

A decorative graphic in the top-left corner consisting of a network of grey nodes connected by thin grey lines. Some nodes are highlighted with blue circles or blue dots.

La gestione della comunicazione online

Stefania Garassini,

Università Cattolica, Aiart Milano, Pattidigitali.it, Orientaserie.it

A decorative graphic in the bottom-right corner consisting of a network of grey nodes connected by thin grey lines. Some nodes are highlighted with blue circles or blue dots.



Riprendere in mano

l'educazione digitale

Fiducia



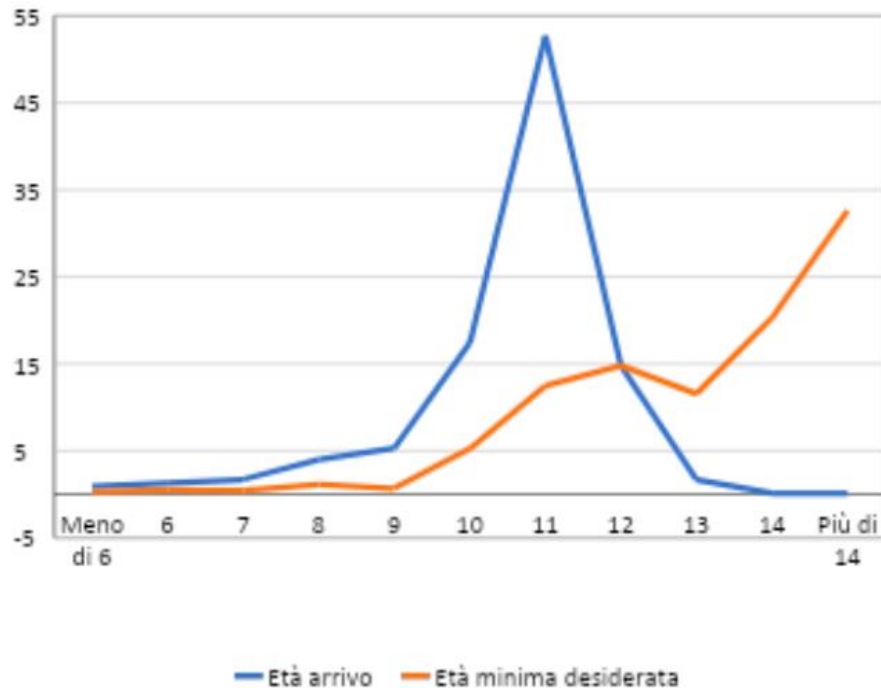
Il primo smartphone a 9-10 anni Perché?

- ◎ **88%** Per non farlo sentire escluso dal gruppo
- ◎ **88%** Mio figlio aveva un forte desiderio di averlo
- ◎ **84%** Tutti gli amici lo avevano
- ◎ **77%** Per l'insistenza di mio figlio



Dati: Università Bocconi, Milano

Lo smartphone arriva 4 anni prima di quando i genitori vorrebbero



Fonte: Ricerca Università
Bicocca/Comune di
Milano

Modelli?



Realismo



La tecnologia non è neutrale

- ◎ Come sono fatti i mezzi
- ◎ Come siamo fatti noi
- ◎ Cosa dice la ricerca

Come sono fatti i mezzi

© **A me gli occhi.**

- Stimolo dell'attenzione involontaria (puramente istintiva) a scapito dell'attenzione volontaria



Come sono fatti i mezzi

- ◎ **Tutto e subito.** Sullo schermo di uno smartphone tutto è facile, tutto appare come subito disponibile.
- ◎ **Tutto è in continuo aggiornamento.** Necessità di controllo continuo –per non perdersi qualcosa -> FOMO – Fear of Missing Out

Come sono fatti i mezzi

- ◎ **Un'esperienza gratificante**, o che ci spinge a riprovare per cercare gratificazione



"How many likes did I get??"



Come sono fatti i mezzi

© Tutto è quantificato

©  vodafone IT  13:39 100% 

Instagram



Come siamo fatti noi



Come siamo fatti noi

- **Il nostro cervello cerca scorciatoie, è pigro,** preferisce il facile, il «tutto e subito»
- **Facciamo fatica a governare gli impulsi**
- **Siamo sensibili alle gratificazioni**

Com'è fatto il cervello di un bambino



- ◎ La formazione del cervello è **completa a 24/25 anni**
- ◎ **Infanzia (e adolescenza) -> maggiore difficoltà a governare gli impulsi**, a resistere alle distrazioni
- ◎ **Passaggio rapido** da uno stimolo nuovo all'altro

Cosa dice la ricerca

Effetti negativi dell'uso precoce degli schermi

- Ritardo nell'acquisizione del linguaggio
- Impatto negativo sul sonno e sull'attenzione
- Impatto negativo sulla vista



