

ISSN2611-4259

# ICTED

## MAGAZINE

ANNO V - N. 4 - GENNAIO 2023

### EDITORIALE

Tecnologie, Ricerche e Iniziative Genitoriali  
PAG. 4

### LETTERA AD UN GENITORE

Casa, abbiamo un problema!  
PAG. 7

### GENITORI, COSA FARE?

Nuovi Media: Genitori e figli  
PAG. 16

### ASPETTI GIURIDICO-LEGALI

### E GENITORIALITÀ

Digitale e minori: educarsi per educare  
PAG. 34

### STACCARE LA SPINA

Digital Detox: strategia off-line  
contro la nomofobia  
PAG. 38

Numero Monografico  
Tecnologie, Genitori e Minori



WWW.ICTEDMAGAZINE.COM

ICTEDMAGAZINE  
Information Communication  
Technologies Education Magazine  
Periodico delle Tecnologie della  
Comunicazione e dell'Informazione  
per l'Istruzione e la Formazione  
Registrazione al n.157 del Registro  
Stampa presso il Tribunale di  
Catanzaro del 27/09/2004  
ISSN 2611-4259 ICT Ed Magazine  
(on line)

Rivista trimestrale  
Anno V - N° 4 - gennaio 2023  
Data di pubblicazione gennaio 2023

Via Pitagora, 46 – 88050 Vallefiorita  
(CZ)

DIRETTORE RESPONSABILE  
EDITORE-RESPONSABILE INTELLETTUALE  
Luigi A. Macri  
direzione@ictedmagazine.com

EDITING E REVISIONE EDITORIALE  
Maria Brutto

REDAZIONE  
Claudia Ambrosio  
Maria Brutto  
Giovanna Brutto  
Mario Catalano  
Elena Converti  
Benedetto Fucà  
Ippolita Gallo  
M. F. Oraldo Paleologo  
Paolo Preianò  
Davide Sorrentino

HANNO COLLABORATO  
Gennaro Amoruso  
Claudia Cremonesi  
Giovanna Ripolo  
Ludovica Zoccali

WEBMASTER WSA  
Web Site Assistant

IMPAGINAZIONE E GRAFICA  
CSV Calabria Centro

Questo numero speciale è  
dedicato ai genitori che sono  
alle prese con le tecnologie  
nella fase iniziale dell'educazione  
dei propri figli.

# ICTED MAGAZINE

ICTEDMagazine è un periodico trimestrale, in formato digitale, delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione per l'istruzione e la formazione; un progetto editoriale che vede impegnati docenti, genitori, tecnici, esperti e professionisti delle diverse categorie del sapere. Il nostro obiettivo è di contribuire a migliorare la consapevolezza dei genitori e della Società tutta, relativamente

alle problematiche legate all'uso delle tecnologie con particolare attenzione ai minori, agli studenti, ed a tutti coloro che vivono una condizione sociale debole. Vengono, inoltre, trattati temi che riguardano la sicurezza e la protezione del proprio computer dai continui attacchi esterni nonché indicazioni a docenti e studenti su tematiche relative a istruzione, formazione,



didattica e orientamento scolastico. Altre sezioni, su tematiche relative a ricerca e innovazione, scienze e saperi, rischi di dipendenza dalla rete, robotica educativa e informatica forense, intendono offrire approfondimenti che coronano una visione interdisciplinare orientata ad una prospettiva olistica del Sapere.

Il materiale inviato non si restituisce, anche se non pubblicato. I contenuti degli articoli non redazionali impegnano i soli autori. Ai sensi dell'art. 6 - L. n.663 del 22/04/1941 è vietata la riproduzione totale o parziale senza l'autorizzazione degli autori o senza citarne le fonti.

Tutti i diritti riservati  
www.ictedmagazine.com © 2022



Relativamente alle fasce di età 4-9 anni, invece, addirittura l'88% dei genitori dichiara di intrattenere i figli durante il giorno con lo smartphone o altri strumenti, il 95,7% di usarli in loro presenza, il 37% di concederne l'uso prima di dormire, il 30% quando sono stanchi o agitati e il 41% per intrattenerli durante i pasti. Il 42% dei genitori è consapevole che l'utilizzo delle tecnologie ha ridotto il tempo di gioco fuori casa, che i figli si annoiano quando non li usano in casa (il 55%) e anche fuori casa (il 30%), e che hanno reazioni esagerate quando si chiede loro di disconnettersi (il 56%).

Per quanto riguarda gli adolescenti e i preadolescenti, le percentuali sono sensibilmente più alte. È emerso che quasi il 90% dei giovani, in casa, si annoia se non ha il cellulare. Nella fascia di età 9-14, il 98% del campione usa i diversi strumenti durante la giornata, il 42% mentre mangia, ben il 61,7% prima di addormentarsi, il 9,4% addirittura durante la notte. Infine, l'80,9% dichiara di annoiarsi in casa quando non li usa, il 32,4% anche fuori casa, più della metà. Il 56,7%, preferisce rimanere connesso piuttosto che uscire all'aria aperta, il 77% di sentirsi molto arrabbiato quando lo fanno disconnettere e la metà del campione, il 50,5%, sente il bisogno di andare on line quando è stanco o agitato. Anche gli adolescenti, i figli più grandi, il 48%, si sentono trascurati dagli adulti quando questi sono on line in loro presenza.

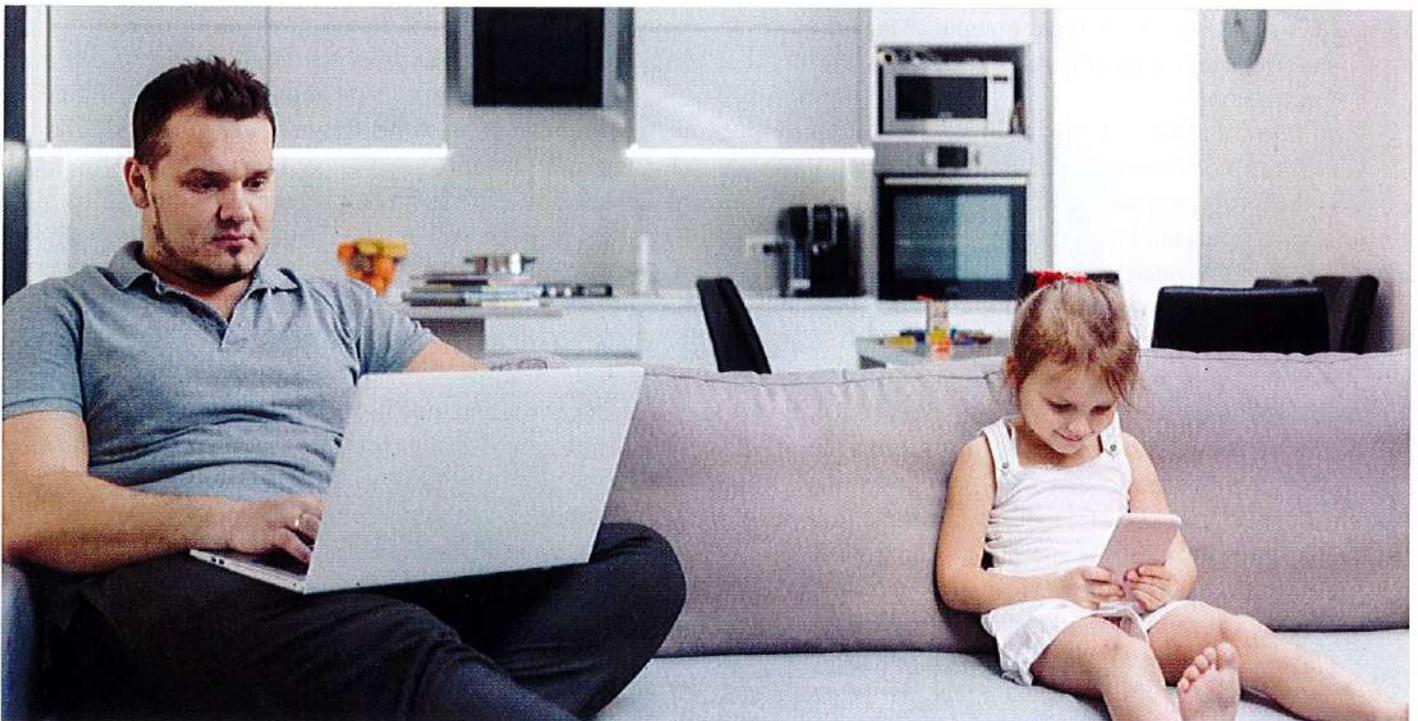
La domanda principale che ci siamo posti, e che ci poniamo sempre, è quale possa essere il modo migliore per gestire il rapporto cellulare, figli e genitori; le riflessioni e le indicazioni che proponiamo in questo numero sono dedicate a questo difficile compito.

Un'intraprendente signora americana ha preso un'iniziativa nella propria famiglia che è diventata virale in Internet ed emblematica del rapporto che un genitore può impostare con il proprio figlio sull'uso dello smartphone.

Nel Natale 2012 la signora Hofmann ha regalato al figlio tredicenne Gregory un iPhone al quale ha allegato un vero e proprio contratto in diciotto punti che il figlio ha dovuto sottoscrivere per utilizzarlo.

"Caro Gregory, buon Natale! Ora sei l'orgoglioso proprietario di un iPhone. Maledizione! Sei un ragazzo di 13 anni buono e responsabile e ti meriti questo regalo. Ma con l'accettazione di questo regalo arrivano regole e regolamenti. Ti prego di leggere il seguente contratto. Spero che tu capisca che è mio compito farti crescere come un giovane uomo sano e in buona salute che può agire nel mondo e coesistere con la tecnologia, non essere governato da essa. Il mancato rispetto del seguente elenco comporterà la cessazione della proprietà del tuo iPhone. Ti amo pazzamente e non vedo l'ora di condividere diversi milioni di messaggi con te nei giorni a venire.

1. È il mio telefono. L'ho comprato. Io pago per questo. Te lo sto prestando. Non sono la migliore?
2. Saprai sempre la password.
3. Se squilla, rispondi. È un telefono, saluta, usa le tue maniere. Non ignorare mai una telefonata se lo schermo dice "Mamma" o "Papà". Mai.
4. Porta il telefono a uno dei tuoi genitori prontamente alle 19:30 ogni notte della settimana scolastica e alle 21:00 ogni notte del weekend. Sarà spento per la notte e riacceso alle 7:30. Se tu non faresti una chiamata alla linea fissa di qualcuno, dove





## EDITORIALE

i genitori possono rispondere per primi, allora non chiamare o inviare messaggi. Ascolta quegli istinti e rispetta le altre famiglie come noi vorremmo essere rispettati.

5. Non va a scuola con te. Parla di persona con le persone a cui scrivi. È un'abilità di vita. Mezze giornate, escursioni e attività dopo la scuola richiedono una considerazione speciale.

6. Se cade in bagno, si schianta a terra o svanisce nel nulla, sei responsabile per i costi di sostituzione o riparazione. Falcia un prato, fai da baby sitter, metti da parte un po' di soldi per il compleanno. Accadrà, dovresti essere preparato.

7. Non usare questa tecnologia per mentire, prendere in giro o ingannare un altro essere umano. Non coinvolgerti in conversazioni che fanno male agli altri. Sii per prima cosa un buon amico o stai lontano dal fuoco incrociato.

8. Non inviare messaggi di testo, e-mail o istruzioni tramite questo dispositivo che non diresti di persona.

9. Non inviare messaggi di testo, e-mail o dire qualcosa a qualcuno che non diresti ad alta voce con i loro genitori nella stanza. Censura te stesso.

10. Nessun porno. Cerca nel Web le informazioni che condivideresti apertamente con me. Se hai una domanda su qualcosa, chiedi a una persona, preferibilmente io o tuo padre.

11. Spegnilo, fallo tacere, mettilo via in pubblico. Soprattutto in un ristorante, al cinema o mentre parli con un altro essere umano. Non sei una persona maleducata; non permettere all'iPhone di cambiarti.

12. Non inviare o ricevere immagini di parti intime o parti intime di altri. Non ridere. Un giorno sarai tentato di farlo nonostante la tua alta intelligenza. È rischioso e potrebbe rovinare la tua vita di adolescente, di studente, di adulti. È sempre una cattiva idea. Il cyberspazio è vasto e più potente di te. Ed è difficile far sparire qualsiasi cosa di questa grandezza, inclusa una cattiva reputazione.

13. Non fare un milione di foto e video. Non è necessario documentare tutto. Vivi le tue esperienze. Saranno conservate nella tua memoria per l'eternità.

14. Lascia a casa il tuo telefono qualche volta e sentiti sicuro e protetto di quella decisione. Non è vivo o un'estensione di te. Impara a vivere senza. Sii più grande e più potente della FOMO [acronimo per l'espressione inglese Fear of missing out; letteralmente: "paura di essere tagliati fuori" (nota del traduttore).], paura di perdere.

15. Scarica musica nuova o classica o diversa dai milioni di colleghi che ascoltano la stessa identica roba. La tua generazione ha accesso alla musica come mai prima nella storia. Approfitta del regalo. Espandi i tuoi orizzonti.

16. Gioca un gioco con parole o enigmi o rompicapi ogni tanto.

17. Tieni gli occhi aperti. Guarda il mondo che sta accadendo intorno a te. Guarda fuori dalla finestra. Ascolta gli uccelli. Fai una passeggiata. Parla con un estraneo. Meravigliati senza

usare Google.

18. Combinerai pasticci. Porterò via il tuo telefono. Ci sediamo e ne parliamo. Ricominceremo da capo. Tu & io, stiamo sempre imparando. Sono nella tua squadra. Siamo in questo insieme. Spero che tu possa accettare questi termini. La maggior parte delle lezioni elencate qui non si applicano solo all'iPhone, ma alla vita. Stai crescendo in un mondo veloce e in continua evoluzione. È eccitante e seducente. Mantienilo semplice ogni volta che ne hai l'occasione. Fidati della tua mente potente e del tuo cuore gigante al di sopra di ogni macchina. Ti amo. Spero ti piaccia il tuo fantastico nuovo iPhone. Buon Natale! Xoxoxoxo Mamma"

Dopo un anno la signora Burley Hofmann ha tirato le somme di questa iniziativa educativa familiare sul blog che cura per HuffingtonPost<sup>1</sup>.

Questa è solo un'esperienza significativa nella quale emerge l'attenzione che i genitori devono porre nei confronti dei propri figli nell'avviarli ad un uso sostenibile e non eccessivo dei diversi dispositivi digitali. È necessario ritornare ad un sano rapporto con la Natura, al dialogo in famiglia e con i propri pari ed acquisire consapevolezza digitale delle opportunità offerte ma anche dei pericoli e delle trappole nascoste, sempre con maggior frequenza nella Rete; bisogna creare una comunità educante con tutti i portatori di interesse affinché si possano arginare i rischi che incombono sui giovani e sui minori, ma di fatto su ognuno di noi.

Coloro che sono interessati a far parte di questa comunità per dare il proprio contributo possono scrivere a [direzione@ictedmagazine.com](mailto:direzione@ictedmagazine.com).

Si è posta, inoltre, anche una domanda per cercare di comprendere se i social hanno ampliato la rete di amici e conoscenti dei preadolescenti: solo l'8,9% ha risposto che si è ampliata di molto, mentre il 19% abbastanza, il 33,2% qualche volta, il restante 38,9 ha risposto per nulla.

Una risposta molto importante per comprendere i rischi che gli adolescenti corrono on line è quella che chiede se si ha incontrato di persona amici conosciuti solo in Internet: il 27,2% ha risposto di sì.

Si è chiesto anche se il tempo impiegato per le tecnologie lascia poco spazio per altro: a questa domanda il 26,1% afferma che è vero.

Su questo tema, andando nel particolare, all'affermazione "mi piacerebbe ridurre il tempo dedicato alle tecnologie ma non ci riesco", ben il 36,2% risponde affermativamente.

Alla domanda ancora più esplicita se lo studente pensa di avere bisogno di qualcuno che lo aiuti ad usare le tecnologie in modo più responsabile, il 15,9% degli studenti afferma che è vero. Gli studenti sono ottimisti rispetto alla consapevolezza di conoscere i rischi e vantaggi dell'utilizzo di Internet e dei social

1 <http://www.janellburleyhofmann.com/> (trad. a cura di Luigi A. Macri).



in quanto hanno risposto affermativamente il 95,5%. Interessante anche la risposta con la quale il 21,8% afferma di reputare molto importanti alcuni amici dei social anche se non vi è mai stato un incontro di persona.

Altre domande conclusive riprendono il gioco on line; una domanda molto precisa con la quale si chiede se si gioca spesso on line, in Internet, il 63,5% afferma di giocare spesso on line; il 49,1% risponde affermativamente al fatto di avere molti amici con cui gioca on line, mentre il 37,4% afferma di giocare on line ogni giorno.

Infine, il 35,6% afferma che giocando on line trascorre da una a due ore, mentre il 21,4% più di due ore.

L'indagine si conclude con la quarta sezione che vuole comprendere la frequenza dell'utilizzo (mai, qualche volta e spesso), da parte degli studenti, di alcuni luoghi quali il cinema, il teatro, la palestra, la piscina, il calcio e lo sport, luoghi per la musica, centri commerciali - negozi, parrocchia, ristoranti e pizzerie, sale giochi, parchi, ville e giardini e parenti e vicini.

Infine, si chiede se si ha l'abitudine di uscire con gli amici: risponde spesso il 64,4%; se si ha un hobby: risponde di sì

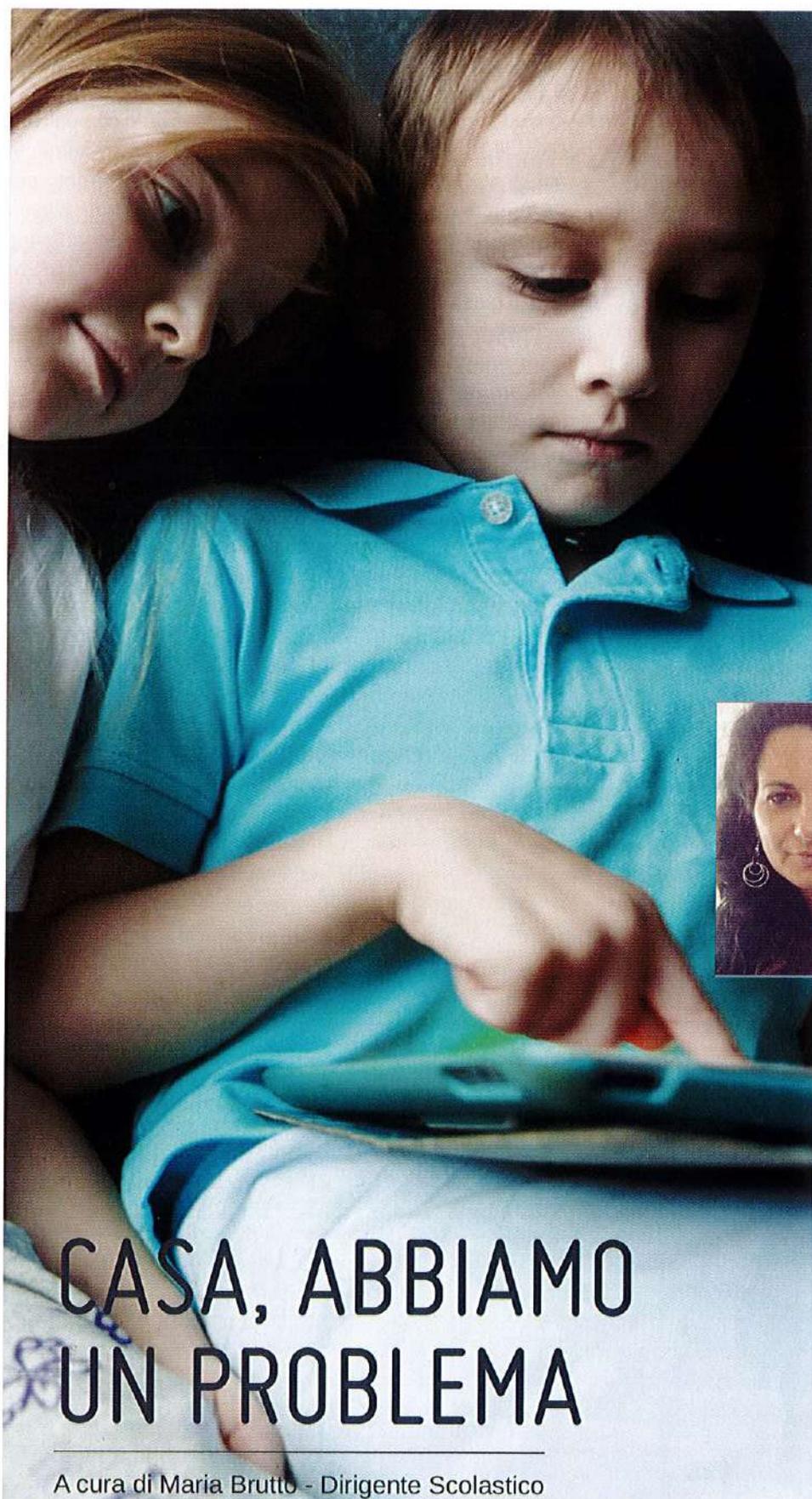
il 85,9%; l'ultima domanda chiede il grado di soddisfazione relativo al tempo libero: molto soddisfatto, il 38,7%, soddisfatto, il 26,1% e abbastanza soddisfatto il 32,6% degli studenti.

