

Genitori ed educatori: buoni capitani nella Rete



4 Maggio 2022

Dott.ssa Sara Colombi

Psicoterapeuta

Il **web** è un luogo...



...scegliamo noi come abitarlo

Perché questo luogo attrae tanto?

Velocità ed eccesso: condivisione veloce di contenuti ed amplificazione delle notizie.

Assenza di confini spazio-temporali: incapacità di gestire il vuoto e annullamento delle distanze.

Interattività: il flusso della comunicazione non è più unidirezionale ma multi direzionale. Dalla posizione di spettatore a quella di autore.

Amplificazione della portata e delle sensazioni a causa della visibilità

Onnipotenza virtuale: tutto diviene possibile e sperimentabile. Mancata percezione del rischio.

Internet, i social network e la tecnologia rispondono a dei **bisogni**, essenziali per gli esseri umani, che prima venivano soddisfatti anche in altri modi:

- ❑ **Bisogno di socializzare e rimanere in contatto con gli altri:** possibilità di «conoscere» facilmente persone nuove e «fare gruppo» con quelle che già si conoscono...sempre, comunque e dovunque!



□ **Bisogno di raccontarsi, mostrarsi e condividere esperienze:**

far sapere agli altri cosa abbiamo fatto, cosa stiamo facendo, cosa vorremmo fare, cosa stiamo pensando o provando...

ORA, IN TEMPO REALE, OVUNQUE



□ Vivere emozioni: relax, svago e divertimento

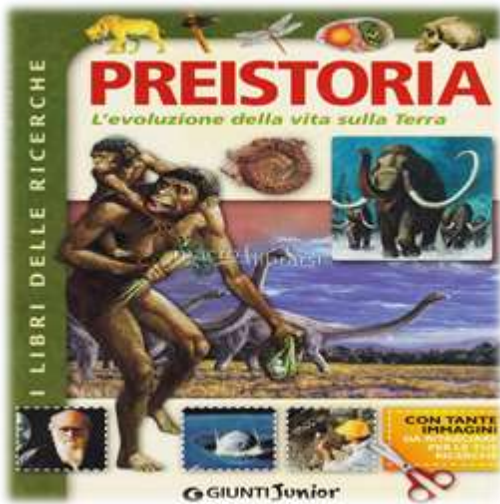
I ragazzi hanno bisogno di vivere emozioni «forti» e in rete e sui Social accadono cose che li emozionano!

Musica, film, serie TV, concerti, giochi...

ora tutto può essere fruito anche on-line!



□ Il bisogno di avere e raccogliere informazioni



Un luogo con alcune caratteristiche particolari

Le azioni sembrano essere disconnesse dai loro effetti.

Si avverte la necessità di decidere subito.

Manca lo spazio di pensiero e riflessione,
che genera impulsività e reazioni istantanee
non mediate dalla presenza fisica dell' interlocutore.

SENTO

FACCIO



IMPULSIVITA'



Generazione Z

- ▶ Ragazzi tra i 25 e gli 11 anni: nativi digitali
- ▶ Immigrati digitali: persone nate nell' era analogica e immigrate nell' era digitale



- ▶ Naturalezza nell' uso \neq competenza tecnica \neq competenza affettiva
- ▶ «Spegnere Internet» non è una buona soluzione

Diventare grandi con gli schermi digitali



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

- 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

di S. Tisseron

3

-

6

-

9

-

12

schermi a misura delle singole età

Prima dei 3 anni

Giocare con il proprio figlio è il modo migliore per favorire il suo sviluppo.

Preferisco le storie lette insieme a TV e DVD.

La TV accesa nuoce agli apprendimenti dei vostri bambini anche se non la guardano.

Mai la televisione nella cameretta.

Vieto l'uso dei media digitali durante i pasti e prima della nanna. Non li uso mai per calmare mio figlio.

Da 3 a 6 anni

Fisso delle regole chiare sui tempi del consumo.

Rispetto le età indicate per la fruizione dei programmi.

Il tablet, la Tv e il computer stanno in sala e non in camera.

Vieto l'uso dei media digitali durante i pasti e prima della nanna. Non li uso mai per calmare mio figlio.

Giocare in tanti è meglio che da soli.

Da 6 a 9 anni

Fisso delle regole chiare sui tempi del consumo e parlo con lui/lei di quel che vede e fa.

