

# Primavera 2025

DELLA PREVENZIONE

*"Ogni fiore che sboccia in primavera è un piccolo miracolo di rinascita." - John Keats.*



**MER 7 MAGGIO - 20.45**

## **I DISTURBI ALIMENTARI IN ADOLESCENTI E GIOVANI ADULTI. UN MALE SILENZIOSO**

**Dr. Franco Scita**, Medico Psichiatra - Resp. UO Ospedale Maria Luigia, Monticelli Terme  
*"...chiacchierando di anoressia senza parlar di cibo".*

**Dr.ssa Carlotta Brusini**, Biologa Nutrizionista - DAISM, Ospedale di Parma

**MER 21 MAGGIO - 20.45**

## **BULLISMO: LA DIFFICOLTA' DI GESTIRE LE EMOZIONI IN UN MONDO COMPLESSO**

**Dr.ssa Elena Copelli**, Psicologa - Fondazione Ceis Onlus e Centro per le Famiglie  
**Prof. Pier Paolo Eramo**, Dirigente Scolastico - Liceo Classico Romagnosi Parma

**MER 4 GIUGNO - 20.45**

## **DIPENDENZA DA SOCIAL E CYBERBULLISMO SCOLLEGARSI DALLA RETE PER CONNETTERSI CON SE STESSI**

**Alberto Genziani**, Educatore e Counsellor - Educatori di Strada

**Sala Civica "Romano Gandolfi" - Via Europa, 9 - Medesano**

organizzato da



ASSOCIAZIONE  
PROVINCIALE  
LILT PARMA  
A.P.S. E.T.S.



patrocinato da



  
**NODO** che ci lega





Organizzato da:



ASSOCIAZIONE  
PROVINCIALE  
LILT PARMA  
A.P.S. E.T.S.



Croce Rossa Italiana  
Comitato di Medesano



*Favorita del Re*  
CENTRO STUDI ROMANO GANDOLFI



CENTRO PER LE  
**FAMIGLIE**  
DISTRETTO VALLI TARO E CENO

Patrocinato da:



Comune di  
**Medesano**

# DIPENDENZE DA SOCIAL E CYBEBULLISMO

*scollegarsi dalla rete per connettersi con se stessi*  
*a cura di Alberto Genziani*



[www.educatoridistrada.it](http://www.educatoridistrada.it)



# BEN ARRIVATI! COME VI SENTITE OGGI?



# PRESENTAZIONE CONDUTTORE



**ALBERTO GENZIANI**

**ASPETTI PROFESSIONALI**

**ASPETTI PERSONALI**





# DIPENDENZE DA SOCIAL



**PERCHÉ UNA  
SERATA  
SULLE  
TECNOLOGIE?**

# LA PRESENZA E L'UTILIZZO DELLA MULTIMEDIALITÀ È NETTAMENTE CRESCIUTO

NELLA FAMIGLIA È IMPORTANTE COMPRENDERE QUALE SIGNIFICATO ASSUMANO LE TECNOLOGIE, LE MODALITÀ CON CUI QUESTE VENGONO UTILIZZATE, ED IL RUOLO CHE ESSE RICOPRONO NELLA VITA DEI COMPONENTI DEI NUCLEI FAMILIARI.



**DIVENTARE PIÙ CONSAPEVOLI,  
RESPONSABILI**

NELL'UTILIZZO DELLE NUOVE TECNOLOGIE PER  
**SOSTENERE I PROPRI FIGLI** A COMPRENDERNE LE  
OPPORTUNITÀ, I POSSIBILI RISCHI.





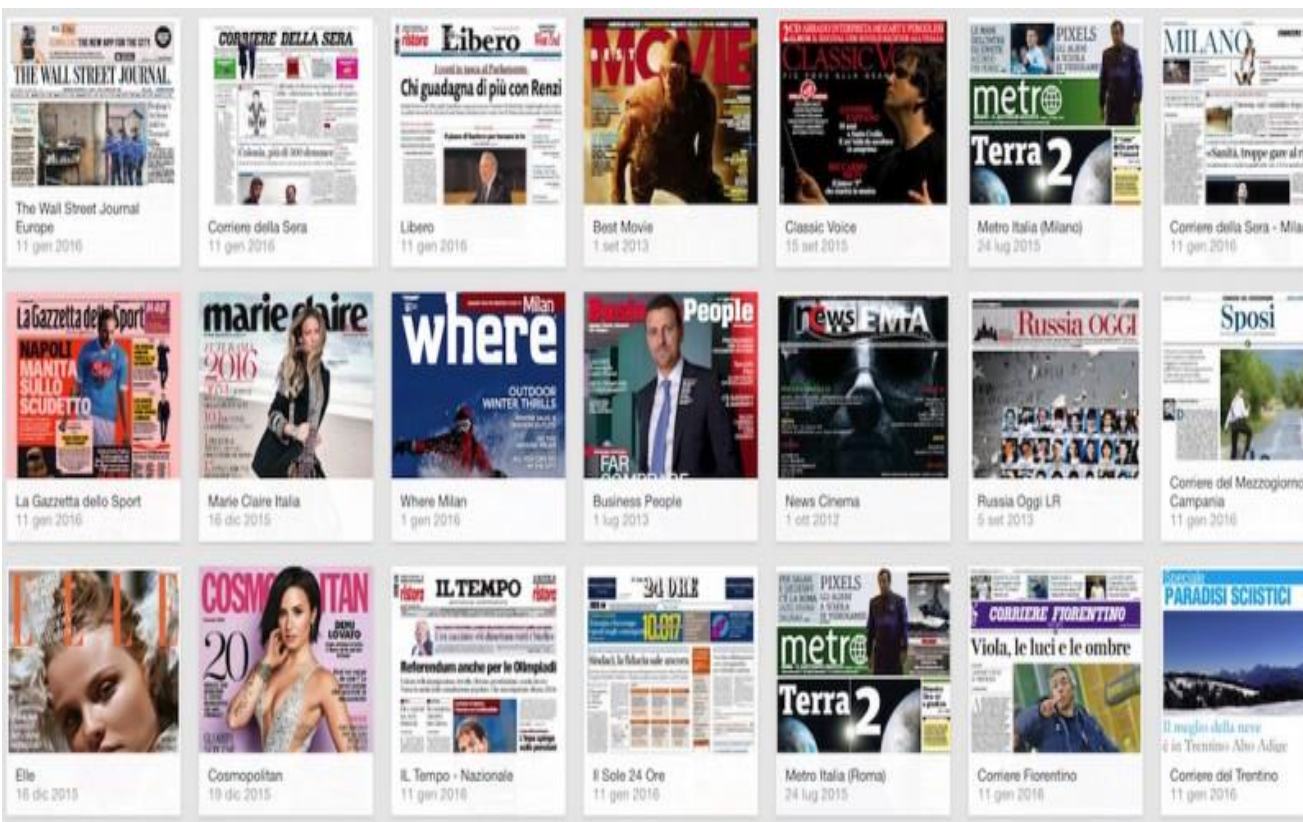
**Croce Rossa Italiana**  
Comitato di Medesano