Per concludere questa prima analisi è necessario comunicare questi dati alle Scuole, alle famiglie, agli studenti, unitamente a tutti gli altri portatori d'interesse aprendo un confronto per individuare le azioni di attivare; avviare azioni di formazione/informazione nei confronti dei genitori, degli studenti sugli aspetti più salienti presentati, come il tempo che si trascorre in rete, il gioco on line, i pericoli della rete Internet. In sintesi, promuovere azioni di consapevolezza digitale per un uso efficace e produttivo per le persone, per la loro crescita, con particolare attenzione ai giovani, ai bambini, ai giovani, agli adolescenti e ai preadolescenti.





## LETTERA AD UN GENITORE



# CASA, ABBIAMO UN PROBLEMA

A cura di Maria Brutto - Dirigente Scolastico

**C**ari genitori, oggi l'uso delle nuove tecnologie ci induce a ripensare più profondamente il processo educativo che investe in primis la genitorialità. Questo numero speciale vuole offrirsi quale strumento utile ai genitori per affrontare con la dovuta ocularità il rapporto **tra tecnologia ed educazione dei figli**.

La familiarità che i figli dimostrano di avere nell'uso del digitale non è sempre sinonimo di "buon" uso.

L'O.M.S. (Organizzazione Mondiale della Sanità) mette in guardia: "Il bimbo touch è infelice, e rischia di ammalarsi".

Un utilizzo massiccio e non equilibrato dei media digitali riduce la qualità della relazione interpersonale. Infatti, ove esso diventi patologico si smette di progettare lo stare insieme, non si interagisce con l'ambiente reale, non si vive una esperienza multisensoriale, ci si distacca dalle asperità del mondo, quelle che rendono adattivi

e resilienti all'imprevisto.

Il martellamento di input cui sottende una intelligenza artificiale, se non mediata da un dialogo affettivo e riflessivo, incide sulla perdita del principio di effettività, di realtà, determinando un solipsismo che va di pari passo con lo scoraggiamento, la perdita di autostima, il senso di comprensione dell'altro percepito fisicamente ed emotivamente distante.

Il bambino lasciato da solo non acquista in autonomia ma in vulnerabilità essendo i pericoli del web subdoli e alcuni incommensurabili. Non è possibile misurare la portata





del danno di ciò che transiti su internet, essendo un universo non controllabile in termini di tracciamento e utilizzo dei dati online e offline da chi ne viene fatalmente in possesso.

In particolare, l'immissione sul web di una foto censurabile che attenga alla propria persona può danneggiare da adulti, ove un datore di lavoro chieda di appurare l'affidabilità e la morigeratezza del candidato rispetto ad una certa occupazione lavorativa.

Nei siti gratuiti dove apparentemente non esiste la vendita del prodotto, il prodotto sei tu. Dietro a questo tu generico, indichiamo l'utente. La raccolta dei dati sulle abitudini dell'utente permettono attraverso dei tracciamenti di carpire gusti e costumi a vantaggio della politica consumistica e della profilatura del soggetto, oggetto di interesse di chi ne vuole sfruttare la potenzialità di guadagno economico. Un adulto si chiede come mai dopo l'acquisto online di un biglietto Milano-Roma i siti consultati consiglino una compagnia aerea che promuove un prezzo last-minute sullo stesso itinerario, ma un bambino se non reso consapevole può cadere nella trappola della rete.

Il bambino in rete è trattato alla stregua di un potenziale consumatore per il quale il messaggio pubblicitario agisce in senso inverso. Anziché suggerire la soluzione all'insorgere del bisogno offre ipotesi di soluzioni per far insorgere bisogni che a lungo andare diventano spasmodici e compulsivi perché sostitutivi di attenzione, dialogo, comprensione, ascolto da parte delle figure di riferimento.

Nella sfera scolastica si è appurato che spesso la stanchezza fra i banchi di scuola già dalle prime ore di lezione è legata non tanto alla iperstimolazione di flussi dati dello smartphone di turno che di per sé eccitano gli stati mentali a detrimento delle facoltà di concentrazione e lucidità, ma sempre più di frequente da notti insonni trascorse a giocare ininterrottamente fino all'alba con amici reali o virtuali da sfidare in una lotta all'ultimo sbadiglio.

Un capitolo inquietante è quello dei contenuti non adatti all'età e disponibili in rete che scatenano dinamiche di gruppo connotate da aggressività consumata sulle molteplici chat di messaggistica istantanea costellate da stickers ed emoticon di cattivo gusto, per usare un eufemismo.

I rischi di manipolazione ed adescamento si riducono se si evita di dar seguito a blandizie o falsi SOS da indirizzi assai poco credibili. Il tenore delle frasi è: sei bellissima, hai un cuore d'oro. Sono un bambino e ho bisogno di aiuto. Proviamo a decodificarla: lusinga e avvicinamento, apprezzamento su una qualità morale che

fa intendere una conoscenza ravvicinata. Richiesta d'aiuto sotto falsa identità. Soluzione? Bloccare questi contatti, riconoscerli e neutralizzarli.

Attraverso chat e videochat si consumano comportamenti irrispettosi subiti o agiti platealmente la cui portata è decisamente amplificata dall'anonimato o dal limitato coinvolgimento emotivo perché manca sguardo e prossemica.

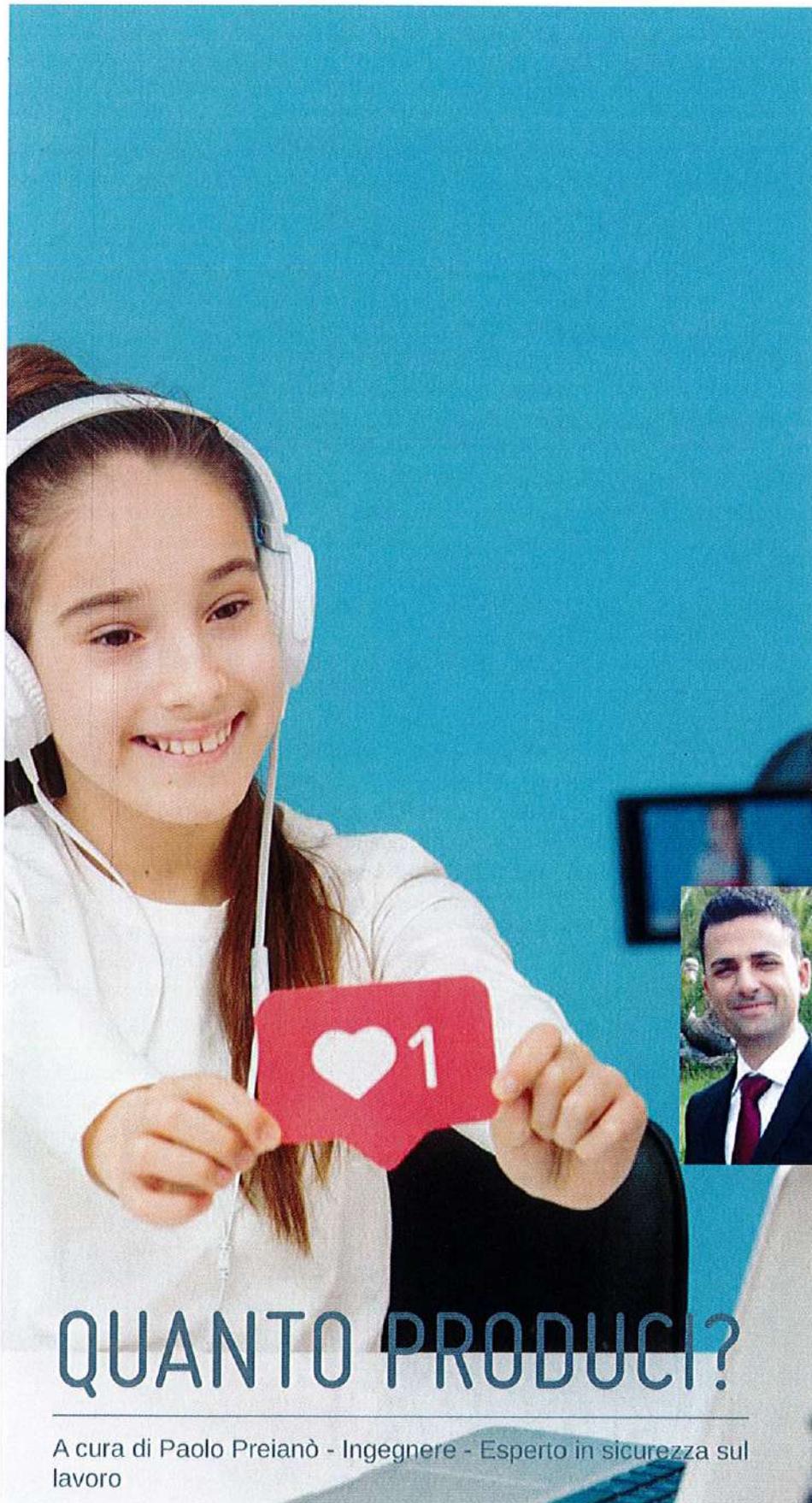
Se un alunno non guarda negli occhi il docente quando è in atto una interlocuzione qualche domanda la scuola se la pone. Nei casi in cui la situazione sia sfuggita di mano una soluzione è prendersi per mano coi propri figli e guardarsi negli occhi.

È poi vero che un uso virtuoso permette di risparmiare tempo e denaro, di collaborare a distanza per raggiungere obiettivi di apprendimento; realizzare eventi che non si potrebbero altrimenti organizzare per la distanza; fruire di materiali e contenuti un tempo custoditi e fruiti solo in biblioteche e videoteche; la digitalizzazione del libro lo rende tascabile e fruibile ovunque. La scrittura digitale se alternata a quella manuale, consente una riflessione e una reversibilità progressivamente migliorativa che il cartaceo non rende performante alla stessa velocità. Ritornando alle prime battute, i bambini vanno educati al "buon uso". Servono regole monitorate dai genitori per creare dei riti. Quanto alla storia dei nativi digitali appurato che i bambini non hanno alcuna competenza digitale innata ma semplicemente una capacità adattiva spiccata con l'ambiente che li circonda, non va dimenticata la naturale crescita caratterizzata da ritualità, da interazione sociale e da tappe esperienziali.

Il genitore non è chiamato ad essere né autoritario né amico. La terza possibilità è un maestro di vita. Il compito è sì arduo ma chi lo ha mai detto che è facile fare il genitore?

Un rapporto stretto tra scuola e famiglia sancisce il patto formativo di corresponsabilità educativa che aiuta il delicato compito di assicurare benessere e successo formativo ai nostri piccoli e meno piccoli, futuri cittadini del mondo.





# QUANTO PRODUCI?

A cura di Paolo Preianò - Ingegnere - Esperto in sicurezza sul lavoro

In questo articolo parleremo dello sfruttamento dei bambini in video attraverso la loro esposizione massiccia alla Rete. Discuteremo degli aspetti morali e delle indicazioni fornite da parte delle Istituzioni.

Alzi la mano chi non si è mai sentito dire questa frase: "pensi che questa casa sia un albergo?". Non so il lettore, ma io tante volte. Quando rincasavo oltre l'orario predefinito oppure quando mi svegliavo tardi lasciando la stanzetta in disordine o i libri sparsi per la scrivania che dovevo puntualmente sistemare per rispondere "no" alla questione di sopra. A dirla tutta, la stessa frase veniva proclamata costantemente anche a scuola quando il professore ci imponeva di lasciare in ordine gli spazi che occupavamo. L'idea che un bambino, adolescente o adulto, debba sentirsi parte integrante del luogo in cui abita e debba prendersi cura del proprio habitat senza pensare di gravare sulle spalle altrui l'ho portata dietro per tutta l'università e, a dirla tutta, me la trascino ancora. Ha qualcosa di didattico tutto questo? Certamente. È una frase attuale? Un po' meno forse: in questo articolo cercheremo di capire perché quella stessa domanda oggi sia diventata (non in tutti i casi sia chiaro ma in molti frangenti, sì) una interrogazione della serie: "quanto produci?".

Parleremo infatti dei bambini improvvisati star della rete per fini commerciali, con alle spalle gli agenti-genitori altrettanto improvvisati. Qualcuno dei meno giovani potrà dirmi che anche un tempo esisteva lo sfruttamento dell'immagine del bambino, ad esempio la nota





trasmissione televisiva nella quale i bambini cantavano e si sfidavano per la vittoria finale oppure quella in cui piccoli e piccole si fingevano geni precoci e si sfidavano a fare radici quadrate o esperimenti chimici. Ma oggi è diverso, intanto perché i canali impiegati sono completamente differenti: se prima vi era la TV che trasmetteva una volta la settimana o l'anno quella competizione specifica, oggi TikTok, YouTube, Instagram ecc. offrono una pervasività quotidiana costante rendendo la vita di un bambino una scatola aperta alla mercè di chiunque. Da genitore ho avuto modo di osservare con i miei occhi canali di bambini che mostrano la loro stanzetta, i loro giocchini, i nuovi acquisti (c.d. unboxing), i loro fratelli e sorelle, la macchina del papà, insomma tutto ciò che circonda la loro quotidianità e il seguito di followers risulta così elevato da trasformare tutto quello in monetizzazione. Mi sono sempre chiesto: se non ci fosse alcun guadagno in base alle visualizzazioni, i genitori avrebbero mai consentito tutto questo? Non voglio rispondere per non apparire falso moralizzatore, non è mia intenzione, qui si tratta solo di ragionarci su. Personalmente ricordo con piacere la mia stanzetta-bunker nella quale tutto rimaneva ovattato, nella quale custodivo i miei giocattoli e le letterine d'amore delle fidanzatine senza occhi indiscreti e credo che anche quella fase sia fondamentale per la corretta crescita. L'idea che le cose private possano essere liberamente aperte all'accesso dal mondo intero, se instillata in tenera età, può condurre a deviazioni. Si pensi a quei ragazzi che commettono atti estremi perché insultati "dalla rete", o che diffondono immagini intime senza ritegno oppure che si filmano mentre sfidano se stessi oltre il limite ordinario. Il fatto è che passa esattamente questo

messaggio: la nostra vita appartiene a tutti, anche quella privata. Uno stato di cose che io non avrei mai accettato ma che oggi, purtroppo, secondo il mio modestissimo parere, è una triste realtà che già da piccoli si impara. Esisteva anche ai miei tempi il bullismo, certo, esistevano i prepotenti, gli schernitori seriali, ma si trattava di fenomeni confinati a una piccola sfera localizzata nel tempo e nello spazio. Oggi i nostri figli incontrano gli stessi elementi elevati all'ennesima potenza. Quando il prepotente diventa cyberbullo, quando lo schernitore diventa hater e quando l'intimità stessa viene "venduta" dal papà e dalla mamma che ti incitano a fare dei video per incrementare le visualizzazioni sei al di fuori tanto del tempo (i tuoi video saranno in rete per molto tempo e cancellarli può essere in alcuni casi impossibile) quanto dello spazio (chiunque nel mondo potrà osservarti).

Sul sito della Polizia Postale si legge testualmente: Smartphone, tablet, pc e consolle di gioco offrono incredibili opportunità di crescita per i ragazzi ma sono sempre un veicolo che rende raggiungibili dal mondo esterno e vale la pena cercare di approfondire la natura dei contatti che ha in rete e/o via smartphone. In adolescenza non è facile comprendere quando un cambiamento sia frutto dell'età e dei suoi disequilibri naturali e quando invece ci si trovi davanti il pericolo di una minaccia oggettiva. Perfetto, quoto in toto. I dispositivi aprono una finestra nelle loro vite, un pertugio che li rende accessibili dal di fuori e non sempre chi bussa ha buone intenzioni.

Il National Center for Missing & Exploited Children, no profit del Congresso USA, ha pubblicato in un suo rapporto annuale





## VIDEO E MINORI

I dati che evidenziano un sensibile aumento (circa del 30%) delle segnalazioni di sfruttamento online di minorenni in tutto il mondo. Va detto che il rapporto è del 2020 quando l'impennata dei giovani online dettata dai lockdown e dalla pandemia ha accelerato il processo aprendo molte più finestre di quante già ne disponesse.

Il "baby influencer" è il termine associato alla figura della quale stiamo discutendo. Alcuni esempi: una bambina di sette-otto anni circa nasce con un grave problema, una paresi cerebrale che le lasciava poche possibilità di vita "normale". Quando la bambina arrivò ai due anni, la famiglia aprì un canale affinché amici e parenti potessero monitorare i suoi progressi verso una vita felice. Il pubblico crebbe a dismisura e gli stessi genitori decisero di trasformare il tutto in un'attività professionale diventando manager e stimolando la bambina ad aprire regali, documentare i viaggi che fa, sempre da protagonista indiscussa. Secondo Forbes, la famiglia, grazie a questo canale, ha incassato ventotto milioni di dollari. A scrivere sceneggiature è la madre, con poche migliaia di dollari realizzano video in cui compaiono i prodotti da promuovere: si è iniziato con un'azienda alimentare per approdare a vestiti e macchine. Altro esempio: tra gli youtuber più pagati al mondo

c'è un undicenne con quasi quaranta milioni di iscritti. L'attività principale, inizialmente, era la recensione di giocattoli. Poi ha ottenuto collaborazioni con moltissimi brand fino a lanciare sul mercato la propria linea di giocattoli e abbigliamento. La madre ha concentrato tutto il suo lavoro sul canale del figlio. I guadagni si aggirano intorno ai dieci milioni di dollari l'anno. Sono solo due dei tanti esempi. Li ho riportati solo per far capire che i genitori hanno di fatto trasformato la loro vita ma anche quella dei figli, utilizzando l'immagine di un bambino per sfornare soldi e, se certamente possiamo affermare che la loro condizione è migliorata (avranno ridotto il monte ore di lavoro, decuplicato le economie ecc.), cosa possiamo dire dei figli? Non posso fare a meno di pensare a cosa faranno questi bambini una volta cresciuti. Avranno imparato il valore dei soldi? Vivranno un rapporto con la realtà sereno? Quando cresceranno molto probabilmente perderanno la notorietà: come affronteranno questo passaggio considerato che molti attori adulti vanno in depressione dopo la perdita di popolarità e che i bambini in questo sono molto più fragili? Può essere raffigurato a tutti gli effetti come un lavoro minorile considerando che per lavoro minorile ci si riferisce a quell'«attività lavorativa che priva i bambini e le bambine della loro infanzia, della loro dignità e

L'ultimo video del piccoletto  
ha fatto 500 mila visualizzazioni:  
**Viaggetto o auto nuova?**





influisce negativamente sul loro sviluppo psico-fisico»?