Il tablet, la Tv e il computer stanno in sala e non in camera.

Amministro io la console dei videogiochi.

Parlo di diritto all'intimità e all'immagine e dei 3 principi di internet:

- 1) Tutto quel che ci si mette può diventare di pubblico dominio.
- 2) Tutto quel che ci si mette ci resterà per sempre.
- 3) Non bisogna credere a tutto quel che ci si trova.

Da 9 a 12 anni

Decido insieme a mio figlio a quale età avrà il suo primo cellulare.

Può entrare in internet, decido io se solo o accompagnato.

Decido insieme a lui quanto tempo possa dedicare ai diversi tipi di schermo.

Parlo con lui di quel che vede e fa.

Gli ricordo i tre principi di internet.

Dopo i 12 anni

Mio figlio naviga da solo in rete ma fisso io insieme a lui gli orari da rispettare.

Parliamo del download e dell'upload dei file, del plagio, della pornografia e degli insulti che si possono scambiare nel Web.

La notte spegniamo il Wi-fi e i cellulari.

Non accetto di diventare suo "amico" in Facebook.

Adolescenza

Periodo di cambiamenti fisici, psicologici e relazionali

Costruzione della propria **identità**

L' identità si confonde con l' immagine

«You like me ergo sum»



I SOCIAL



- **palcoscenico** dove esibire imprese o esperimenti relativi al look
- **gogna** dove attaccare l'altro
- **luogo** dove organizzare incontri ed imprese di gruppo utili alla crescita o alla creazione di legami
- **buco della serratura** da cui sbirciare quel che fanno gli altri
- **spazio** ove erigere idoli (vip, influencer e personaggi pubblici) dai quali trarre ispirazione e su cui riversare i sentimenti di amore e fedeltà ed il desiderio di appartenenza

ABITUDINI

Quante ore passi online ogni giorno?