*Favorita del Re*  
CENTRO STUDI ROMANO GANDOLFI



# RASSEGNA STAMPA 2024 IL MONDO DEI PIÙ GIOVANI



## Al via maxi-causa di 33 Stati Usa contro Instagram (Meta): "Crea dipendenza e depressione nei più giovani"

Il tema degli effetti dei social e di Internet sugli adolescenti è molto dibattuto anche in Europa. La mega-causa appena partita farà sicuramente da apripista a nuove iniziative in tutto il mondo

SANDRA RICCIO



## Smartphone vietati agli under 11, San Marino verso una legge

La richiesta da un gruppo di docenti, 'emergenza educativa'

SAN MARINO, 19 gennaio 2024, 11:33

Redazione ANSA

Condividi



SCUOLA, UNIVERSITÀ E GIOVANI / Notizie

Naviga

## Stop ai cellulari alle elementari e medie anche per studio

Il ministro al Foglio, evitare anche l'uso del tablet. La decisione era stata già presa nel 2007, il ministero l'applicata nel 2022 alla scuola dell'infanzia e alle elementari

ROMA, 22 febbraio 2024, 12:59

Redazione ANSA



- RIPRODUZIONE RISERVATA

CONTENUTO PER GLI ABBONATI PREMIUM

## Francia, un villaggio vieta i cellulari in molti luoghi pubblici. E per gli under-15 "sconnessi" telefoni non smart in regalo

dalla nostra inviata Anais Ginori

Seine-Port ha organizzato un referendum sul tema e l'idea del sindaco è stata approvata dal 54% degli abitanti. Niente schermi davanti alle scuole, ai giardini, agli incroci. E per le indicazioni stradali: "Chiedete informazioni"



**Divieto di smartphone agli under 16 in Gran Bretagna, l'idea di Sunak**  
dal nostro corrispondente Antonello Guerra  
La proposta non è ancora un disegno di legge, ma i sondaggi tra i genitori sono favorevoli



L'ascolto è riservato agli abbonati premium.



# Generazione Z, per un giovane su 3 il sesso è solo virtuale



Indagine Andrologi italiani, effetti sulla natalità e disfunzioni

ROMA, 04 novembre 2023, 16:06

Redazione ANSA



Sempre più virtuale il sesso della Generazione

## Malati di social: li usano 9 giovani su 10, il 5% è dipendente. L'allarme: rischio di disturbi mentali e alimentari

Non solo depressione, per 7 ragazzi su 10 c'è anche il problema del cyberbullismo

PAOLO RUSSO

03 Febbraio 2024 alle 01:00 | 3 minuti di lettura



CORRIERE DELLA SERA

MILANO

ABBONATI

Accedi



## Ansia, stress, iperattività: gli strascichi della pandemia sui giovani. E cresce la «dipendenza» dal cellulare

di Giovanna Maria Fagnani

Lo studio sugli iscritti alle primarie e alle medie. I docenti chiedono agli istituti di promuovere un modello di scuola meno competitivo



MENU

CERCA

## Disturbi alimentari: i corpi degli influencer dettando la dieta a 3 giovani su 4

Gli effetti negativi dei modelli di riferimento che appaiono on line, quasi sempre votati alla perfezione soprattutto fisica

lorida li hanno messi al bando per chi ha meno 6 anni mentre New York è stata la prima città a vietare i social media un pericolo per la salute, soprattutto mentale. «Dannosi per i ragazzi come il

la Repubblica

ABBONATI

GEDDI SMILE

ACCEDI





fem

SPORT

STILI

BENESSERE

il lato oscuro

05 Settembre 2023

Aggiornato il: 06 Settembre 2023 alle 11:20

3 min

## Genitori, date un'occhiata a Roblox

I bambini giocano a Roblox sui tablet e sugli smartphone: è una piattaforma letteralmente fuori controllo dove di sicuro non c'è nulla. O quasi.