Vorrei chiudere con i consigli che la Polizia dà ai giovani per rispondere al cyberbullismo:

- Prendere in giro qualcuno non è mai una buona idea: nessuno si diverte ad essere preso di mira, soprattutto sui social e sulla messaggistica. Ricordati che una battuta che insulta è sempre un'offesa e che in rete lo scherzo diventa un'onda di fango che alla fine travolge anche te. Chiedi scusa, cancella gli insulti e pensa con più attenzione a quello che scrivi in rete.
- Molte azioni in rete possono configurare reati gravi: le password sono una cosa privata, non usare quelle degli altri. Se qualcuno usa il tuo profilo social parlane subito con i tuoi genitori e sporgi una denuncia, nessuno può sostituirsi a te nei tuoi spazi web.
- I profili social sono un sistema informatico a cui non puoi accedere se il profilo non è il tuo.
- Le immagini private e intime non possono essere condivise senza autorizzazione dei genitori se riguardano minori, e senza autorizzazione di chi è stato fotografato o ripreso: commetti reato e rischi grosso se cerchi popolarità usando le immagini degli altri per deriderli.
- Se qualcuno ti fa sentire sbagliato non rimanere in silenzio: sei perfetto come sei e non c'è timidezza che possa meritare insulti e prese in giro. Il cyberbullismo è una forma di persecuzione che deve essere fermata, possono essere commessi dei reati da denunciare e per cui essere protetti dalla polizia. Parlane con i tuoi genitori e vedrai che ne uscirai. Ecco, appunto, parlane con i genitori. Ma se sono essi stessi ad esporti al cyberbullismo come puoi uscirne? Lasciamo che i bambini crescano sereni con i loro errori, i due in pagella, le croste sulle ginocchia e i raffreddori e, soprattutto, con quella stanzetta nella quale, più il tempo passa e meno possibilità di accesso avremo. Ed è giusto così, perché ci sarà sempre una parte di noi che dobbiamo tenere nascosta agli altri, come la luna che fa brillare solo uno specchio di sé e rimane così bella proprio in virtù di quel mistero che ci invita a scoprirla giorno dopo giorno.

### SITI CONSULTATI

<https://www.commissariatodips.it/consigli/per-i-genitori/navigazione-sicura-per-adolescenti-11-17anni-rischio-online-quando-fare-attenzione/index.html>

<https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/sfruttamento-dei-minori-online-in-forte-aumento-cause-contromisure-effetti-collaterali/>





## ATTENTI ALLA RETE



# GENITORI E BAMBINI: educare ai pericoli della rete

a cura di Davide Sorrentino - Ingegnere - Ingegnere - Esperto  
in sicurezza e sistemi di gestione

**È** quasi impensabile uscire di casa senza smartphone e quando ciò accade, sentiamo la mancanza di un punto di riferimento. Per molti genitori l'uso di internet è ormai una cosa scontata poiché i figli vi hanno accesso già dalla scuola dell'infanzia: oltre che per l'apprendimento, per tanti bambini e ragazzi è normale passare gran parte del tempo libero online giocando o chattando sui social. Spesso i ragazzi preferiscono la realtà virtuale a quella reale poiché ritenuta più stimolante e gratificante ma, l'eccessiva esposizione, può sfociare in spiacevoli incontri. Il ricorso a filtri di parental control per bloccare l'accesso a contenuti non adatti ai minori è importante ma è fondamentale una formazione ed una educazione specifica.



È quasi impensabile uscire di casa senza smartphone e, quando ciò accade, sentiamo la mancanza di un punto di riferimento. Per molti genitori l'uso di internet è ormai una cosa scontata poiché i figli vi hanno accesso già dalla scuola dell'infanzia: oltre che per l'apprendimento, per tanti bambini e ragazzi è normale passare gran parte del tempo libero online giocando o chattando sui social. Spesso i ragazzi preferiscono la realtà virtuale a quella reale poiché ritenuta più stimolante e gratificante ma, l'eccessiva esposizione, può sfociare in spiacevoli incontri. Il ricorso a filtri di parental control per bloccare l'accesso a contenuti non adatti ai minori è importante ma è fondamentale una formazione ed



una educazione specifica di pace, sono costretto a spegnere il cellulare e andarmene in montagna. Ecco, educo i miei figli a fare altrettanto. Grazie Giovanni per la tua attenzione e, hai ragione, l'argomento merita approfondimenti per cui ci sentiamo presto.

Tra i diversi rischi nascosti in rete, possiamo individuarne tre, probabilmente i più gravi:

- il rischio di assuefazione, in particolare il fenomeno del gambling spesso indotto da alcune app per indurli all'acquisto di prodotti "in-app" e assimilabili al gioco d'azzardo;
- il rischio di predatori sessuali, in particolare il fenomeno dei groomer (pedofili) che sfruttano il mondo digitale per interagire con i minori utilizzando stessi spazi e modelli: giochi multiplayer e social network possono trasformarsi in vere e proprie trappole per i giovanissimi. Da soli, nelle proprie stanze, i ragazzi si sentono liberi di esplorare, si scattano anche foto dove sono nudi e le inviano. Spesso però tali immagini o video, anche se inviati ad una stretta cerchia di persone, si diffondono in modo incontrollabile e possono creare seri problemi;
- il rischio di cyberbullismo, fenomeno in cui le tecnologie vengono utilizzate per intimidire, molestare e far sentire a disagio alcune persone ritenute più deboli.

### Social

Oltre ad illustrare ai bambini i potenziali rischi della rete, parlare con loro delle abitudini di navigazione vi renderà più consapevoli di come si muovono in rete, di quali app e di quali social preferiscono, e così via. Certamente è necessario stabilire delle regole (non divieti) affinché l'attività in rete non diventi una dipendenza per i ragazzi: ad esempio si possono stabilire gli intervalli di tempo in cui è possibile collegarsi in rete o di creare zone in casa dove non devono essere utilizzati smartphone.

Organizzando e stabilendo consapevolmente il tempo in rete, rende meno probabile che il consumo dei media sfugga al controllo. Affinché questo provvedimento abbia un buon successo è necessario che i bambini e i ragazzi abbiano esempi concreti da parte degli adulti e alternative contro la

**È fondamentale  
che i genitori siano  
i primi ad informarsi  
accuratamente circa  
i pericoli del web**

noia (es. una gita, l'iscrizione ad una società sportiva, far parte di un gruppo scout, ecc.).

È impensabile che un genitore possa controllare ogni azione dei propri figli ma, con l'aiuto di alcune regole, può far sì che siano loro stessi a riconoscere le situazioni di pericolo.

Non solo per i ragazzi ma anche per tutta la famiglia alcuni suggerimenti utili per una buona educazione digitale:

- Non geolocalizzare e non diffondere foto sul web, specialmente sui social, anche da parte di amici e parenti, poiché potrebbero essere facile bersaglio dei pedofili digitali;
- Utilizzare insieme giochi e app per comprenderne il funzionamento e capire se si nascondono particolari minacce;
- Vivere il mondo digitale come se fosse quello reale, consapevoli che le azioni possono ripercuotersi anche nella vita quotidiana;
- Limitare il tempo di visione dei contenuti;
- Scegliere i contenuti prediligendo quelli educativi;
- Condividere la visione di programmi ed esperienze insieme ai bambini per poterli guidare.

### Browser

Un browser per ragazzi è molto simile ai tradizionali browser (es. Opera, Firefox, etc.), con un'eccezione: i contenuti sono filtrati da un software, il che significa che tutte le ricerche effettuate

dai bambini eviteranno tutti quei contenuti considerati pericolosi. Ciò impedirà ai bambini di trovare pagine per adulti, immagini violente e contenuti inadatti mentre permetteranno loro di trovare le informazioni di cui hanno bisogno per completare il lavoro scolastico senza rischi. Le applicazioni "Kids" permettono di ridurre il rischio di esposizione accidentale... ma non sono in grado di eliminare del tutto

l'esposizione intenzionale.

### Parental Control

Per tutelare ed educare al corretto utilizzo della rete i ragazzi, è fondamentale limitare e bloccare l'accesso a siti vietati ai minori e a portali controversi. I pericoli, però, non passano solo

**L'efficacia delle regole  
aumenta esponenzialmente  
se vengono rispettate  
da tutti i membri  
della famiglia!**



## ATTENTI ALLA RETE

dai contenuti: spesso infatti il problema possono essere i social network (Facebook, TikTok, Instagram, ecc.) dove i minori possono subire cyberbullismo, minacce o messaggi a scopo sessuale. In questo caso, il parental control è uno strumento molto utile per i genitori (o per gli insegnanti). L'uso del parental control aiuta a proteggere i minori sul web, permettendo di limitare l'accesso a contenuti non adatti alla loro età.

I parental control sono nati come regole da impostare per limitare le funzioni di uno specifico dispositivo, regole che oggi è possibile sfruttare al meglio utilizzando opportuni software. In particolare, i parental control consentono la gestione di due aspetti fondamentali:

- qualitativo, selezionando e bloccando i siti in base ai contenuti;
- quantitativo, inteso come tempo massimo di utilizzo di un certo dispositivo.

Sfruttando le black list, che ogni utente può creare o aggiornare, e attraverso l'analisi dei contenuti presenti in rete vengono bloccati tutti i siti che utilizzano linguaggio inadatto e contenuti inappropriati per i bambini.

Esiste una moltitudine di app, gratuite e a pagamento, che consentono di controllare i dispositivi. Tuttavia si raccomanda sempre di fare attenzione ai permessi di cui necessitano per il funzionamento poiché potremmo rischiare di aumentare i pericoli invece di ridurli.

Per gli utenti Apple-iOs la procedura per configurare i controlli è indicata sul sito aziendale e, in particolare, permette di:

- Impostare Restrizioni contenuti e privacy;
- Impedire acquisti su iTunes e App Store;
- Consentire app e funzioni integrate;
- Impedire la visualizzazione di contenuti espliciti e di determinate valutazioni;
- Impedire la visualizzazione di determinati contenuti web;
- Limitare la ricerca sul web con Siri;
- Limitare Game Center;
- Consentire modifiche alle impostazioni relative alla privacy;
- Consentire modifiche ad altre impostazioni e funzioni.

Per gli utenti Android è sufficiente accedere al Google Play Store sul dispositivo sul quale si intende attivare, entrare nelle "Impostazioni" e quindi cliccare su "Controllo genitori". Per attivare l'opzione è necessario impostare un PIN e poi si può agevolmente decidere quali contenuti bloccare tra App e giochi, Film e Musica.

Per gli utenti MS Windows basta andare nel menù "Start", selezionare le "Impostazioni" e poi "Aggiornamento e sicurezza"; a questo punto, aprendo il menù "Opzioni famiglia" è possibile impostare una serie di parametri affinché sia possibile, tra le altre opzioni:

- Creare una famiglia o aggiungere membri del proprio nucleo familiare ad una famiglia esistente;



## ATTENTI ALLA RETE



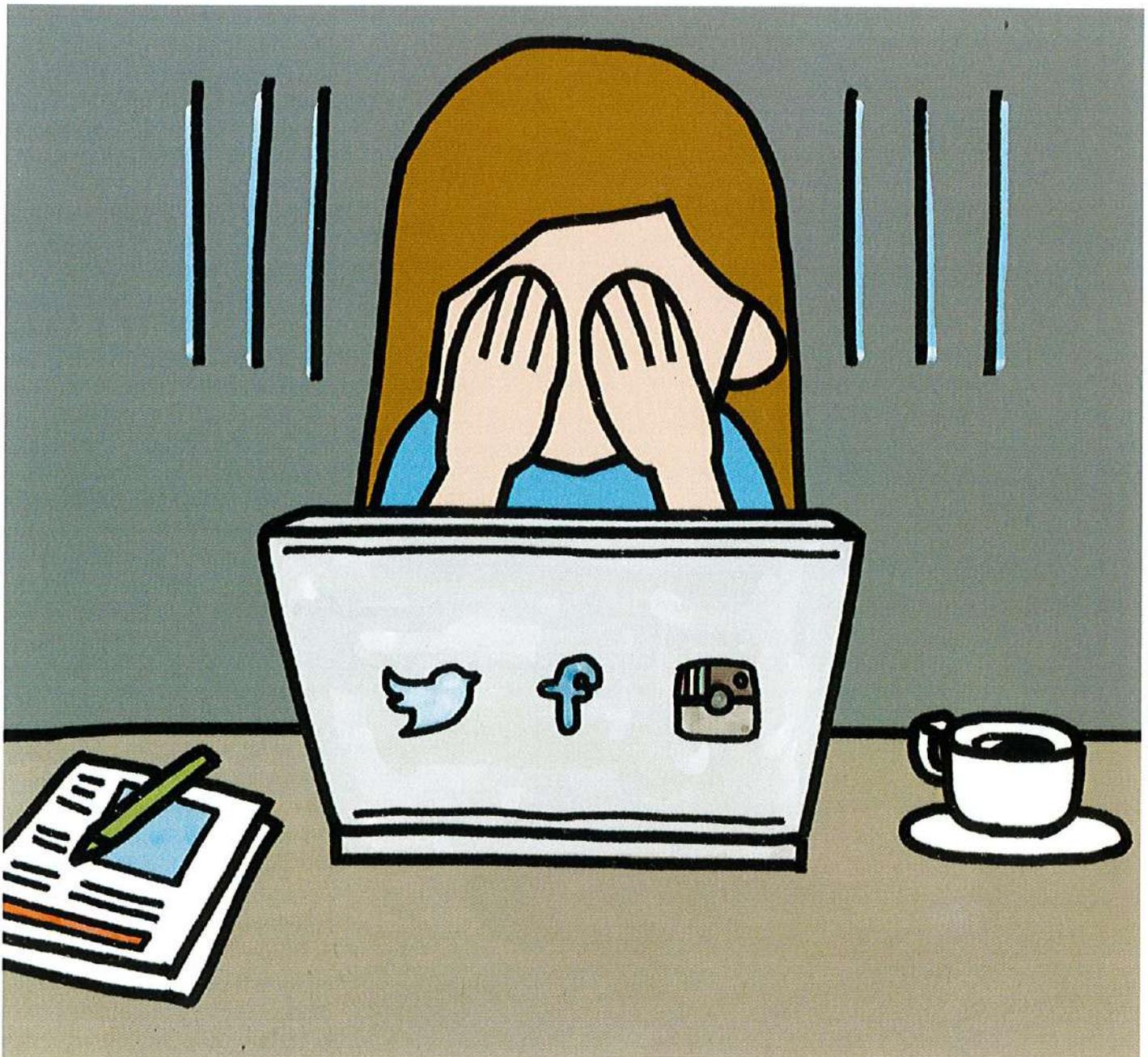
- Consultare rapporti sulle attività online dei propri figli;
- Bloccare l'accesso a siti web, app e giochi non appropriati;
- Impostare limiti di tempo per l'utilizzo del dispositivo stesso;
- Creare una sorta di salvadanaio a disposizione del minore per permettergli l'acquisto di app e contenuti di app.

In generale, per avere un controllo efficiente e puntuale sulle attività online, si consiglia di configurare il parental control sul router; ciò permette di filtrare tutti i dispositivi connessi in rete senza la necessità di impostare il singolo telefono o PC.

nel caso di giovani utenti, i rischi aumentano esponenzialmente. In questo articolo sono stati riportati alcuni suggerimenti frutto di esperienza e formazione specifica ma la convinzione è che alla base debbano esserci l'educazione e gli esempi che i genitori e gli educatori sono in grado di trasmettere. È impensabile vietare l'uso di internet poiché i vantaggi del web lo rendono uno strumento necessario ed è importante che bambini e ragazzi vengano formati e guidati per apprenderne i vantaggi ed evitare i pericoli.

### Conclusioni

Garantire la sicurezza sul web non è mai possibile al 100% e,





GENITORI, COSA FARE?

# NUOVI MEDIA: Genitori e figli

a cura di Giovanna Brutto - Docente - dott.ssa in Scienze Politiche



**A** livello digitale nell'era odierna diventiamo registi e protagonisti della comunicazione e dell'informazione;

le sue diverse dimensioni della scena sociale cambiano a livello concettuale: il tempo; lo spazio; i contenuti; le relazioni; l'identità; e infine la partecipazione. Nel tempo i bambini diventano sempre più multitasking e non hanno più tempi di attesa. Il ragazzino abituato alla pratica del multitasking sviluppa inconsapevolmente uno stile di attenzione diverso da chi è cresciuto in un ambiente alfabetico: non focalizza l'attenzione su un oggetto specifico, ma tiene sotto controllo più aspetti del suo campo percettivo. Si generano comportamenti compulsivi e diminuisce la capacità di riuscire a stare soli perché si utilizza il dispositivo tecnologico per riempire i vuoti. Tutto ciò sottende un pericolo imminente: se non si sa stare soli ci si sentirà sempre soli! Si è sempre più mediati nella comunicazione dai dispositivi tecnologici, ma si è sempre di più incapaci di

gestire emozioni autentiche e ci si deresponsabilizza attraverso questi perché fa più comodo della persona reale con le sue reazioni. Non bisogna idealizzare queste tecnologie né demonizzarle: sono semplicemente degli strumenti e dobbiamo imparare a non chiedere ad essi quello che non possono dare e invece a chiedere quello che possono offrirci. Non è facile capire quali siano i luoghi e i tempi opportuni per introdurli: dipende dalla maturità del bambino, dalle relazioni che intrattiene con



i suoi genitori, dalle pratiche che sviluppa a casa, a scuola, con i suoi coetanei. Ma a che età e con quali modalità introdurre gli schermi - della televisione, del videogioco, del computer, smartphone, tablet - nella vita dei bambini? Cosa possono fare gli adulti? Lo scopo di questo articolo è cercare in base alla letteratura di dare consigli utili ai genitori per la fascia dei bambini della scuola primaria.

### Introduzione

Gli schermi digitali oggi sono i protagonisti della socializzazione, viaggiano con noi, sono nella nostra tasca e quella dei bambini. Parlare di un'educazione agli schermi significa parlare di un'attenzione educativa che si caratterizza come segue.

- Non riguarda solo la scuola, ma la famiglia e i contesti di educazione formale/informale.
- Contiene la preoccupazione classica della Educazione dei media e della Educazione della tecnologia, che mirano a far sì che il soggetto si rapporti criticamente con i media, e sfrutti i dispositivi digitali come opportunità di apprendimento. Parlare di "medium" è importante perché influenza le modalità con cui l'informazione sia a livello di trasmissione che di ricezione, gestione, rielaborazione definendo il campo di possibilità in cui si sviluppano forma e contenuto della comunicazione. I media di fatto rappresentano dei sistemi simbolici che esprimono e riflettono gran parte delle dinamiche culturali, dipendono dal senso comune, lo riproducono, vi fanno riferimento. Essi contribuiscono alla nostra capacità variabile di dare senso al mondo, di costruire e condividere i suoi significati. Quindi i nuovi media con le nuove tecnologie hanno un potere considerevole sia per l'immaginazione che nella costruzione della realtà - sostengono le Dott.sse Alba Cortecchi e Maria Rina Giorgi del coordinamento Pedagogico 0-6 del Comune di Firenze.
- Raccoglie le diverse "educazioni mediali" e per media education si intende quel particolare ambito delle scienze dell'educazione e del lavoro educativo che consiste nel produrre riflessione e strategie operative in ordine ai media intesi come risorsa integrale per l'intervento formativo. Rivoltella (Carocci, 2001)

I genitori quindi dovrebbero mobilitarsi, leggere, capire, stare con il proprio figlio, osservarlo, comprendere i suoi bisogni e le sue paure.