Gennaio 2022

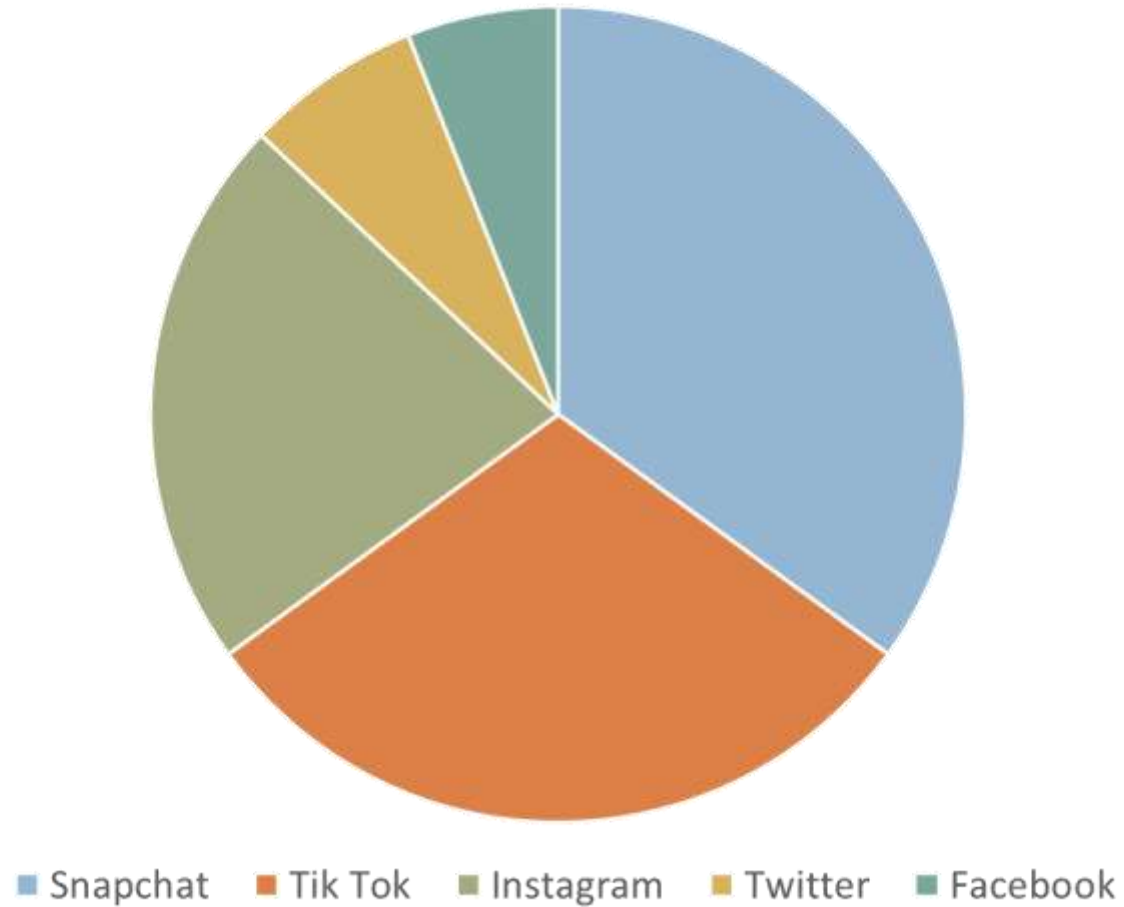


Gennaio 2021



Ricerca di «Generazioni Connesse», 2022

Social più utilizzati dai ragazzi



Ricerca di «Generazioni Connesse», 2022

Cosa è?

Snapchat: app con ampia varietà di filtri ed effetti divertenti per i selfie. Funzione di messaggistica che consente agli utenti di inviare Snap e pubblicare storie online.



A chi si rivolge?

Ai ragazzi dai 13 anni in su

Come posso proteggere mio figlio?

Controllo genitori di Snapchat

Se i figli si oppongono, attivare il localizzazione telefonico mSpy:

- Monitora le sequenze di tasti digitati
- Controllare telefonate recenti
- Visualizzare posizione
- Leggere conversazioni sulle diverse app



Cosa è?

TikTok è la app per video brevi realizzati con dispositivi mobili. Si possono realizzare video in cui si possono realizzare «playback», «doppiaggi» e balletti.

A chi si rivolge?

Ai ragazzi dai 13 anni in su

Come posso proteggere mio figlio?

Account privato

Collegamento familiare (associato al profilo genitore) che permette di:

- Gestire il tempo (40,60,90,120 min)
- Messaggi (da 16 anni)
- Visibilità
- Visione commenti ecc.



Cosa è?

Social network che permette di caricare e modificare foto, ma anche di chattare e seguire personaggi famosi.

Permette di creare «storie» che durano 24 ore.

A chi si rivolge?

Ai ragazzi dai 13 anni in su

Come posso proteggere mio figlio?

- Impostare profilo privato
- Filtrare commenti
(Profilo > Menu > Impostazioni > Privacy > Commenti > nascondi commenti offensivi)
- Segnalare contenuti inappropriati



Cosa è?

App di messaggistica istantanea

A chi si rivolge?

Ai ragazzi dai 16 anni in su

Come posso proteggere mio figlio?

- Attenzione ai contatti aggiunti e ai gruppi
- App di parental control

Gruppi di genitori: qualche esperienza?

Strumento di comunicazione che ha caratteristiche di informalità (gratuito, immediato, con emoticon , con inserimento audio/video, ludico) è entrato nella sfera delle comunicazioni istituzionali:

- Azienda
- Scuola/famiglia
- Gruppi sportivi/culturali
- Rapporti commerciali



- ❖ La mancanza di regole ufficiali rende complesso mantenere il corretto livello di comunicazione anche perché non ci sono fattori di regolazione
- ❖ Il problema può riguardare la quantità dei messaggi e l'orario di invio, il tono, i contenuti e spesso sfocia in dimensioni emotive
- ❖ Nuove dinamiche come il bisogno di apparire
- ❖ La dimensione del gruppo attiva fenomeni come la deresponsabilizzazione



Cosa è?

Social medium per condividere pensieri, foto, video ecc.
Ormai poco usato tra i giovanissimi.

A chi si rivolge?

Ai ragazzi dai 13 anni in su

Come posso proteggere mio figlio?

Profilo privato

«La Chiesa Cattolica ci ha messo 2000 anni ad avere 1 miliardo e 200 milioni di fedeli, noi abbiamo centrato lo stesso obiettivo in dieci anni»



Cosa è?

Piattaforma di condivisione di contenuti video.

- Tutorial
- Challenge
- Game play

A chi si rivolge?