## IL LATO OSCURO DI ROBLOX

Apparentemente è innocuo: **super colorato e con i personaggi simili a quelli dei Lego**, il gioco più popolare infatti sembra un cartone animato e ha come scopo ufficiale quello di simulare la vita. Si crea una casa, si fa shopping, ci si prende cura degli animali domestici. Ma In sintesi, **Roblox diffonde messaggi e comportamenti sessuali** devianti e devianti. Sbagliati, oltre che inafferrabili a **bambini e bambine che assistono a rapporti sessuali virtuali**, senza capire cosa stanno guardando o peggio, crescono credendo

MENU CERCA

la Repubblica

ABBONATI

GEDI SMILE



ACCEDI



CONTENUTO PER GLI ABBONATI PREMIUM

TECNOLOGIA / Web &amp; Social

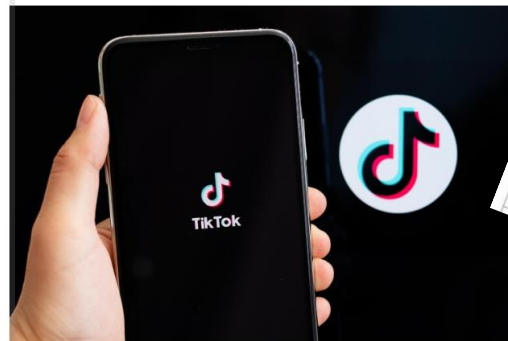


## Il 50% allatta con lo smartphone. E il 36% usa l'app per le favole del bimbo

di Valeria Pini

I dati diffusi da uno studio dell'Associazione genitori. A rischio l'equilibrio psico-fisico

## TikTok è il social su cui gli italiani trascorrono più tempo



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

di Irma D'Aria

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

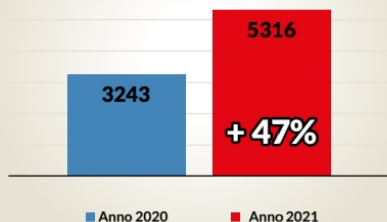


© ANSA/EPA



# ABUSO SESSUALE ONLINE IN DANNO DI MINORI

## Casi Trattati di Pedopornografia



Fonte: Ministero Interno-Servizio Polizia Postale e delle Comunicazioni

Negli ultimi due anni, 20 ha attraversato una delle e inaspettate della storia: SARS-Covid19 ha imposto un cambiamento repentino di molte abitudini. Interrutti di mantenersi in cor proseguire l'attività lavorativa quotidiana; in totale sicurezza dal rischio di milioni di utenti, anche per riversarsi sul web. Gli effetti hanno investito anche il mondo online, incrementando le pedopornografie e ad oggi: un aumento significativo

## Aumentano i reati sui minori, in particolare le violenze sessuali



I dati nel dossier Indifesa di Terre des Hommes

ROMA, 06 ottobre 2023, 11:32  
Redazione ANSA

ANSA check  
notizie d'origine certificate

← Una bambina in una foto di archivio -  
RIPRODUZIONE RISERVATA

A essere cresciute maggiormente sono le violenze sessuali che registrano un incremento del 27%: nel 2021 erano state 714, mentre nel 2022 sono arrivate a 906.

MENU | CERCA | NOTIFICHE

la Repubblica

ABBONATI

GEDI SMILE



ACCEDI

## Porno e bad sex: la generazione che ha perduto l'amore

di Maria Novella De Luca



*Pochi tabù, tanta violenza. E spesso il sesso è separato dalla relazione. Viaggio nell'adolescenza. Il grido delle ragazze: "Basta stupri educate i maschi"*

Edizioni Locali | Servizi

CORRIERE DELLA SERA

ABBONATI | Accedi

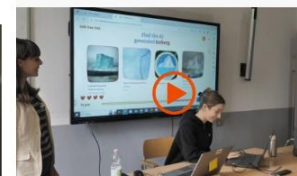
## False foto porno create con l'intelligenza artificiale: in Spagna 20 minorenni si ritrovano nude a loro insaputa

di Lorenzo Stasi

È successo ad Almedralejo. Per la creazione e la diffusione di queste immagini sono sospettati dieci ragazzi tra i 12 e i 14 anni



CORRIERE TV



CampBus, a lezione di design thinking con Eni: l'importanza dei dati e lo sviluppo dell'intelligenza emotiva

CORRIERE TV

CONTENUTO PER GLI ABBONATI PREMIUM

f X e in p

## “Il porno si è preso lo spazio lasciato dai nostri silenzi sulla sessualità”. La ricerca in una scuola cattolica su come i ragazzi scoprono il sesso in rete

di Zita Dazzi

*Lo studio del sociologo Stefano Laffi esperto di giovani sulle pagine del mensile diocesano “Il Segno” dopo la lettera pastorale dell’arcivescovo Mario Delpini che invitava la Chiesa a dire la sua sui temi dell’identità e della sessualità*



(fotogramma)