La "dieta" dei nuovi media nel bambino

È sano se i genitori lasciano i figli da soli davanti al dispositivo digitale? Il problema degli schermi dei dispositivi tecnologici non si pone solo a livello individuale o familiare, è un problema sociale, che non si risolve con la colpevolizzazione degli utenti,

ma con la riscoperta di molteplici forme di legami sociali e la capacità di proporre ai bambini progetti creativi e socializzanti. La formula "3-6-9-12" indica quattro tappe fondamentali: 3 anni, l'entrata nella scuola dell'infanzia; 6 anni, la primaria; 9 anni, l'incontro con la letto-scrittura; 11-12 anni, il passaggio alla scuola secondaria. La regola 3-6-9-12 del Prof. Serge Tisseron non riguarda quindi solo la famiglia, ma anche la scuola, la sanità, i poteri pubblici.<sup>1</sup> Secondo Tisseron così come esistono regole per introdurre nella dieta del bambino latticini, verdure e carne, allo stesso modo è possibile immaginare una "dieta" degli schermi, per imparare a usarli correttamente. Diventa importante proporre pratiche virtuose piuttosto che di continuare a denunciare i pericoli. Le indicazioni fornite vanno in tre direzioni:

- apprendere l'autoregolazione cioè fissare per i più piccoli delle fasce orarie per usare i dispositivi e fare dei patti educativi;
- la pratica dell'alternanza logica dell'et-et che si basa sulla diversificazione degli stimoli e l'incoraggiamento del bambino a sviluppare attività che servono a mobilitare i suoi sensi e le sue dita;
- l'accompagnamento: serve tempo, pazienza, capacità di lettura dei fenomeni, disponibilità ad affiancare il bambino crescendo insieme a lui. Se aiutato dall'adulto, il bambino impara a costruire il racconto di quanto ha visto e passa dal pensiero spazializzato tipico degli schermi al pensiero lineare del linguaggio parlato e scritto.

Tra i 6 e i 9 anni: il bambino ha bisogno di scoprire le regole del gioco sociale. Vantaggi degli schermi: le diverse forme di intelligenza continuano ad essere portate in gioco e gli schermi possono contribuirvi. Le strategie che il giocatore è invogliato ad attivare possono stimolare l'apprendimento di determinate competenze, ad esempio la capacità di innovazione. Gli schermi preparano così il bambino a una società dell'informazione in cui la riflessione strategica, la creatività e la cooperazione sono delle facoltà essenziali. Pericoli degli schermi: tenuto conto della violenza presente su numerosi schermi, è preferibile rispettare le età raccomandate per la loro fruizione. Allo stesso tempo, il dialogo in famiglia che permette al bambino di dare un senso a quello che ha visto e provato è indispensabile, come anche la valorizzazione della compassione e della solidarietà. Niente PC nella camera dei bambini, né tablet, né smartphone: stabilire regole chiare sui tempi di gioco e più in generale sui tempi che si può passare davanti allo schermo. Si tratta di un contratto individuale che deve tenere conto di due cose: il bambino può gestire il suo tempo-schermo come più gli piace scegliendo tra i differenti dispositivi cui ha accesso, ma allo stesso tempo deve dedicare del tempo ad altre attività che coinvolgono il suo corpo e le sue relazioni con i coetanei. È importante



## GENITORI, COSA FARE?

- far rispettare le indicazioni d'uso dei videogiochi e tenere presente che i bambini possono accedere a Internet o a videogiochi che non sono fatti per la loro età, attraverso fratelli più grandi, o amici, per questo è essenziale stabilire per ciascun tipo di schermo delle regole, esplicite all'interno della famiglia, e prendersi del tempo per parlare del da farsi.
- Familiarizzare con i videogiochi, i film e i fumetti che i vostri figli potrebbero guardare. Con la crescita del bambino, il comportamento protettivo del genitore si deve accompagnare a un discorso che non si limiti a invitarlo a non fare certe cose, ma che espliciti le ragioni per cui deve imparare a proteggersi da solo. È meglio non dire che alcuni programmi sono vietati perché è ancora piccolo e che sono riservati ai soli adulti: si otterrebbe l'effetto opposto.
- Creare un profilo per il vostro bambino sul computer di famiglia in modo che abbia accesso ad un proprio spazio personale e impostate le opzioni di gioco della play-station.

Internet, prima dei 9 anni presenta poco di interessante e molti pericoli, un'ottima prevenzione è spiegare al bambino il diritto alla privacy e all'immagine e i correlati problemi che si presentano continuamente quando si naviga in Internet; farlo prendere parte alla scelta di fotografie di famiglia da pubblicare è una buona palestra. Quali si decide di non pubblicare? Quali conservare e di quali invece sbarazzarsi? Si tratta di un'attività familiare condivisa, orientata ad un obiettivo concreto. Grazie a quest'attività apparentemente banale, il bambino interiorizza il suo diritto sulle immagini in cui lui viene rappresentato. Così avrà meno la tendenza a pubblicare qualsiasi cosa su internet. Infine, non dimenticate che non è mai troppo presto per parlare del potere della pubblicità su di noi. Molti bambini oggi iniziano ad essere presenti sui social network a 9 anni, occorre quindi prepararli in anticipo e la cosa migliore è iniziare dai primi anni della scuola primaria per avviare il bambino alla comprensione dei pericoli e dei benefici degli schermi, e la scuola può giocare un ruolo significativo

fornendo al bambino delle risorse allo stesso tempo teoriche e pratiche. L'educazione a internet riguarda anzitutto il diritto all'immagine e il diritto all'intimità, con la differenza tra spazio intimo e spazio pubblico. Si deve introdurre ai bambini alle tre caratteristiche specifiche di Internet: tutto quello che ci si mette può diventare di dominio pubblico; tutto quello che ci si mette resterà per sempre; tutto quello che ci si trova richiede attenzione non deve essere creduto prima di essere stato messo a confronto con altre fonti.

L'insegnamento dell'informatica può iniziare a quest'età, altrettanto importante è spiegare i modelli economici e di marketing di Internet: videogiochi, Facebook, Google, YouTube. Sarebbe molto rischioso lasciar credere ai bambini che i servizi che queste aziende ci mettono a disposizione siano gratuiti.

Sappiamo che un'applicazione sul dispositivo tecnologico può modificare in autonomia le configurazioni di sistema del





dispositivo stesso; può raccogliere informazioni sulle funzionalità e programmi/servizi usati può leggere i dettagli relativi ai contatti con cui si è collegati può accedere ad informazioni legate alla registrazione audio e a quelle collegate alle telefonate (numero di telefono, numero che si sta chiamando, se la chiamata è attiva, ecc.).

C'è un enorme bisogno di educazione e d'informazione del cittadino riguardo all'impatto di ciò che facciamo in Internet, che dovrebbe iniziare alla Scuola Primaria. Infatti la maggior parte dei navigatori ignorano la loro identità digitale, non appena ci connettiamo a Internet, iniziamo a lasciarvi delle tracce attraverso l'indirizzo IP; il secondo tipo di tracce che lasciamo sono quelle che lasciamo volontariamente; il terzo tipo è l'insieme delle nostre scelte di navigazione: in ogni istante dei cookies provenienti dai diversi siti che visitiamo si annidano nel nostro computer, per costruire un'immagine la più precisa possibile delle nostre preferenze. Queste tracce vengono poi vendute a delle imprese che le utilizzano a fini commerciali. Infine, un'ultima fonte della nostra identità online è costituita da tutte le informazioni che gli altri pubblicano su di noi senza che lo sappiamo.

In Italia vi è la presenza della Polizia postale e delle comunicazioni, l'unità specializzata incaricata della repressione dei crimini informatici del world wide web. Essa si basa su poteri di indagine dedicati, omologati dalla legislazione specifica, vale a dire le indagini sotto copertura, l'acquisto di materiale illegale, posticipando gli atti obbligatori come perquisizione, sequestro e arresti. L'attività di contrasto sotto copertura richiede il necessario utilizzo di agenti specializzati, in quanto competenti dal punto di vista tecnico informatico e contestualmente capaci di un corretto approccio psicologico con i potenziali futuri indagati. Quindi rappresenta un punto di riferimento per la comunità.

Tra i 9 e i 12 anni: il bambino ha bisogno di esplorare la complessità del mondo. Sarebbe meglio evitare i giochi con cui si gioca da soli e preferire i giochi multiutente, di preferenza in contatto di prossimità. A quest'età si possono sviluppare molte attività creative che potranno orientare in maniera duratura il modo di usare gli schermi più tardi, in adolescenza. Il pericolo più grande è quello di dedicarvi troppo tempo, insieme alla presenza della violenza sugli schermi.

Determinare a quale età vostro figlio potrà avere il suo cellulare, fissare in anticipo anche delle regole d'uso che valgono per tutti i componenti della famiglia, per fare capire ai bambini, attraverso l'esempio e non a parole, che c'è un momento adatto per ogni cosa e che se si vuole vivere bene insieme certe regole devono essere rispettate e condivise. È importante ogni giorno parlare di quel che ha visto, di quello che i suoi amici guardano e di quel che condivide con loro. Il bambino che racconta quel che ha visto su uno schermo passa da una forma di pensiero

più spazializzato e atemporale a una costruzione narrativa. Quest'età è anche quella in cui i ragazzi sono ansiosi allo stesso tempo di esaltare la loro originalità e di far parte di un gruppo.

### Conclusioni

Imparare a vedere diversamente significa allo stesso tempo guardare gli schermi in modo più consapevole e riflettere sul proprio spazio nella nostra vita.

Le tecnologie digitali dovrebbero essere considerate come dei nuovi strumenti che ampliano la gamma delle nostre possibilità. Con gli schermi interattivi, l'essere umano possiede, per la prima volta, un supporto per la sua intelligenza spazializzata, tanto importante quanto la scrittura e il libro lo sono per l'intelligenza narrativa. Tutto ciò a condizione tuttavia di non dimenticare che i benefici sono più facilmente accessibili a coloro che hanno già in precedenza imparato a gestire il pensiero lineare e l'intelligenza narrativa. Consentendo di ibridare testi e immagini, le tecnologie digitali contribuiscono in effetti a incrociare i due modelli di pensiero corrispondenti. Chi non ha integrato riferimenti spaziali e temporali corre il rischio di perdersi negli schermi. Il secondo consiglio riguarda le formidabili potenzialità della produzione digitale. Sappiamo tutti che i bambini, se incoraggiati e ben guidati, sono incredibilmente creativi. Sta a noi renderci disponibili a questa scoperta.

### Bibliografia

- P. C. Rivoltella, *Le virtù del digitale*, Morcelliana, Roma, 2015.
- Alessandro Baricco, *The Game*, Einaudi, 2018
- P.C. Rivoltella, *Media Education. Idea, metodo ricerca* La Scuola, Brescia, 2017.
- M. Prensky, H. Sapiens Digitale. *Dagli immigrati digitali e nativi digitali alla saggezza digitale*, in "Tecnologie Didattiche", 2010, in: <http://goo.gl/ecT3h>.
- H. Jenkins, *Culture partecipative e competenze digitali*. Media Education per il XXI secolo, Guerini, Milano, 2010.
- Serge Tisseron, *3-6-9-12 Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali*, La Scuola, 2016
- Silvia Gregory, *I figli crescono. Favole e computer*, Alpes, 2017
- Corso on line digitale in corso "La cassetta degli attrezzi digitali per il docente per tutte le discipline#2", relatore Prof. Roberto Sconocchini, 2022, *SCUOLA FUTURA (STEM)*
- Famiglie 2.0 *praticare la media education con bambine, bambini e famiglie, il ruolo delle tecnologie digitali nell'educazione dei bambini e delle bambine*, Palazzo degli Innocenti Firenze, Università degli studi di Firenze, Comune di Firenze, 2006.

### Sitografia

- <https://www.commissariatodips.it/>
- <https://www.generazioniconnesse.it/>



**GENITORI, COSA FARE?**

# INFANZIA E NEW MEDIA.

## Consigli utili per i genitori

a cura di Ippolita Gallo - Pedagogista Media Educator, - Componente dell'Equipe Formativa Territoriale Calabria



**I**n un'era dove la nostra società è fortemente impregnata di nuove tecnologie necessita che i genitori e le famiglie tutte si interrogino sui rischi e i vantaggi dell'uso del digitale da parte dei piccoli sin dalla più tenera età. Ormai la tecnologia è parte integrante della nostra vita lavorativa, sociale e domestica e quindi valutare da parte di ogni genitore un utilizzo più attento, coerente, critico e responsabile da parte dei bambini che sembrano avere una innata predisposizione per l'utilizzo dei dispositivi digitali. Certamente i genitori si trovano di fronte ad una vera ed

autentica rivoluzione e a tal proposito bisogna cercare di trovare un equilibrato compromesso attento e specifico per garantire un uso sicuro, regolato e consapevole della tecnologia da parte dei figli più piccoli. Vietare l'utilizzo dei vari dispositivi tecnologici non risolve certamente il problema, ma è necessario affrontare nella crescita dei propri figli la trasmissione delle competenze digitali, con il compito di esplorare questo nuovo mondo insieme a loro.



## GENITORI, COSA FARE?



Non sempre è facile indicare ai genitori i tempi di utilizzo dei vari dispositivi con i figli più piccoli. I pediatri americani dicono no al tablet e allo smartphone prima dei 18 mesi e dai 18 mesi ai 24 mesi consigliano ai genitori di farli avvicinare all'uso dei dispositivi digitali scegliendo con cura video e app e di essere presenti e vigili quando i loro figli li usano.

Questa opportunità di condivisione data dai genitori ai propri figli garantisce in questa tappa della loro crescita e sviluppo cognitivo la possibilità di prendere confidenza con i nuovi media, ma risulterà anche una grande occasione che tutta la famiglia può sfruttare per trascorrere del tempo insieme e rafforzare i propri legami.

I genitori devono favorire con le strumentazioni digitali esperienze e proposte per i piccoli figli che siano divertenti, interattive, multimediali, formative, innovative e perché no brillanti in modo consapevole, critico e responsabile anche ancor prima del loro ingresso nella scuola.

Alcune indicazioni che possono risultare utili ai genitori:

Limitare il tempo di visione dei contenuti sullo schermo: i genitori devono dare un tempo e spegnere loro i dispositivi tecnologici  
Scegliere i contenuti: scegliere contenuti che siano quelli "edutainment".

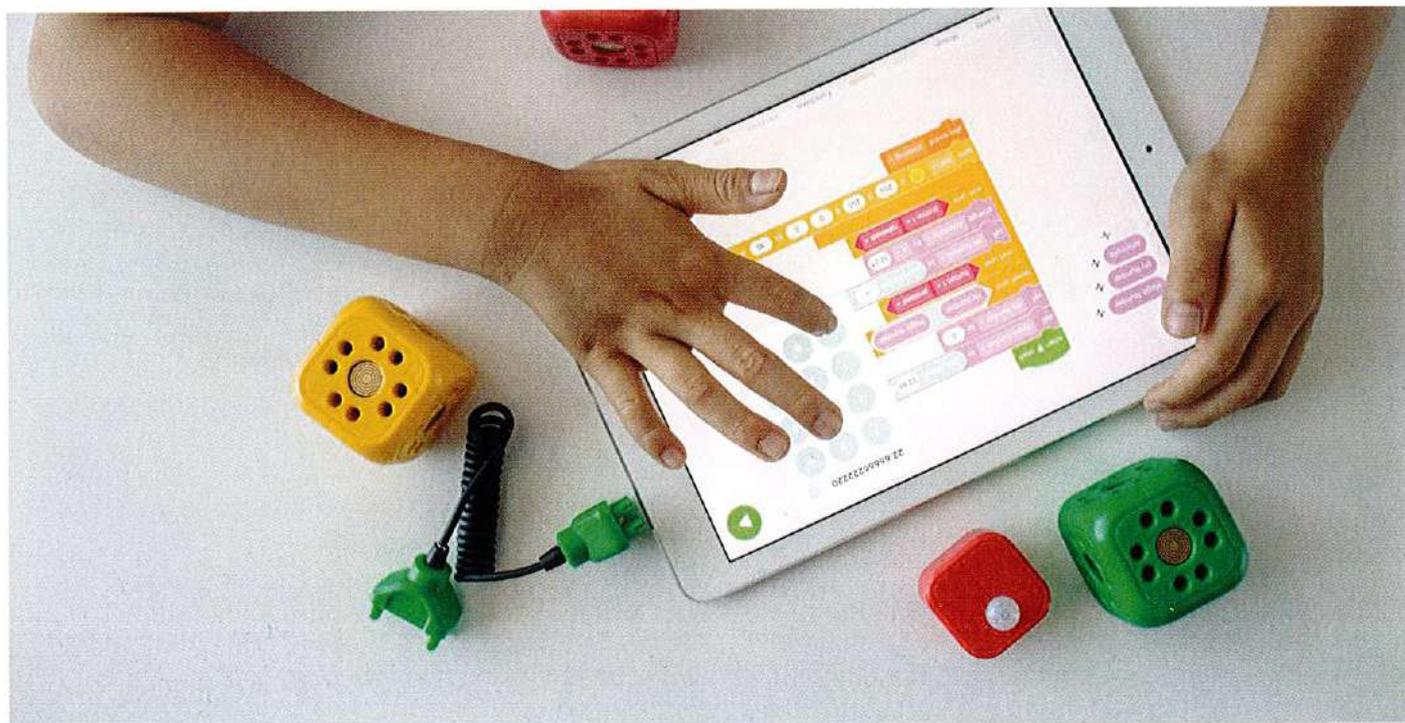
Condividere la fruizione e la visione di programmi ed esperienze digitali: mediare insieme ai bambini al fine di guidarli e supportarli "saggiamente".

Stabilire i momenti e i luoghi della visione: predisporre spazi e aree "screen free" all'interno della giornata e della vita familiare.  
Selezionare contenuti di qualità: garantire CDD (contenuti didattici digitali) per la fascia d'età del bambino.

Secondo gli esperti il problema non è tanto la quantità del tempo che trascorrono sui dispositivi tecnologici, che comunque comportano anche dei danni alla crescita psicologica e cognitiva dei bambini, ma la qualità del contenuto a cui sono esposti sugli schermi di una TV, tablet, iPad o smartphone. La causa determinante è l'impreparazione di alcuni genitori che lasciano liberi i piccoli ad accedere in totale solitudine e non curanza a contenuti digitali vari, videogiochi o video per niente idonei alla loro fascia di età. Il quesito che ciascun genitore deve porsi non è più quanto tempo è giusto o no che il figlio stia davanti alla tv, ma quale sia il modo corretto di fargli vivere questi nuovi ambienti digitali in modo più consono alle esigenze e potenzialità dei bambini.

Le competenze digitali sin da piccoli vanno sviluppate in modo graduale mediante la sperimentazione con i New Media grazie al supporto e all'accompagnamento dei genitori, divertendosi a conoscere ed esplorare auspicabilmente sempre insieme il mondo digitale per gestirlo con responsabilità e consapevolezza.

L'ideale è, da parte dei genitori, alternare momenti formativi online ed offline per offrire così una vasta gamma di attività ed esperienze che soddisfino le esigenze di movimento e la voglia di esplorare dei piccini nel reale e nel virtuale. I genitori devono promuovere ed alimentare gli interessi e i talenti individuali del bambino in diversi campi della vita, come anche esperienze sociali, da integrare nella vita di tutti i giorni in modo utile, mirato e, al tempo stesso, divertente e creativo, grazie ai quali si offre ai bambini una crescita a più dimensioni.





## GENITORI, COSA FARE?

Secondo le concezioni dei ricercatori della Media Education è fondamentale e determinante che venga improntata una educazione ai media sin dalla più tenera età dei bambini in famiglia con l'obiettivo principale di educare "con", "per", "ai" e "oltre" i media in cui la multi-medialità (più media) e la multi-modalità permette di fruire un contenuto digitale per far sperimentare ai bambini "nuovi scenari" di apprendimento e di veicolare conoscenze e concetti che risultano complessi agli occhi dei piccoli.

Nella scuola dell'Infanzia bisogna promuovere ed attivare percorsi esperienziali con le nuove tecnologie che orientino i bambini a "leggere" testi e immagini multimediali, interattivi e dinamici che siano "ecologici e sostenibili"; azioni che nell'ambito familiare dovrebbero proseguire per offrire maggiori stimoli e portare avanti quanto la scuola dell'Infanzia promuove.

Un'impostazione del genere, propria della Media Education, sin dalla prima infanzia tra famiglia e scuola, richiama ad una reale, viva e concreta Cittadinanza Digitale e Educazione Civica Digitale, dove niente viene demonizzato ma reso "agevole", "pratico", "operativo", "ecologico", "sostenibile". È quindi necessario rispondere ed "essere parte attiva, critica, responsabile e consapevole della nostra era dell'informazione e della comunicazione anche per il digitale".