Ai ragazzi dai 13 anni in su

Come posso proteggere mio figlio?

- Modalità con restrizioni (Pulsante per attivare/disattivare la modalità restrizioni)
- Youtube Kids



Offre un **ambiente più controllato**, che possa essere esplorato dai bambini stessi in piena autonomia, in modo più semplice e divertente, ma che consenta anche ai genitori di **guidarli** nel percorso graduale di scoperta di nuovi e appassionanti interessi.

FORTNITE

Cosa è?

Gioco online singolo o multigiocatore di lotta per la sopravvivenza.

Rischi: chat con sconosciuti, acquisti in-app, dipendenza

A chi si rivolge?

Ai ragazzi dai 12 anni in su

Come posso proteggere mio figlio?

Controllo parentale su:

- Linguaggio
- Richieste di amicizia
- Acquisti
- Comunicazioni con altri giocatori
- Tempo di gioco
- Accesso al multigiocatore

Cosa è?

È un sistema di creazione di giochi online multigiocatore.

Rischi: chat con sconosciuti, contenuti inadatti



A chi si rivolge?

Non viene specificata l'età ma esiste un filtro per i minori di 13 anni

Come posso proteggere mio figlio?

- Report Abuse System: per segnalare contenuti o messaggi inappropriati
- Impostare filtri sulla chat o disabilitare la chat online
- Filtrare i giochi ritenuti adeguati ai quali può accedere il bambino
- Andare in setting/security/privacy

Cosa è?

Piattaforma di streaming
Consente lo streaming (visione in diretta) di videogiochi
Es: si può guardare le celebrità giocare a *Fortnite*



A chi si rivolge?

Ai ragazzi dai 13 anni in su

Come posso proteggere mio figlio?

- Impedire a estranei di inviare messaggi
- Selezionando *Aggiungi filtro* puoi eseguire una ricerca per tag, come "Contenuti adatti a tutta la famiglia" o "Giochi educativi", inseriti dagli streamer.

Quali pericoli?

Cyberbullismo

Pedopornografia

Hate speech

Dipendenza
da internet

Furto
d'identità

Perdita di controllo sul
materiale che si
condivide

Sexting

Grooming

Convinzione che la
realtà virtuale sia
la vita reale

Permanenza di ciò che si posta
sul web

Before
You...



THINK

T = Is it True?

H = Is it Helpful?

I = Is it Inspiring?

N = Is it Necessary?

K = Is it Kind?



Dipendenza da Internet



- ✓ Stanchezza eccessiva
- ✓ Problemi di attenzione e calo del rendimento scolastico
- ✓ Diminuzione dell' interesse per attività sportive e hobby
- ✓ Isolamento dagli amici (reali)
- ✓ Ansia e depressione
- ✓ Menzogne a riguardo del tempo trascorso giocando
- ✓ Disturbi del sonno
- ✓ Eemicrania
- ✓ Uso del gioco per regolare un vissuto emotivo spiacevole

Atteggiamenti dei genitori

Permissivi

Motivi

La tecnologia è una conseguenza dei tempi.

I media riempiono il tempo dei figli.

Atteggiamenti

Utilizzali pure, basta che non mi disturbi.

Se li uso io perché non dovrebbe farlo lui?

Ho piena fiducia in mio figlio, è impossibile che ne faccia cattivo uso e che gli capiti qualcosa...

Ansiosi

«Non si fa e basta»

Motivi

Preoccupazione per i nuovi media e senso di protezione.

Scarsa competenza personale.

Atteggiamenti

Divieti e regole senza argomentazione.



Compiaciuti

«Mio figlio ha imparato da solo ed è intelligente»

Responsabilizzanti

Gestiscono efficacemente il rapporto tra figli e media:
conoscono potenzialità, rischi e modalità di utilizzo.



Il caregiver: modello Delfino

Aprire la strada e guidare il figlio.
Spingere il piccolo e gli sta accanto.
Pian piano lo allena, lo incoraggia.
Quando il figlio fa progressi il delfino si fa indietro.



Regola 1: OK ALLA TECNOLOGIA...

NEI TEMPI E MODI GIUSTI!

Il virtuale come possibilità, non come sostituto del mondo reale

Opportunità di apprendimento: è necessario che gli adulti stiano accanto al figlio e valutino con attenzione i contenuti

Possibilità di verificare cronologia, accessi, pubblicazioni...