MENU | CERCA | NOTIFICHE

la Repubblica

ABBONATI

MENU | CERCA | NOTIFICHE

la Repubblica

ABBONATI

GEDI SMILE

R

PODCAST  
La giornata I prigionieri di Gaza  
di Laura Pertici

CONTENUTO PER GLI ABBONATI PREMIUM

f

## Il suicidio di un dodicenne ripreso dai coetanei mentre giravano un video per TikTok, i carabinieri: "Cancellate subito il filmato"

di Marco Carta, Marco Carta

*È successo a piazza dei Mirti nel quartiere Centocelle di Roma. I giovani sono stati identificati dai militari*

a cura di Alberto Genziani



di Orlando Mastrillo

*L'episodio si è verificato a Varese. L'uomo è stato condannato a cinque anni di carcere. La madre della bambina è indagata per omesso controllo*

# Una ragazza su sette è vittima di aggressività e violenza

Indagine di Skuola.net su 2500 giovani tra gli 11 e i 25 anni

ROMA, 13 febbraio 2024, 18:15

Redazione ANSA

**"Il 52% degli adolescenti in coppia ha subito comportamenti violenti"**

Condividi

f X e ...

ANSAcheck  
notizie d'origine certificata



Save The Children, come telefonate insistenti o aggressività

ROMA, 13 febbraio 2024, 18:10

Redazione ANSA

ANSAcheck

notizie d'origine certificata

\* RIPRODUZIONE RISERVATA

**S**cenate di gelosia, comportamenti aggressivi, smania di controllo, con tanto di geolocalizzazione in assenza del fidanzato e accesso ai social del partner.

MENU | CERCA | NOTIFICHE

la Repubblica

ABBONATI

GEDI SMILE

R

f X e in p

## Adesca una bambina di 11 anni su Snapchat, la convince ad andare a casa sua e poi la violenta: condannato un 25enne

di Orlando Mastrillo





# “Effetto tana di coniglio crea dipendenza nei bambini”, Ue apre indagine su Instagram e Facebook



## L'Ue apre un'indagine su Facebook e Instagram: i social di Meta «possono creare dipendenza nei bambini»

di Cecilia Mussi

La Commissione ha avviato un procedimento formale contro la società di Zuckerberg. La risposta dell'azienda: «Abbiamo sviluppato strumenti e policy pensate proprio per proteggere i minori»



## TikTok sospende l'app a premi Lite dopo le accuse della UE: “Può creare dipendenza”

di Emanuele Capone



## La rivolta della generazione Z contro smartphone: “Basta con la dipendenza digitale”

di Enrico Franceschini



Gli “zoomer” sono gli unici fra cui il tempo trascorso su internet è in calo. Vanno alla riscoperta di oggetti vintage, vecchi Nokia in testa

Aperta un'istruttoria contro il nuovo servizio, che ha debuttato in Francia e Spagna e che sarebbe “di particolare preoccupazione per i bambini”. Interrotto volontariamente dall'azienda, era in realtà riservato solo ai maggiorenni

## I social come una zavorra, chi li usa prima dei 14 anni prende voti più bassi



La ricerca dell'università Milano Bicocca su 6 mila studenti lombardi. L'utilizzo precoce peggiora anche i livelli di benessere e soddisfazione

IN EVIDENZA

Ornella Vanoni: «Quando Paoli si sparò, andai da lui di notte. Ho avuto tanti uomini ma ne ho amati 4. Voglio decidere io quando andarmi



## Giovani, allarme salute mentale: «Uno su tre ansioso, depresso o con difficoltà di relazioni, le ragazze le più colpite»

di Matteo Castagnoli

Lo studio dell'università Iulm e della fondazione «Villa Santa Maria»: l'indice del benessere under 25 per la prima volta sotto la soglia di guardia



**Fattanza, Elbanditos e Willywonka: lo sballo è su Telegram. A Palermo è boom di chat in cui si spaccia droga ai giovani**

Edizioni Locali ▾ Servizi ▾

CORRIERE DELLA SERA

ABBONATI

Accedi

ANSA

Aeroporti: i 9 scali senza passeggeri che bruciano milioni di soldi pubblici | Dataroom

## Giovani e incompresi, uno su 2 chiede più ascolto. E crescono ansia e disagio

di Paola D'Amico

Un'emergenza esplosa dopo il Covid. La campagna preventiva dell'Impresa sociale Con i Bambini. Il rischio isolamento e il faro volontariato