### Sitografia

Tecnologie digitali e bambini: un'indagine sul loro utilizzo nei primi anni di vita

[https://drive.google.com/file/d/1yS\\_Oqo3cow7GaA1bkWEztNzIO9yVhKx9/view?usp=share\\_link](https://drive.google.com/file/d/1yS_Oqo3cow7GaA1bkWEztNzIO9yVhKx9/view?usp=share_link)

Bambini e tecnologia: istruzioni per l'uso

<https://www.nostrofiglio.it/bambino/bambini-e-tecnologia>

Tecnologie ditali e bambini. Indicazioni per un utilizzo consapevole

[https://drive.google.com/file/d/17Mly7G-u33sdG0knFPtZQwTw54G9nUnC/view?usp=share\\_link](https://drive.google.com/file/d/17Mly7G-u33sdG0knFPtZQwTw54G9nUnC/view?usp=share_link)

Prima infanzia e tecnologie digitali

[https://drive.google.com/file/d/1SRufZwU9W5c5cGj\\_6mNjT7iQy3tovHdb/view?usp=share\\_link](https://drive.google.com/file/d/1SRufZwU9W5c5cGj_6mNjT7iQy3tovHdb/view?usp=share_link)

Tablet e smartphone: le nuove indicazioni dei pediatri USA per i bambini piccoli

<https://www.nostrofiglio.it/bambino/tablet-e-smartphone-le-nuove-indicazioni-dei-pediatri-usa-per-bambini-piccoli>

L'uso delle tecnologie digitali nei bambini da 0 a 6 anni

<https://retezerosei.savethechildren.it/approfondimenti/diritto-protezione/uso-delle-tecnologie-digitali-nei-bambini-da-0-a-6-anni/#:~:text=nei>

Raccolta di APP utili per bambini su Wakelet di Ippolita Gallo

<https://wakelet.com/wake/1Uw3skMVkXgJoDdAj4yef>





# Il gioco: utile o pericoloso?

## Consigli per i genitori.

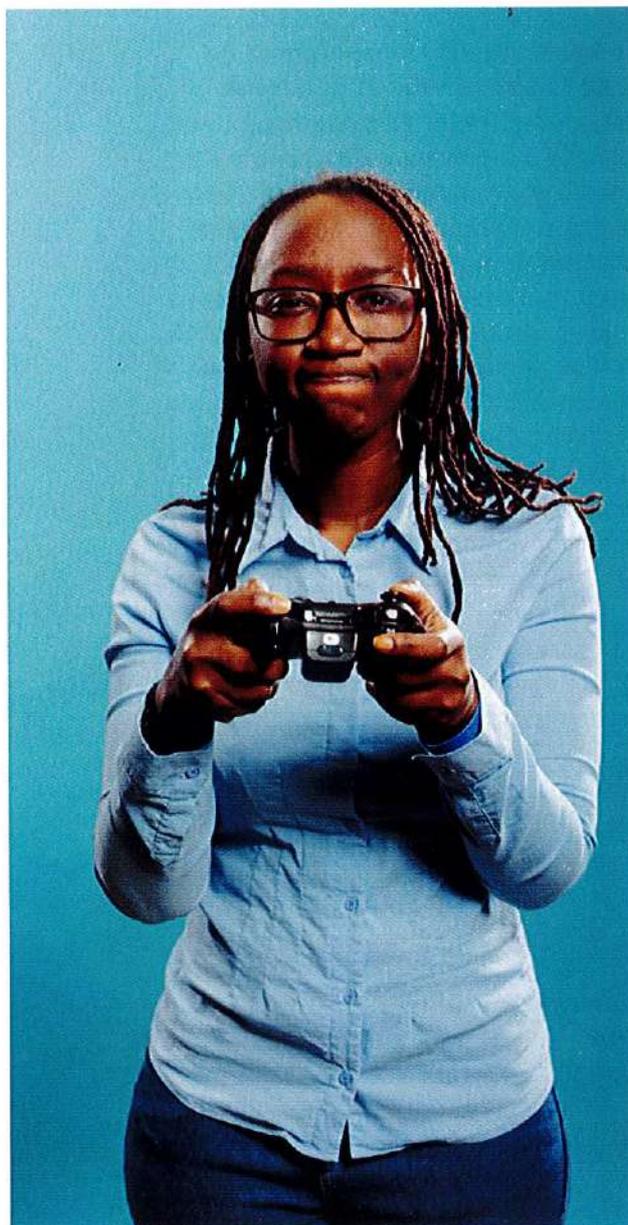


a cura di di Giovanna Ripolo - Docente Liceo Classico Pitagora di Crotone, finalista del premio Atlante - Italian Teacher Award

**I**l ruolo del gioco nella didattica è stato oggetto di approfondimento sin dall'antichità. Già Socrate, infatti, lo individuava come lo strumento perfetto per vedere i comportamenti di una persona: "Si può conoscere di più una persona in un'ora di gioco che in un anno di conversazione".

Nel corso dei secoli, tuttavia, il gioco è stato visto in modo completamente contrapposto al mondo della didattica. Questo è accaduto fino al '900, quando il tema è ritornato al centro della ricerca filosofica, pedagogica e sociologica e da quando si è compreso che alcuni elementi ludici possono essere integrati nella didattica per stimolare e divertire al tempo stesso. Riprendendo Vygotskij "il divertimento migliora l'apprendimento", per cui l'integrazione dell'attività ludica nella didattica può portare vantaggi ad ogni età, soprattutto per quanto riguarda lo sviluppo di competenze. Attraverso il gioco, infatti, lo studente conosce la realtà che lo circonda e sperimenta nuove abilità e modalità di relazione.

A questo punto è importante distinguere due concetti distinti che appartengono al gioco: la gamification e il gaming. La gamification è il processo di applicazione di elementi e dinamiche tipiche dei giochi ad altri contesti ad esempio nella didattica come si diceva sopra, il gaming, invece, è il gioco vero e proprio, l'attività ludica pensata per intrattenere e divertire. Il gaming però è croce e delizia allo stesso tempo: delizia per gli utenti che sono spesso i ragazzi, e croce per i loro genitori che temono sempre più il web che in maniera dirompente è entrato nelle nostre vite. Il problema per i genitori è principalmente quello di comprendere quali possano essere i contenuti più adatti alle età dei loro figli e spesso ci si affida alle etichette che compaiono sulle confezioni dei videogame. Questo non basta e rimane fondamentale avviare i bambini già da piccoli





## GENITORI, COSA FARE?

ad un'adeguata educazione digitale. Per guidare comunque i genitori nella selezione dei videogame più adatti all'età dei loro figli, esiste un sistema europeo di classificazione attualmente in uso in 38 Paesi: la classificazione **PEGI**<sup>1</sup>, acronimo di Pan European Game Information che fornisce dei parametri globali dotati di validità anche al di fuori dei confini nazionali. I limiti d'età indicano se un gioco per bambini e adolescenti può essere considerato privo di pericoli o se, al contrario, rappresenta una qualche forma di rischio anche per i gamer più giovani e inesperti. Tramite un sistema di etichette, si può essere informati dei possibili rischi.

Il metodo di classificazione riguarda l'idoneità dei contenuti e l'assenza di pericoli, ma non il grado di difficoltà del gioco e avviene attraverso cinque categorie di età e otto descrizioni di contenuto. La combinazione di questi due elementi aiuta i genitori ad assicurarsi che un determinato videogioco sia appropriato per i propri figli.

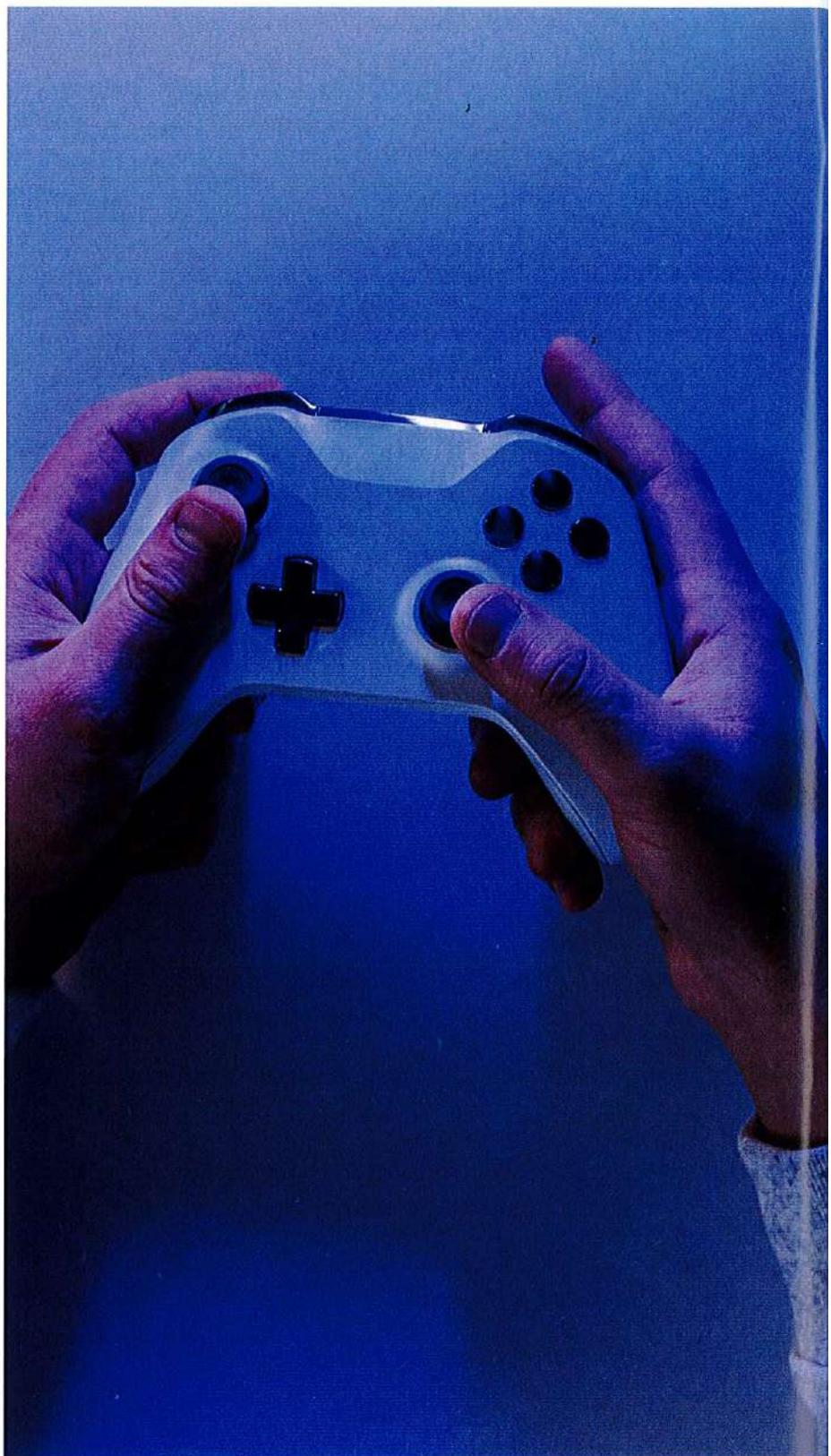
Le cinque categorie di età sono 3,7,12,16 e 18 e si riferiscono appunto all'età del giocatore. I descrittori di contenuto sono otto: violenza, linguaggio scurrile, paura, gioco d'azzardo, sesso, droghe, discriminazione, acquisti in game.

La classificazione PEGI, è bene ribadire che non fornisce alcuna valutazione di carattere pedagogico quando inserisce un videogioco in una determinata fascia d'età e il raggiungimento dell'età indicata non significa automaticamente che un bambino possieda le competenze tecniche o la capacità di comprendere i contenuti.

Concludendo, i videogiochi sono ormai radicati nella vita di tutta la nuova generazione ecco perché vengono utilizzati anche nella didattica. Nella dimensione prevalentemente ludica, e per permettere di far vivere queste esperienze in piena sicurezza, è

importante che i contenuti dei game utilizzati siano davvero adatti alla età e allo sviluppo dei giocatori attraverso

gli strumenti di cui disponiamo come appunto, la classificazione PEGI.



<sup>1</sup> <https://pegi.info/it>



# DIVENTARE ADULTI NEL TEMPO DEL METAVERSO

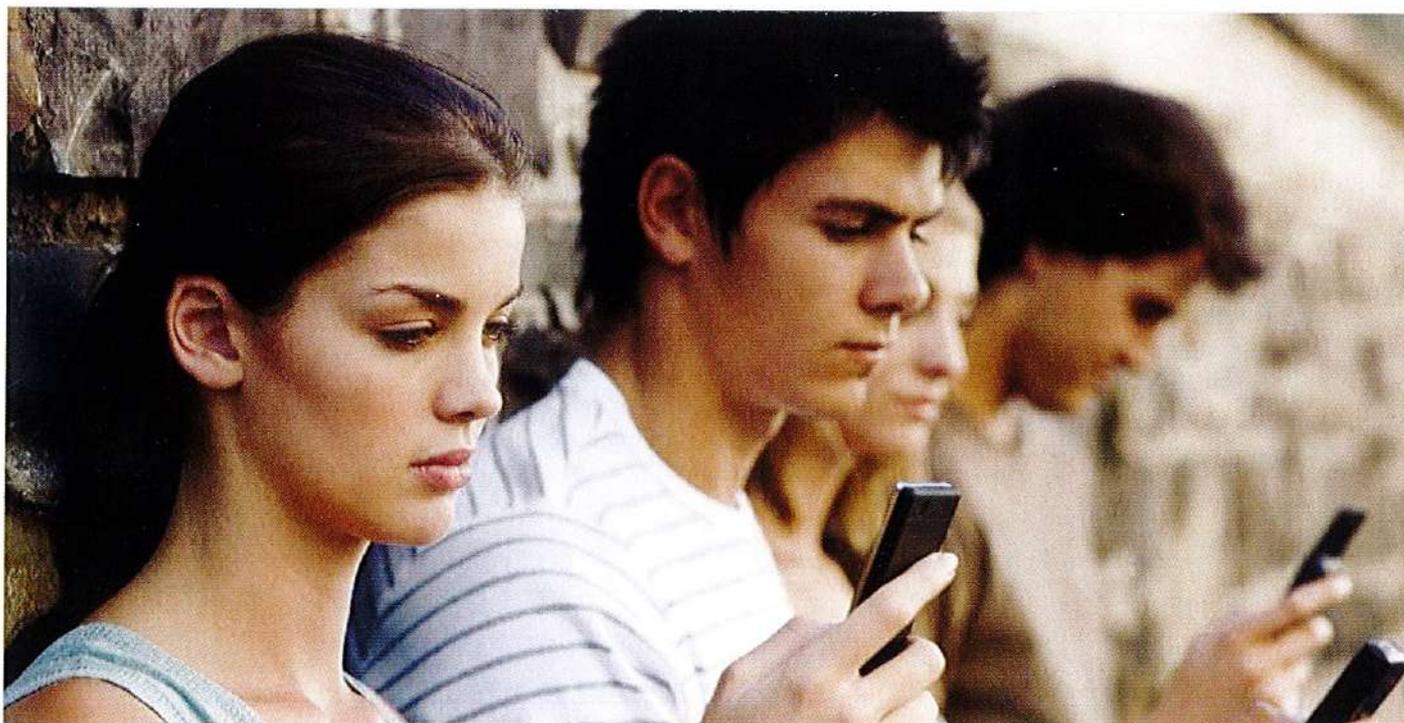
a cura di Raimonda Bruno - Discipline Letterarie e Latino



Non c'è differenza di età: bambini, adolescenti o adulti viviamo in una condizione nella quale tramite Internet siamo sempre raggiungibili e possiamo sempre raggiungere persone o accedere a informazioni, il che ci trasmette una sensazione di benessere e sicurezza che si interrompe quando, per motivi vari, si interrompe la connessione.

Al di là degli oggettivi e innegabili aspetti positivi che Internet offre, è doveroso però interrogarsi su quale sia il prezzo della nostra iperconnessione che, se da una parte ci tiene in costante collegamento con il mondo, dall'altra ci spinge sempre di più nel metaverso, cioè nel mondo virtuale degli ambienti digitali che ci inducono ad abbandonare la vita reale perché più accoglienti e gratificanti.

In particolare è doveroso chiedersi quale e di che portata sia il riverbero creato dall'iperconnessione sulla connessione reale con noi stessi, soffermandosi con attenzione sui danni che essa produce su bambini e ragazzi, su coloro, cioè, che vivono gli anni della definizione della loro specificità psicologica e caratteriale a partire dalla costruzione della loro immagine corporea, che è legata a ciò che le persone provano guardandone l'aspetto fisico. Questo passaggio è particolarmente delicato perché la transizione psicologica e neuro-biologica che caratterizza infanzia e adolescenza darà forma al cervello adulto definendo le reti di connessione neurale che consentono all'individuo di acquisire le competenze cognitive, emotive, relazionali e affettive che





## GENITORI, COSA FARE?

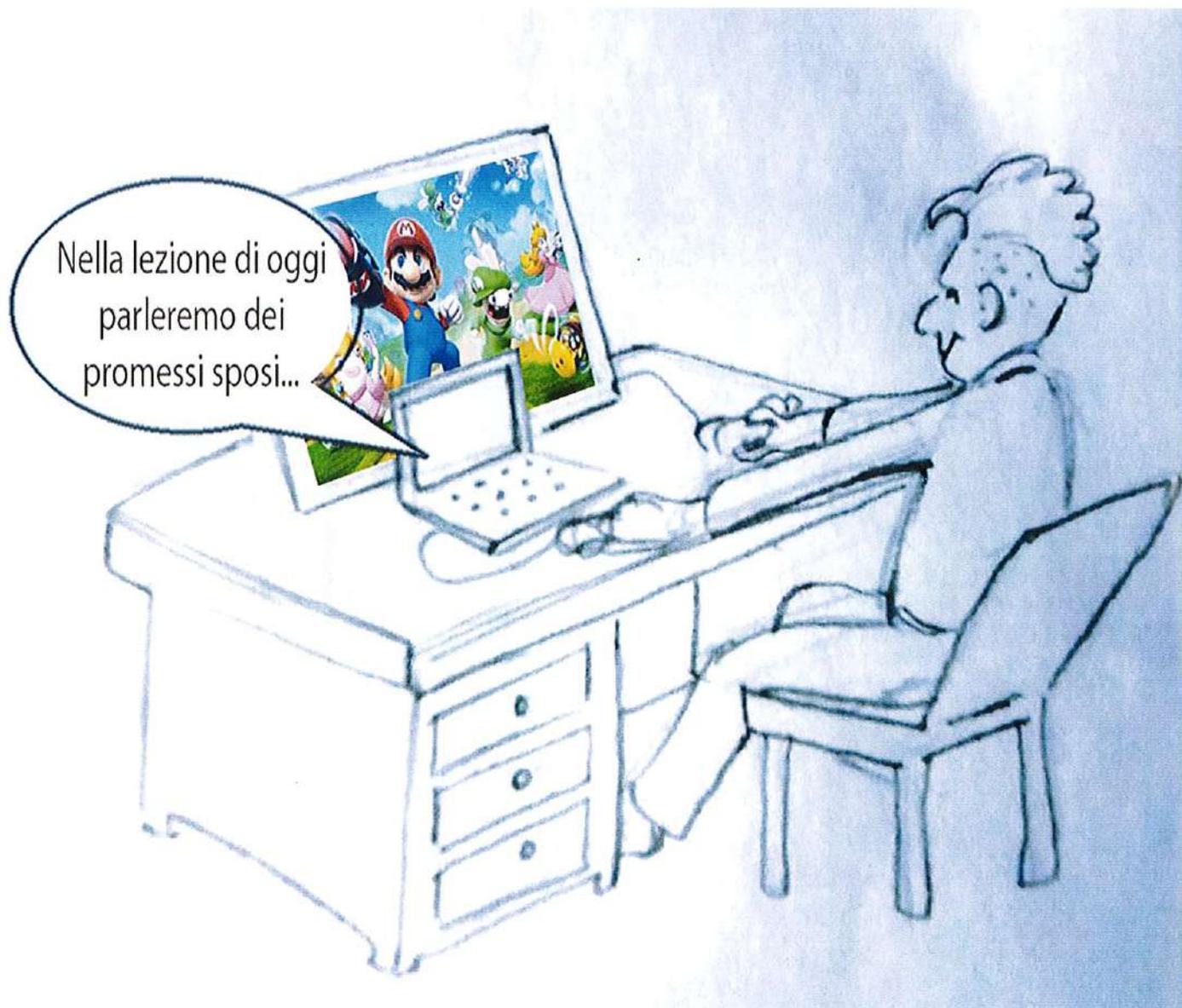
rimarranno stabili per il resto della vita.