Regola 2: ADULTI INFORMATI E RESPONSABILI

Conoscenza dei rischi e delle normative

Fare rete con altri adulti di cui ci si può fidare

Dare il buon esempio!

Leggete le recensioni
Guardate su Youtube lo streaming per farvi la vostra idea sul processo
Confrontate come è stato classificato in paesi diversi e leggere le descrizioni dei contenuti
Comprate i giochi responsabilmente





Regola 3: REGOLE CHIARE E DIALOGO

- ❑ **Concordare il momento giusto:** concordare l'età di consegna dello smartphone personale e dei dispositivi elettronici prevedendo un periodo di accompagnamento
- ❑ **Trasparente fino ai 14 anni:** password comunicata ai genitori e monitoraggio periodico delle attività online
- ❑ **Tempi e luoghi adatti:** definire luoghi e orari per l'uso dei dispositivi (no in camera da letto, durante i pasti, durante i compiti)
- ❑ **App e social in regola con l'età:** no all'utilizzo autonomo di social e Whatsapp prima dei 14 anni.
- ❑ **Sottoscrizione del contratto** prima della consegna dei dispositivi

A chi non è mai capitato...?



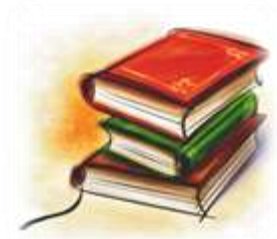
E per finire...

Non stanchiamoci di porre a noi stessi queste domande:

- Quanto sono connesso con il posto in cui mi trovo?
- Quanto sono connesso con le persone che ho vicino?
- Quanto sono connesso con le cose che stanno accadendo?
- Quello che sto facendo attraverso lo schermo è davvero più importante di ciò che ho qui accanto?

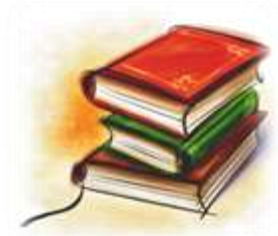


Lecture per genitori



- ❖ Amendola, A., Gigli, B., Monti, A. (2018). *Adolescenti nella rete. Quando il web diventa una trappola*. Hoepli
- ❖ Lancini, M. (2015) *Adolescenti navigati: come sostenere la crescita dei nativi digitali*. Erikson
- ❖ Mauceri, S., Di Censi, L. (2020). *Adolescenti iperconnessi*. Armando Editore
- ❖ Pellai, A., Tamborini, B. (2021). *Vietato ai minori di 14 anni*. De Agostini
- ❖ Volpi, B. (2021). *Gli adolescenti e la Rete*. Carocci Editore

Letture per ragazzi...



- Festa, G. (2019). *Incontri ravvicinati del terzo topo*. Salani (dai 7 anni)
- Fogarolo, A. (2020). *La banda degli smanettoni- il furto della identità digitale*. Erickson (abbinato a gioco di carte, dai 9 anni)
- Brunialti, N. (2020). *Dottor Darkweb. Fuga dal telefonino*. Lapis. (dai 9 anni)
- Fogarolo, A. (2016). *Il web è nostro. Guida per ragazzi svegli*. Erickson (dai 10 anni)

...e ancora



- Jonsberg, B. (2019). *Cuore a razzo, farfalle nello stomaco*. Piemme (da 11 anni)
- Ballerini, L. (2015). *Io sono Zero*. Il Castoro (dai 12 anni)
- Ballerini, L. (2020). *Myra sa tutto*. Il Castoro (dai 12 anni)
- Cruciani, A. (2018). *La guerra dei like*. Il Battello a vapore (dai 12 anni)

Filmografia consigliata



- **Ralph Spacca Internet** di R. Moore: film di animazione e avventura per **bambini**, anche piccoli. Come funziona la Rete?
- **Genitori vs Influencer** di M. Andreozzi : commedia a partire dai **dieci anni**, stimola il dialogo tra genitori e pre/adolescenti.
- **The Social Dilemma** di J. Orlovski: documentario adatto dai **tredici anni**, vantaggi e svantaggi della iperconnessione.
- **Perfetti sconosciuti** di P. Genovese: commedia drammatica adatta dai **tredici anni**, alla Rete affidati i segreti più intimi.

Grazie per la partecipazione