/ SALUTE&amp;BENESSERE / Me

## Covid e lockdown hanno fatto invecchiare il cervello dei ragazzi

4,2 anni in più per le femmine, 1,4 per i maschi

ROMA, 10 settembre 2024, 19:05

Redazione ANSA





**Croce Rossa Italiana**  
Comitato di Medesano



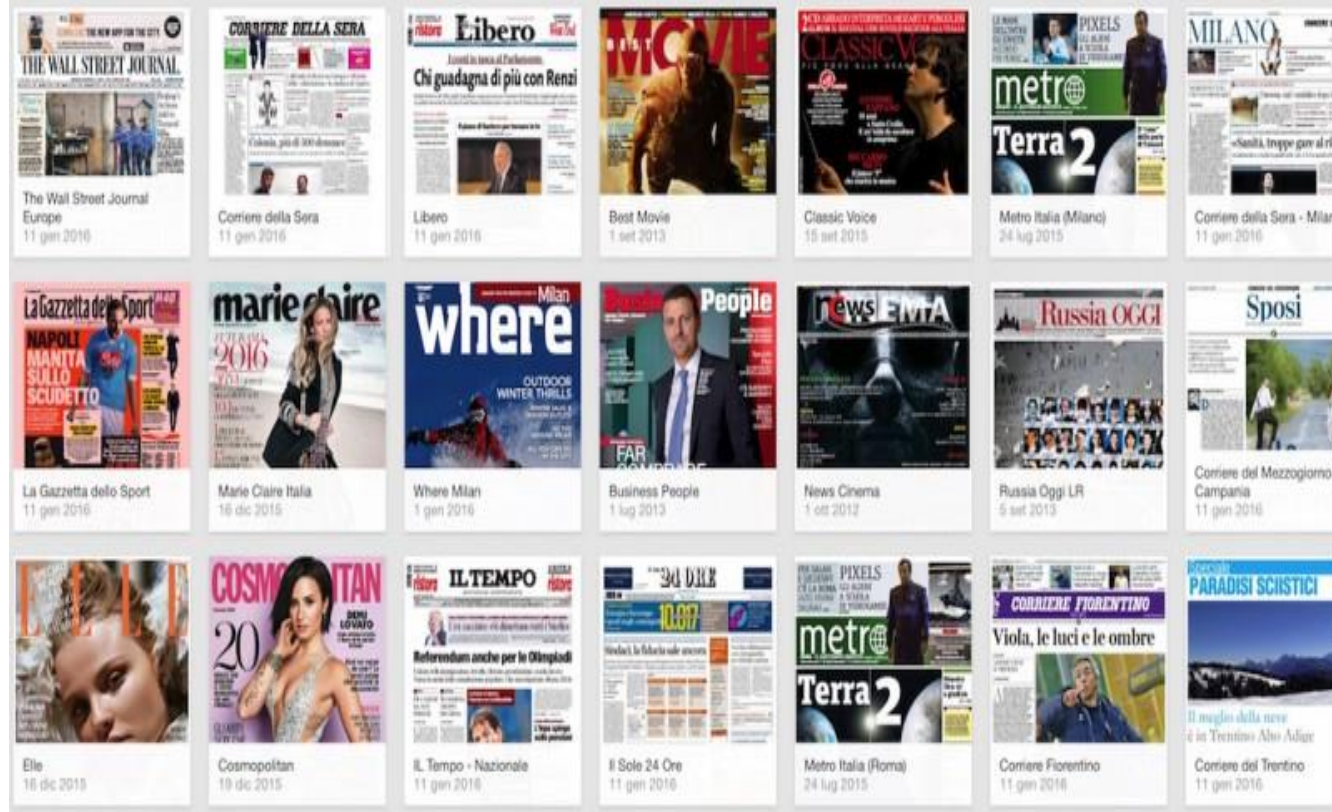
*Favorita del Re*  
CENTRO STUDI ROMANO GANDOLFI



**CENTRO PER LE FAMIGLIE**  
DISTRETTO VALLI TARO E CENO

Comune di  
**Medesano**

# RASSEGNA STAMPA 2025 IL MONDO DEI PIÙ GIOVANI



## Bambini con lo smartphone già in passeggino e aumentano i ritardi del linguaggio

di Valeria Pini



A sostenerlo vari studi scientifici pubblicati dal 2020 ad oggi. Ma c'è modo di porre rimedio. **Salute**

## Figli & Genitori

EPIMENTO | GRAVIDANZA | PARTO | **NEONATO E PRIMA INFANZIA** | BAMBINO | ADOLESCENZA | LE STORIE | GUIDE | Q

ALLATTAMENTO | SVEZZAMENTO | SONNO | SVILUPPO PSICOFISICO | CURA E IGIENE | CONTROLLI

Smartphone, perché nei bambini sotto i 2 anni fa (davvero) male e fino ai 5 anni è necessario invece farne un uso «educativo»

di Ruggiero Corcella

Il dialogo adulto- neonato favorisce uno sviluppo cerebrale armonico, ma le interferenze dei dispositivi digitali rischiano di comprometterle. Che cosa bisogna fare allora? Quali sono i comportamenti giusti da adottare?



a cura di Alberto Genziani

### Le Guide di Figli & Genitori

Vuoi approfondire un argomento?

Leggi le Guide a cura dei pediatri e degli altri specialisti del Corriere della Sera.

SCOPRI LE GUIDE



## Quando le mamme usano lo smartphone, i neonati si sentono (molto) a disagio: lo dimostra uno studio italiano

di Alessandro Vinci

Secondo l'Università di Pavia gli esiti dell'innovativa ricerca, da poco pubblicata sulla rivista «Biological Psychology», contribuiranno a fare luce sul «fenomeno emergente» della «Technoference»: di cosa si tratta



CORRIERE TV



La torta robotica che si mangia: ecco come funziona

## Chi si iscrive ai social prima dei 14 anni avrà voti peggiori a scuola, lo dice uno studio della Bicocca

di Vella Alvich

I ragazzi più penalizzati rispetto alle coetanee, specialmente in italiano e inglese. A subire le conseguenze più dure è soprattutto chi viene da famiglie meno privilegiate



CORRIERE TV



Libri vs. eBook: le novità degli eReader per conquistare i lettori | L'ora del Tech



# Australia, social vietati ai minori di 16 anni: "Così li proteggiamo"

di Enrico Franceschini



Previste multe fino a 30 milioni di euro. È il primo Stato ad adottare uno stop del genere, altri Paesi pronti a seguirlo