È evidente che in tale ottica un ruolo preponderante è svolto dai social, strumenti di diffusione virale di contenuti visivi che creano un impatto straordinariamente forte sugli utenti anche in quanto cassa di amplificazione di un modello di perfezione estetica, peraltro quasi mai autentica, ma ottenuta attraverso l'applicazione di filtri che consentono di modificare la persona ritratta.

In base a numerosi studi scientifici basati sul paradigma bio-psico-sociale di Engel, è emerso recentemente che in Italia una percentuale altissima di bambini e ragazzi è insoddisfatta del proprio corpo e che sin dai 5 anni di età i bambini sono in grado di percepire il giudizio degli altri sul loro aspetto fisico. Questo accade per i più piccoli spesso a partire dalla sovraesposizione mediatica cui i genitori li sottopongono attraverso quello che è

definito 'sharenting', una sorta di storytelling della vita del minore che inizia talvolta quando il bambino ancora non è nato, attraverso la divulgazione di immagini relative alle ecografie fetali, che prosegue attraverso la condivisione di immagini o di video che ne immortalano i momenti salienti della crescita, come le prime parole, le prime pappe o i primi passi. Questo fenomeno, assai diffuso tra i personaggi dello spettacolo, viene sottovalutato nei danni che può produrre esponendo i bambini alla lesione dei diritti alla privacy, all'oblio e alla reputazione digitale, dei quali gli stessi genitori dovrebbero essere i primi garanti.

Il passaggio dall'infanzia alla pre-adolescenza e all'adolescenza è segnato dall'acquisizione dell'autonomia, da parte del giovane, nella divulgazione dei contenuti social, ancora più centrati sulla esposizione del corpo, attraverso



## GENITORI, COSA FARE?



quella che viene definita 'vetrinizzazione', la quale spesso comporta il conseguente impulso alla magrezza e alle restrizioni alimentari che possono sfociare nella cosiddetta 'anoressia da vetrinizzazione'. Ma non finisce qui: infatti lo step successivo alla condivisione di una propria immagine è quello che porta al controllo continuo delle notifiche per verificare l'impatto che essa ha prodotto sui propri followers, con l'attivazione del meccanismo di gratificazione prodotto dalla 'contabilizzazione' dei like che induce la produzione della dopamina, neurotrasmettitore alla base dei meccanismi delle dipendenze, tra cui quella da Internet di cui soffrono in Italia 8 milioni e 200 mila giovani tra i 12 e i 25 anni (dati Istat del 2020).

Quanto su riportato costituisce solo un esempio degli effetti prodotti da un abuso della connessione ai social, cui vanno uniti quelli legati al gaming online (videogiochi fruibili attraverso la connessione a Internet) che produce cambiamenti neurovegetativi avversi sulla corteccia orbito-frontale, portando a una minor alimentazione della sostanza bianca del cervello con conseguenti ritardi nello sviluppo del linguaggio da parte del bambino, alle challenge (sfide online spesso pericolose che vengono 'registrate' producendo contenuti video diffusi viralmente), al body shaming (atto di deridere e/o discriminare una persona per il suo aspetto fisico), al sexting (pratica di inviare o postare messaggi di testo e immagini a sfondo sessuale), alla sex tortion (ricatto a sfondo sessuale).

Acquisito che non è possibile tornare a un mondo senza Internet e senza tutti i prodotti a esso collegati, per cercare di contrastare i fenomeni sopra descritti la Scuola italiana si è attivata inserendo come uno dei pilastri della nuova Educazione civica, disciplina curricolare nella scuola superiore dal 2020, l'Educazione alla cittadinanza digitale: finalizzata a consolidare ulteriormente il ruolo della scuola nella formazione di cittadini in grado di partecipare attivamente alla vita democratica anche attraverso l'acquisizione di un approccio consapevole al mondo del web in quanto incardinato sullo spirito critico e sul senso di responsabilità, essa risulta necessaria per conoscerne e comprenderne i meccanismi al fine di usare la rete senza esserne usati. Ciò si rende possibile a partire da una riflessione sulla gratuità delle applicazioni social, utile per ricordare che, come ben esplicitato nel docufilm *The social dilemma* del 2020, 'se il prodotto è gratis, il prodotto sei tu', espressione che sottolinea come, inconsapevolmente, immettendo i nostri dati nella rete alimentiamo un gigantesco giro di denaro, sottoponendoci a una vera e propria 'dittatura della sorveglianza' che ci rende costantemente tracciabili, oggetto incosciente di studi di algoritmi che governano la nostra vita condizionando le nostre scelte, dalle più banali (ma non del tutto), come ad esempio quella di una marca di biscotti piuttosto che un'altra, alle più importanti, come ad esempio quelle politiche.

Le domande che si pongono, a questo punto, sono numerose.

Perché tanto bisogno di consenso pubblico? Quanta parte della nostra libertà e della nostra serenità siamo disposti a cedere per ottenerlo? Cosa possono fare i genitori per cercare di limitare i danni prodotti dalla iperconnessione sui loro ragazzi?

Certamente trovare risposte a quesiti tanto complessi non è semplice, soprattutto in relazione al ruolo, etico e di responsabilità, che i genitori devono svolgere per proteggere i figli non solo dai rischi che possono sopraggiungere dall'esterno, ma anche da quelli a cui possono loro stessi esporli attraverso lo sharenting.

Ciò richiama la necessità dell'istruzione/educazione anche degli adulti al mondo digitale, poiché spesso non conoscono caratteristiche e rischi del web.

Pertanto di seguito si fornisce un decalogo con semplici norme per i genitori, ai quali si consiglia di:

1. tenere presente che il mondo online, che comprende chat, social o videogame, non è virtuale, ma assolutamente reale;
2. assistere i figli nella configurazione dei propri account sulle varie piattaforme decifrando insieme le impostazioni, come quelle in tema di privacy e sicurezza;
3. interessarsi alla vita digitale dei figli senza banalizzare ciò che riferiscono, insistendo sull'importanza di parlare con un adulto di riferimento di qualsiasi disagio si trovino a vivere in rete;
4. fare attenzione alla vita in rete dei minori per verificare che non subiscano ma anche che non compiano abusi;
5. essere d'esempio nel trattare con rispetto le altre persone online;
6. spiegare che un contenuto online ci resta per sempre e che pertanto una volta postato un testo, un video o una foto non è più possibile eliminarli dal web;
7. evitare l'iperesposizione mediatica dei minori attraverso lo storytelling della loro vita;
8. mostrare che Internet, se saputo usare, è un mondo infinito da cui attingere informazioni utili, facendo attenzione alle fake news e imparando a selezionare le fonti affidabili;
9. limitare quantitativamente e qualitativamente il tempo trascorso dai figli in rete impostando insieme alcuni limiti all'utilizzo consentito dei device, da concordare sulla base dell'età del ragazzo o della ragazza e del suo livello di maturità, nel rispetto del patto di fiducia reciproca genitore-figlio;
10. ricordare che la dipendenza dallo schermo è spesso sintomo, non causa di un malessere.



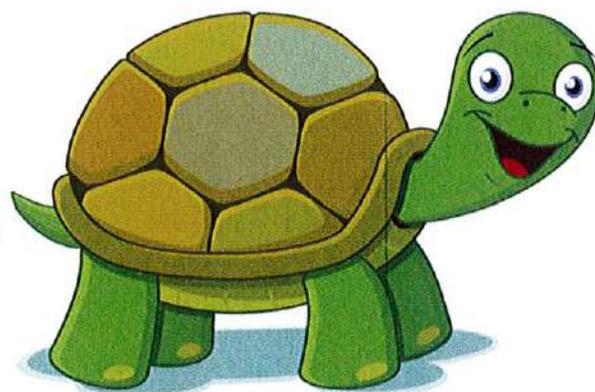
# PENSIERO COMPUTAZIONALE: un approccio innovativo per le sfide del nostro futuro



a cura di Eleonora Converti - docente di Sistemi Automatici e Telecomunicazioni presso l'ITIS "E.Fermi" di Castrovillari

**P**ensiero computazionale, problem solving, coding e robotica sono aspetti trasversali di una metodologia didattica nuova che, sin dalla scuola dell'infanzia, fornisce alle nuove generazioni la cultura digitale necessaria per un uso critico e non passivo della tecnologia, diventando così soggetti attivi nell'evoluzione digitale del nostro futuro

"Se ascolto dimentico, se vedo ricordo, se faccio capisco" è il detto di Confucio che serve per capire il concetto di pensiero computazionale come base di una didattica del pensiero unita a quella del fare. Fu introdotto per la prima volta dal matematico Seymour Papert (1928-2016) nel 1980 quando scrisse il libro *Mindstorm* nel quale sosteneva la teoria costruttivista dell'apprendimento secondo cui la mente umana, per potere imparare bene, ha bisogno di creare artefatti. Quando nei laboratori dell'MIT egli ideò il linguaggio LOGO, poneva le basi dell'importanza dell'uso delle macchine a supporto delle scienze cognitive come strumento per potere seguire strategie didattiche nuove ed efficaci. LOGO era un linguaggio di tipo "visuale" fortemente orientato alla grafica e alla geometria di base. Sullo schermo appariva un cursore triangolare chiamato tartaruga. Questo cursore poteva essere spostato con i comandi avanti e indietro seguiti da un numero di "passi" che doveva compiere e poteva essere ruotato a destra o a sinistra di un angolo di rotazione espresso in gradi. Grazie a Papert il computer non era più soltanto una macchina con cui elaborare e analizzare calcoli o informazioni, ma uno strumento per costruire, apprendere, scoprire e anche sbagliare. L'errore non vissuto come una sconfitta, ma come elemento concorrente

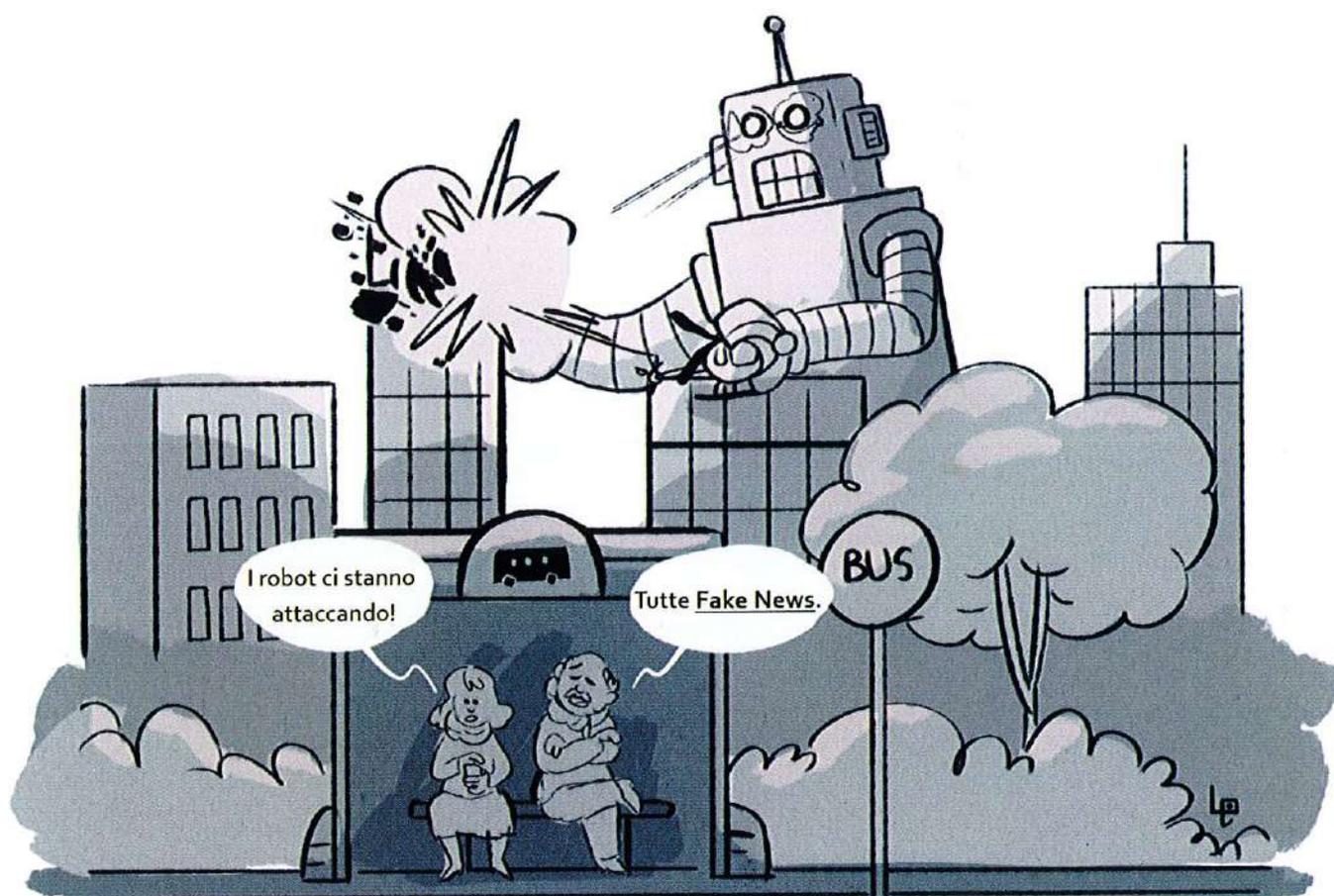




alla realizzazione del processo di apprendimento. Sbagliare significa andare alla ricerca di soluzioni alternative, attingendo alle capacità logiche e creative della mente umana. Non si tratta dunque di un approccio meccanicistico e passivo, ma di un percorso che coinvolge il pensiero umano nella sua espressione piena e libera. La tecnologia al servizio della didattica, facilitatore dei processi di apprendimento. Con Papert nasceva la robotica accessibile a scuole e ragazzi che, lavorando in gruppo in un laboratorio, sperimentavano soluzioni a problemi risolvibili con software accessibili, affinando le capacità logico, matematiche, spaziali, ma anche creative e collaborative. Venti anni dopo, un gruppo di studiosi dell' MIT, guidato da Mitchel Resnick, sviluppava un progetto open source chiamato Scratch, il linguaggio che prevede un approccio orientato agli oggetti e che consente di elaborare storie interattive, giochi, animazione, arte e musica. Inoltre permette di condividere i progetti con altri utenti del web. In linea con le sue idee "costruzioniste", Papert sviluppò insieme al suo gruppo dell' MIT il "set di costruzioni" arricchito con elementi robotici, offrendo così ai bambini strumenti per concretizzare il pensiero astratto e per dare libero sfogo alla creatività ed all'esplorazione di creature artificiali. Si ponevano

così le basi della robotica educativa e dell'utilizzo dei robot nella didattica, metodologie che negli ultimi anni si sono diffuse in un'autentica esplosione di possibilità calibrate per tutti gli ordini di scuole..

Il pensiero computazionale, il coding (la codifica delle istruzioni mediante un linguaggio di alto livello) e il problem solving sono, abilità che si possono facilmente acquisire e rinforzare con la robotica educativa, l'ambiente di apprendimento di ispirazione costruttivista che consiste nel predisporre situazioni in cui gli studenti possono realizzare le proprie scoperte e l'insegnante condivide con gli studenti ciò che si apprende durante l'esperienza. Robot, rover ed automatismi vari sono così il risultato di una didattica del pensiero unita a quella del fare, in modo che i giovani possano essere sempre più protagonisti del loro futuro attraverso la capacità di padroneggiare gli strumenti e le tecnologie senza esserne soltanto dei semplici fruitori passivi. La robotica può definirsi una "scienza di sintesi" in cui sapere scientifico e sapere umanistico si fondono in modo unico. La robotica educativa, dunque, può rappresentare un ambiente di apprendimento per tutte le discipline, per una





## COMPETENZE ED EVOLUZIONE DIGITALE

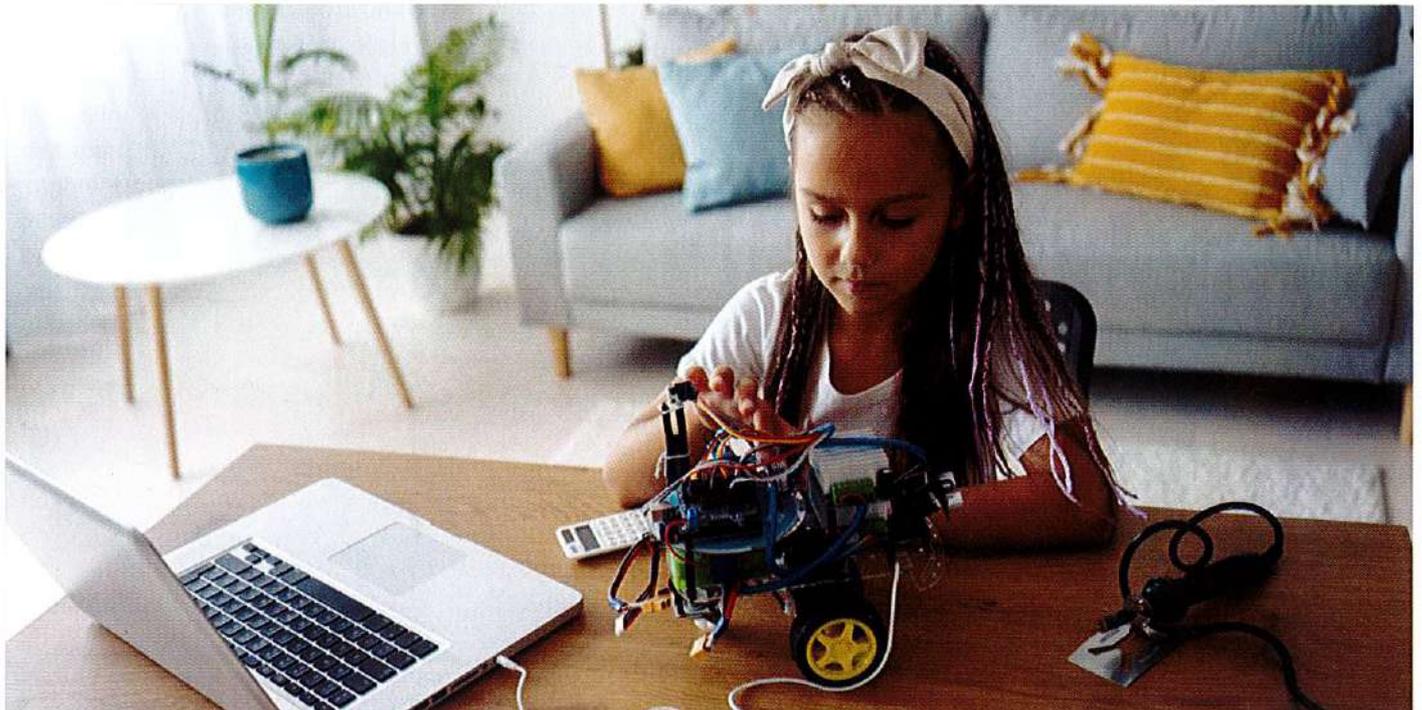
formazione completa e valida per le aspettative dei lavori del futuro. Il motto è: "non subire la tecnologia ma conoscerla e dominarla". Un'esigenza quanto mai impellente se si considera che un numero sempre più crescente di ragazzi ha avuto in mano, sin dalla tenera età, strumenti tecnologici il cui uso fobico e compulsivo provoca seri danni psicologici. E non è solo una questione formativa quella di avvicinare i più piccoli in maniera consapevole ai dispositivi che scandiranno la loro vita di adolescenti ed adulti. Nel futuro prossimo 9 lavori su 10 richiederanno competenze digitali. Quasi la metà dei posti di lavoro sarà interamente svolta dalle macchine, milioni di posti andranno persi, ma ne cresceranno nuovi e altamente qualificati che richiederanno competenze articolate e complesse. Sarà importante un approccio creativo che permetta di analizzare un problema da diversi punti di vista cogliendone una giusta visione d'insieme ma al tempo stesso riconoscendone le diverse parti e le giuste relazioni fra esse. Ecco perché sarà sempre più importante possedere le competenze digitali insieme a quelle letterarie, linguistiche e umanistiche. Perché anche i più piccoli dovrebbero studiare l'informatica? Non certo perché tutti un domani lavoreranno in quell'ambito, ma perché il ragionamento procedurale, il pensiero computazionale, l'abitudine al problem solving, rappresentano, come dice Enrico Nardelli (responsabile del CINI), quel "sedimento concettuale" che resta quando gli aspetti tecnici sono stati dimenticati e che sarà utile e prezioso per affrontare le nuove sfide del futuro.

