_york_times_logan_lane_movimento_luddismo-7208916.html

“La ricetta per migliorare la vita dei bambini siamo noi, la ricetta passa attraverso la trasformazione del mondo degli adulti. Il vero cambiamento del paradigma educativo passa attraverso la trasformazione degli adulti”

Daniele Novara

GRAZIE!

www.cppp.it - scuola.genitori@cppp.it



Le vostre domande





**PER SAPERNE
DI PIU'**