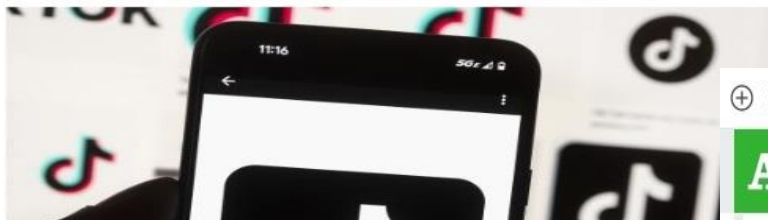
Edizioni Locali Servizi

CORRIERE DELLA SERA

## L'Albania blocca l'accesso a TikTok per un anno in tutto il Paese: «Sta prendendo in ostaggio i nostri figli»

di Michela Rovelli

Lo ha annunciato il premier Edi Rama e rientra in un pacchetto di misure che hanno l'obiettivo di rafforzare la sicurezza dei bambini nelle scuole



## Appello studiosi Francia, 'vietare gli schermi prima dei 6 anni'

'Alterano durevolmente salute e capacità intellettive'



## PornHub e altri tre siti a luci rosse sotto indagine Ue: non impediscono ai minori l'accesso ai contenuti

di Redazione Login

La Commissione sostiene che i sistemi di verifica dell'età sono inefficaci. Se le violazioni verranno confermate le aziende potrebbero essere sanzionate con multe fino al 6% del fatturato annuo

ABBONATI

CORRIERE TV



Barra dei preferiti



Menu

Sezioni

Canali

Regioni

Foto

Video

Podcast



Ait / TECNOLOGIA / Future Tech

## Google apre l'uso dell'IA generativa ai minori di 13 anni

Sarà necessaria la supervisione di un adulto per chat con Gemini

## Siti vietati ai minori, stretta Agcom su verifica età

Ok alle nuove norme. Sei mesi per piattaforme e siti per adeguarsi



CONTENUTO PER GLI ABBONATI PREMIUM



## Allarme dagli psicologi, sempre più adolescenti dipendenti dal web

di Valentina Tisi

*L'indagine di 644 professionisti sia del pubblico che nel privato in Toscana*



Orizzontescuola.it



GENITORI 21 DIC 2024 - 16:55

## Pellai: "L'overdose digitale sta compromettendo la salute mentale dei giovani"

Di redazione



## Ci distraiamo ogni 47 secondi: come smartphone e pc stanno cambiando il nostro cervello

di Daniel Lumera

Sempre più esperti sostengono che ciò ha eroso la nostra capacità di concentrazione

GENITORI 7 MAG 2025 - 8:20

Orizzontescuola.it



## Ricoveri in Neuropsichiatria Infantile aumentati del 180%, alla base l'uso precoce di smartphone e digitale. Meglio la lettura condivisa

Di Anselmo Penna

[www.educatoridistrada.it](http://www.educatoridistrada.it)

## Giovani sempre più hikikomori: in Italia i casi di isolamento sociale triplicati in tre anni

di redazione Salute

a cura di Alberto Genziani

LABORATORIO  
DI STRADA ODV



PODCAST

La giornata Netanyahu contro tutti  
di Laura Pertici

R CONTENUTO PER GLI ABBONATI PREMIUM

## I giovani e la povertà educativa: un milione è in miseria, sette su dieci non conoscono una biblioteca, il 40% non fa sport



Cosa è andato storto/5

## Instagram è diventato uno strumento di generazione di ansia negli adolescenti: cosa è andato storto?

Menu Cerca

la Repubblica

## Lo smartphone e la nuova solitudine: siamo iperstimolati ma disconnessi



## Giovani e incompresi, uno su 2 chiede più ascolto. E ansia e disagio

di Paola D'Amico

Un'emergenza esplosa dopo il Covid. La campagna preventiva dell'Impresa sociale Con i Bambini. Il rischio isolamento e il faro volontariato



Menu Cerca

la Repubblica

## Disturbi alimentari, aumento del 60% dal 2019 tra bambini e adolescenti



## Apnea da schermo: come pc, telefonini ed e-mail alterano il nostro sistema nervoso

di Daniel Lumera

Il problema è che non ci siamo evoluti per essere costantemente stimolati e questo altera il nostro sistema nervoso a partire dalla frequenza del nostro respiro



## Controllo delle notifiche e perdita del sonno: la spirale tossica dello smartphone tra i giovani

a cura di Alberto Genziani

## Guardare serie tv a velocità «accelerata»: perché lo speed-watching è un fenomeno generazionale

di Stefano Guarrera

Non solo serie ma anche film, podcast, canzoni: sempre più giovani fruiscono di contenuti velocizzati del 20-50%. Tra le cause, il binge-watching, la perdita di attenzione e TikTok



CORRIERE TV



Il nuovo Space Shuttle parlerà cinese? Ecco Haolong



A.it

Cosa fa il Black Friday al tuo cervello

f X WhatsApp

## Cosa fa il Black Friday al tuo cervello

Il neuro-dopamine loop e la Fomo ci inducono a comprare, la consapevolezza è l'arma più potente per evitarlo