Cosa dice la ricerca: linguaggio

Menu Cerca Notifiche

la Repubblica

ABBONATI R Accedi

Dispositivi elettronici: i bambini che li usano per tre ore perdono ogni giorno mille parole dei genitori

di Irma D'Aria

Uno studio Telethon su bambini tra 12 e 36 mesi mostra come l'esposizione agli schermi dei dispositivi impatti sullo sviluppo delle abilità linguistiche impoverendo il lessico



06 MARZO 2024 ALLE 10:23

🕒 3 MINUTI DI LETTURA

Cosa dice la ricerca: vista

La miopia dilaga tra bambini e adolescenti, colpito oltre 1 su 3

Nel 2050 ne saranno affetti 740 milioni di giovani nel mondo



Effetti negativi sulla vista

L'uso eccessivo di schermi e le scarse attività all'aria aperta favoriscono l'aumento di casi di miopia

Com'è fatto il cervello di un adolescente



- ◎ **In adolescenza e preadolescenza:** maggiore sensibilità alla gratificazione
- ◎ **Dipendenza dai like e dai commenti**

Cosa dice la ricerca

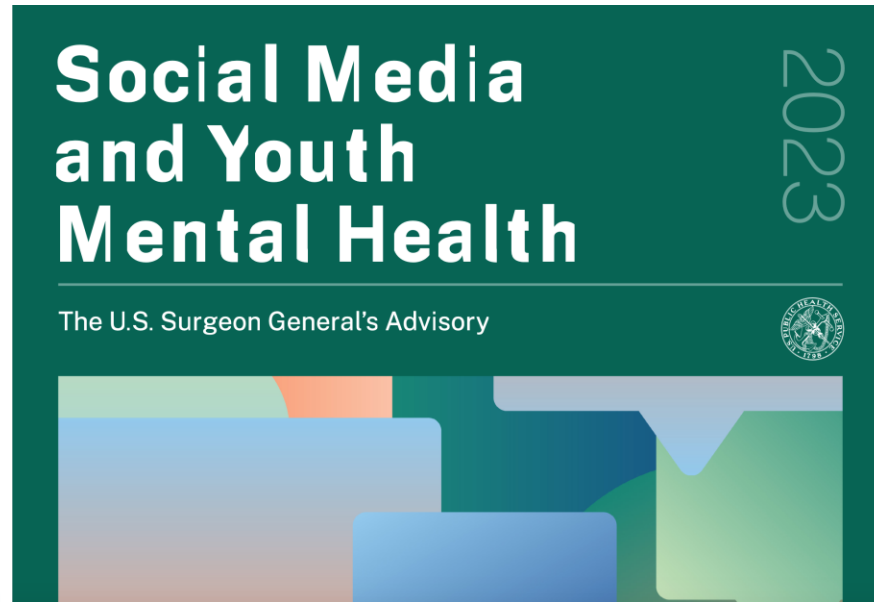
Effetti dell'uso di smartphone, schermi e social media nella preadolescenza

- Fase più a rischio per adescamento online
- Forte impatto su autostima e ricerca di sé
- Rischio di contatti con contenuti inadatti (prima visita a siti pornografici, 11 anni)



Cosa dice la ricerca

L'impatto sulla salute mentale dei giovani - USA



- «Social media e salute mentale nei giovani»
-> Richiamo su un **problema urgente di salute pubblica**
- **Uso problematico in alcune fasce d'età**
(ragazze -> 11-13 anni, ragazzi 14-15)

«Non abbiamo sufficienti prove che l'uso dei social media sia abbastanza sicuro per gli adolescenti»

La gradualità



YouTube

Limite d'età per tutti i social network: 14 anni

Ma si può fare molto altro

- Pc -> coding/programmazione → uso attivo e potenzialmente condiviso
- Tablet -> consultazione guidata -> uso condiviso
- PlayStation -> uso ludico -> condiviso

Smartphone-> ultimo da introdurre come strumento personale, di proprietà

Le alternative allo smartphone



Heineken
Boring
phone
Chiamate,
sms, snake



Dumb phones:
chiamate e
sms, in alcuni
casi musica

Qualche ragione per aspettare

- ◎ Lo smartphone è come la Ferrari, non lasciarla a un neopatentato
 - ◎ Lo smartphone crea dipendenza
 - ◎ Non rubare l'infanzia a tuo figlio
 - ◎ «Ce l'hanno tutti». E allora?
 - ◎ Lo smartphone non è il demonio
-
- ◎ Tuo figlio non diventerà più intelligente se inizia prima a usare uno smartphone



Regole



Cosa dicono i pediatri

- ◎ Niente schermi prima dei due anni
- ◎ Non più di un'ora tra i 2 e i 5
- ◎ Due ore al massimo da 5 a 8 anni

Raccomandazioni della SIP (Società Italiana di Pediatria)

Regole?