A questo punto una domanda è d'obbligo.

Ma in un futuro prossimo pervaso dai robot e dall'intelligenza artificiale quale sarà il ruolo umano?

Forse sarebbe utile uscire dalla dicotomia delle interpretazioni sulla distruzione dei posti di lavoro e la creazione di nuovi da parte dell'automazione. Secondo David Autor occorre superare tanto la tesi pessimistica che le nuove tecnologie aumentano la disoccupazione quanto quella ottimistica secondo cui i posti di lavoro saranno di più di quelli distrutti. Ciò che si ignora, infatti, è l'importanza della cosiddetta "conoscenza tacita", ossia quella che deriva dall'esperienza. Infatti, non saranno mai sostituiti interamente ed efficacemente dalle macchine e dal software sia i lavori che richiedono conoscenze complesse e elevate abilità intellettive, sia quelli che richiedono adattamento, manualità e creatività. Certo la sfida è già da adesso ben ardua se si pensa a quanto le macchine si stiano avvicinando alla "conoscenza tacita" con gli studi sul "deep learning" e su come apprendere dagli esempi, accumulando conoscenza dall'esperienza.

La soluzione forse consiste nell'andare verso una cultura digitale sempre più diffusa, una rappresentazione della conoscenza non più lineare ma reticolare condizioni imprescindibili per affrontare la complessità dei problemi e le trasformazioni del mondo del lavoro. Tali trasformazioni richiedono interventi decisi e compatti da parte non soltanto degli addetti ai lavori ma anche di coloro che, in ambito politico e sociale, dovranno adoperarsi per abbattere le possibili conseguenze negative di una società ipertecnologica (il divario di genere, le disuguaglianze sociali, l'alienazione del controllo dei ritmi di lavoro attraverso un algoritmo), contribuendo al miglioramento della qualità della vita di tutti e di un benessere diffuso.





# USO DELLE TIC

## Aspetti giuridico-legali e responsabilità dei genitori dei minori

a cura di Claudia Ambrosio - Avvocato e Criminologa



**L**e TIC, ovvero le tecnologie dell'informazione e della comunicazione, secondo la definizione più diffusa, sono quei "processi e strumenti tecnologici che servono a migliorare le conoscenze e gli strumenti di apprendimento.

Le TIC o ICT offrono, infatti, strumenti di lavoro, di condivisione e cooperazione utili soprattutto nella moderna didattica per competenze.

Come noto, infatti, le varie riforme che in questi ultimi anni si sono avvicinate in materia scolastica, una per tutte la c.d. Legge della Buona Scuola (L.107/2015) con i successivi vari decreti di attuazione (dal 59 al 66/2017) ha valorizzato, in conformità con le Raccomandazioni Europee in merito, il processo di digitalizzazione della scuola e dell'ampio uso degli strumenti informatici sia nella didattica che nei processi amministrativi della scuola.

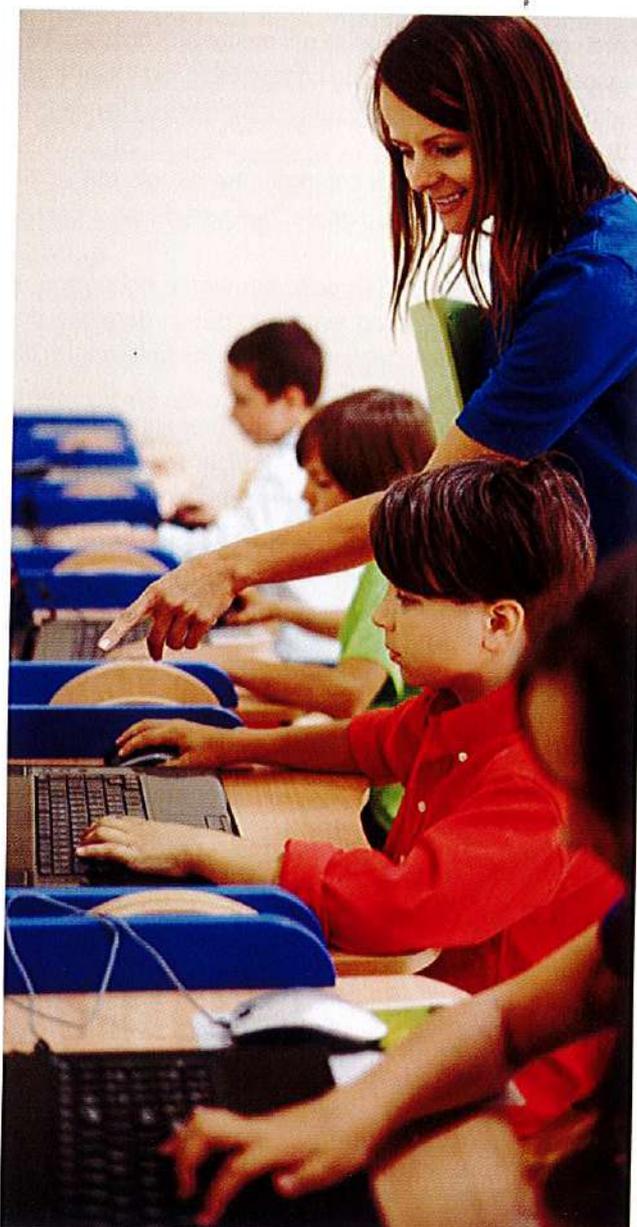
Ciò ha molteplici risvolti positivi e si pone peraltro perfettamente in linea anche con i principi di potenziamento delle competenze degli studenti, dello sviluppo di concrete abilità utili nel mondo del lavoro nonché con la valorizzazione di una scuola sempre più inclusiva ed attenta alle esigenze anche degli alunni con esigenze speciali.

Le tecnologie, dunque, hanno a pieno titolo fatto ingresso nella scuola italiana e naturalmente il loro avvento è stato accolto con grandi aspettative.

I vantaggi sono innegabili: le TIC consentono di veicolare la didattica in modo più diretto ai ragazzi, che sono "nativi digitali" e che hanno già per altri versi familiarità con tali strumenti comunicativi poiché fanno parte della loro consueta vita relazionale.

Ma vi è di più esse:

1. sostengono l'alfabetizzazione informatica, guidando lo studente verso un utilizzo sempre più consapevole delle tecnologie;





## ASPETTI GIURIDICO-LEGALI E GENITORIALITÀ

2. facilitano, come si è detto, il processo di insegnamento/apprendimento e offrono anche un sostegno alla didattica curricolare tradizionale;
3. promuovono situazioni collaborative di lavoro e studio;
4. costituiscono uno degli ambienti di sviluppo culturale del cittadino.

Ne deriva che la qualificazione dell'uso delle TIC non deve restare confinata all'interno di uno specifico ambito disciplinare, ma deve, al contrario diventare pratica sempre più diffusa, capace di coinvolgere il complesso delle attività didattiche.

Le TIC, infatti, se usate in modo appropriato possono migliorare non solo i processi di apprendimento ma anche la motivazione e le prestazioni degli studenti, possono valorizzare lo sviluppo delle diverse intelligenze e i relativi linguaggi, promuovendo un apprendimento di tipo individualizzato e aiutare gli studenti ad essere sempre più protagonisti nei processi di costruzione della conoscenza nonché fornire le competenze necessarie per una cittadinanza attiva e consapevole (Competenze Chiave Europee 2018).

In tale quadro utile quindi comprendere il ruolo dell'adulto nel processo di "educazione digitale" dello studente e dei ragazzi in generale.

Acclarata l'implicita validità dello strumento occorrono regole precise per valorizzarlo ed evitare le derive dannose dell'uso smodato o distorto delle tecnologie di cui in questi anni in diverse occasioni si è avuto modo di dibattere.

A scuola e non solo oggi "educare" rappresenta una delle sfide più ardue sia per la famiglia che per la società, e spesso e volentieri i soggetti a ciò preposti e cioè gli "adulti" si rivelano

totalmente inadeguati a svolgere questo delicato compito. Quanto detto assume una rilevanza anche da un punto di vista giuridico, come noto i genitori sono responsabili dell'educazione che viene impartita ai propri figli, educazione che per come chiarito da costante giurisprudenza della Cassazione "non consiste solo nel fornire ai figli una serie di regole da seguire ma soprattutto nel controllare che gli stessi siano in grado di sviluppare una personalità equilibrata, rispettosa degli altri e delle regole che il vivere sociale impone".

Ne deriva che in materia di responsabilità genitoriale per attività, anche inerenti il corretto uso del web, del figlio la Cassazione, in diverse pronunce, ha affermato che: "la prova liberatoria per i genitori dovrà consistere nel dimostrare di avere impartito insegnamenti adeguati e sufficienti per relazionarsi con gli altri, anche con riferimento all'uso degli strumenti informatici".

Ad oggi questa prova risulta particolarmente onerosa per i genitori, i quali spesso non conoscono o conoscono poco il mondo digitale, i pericoli che esso cela e i comportamenti che i loro figli assumono quando si trovano on line.

Bisogna perciò chiedersi: cosa si intende per l'educazione digitale e che ruolo hanno gli adulti in genere?

Quando si pensa al concetto di educazione digitale, infatti, non si ha molto chiaro a quale idea di educazione bisogna riferirsi; si evocano concetti di educazione lontani, artificiali, tecnologici, cui guardare come a qualcosa di nuovo da imparare. Corollario di questo modo di ragionare è il rafforzamento della scissione tra l'io reale e l'io virtuale,





quasi come se la persona avesse due diverse e nettamente distinte dimensioni: una online, una offline.

Da tale modo di percepire l'educazione digitale derivano rilevanti e talvolta paradossali conseguenze, ma soprattutto deriva la convinzione che si può essere persone "diversamente educate" secondo il piano, reale o virtuale, che decidiamo di considerare. In questo non sempre gli adulti possono essere d'aiuto ai più giovani.

Gli adulti, infatti, sono stati per molto tempo i grandi assenti del web: la generazione precedente a quella dei c.d. nativi digitali, non aveva la tendenza ad affidarsi alla realtà virtuale per interessare relazioni di tipo personale, al massimo si concepivano "rapporti virtuali" per far fronte ad esigenze di tipo logistico o lavorativo.

La presenza degli adulti nel mondo digitale, inoltre, non è sempre incoraggiante, basti visionare alcuni profili per rendersi conto che voglia di visibilità e manie di protagonismo non sono appannaggio esclusivo del mondo giovanile: molti genitori, ad esempio, hanno l'abitudine di pubblicare foto, proprie o dei propri figli, rappresentanti svariati momenti, anche intimi, della giornata. La prassi di condividere o di postare foto dei propri figli, specie se minori, è deprecabile poiché le foto potrebbero finire in un deep web fatto di pedofili o persone che potrebbero utilizzare queste immagini per produrre materiale pedo-pornografico.

Sul punto di recente si è espresso con una significativa sentenza il Tribunale di Parma, con la sentenza 698 del 5 agosto scorso, che per la prima volta sdogana espressamente i dispositivi di parental control autorizzando il controllo dei dati in entrata e in uscita dal cellulare dei figli.

Il Tribunale della città emiliana si è espresso in base a tale vicenda: una coppia con due figli gemelli di 14 anni, finita in tribunale per la causa di divorzio; tra i motivi di attrito proprio l'utilizzo dei dispositivi digitali da parte dei due minorenni: i due ex coniugi avevano concordato l'acquisto del cellulare, ma non avevano discusso circa l'utilizzo che i ragazzi dovevano o potevano fare del cellulare stesso. Così la madre aveva installato un software di parental control che le aveva consentito di monitorare l'attività di navigazione online. Un controllo lecito da parte del genitore che, grazie a questo, ha scoperto la partecipazione ad un gruppo Whatsapp dei propri figli, dove venivano inviati anche contenuti pedopornografici.

Grazie a questo sistema di controllo, la donna ha subito allertato le Forze dell'Ordine che hanno scoperto sia gli appartenenti a tale gruppo che bloccato la ricezione degli stessi contenuti non adatti ai minorenni.

"Il tribunale ha disposto il rafforzamento del controllo da parte dei genitori, che dovrà estendersi anche al monitoraggio di tutti i dispositivi digitali usati dai figli che «stanno entrando nel turbolento mondo dell'adolescenza» – scrive la sentenza – "I genitori, oltre a implementare il controllo digitale, dovranno

anche rafforzare la loro presenza fisica".

Anche i fenomeni del cd odio social, degli haters e del hatespeech, ovvero dell'aggressività e degli insulti on line perpetrati con toni di massima violenza e turpiloquio, non sono da considerarsi solo come espressione di un disagio giovanile.

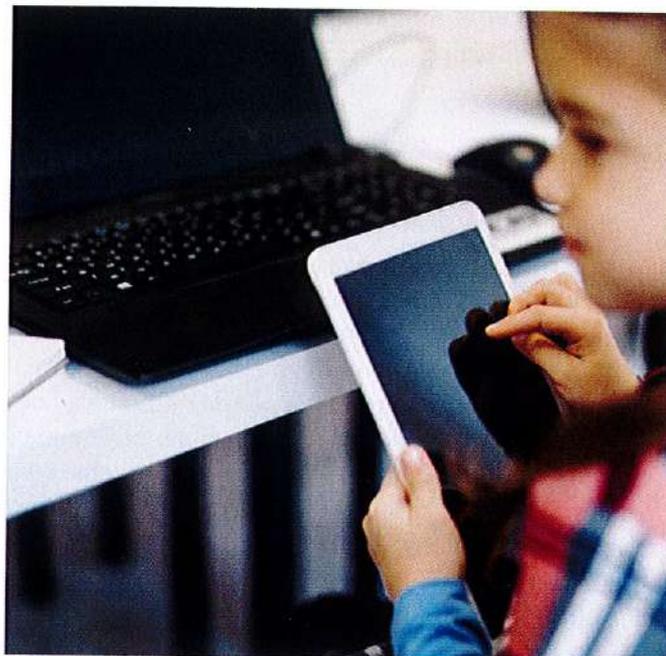
Sul punto basti ricordare che recentemente la cronaca ha riportato all'attenzione dell'opinione pubblica forme di bullismo o di cyberbullismo perpetrate da alcuni genitori nelle chat dei gruppi classe di Whats App.

Nota la decisione di alcuni dirigenti scolastici che, esasperati dal clima teso che si creava dentro e fuori la scuola, hanno vivamente scoraggiato la creazione di questi gruppi.

In particolare in queste "conversazioni" via chat i genitori hanno dato sfogo a comportamenti non idonei quali: aggressività verso gli altri genitori, intolleranza quando non vero e proprio razzismo nei confronti di bambini, specie se extracomunitari, insensibilità nei confronti degli alunni diversamente abili accusati di rallentare il percorso di apprendimento del resto della classe, criticità nei confronti dei voti più alti di altri bambini ritenuti meno meritevoli dei propri figli.

Gli adulti, insomma, da grandi assenti diventano talvolta veri e propri esempi da non seguire nella realtà virtuale; in altre parole anche gli adulti devono essere "educati" ad un uso corretto e consapevole del web che dia loro la capacità di riconoscere i pericoli del web, di cogliere i segnali di allarme ma anche di comportarsi loro stessi adeguatamente.

L'educazione ai tempi del web, quindi, è un concetto che riguarda indistintamente grandi e piccoli.





# DIGITALE E MINORI: educarsi per educare

a cura di Gennaro Maria Amoroso - Avvocato Cassazionista esperto in nuove tecnologie, sicurezza e diritto - Membro della Commissione Privacy dell'Ordine degli Avvocati di Roma - Founder di Legal Hackers Roma.



**N**el 2019, qualche mese prima dello scoppio della pandemia da Covid 19, l'Organizzazione Mondiale della Sanità si era pronunciata sul delicato tema dell'utilizzo di internet dei bambini e dei giovani emanando delle linee guida per un uso consapevole del web.

Dal punto di vista formale, le linee guida dell'Oms sono abbastanza chiare:

per i bambini da zero a due anni vale il divieto assoluto di essere piazzati davanti a uno schermo; dai due ai quattro anni non si deve mai stare per più di un'ora al giorno a guardare passivamente schermi televisivi o di altro genere, come cellulari e tablet; dai 6 ai 10 anni la soglia critica si ferma a 2 ore.

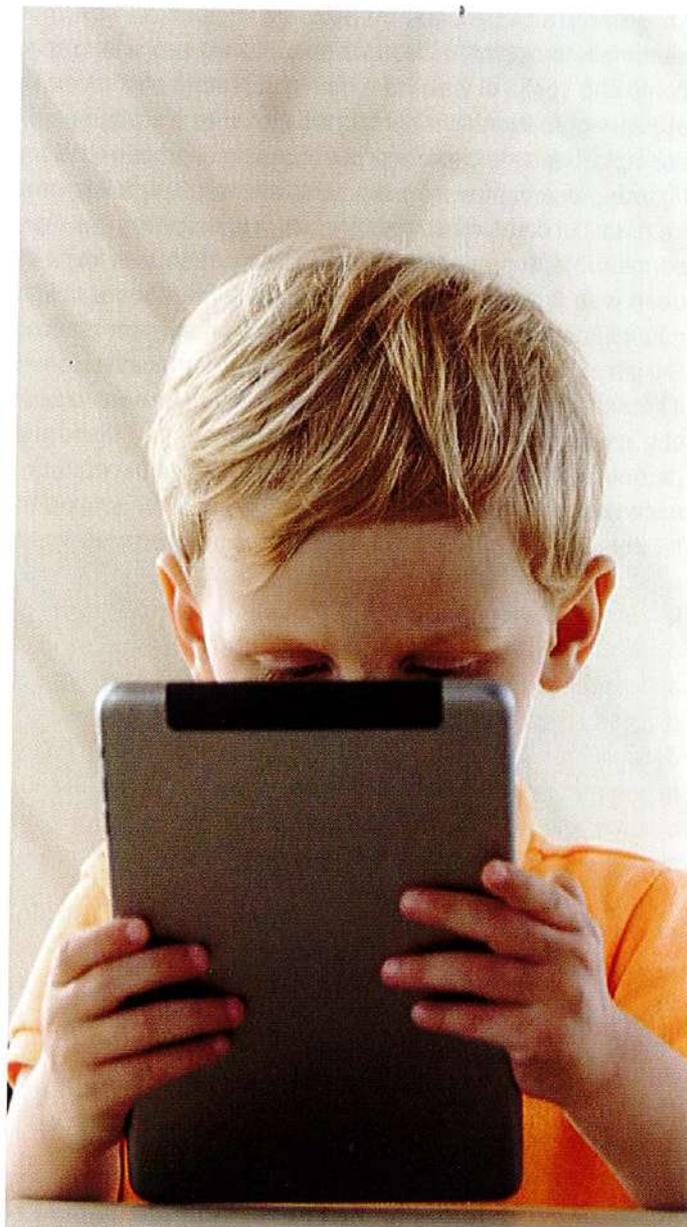
L'Oms, nelle sue linee guida, ci spiega che il tempo trascorso davanti allo schermo può danneggiare i bambini e indica correlazioni con sovrappeso, obesità, problemi di sviluppo motorio e cognitivo e di salute psico-sociale. Inoltre, l'eccessiva esposizione ai dispositivi rischia di ledere la capacità di esprimere emozioni e comunicare efficacemente.