# Violenza sulle donne, per il 30% dei giovani la gelosia è una forma d'amore. E il 39% ne è già stato vittima

Solo l'1% dei ragazzi si rivolge ai Centri



Menu Cerca

la Repubblica

## Violenza sulle donne, per un adolescente su tre la gelosia è amore. Il 20% ha fatto sesso non voluto

di Viola Giannoli

Edizioni Locali Servizi

CORRIERE DELLA SERA

ABBONATI

## Unsee, l'ultima orribile frontiera del revenge porn: la piattaforma con immagini temporanee di donne ignare

di Roberto Cosentino

Cronaca

## Uno studente su 2 non ha avuto un'educazione sessuale a scuola

Per uno su 4 sono frequenti le discriminazioni legate all'orientamento sessuale



Menu Cerca

la Repubblica

## Sexting e intelligenze artificiali, il nuovo (e pericoloso) fenomeno social



R CONTENUTO PER GLI ABBONATI PREMIUM

## Porno e gioco d'azzardo, via alle nuove regole: bisognerà dimostrare di essere maggiorenni

A+ / **TECNOLOGIA** / Future Tech

## Il sito web di ChatGpt è il quinto più visitato al mondo

Settimane considerando anche il mobile, in un anno +127% di visite

## Arrivano i film vietati ai minori di 10 anni

Si cresce molto più in fretta di prima ed è giusto fare i dovuti distinguo, un film non adatto ai più piccoli, può esserlo, invece, per gli spettatori che hanno 11, 12, 13 anni

## Squid Game, si abbassa l'età consigliata per la visione: ora il reality si può guardare a 7 anni

di Federica Angeli

## Censis, la tv resta regina, ma cresce l'uso di internet. Boom dei social

Male i libri e i quoti

ROMA, 28 marzo 2025, 11:15

Redazione ANSA

Condividi



Ricerca Netflix: le famiglie italiane si ritrovano davanti alla tv (in streaming)



la Repubblica





IN EVIDENZA

L'INTERVISTA | Flavio Briatore: «L'Italia non mi merita. La paghetta per mio figlio Falco? 500 euro»



## L'Emilia-Romagna vuole una legge per vietare gli smartphone ai bambini: «In 13 anni cresciuti del 183% i ricoveri in neuropsichiatria infantile»

di Daniela Corneo

L'assessora alla Scuola e al Welfare Isabella Conti: «Danni enormi e costi per la salute: più disturbi alimentari e d'ansia, ricoveri in Neuropsichiatria infantile cresciuti esponenzialmente». Dal 22 maggio al 6 giugno «raduno» a Bologna di psicologi, pedagogisti, docenti, genitori e adolescenti



Il video degli ortopedici volontari, diretti da Faldini, che suonano «L'ombelico del mondo» di Jovanotti in Camerun

L'omaggio dei medici al cantante a fine seduta con un ballo sulle note della sua hit



**Croce Rossa Italiana**  
Comitato di Medesano

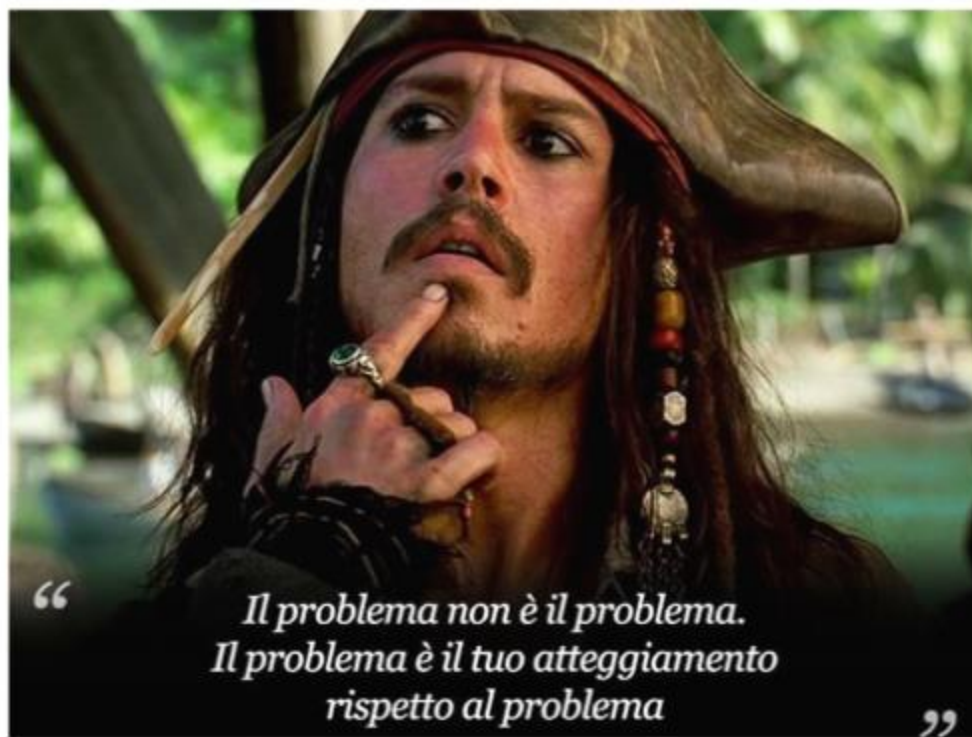


*Favorita del Re*  
CENTRO STUDI ROMANO GANDOLFI



Comune di  
**Medesano**

E  
**QUINDI?**





**L' uso delle nuove  
tecnologie è  
un problema  
complesso**

**Quindi nel  
corso della  
serata non  
troverete ricette  
o soluzioni**



# L'IMPORTANZA DI CONOSCERE

## Utilizzo di **INTERNET** e cellulare e rischio di **REATO**

Scherzare col fuoco è atravesse per molti adolescenti. E una sfida. Ma se vista giusta con la legge, ragazzi e ragazze possono innovarsi nel gioco senza neppure conoscerlo. Abbiamo appena visto quanto sia ridotta la percentuale degli adolescenti che hanno fatto il bullismo o sono stati bullizzati. Il bullismo fatto a faccia non è sempre nato, quello elettronico sì. E a spuntarsi quali inganni, minacce o estorsioni, ricorrono nelle proposte appaiono altre, specifiche, rilevanti nel cyberbullismo.