- ◎ **Niente schermi in camera da letto.**
- ◎ Tutti gli schermi in luoghi pubblici della casa (cucina, soggiorno...).
- ◎ Niente telefono a tavola.
- ◎ **Niente social media fino ai 13 anni**

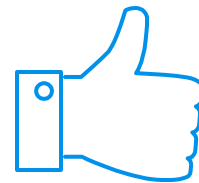


I consigli di Jonathan Haidt

- ◎ Più gioco senza supervisione e maggiore indipendenza durante l'infanzia
- ◎ Niente smartphone prima del liceo
- ◎ Niente telefono a scuola
- ◎ Niente social media fino ai 16 anni



Curiosità





Curiosità/Ascolto

«Vorrei che gli educatori cercassero di **amare ciò che piace ai ragazzi**. E allora i ragazzi ameranno ciò che piace agli educatori»

San Giovanni Bosco



Alleanze

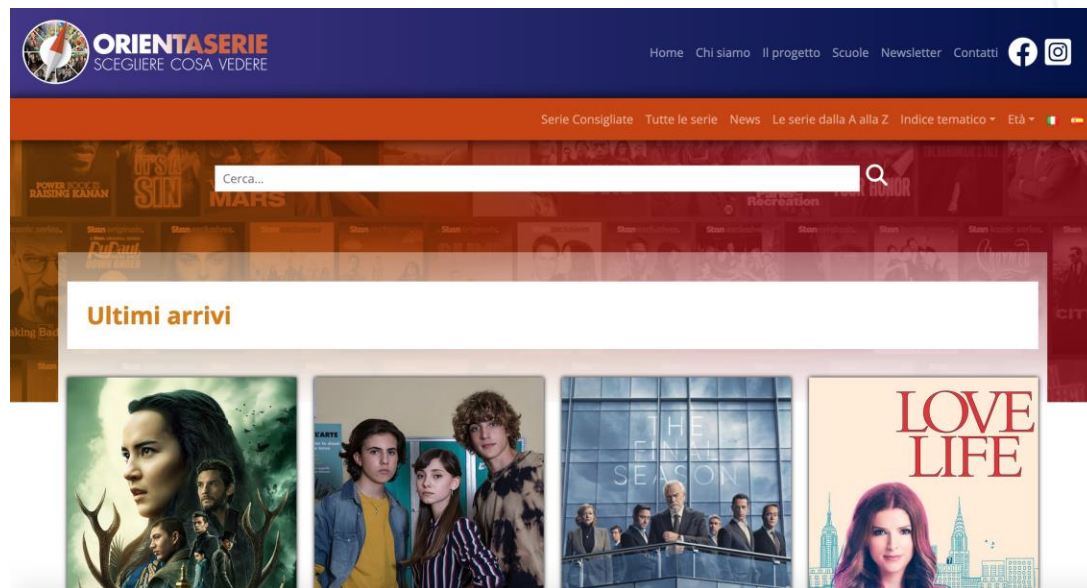


Strumenti

www.orientaserie.it

- Sito realizzato da Aiart, associazione Cittadini mediali, in collaborazione con il Master in International Screenwriting and Production dell'Università Cattolica di Milano
- Recensioni di serie tv con particolare attenzione agli aspetti educativi. Si rivolge soprattutto a genitori, insegnanti, educatori a vario titolo

Orientaserie



I genitori ritornano a essere protagonisti

Pattidigitali.it



[Chi siamo](#) [Il manifesto](#) [Fai un patto](#) [Risorse](#) [Contatti](#) 



PATTI DIGITALI

Per un'educazione di comunità all'uso della tecnologia

La sfida per un uso più sano del digitale si vince soltanto insieme.

L'educazione digitale è efficace se viene offerta in modo coordinato da parte di una comunità (genitori, scuole, pediatri, istituzioni, oratori, scout, società sportive, ecc.) in cui ci si supporta a vicenda.

Ad esempio, mettendosi d'accordo collettivamente sull'età di consegna degli smartphone ai preadolescenti, o sul loro accesso ai social.

Si diminuisce così la pressione sociale all'anticipazione e si apre uno spazio per un dialogo tra famiglie.

La **rete dei Patti Digitali di comunità** promuove alleanze educative di questo tipo tra famiglie, educatori ed enti a livello locale su tutto il territorio nazionale.

I punti principali di un Patto Digitale (tra genitori, a scuola, su un territorio o in altro contesto educativo)

- 1) Decidere insieme il momento in cui regalare o lasciar regalare al proprio figlio uno smartphone (non prima della fine della 2° secondaria di primo grado)
- 2) Partecipare a momenti di educazione digitale
- 3) Regolare l'utilizzo dei dispositivi

«Per educare un bambino ci vuole un villaggio»





PATTI
DIGITALI



IL VILLAGGIO CRESCE

I Patti di comunità per l'educazione digitale

2° MEETING NAZIONALE

VENERDÌ
31.01.2025

SESSIONE PLENARIA
ORE 14.00 > 18.00

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI
DI MILANO-BICOCCA

Qualche risorsa utile

- www.pattidigitali.it
- www.orientaserie.it
- www.youtube.com/@orientaserie
- <https://www.facebook.com/aiartmilano.it/>
- www.stefaniagarassini.it
- www.aiart.org