Tutto questo avveniva prima della pandemia, evento epocale che ha cambiato completamente le nostre vite e che ha reso in maniera diversa il paradigma del rapporto educativo tra genitori e figli e quello con il digitale.

I lockdown hanno reso imprescindibile l'utilizzo degli strumenti digitali all'interno delle famiglie, l'uso degli strumenti si è reso necessario per la DAD ma anche per mantenere viva la socialità e soprattutto per una conciliazione dei tempi famiglia/lavoro.

Queste premesse devono servire ad inquadrare nel migliore dei modi il tema, chiaramente la questione centrale non è la tecnologia digitale in sé, che è sempre più parte integrante della nostra vita, e contribuirà a migliorarla, ma come educare i bambini e gli adolescenti all'utilizzo dei dispositivi senza diventarne dipendenti.

A questo dobbiamo aggiungere un altro elemento: quello dell'istruzione.





Il nostro paese punta sullo sviluppo digitale della scuola pubblica, oggi gli studenti di primarie e secondarie che utilizzano dispositivi elettronici in classe ed a casa sono circa l'88% dei bambini e ragazzi tra i 9 e i 16 anni.

Il PNRR prevede un investimento complessivo nell'istruzione di 17,5 miliardi, di cui 2,1 miliardi per realizzare la transizione digitale e dotare gli istituti degli strumenti più innovativi in modo da "trasformare le aule in ambienti di apprendimento connessi e digitali".

Il contesto familiare e quello scolastico sono il luogo di formazione e educazione del minore, lo sviluppo delle sue capacità cognitive prendono forma quasi totalmente all'interno di questi due ambienti. Famiglia e scuola hanno quindi

il compito di sensibilizzare il minore ad essere cauto nelle sue scelte, ma anche di spronarlo a esplorare, entrambe sono fonte primaria di informazioni e conoscenze, ma vedono il loro ruolo contrastato dalla grande quantità e accessibilità delle informazioni reperibili sul web. Appare ovvio che tali condizioni rendono difficile gestire e filtrare il tipo di contenuti consultati dai minori.

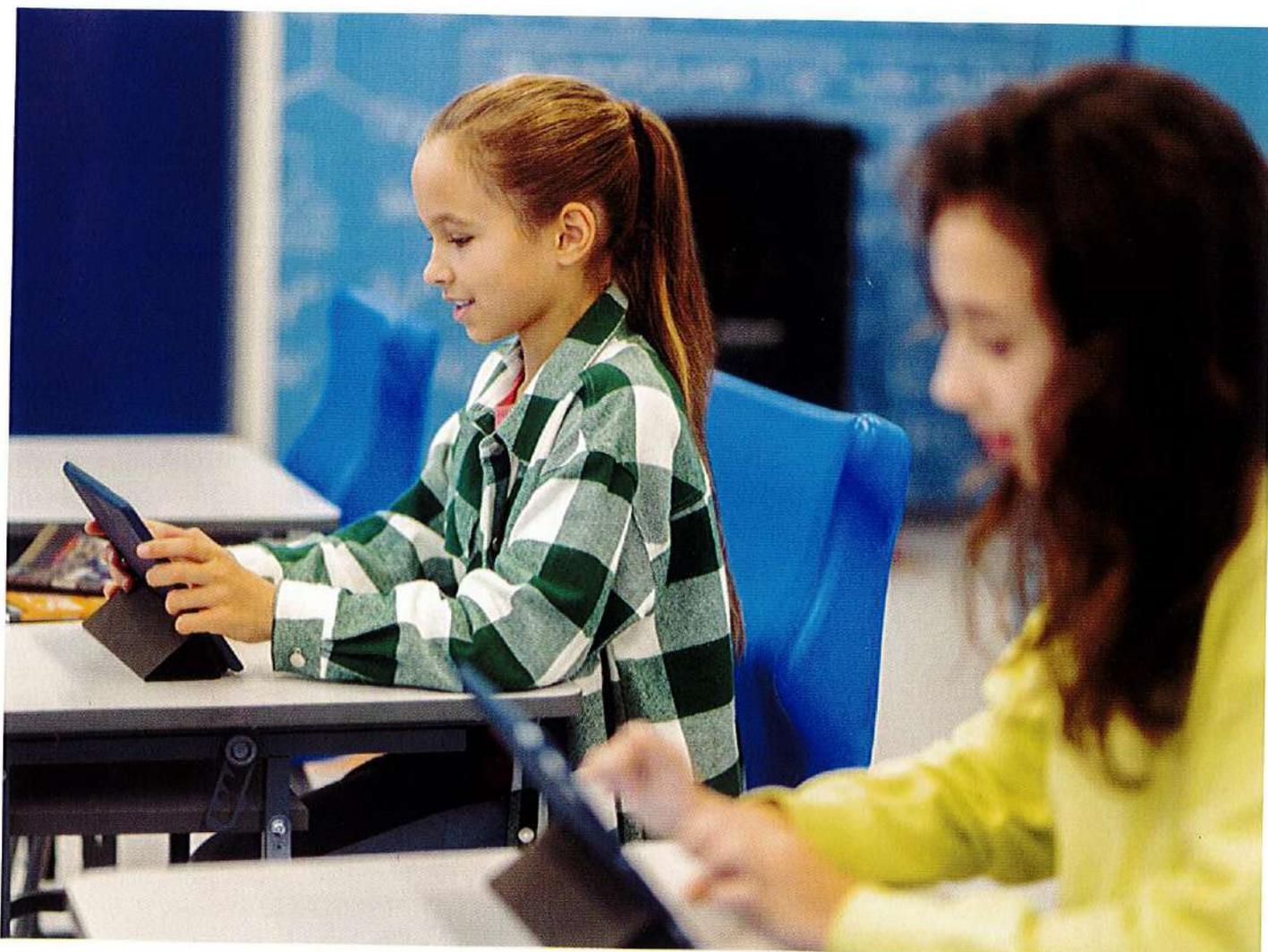
Sullo sfondo anche la protezione e la tutela dei dati personali-

Su questo aspetto è necessaria una maggiore consapevolezza e sul punto è meritoria l'attività del Garante per la protezione dei dati personali con la sua Pagina informativa su minori, nuove tecnologie e protezione dei dati contenente vademecum e video:

<https://www.garanteprivacy.it/home/docweb/-/docweb-display/docweb/9536089>

In conclusione, appare essenziale per la famiglia e per la scuola "educarsi" per comprendere il funzionamento dei nuovi canali di comunicazione a disposizione delle nuove generazioni.

La priorità di questo 2023 è quella di ripensare il modo in cui il web può essere efficace nell'educazione delle nuove generazioni.





STACCARE LA SPINA

# DIGITAL DETOX: strategia off-line contro la nomofobia

a cura di Ludovica Zoccali - Dottoressa in Giurisprudenza e Dottoranda di Ricerca in Ordine Giuridico ed Economico Europeo presso l'Università degli Studi Magna Graecia di Catanzaro



L'evoluzione tecnologica ha inciso notevolmente in ogni contesto di vita, inglobandone benefici e rischi. L'iperconnessione con la realtà digitale ha reso labile l'umana capacità di autocontrollo, causando una vera e propria dipendenza da tecnologia sfociata nella c.d. nomofobia. Per contrastare questo disturbo sociale, diversi esperti e studiosi propongono una strategia off-line, quella della Digital Detox, da attuare con la consapevolezza che la soluzione non è eliminare il digitale dalle proprie vite quanto imparare a riequilibrare il proprio benessere psico-fisico attraverso il rinnovo del temperamento digitale e la consapevolezza dei più recenti e globali obiettivi di sostenibilità e innovazione.

L'evoluzione tecnologica ha inciso notevolmente in ogni contesto di vita, da una parte incrementandone benefici e migliorandone la qualità, d'altra parte, contestualmente, inglobandone innumerevoli rischi.

Infatti, l'utilizzo smodato dei diversi dispositivi tecnologici e l'iperconnessione con la realtà digitale hanno reso labile l'umana capacità di autocontrollare la tendenza al legame con la sfera digitale, con un conseguente effetto negativo che ha condotto ad una vera e propria problematica di dipendenza. Non a caso, sebbene la dipendenza dalla

## STACCARE LA SPINA



tecnologia non sia ancora riconosciuta nel Manuale Diagnostico e Statistico dei Disturbi Mentali (DSM – V) e molti studiosi ed esperti lottano affinché ciò possa avvenire presto, altrettanti specialisti e conoscitori del problema individuano nel comportamento degli iperconnessi una vera e propria dipendenza comportamentale.

Per definire il terrore di rimanere disconnessi dalla rete mobile è stato recentemente coniato il termine inglese *nomophobia*. Il neologismo origina dall'abbreviazione dell'espressione "no-mobile-phone", a cui oramai si ricorre non solamente per indicare la dipendenza da smartphone, ma anche per denotare più genericamente la sottomissione a qualsiasi dispositivo digitale. Una vera e propria psicopatologia, che porta chi ne è affetto ad avere sintomi identici a quelli di chi soffre di attacchi di panico, come ansia, sconforto, instabilità emotiva, rabbia, difficoltà di concentrazione, ogniqualvolta si trovi nell'impossibilità di utilizzare lo smartphone o simili dispositivi. Chi soffre di nomofobia spesso, conseguentemente,

soffre anche di *ringxiety* ed è quindi convinto di percepire il provenire dal proprio cellulare di notifiche inesistenti, generando così stati d'ansia dovuti a vere e proprie illusioni uditive.

Molti genitori, fin dai primi mesi di vita dei propri figli, per abdicare al loro ruolo di educatori e inconsapevoli dei rischi reali che si corrono avvicinando i dispositivi tecnologici ai bambini già al momento dell'allattamento o dello svezzamento, sottopongono l'attenzione degli stessi a delle attrazioni digitali particolarmente nocive per un sano rapporto parentale e un inalterato sviluppo psico-emotivo e relazionale.

Tuttavia, la fascia d'età maggiormente colpita è quella fra i 18 e i 25 anni, tendente all'utilizzo maggiore dei device soprattutto a causa dei problemi legati alla bassa autostima e alle relazioni sociali, tipiche di quel determinato periodo di vita; forse perché, come ebbe ad interpretare il noto sociologo Zygmunt Bauman, "la generazione meglio equipaggiata tecnologicamente di tutta la storia umana è anche la generazione afflitta come

nessun'altra da sensazioni di insicurezza e di impotenza".

David Greenfield, professore di Psichiatria all'Università del Connecticut, spiega che questa dipendenza influisce sulla produzione della dopamina, neurotrasmettitore del piacere e della ricompensa, che tende pertanto ad aumentare ogniqualvolta si ottiene un nuovo obiettivo social (come, ad esempio, un like rivolto ad un post Facebook o ad una nuova fotografia su Instagram).

Per contrastare il disturbo nomofobico e aiutare le persone a staccare la spina dei propri dispositivi digitali si sono iniziati a studiare i benefici di una nuova strategia off-line, quella della Digital Detox. Si tratta di una dieta innovativa, volta non a contrastare i chili di troppo, come l'assonante Detox Diet, bensì finalizzata a disintossicarsi dall'ingestione digitale e a tutelare il proprio diritto alla disconnessione dal mondo virtuale e dalla cultura dell'iper-connesione, nata inevitabilmente da nuove istanze sociali, fra cui la necessità di aumentare le occasioni di socialità, e lavorative, come





## STACCARE LA SPINA

una maggiore disponibilità allo smart-working e al remote-working, che, con la recente crisi pandemica da Covid-19, si sono rivelate sempre più imperiose.

Nuovi studi e innovative progettualità, anche in termini di strategie aziendali, seguono la metodologia Digital Felix, che suggerisce come bilanciare vita professionale e dimensione personale, incrementando produttività, concentrazione e benessere psico-fisico, con la consapevolezza che eliminare il digitale dalla propria vita non è una soluzione ma staccare la spina in alcuni momenti di routine quotidiana e cambiare la propensione ad alcune abitudini, come il check-up mattutino delle e-mail o la connessione ai social network prima di addormentarsi, potrebbe rivelarsi fondamentale. Di ciò tratta Alessio Carciofi, docente in Marketing & Digital Wellbeing presso l'Università di Pisa, nel libro *Digital Detox. Focus & produttività per il manager nell'era delle distrazioni digitali*.

Sulla stessa scia, Tanya Goodin, esperta di digital detox e fondatrice del movimento

per il benessere digitale Time to Log Off, nel suo libro *Off: Your Digital Detox for a Better Life*, con cui l'imprenditrice digitale offre una guida per imparare a coltivare un rapporto più sano con i dispositivi tecnologici, attraverso la consapevolezza dei rischi che si corrono con l'utilizzo eccessivo dei device e dei benefici che, al contrario, è possibile ricavare da una maggiore connessione con gli altri e con le proprie passioni e i propri hobby.

Nient'altro che una strategia off-line contro la nomofobia, una volontaria e benefica detossicazione dall'ambiente digitale, in linea con i più recenti e globali obiettivi di sostenibilità e innovazione.

Una sfida contro la crisi ambientale e sociale, da avversare con la cognizione di un rinnovato temperamento digitale che sia in grado di riequilibrare il benessere psico-fisico dell'individuo nella collettività.

\*Dottoressa in Giurisprudenza e Dottoranda di Ricerca in Ordine Giuridico ed Economico Europeo presso l'Università degli Studi Magna Graecia di Catanzaro

### BIBLIOGRAFIA

Carciofi A., *Digital Detox. Focus & produttività per il manager nell'era delle distrazioni digitali*, Hoepli, 2017

Goodin T., *Off: Your Digital Detox for a Better Life*, Abrams, 2018

### SITOGRAFIA

<https://www.insidemarketing.it/dipendenza-da-smartphone-e-nomofobia/>

<https://www.esquire.com/it/lifestyle/tecnologia/a39639532/digital-detox-cosa-e-come-fare/>

<https://www.orizzontescuola.it/54-dei-genitori-allatta-i-figli-mentre-sta-utilizzando-il-cellulare-e-quasi-il-90-dei-giovani-in-casa-senza-smartphone-si-annoia-ce-un-problema-di-iperconnessione/#:~:text=2022%20%2D%2017%3A14-,54%25%20dei%20genitori%20allatta%20i%20figli%20mentre%20sta%20utilizzando%20il,%C3%A8%20un%20problema%20di%20iperconnessione>

<https://www.vanityfair.it/beauty/news-beauty/2021/02/12/digital-detox-day-fa-bene-alla-pelle-diritto-alla-disconnessione>





# CONOSCERE/CONOSCERSI PER PREPARARE IL FUTURO

*"Solo il cambiamento è eterno, perpetuo, immortale". A. Schopenhauer*

## Premessa

Questa iniziativa è rivolta a genitori, bambini, preadolescenti ed adolescenti e a tutti coloro, senza limiti di età, sesso, colore o religione che voglio cogliere un modo nuovo di avvicinarsi alla natura ed alla conoscenza scientifica con la possibilità di vivere momenti in cui si è lontani dall'uso ormai pervasivo dello smartphone (Digital Detox). La rivista ICTEd Magazine è promossa dal gruppo di lavoro creato nell'ambito dell'Associazione Culturale Focus on - Associazione di Promozione Sociale. Questo numero vede la partecipazione dei seguenti partner che in vario modo hanno evidenziato vicinanza e sensibilità rispetto al tema proposto, Tecnologie, Genitori e Bambini. Questo è solo un avvio; a loro rivolgiamo il nostro ringraziamento, fiduciosi che altre aziende ed istituzioni si uniranno a noi.

## CSV Calabria Centro

I Centri di Servizio per il Volontariato (CSV) sono stati istituiti dalla legge n. 266/91, legge quadro sul volontariato, con la funzione di sostenere e qualificare l'attività di volontariato. Oggi il processo di riforma del Terzo Settore, avviato con la legge delega n. 106/2016, ha introdotto importanti novità anche per i CSV, ampliandone funzioni e destinatari e prevedendo specifiche tipologie di servizi. L'associazione Focus on - A.P.S. ringrazia il CSV Calabria Centro per la vicinanza espressa.

## Fondazione Paolo Ponterio - Agriturismo Borgo-Piazza -Fattoria Didattica

Queste tre strutture, che fanno parte di un unico sistema, nell'offrire ospitalità e servizi turistici intendono proporre la Natura che circonda l'ambiente di Borgo-Piazza come il protagonista "che irrompe con i suoi insegnamenti geniali e ci investe con la sua bellezza coinvolgendo corpo, mente e spirito.". Grazie alla famiglia Ponterio per il prezioso sostegno a questa iniziativa e per la dedizione e l'impegno che manifestano nel perseguire l'obiettivo comune che è quello di riportare le persone, i bambini ad un rapporto sempre più costante con la Natura.

## Andrea Perrotta - Fondatore e CEO di e-bag.it

Esperto in tecnologia, innovazione e cultura, è stato project manager e coordinatore in enti italiani ed esteri. Ha realizzato progetti di ricerca, innovazione e sviluppo per la valorizzazione del patrimonio nazionale archeologico, artistico ed ecclesiastico. Fondatore e CEO di e-bag SRL, [www.e-bag.it](http://www.e-bag.it), società di riferimento nel settore del digital, storytelling e realizzazione di contenuti nel settore della cultura, dell'arte, dell'ambiente e delle scienze per l'Unione Europea, Ministero della Cultura,

Diocesi e Chiese, Comune di Bologna, Edison, Terna, Enea, Istituto Superiore di Sanità, Museo Nazionale di Poznan, Museo Nazionale di Tbilisi, Fondazione Museo della Shoah, Palazzo Chigi. Tutti gli allestimenti sono stati curati con particolare riguardo agli aspetti dell'abbattimento delle barriere architettoniche ed il più possibile handy-friendly. Si ringrazia per la vicinanza espressa.

## Gennaro Maria Amoruso - Legal Hackers Roma (LHR)

Avvocato Cassazionista appassionato di nuove tecnologie e di sicurezza nonché delle loro implicazioni nel mondo del diritto. Si occupa di protezione dei dati personali e svolge da diversi anni l'attività di Data Protection Officer (DPO) presso aziende pubbliche, prevalentemente del settore sanitario. Membro della Commissione Privacy dell'Ordine degli Avvocati di Roma e co-founder della sezione romana dei LH, community globale di innovatori. La community degli innovatori legali nasce formalmente a luglio 2018, si tratta di una community aperta ad avvocati, sviluppatori, comunicatori, designers, professori e manager che esplorano nuove tecnologie e il loro impatto e nuovi linguaggi nel campo del diritto, della giurisdizione, dell'esercizio delle professioni giuridiche. Vengono esplorate le nuove frontiere di Intelligenza Artificiale, Blockchain, Big data, nel mondo giuridico ed approfonditi i temi del linguaggio computazionale, del legal design e il coding giuridico.

## Luca Passafaro - Animatore 2D (Cartoonist)

Disegnatore e animatore 2d catanzarese. Ha finito il suo percorso di studi nel 2020 presso il Centro Sperimentale di Cinematografia a Torino. Al momento collabora con lo studio d'animazione Doghead a Firenze, creatori di serie animate di punta in Italia tra queste Strappare lungo i bordi di ZeroCalcare. Si ringrazia per le vignette che troverete in questo numero.

## FIDAPA BPW Italy - Maida-Vena

E' un'associazione composta, in Italia da circa 10.000 Socie ed aderisce alla Federazione Internazionale IFBPW (International Federation of Business and Professional Women). È articolata in 300 Sezioni distribuite su tutto il territorio nazionale, raggruppate in 7 Distretti. Un ringraziamento alla Presidente ed alla Referente Young Nazionale per il contributo dato alla ricerca su ICT e preadolescenti.