## CONNESSIONI FAMILIARI

EDUCARE ALLA RESPONSABILITÀ DIGITALE IN FAMIGLIA

### CONNESSIONI ALLA RETE E ALLA TELEVISIONE



DE DONNE IN FAMIGLIA: POSSIBILI UNA QUESTIONE A CHE ETÀ LA NON MESSA SU?

| Percentuale | Età | Descrizione |
|-------------|-----|-------------|
| 3.3%        | 5   | 5 ANNI      |
| 2%          | 6   | 6 ANNI      |
| 4.6%        | 7   | 7 ANNI      |
| 5.9%        | 8   | 8 ANNI      |
| 11.2%       | 17  | 17 ANNI     |
| 22.4%       | 34  | 34 ANNI     |
| 12.5%       | 18  | 18 ANNI     |
| 2.6%        | 4   | 4 ANNI      |
| 35.5%       | 54  | 54 ANNI     |

## Vietare **NO**, limitare e indirizzare **SÌ**

di incidenti di pensiero che fin qui possono capitare ad è normale che un genitore si domandi se che modo può proteggere il proprio figlio o la propria figlia adolescenti. Utente l'uso del cellulare o della rete non è possibile, non è come rinchiuderla in casa per il timore che finisca sotto una macchina. Quello che invece **COME GENITORI SI PUÒ FARE E INTUO RE** **AD USARE IL CELLULARE E LA RETE, GARDI INSIEME AI RAGAZZI, RAGAZZE CON LORO CHE NECHÉ CHE SI CONCORDANO**. Ma non è un lavoro di credenza e di accettazione, ci si può fare, ma non senza parole come difficili, i ragazzi e le ragazze che hanno avuto il desiderio di accettare un invito che ritenessero rischioso e serio pericolo. E quando questo come accadrà, che si che si può concludere il loro numero - in fatto potuto senza paura, il numero di cellulare dato ad uso accettato... - perché possono tradire o meno che vedranno conseguenze negative.

## IL **SEXTING**

Lettera d'invito a tutti i genitori e a tutti i ragazzi che vogliono saperne di più sul sexting e su come proteggerlo. Il sexting è un fenomeno che sta diventando sempre più comune tra i ragazzi e le ragazze. Si tratta di inviare o ricevere immagini o video sessualmente espliciti via telefono o computer. È importante che i genitori e i ragazzi sappiano che il sexting è un reato e che può avere conseguenze gravi. È importante che i genitori e i ragazzi sappiano che il sexting è un reato e che può avere conseguenze gravi. È importante che i genitori e i ragazzi sappiano che il sexting è un reato e che può avere conseguenze gravi.

## IL **CYBERBULLYING** (bullismo elettronico, cyberbullismo)

Il cyberbullismo è un fenomeno che sta diventando sempre più comune tra i ragazzi e le ragazze. Si tratta di bullismo che avviene attraverso i mezzi elettronici, come il cellulare o il computer. È importante che i genitori e i ragazzi sappiano che il cyberbullismo è un reato e che può avere conseguenze gravi. È importante che i genitori e i ragazzi sappiano che il cyberbullismo è un reato e che può avere conseguenze gravi. È importante che i genitori e i ragazzi sappiano che il cyberbullismo è un reato e che può avere conseguenze gravi.

ANALISI STILI DI CONSUMO FAMILIARI  
SUPPORTO TEORICO SUI RISCHI  
RIFERIMENTI LEGISLATIVI  
SUGGERIMENTI EDUCATIVI  
.....E TANTO ALTRO



# L'IMPORTANZA DI CONOSCERE

Nel **NOME**  
della **LEGGE**



**PRIVACY CON  
I CELLULARI**

Il **CELLULARE**:  
istruzioni per l'**USO**

Vietare **NO**,  
limitare e indirizzare **SÌ**



Utilizzo di **INTERNET** e  
cellulare e rischio di **REATO**

La legge sul  
**CYBERBULLISMO**

Il **CYBERBULLYING**

(bullismo elettronico,  
cyberbullismo)

Come **SOSTENERE** la  
**VITTIMA** del cyberbullis

Non solo **WHATSAPP...** le app  
alternative e quelle che  
**NASCONDONO I CONTENUTI**

Siti e **SOCIAL NETWORK**  
con contenuti **PERICOLOSI**

**CARATTERISTICHE DEL  
BULLISMO ELETTRONICO**



**Pedofilia ONLINE**

**DIPENDENZA  
DA INTERNET**



Challenge **TIK TOK**  
e **LO SHARENTING**: la  
genitorialità vetrinizzata

Il **SEXTING**



Vigilare sull'utilizzo dei  
**VIDEOGIOCHI...** soprattutto  
di quelli **VIOLENTI**



# BENVENUTI NELL'ERA DIGITALE



**Visione video**



# LE TECNOLOGIE IN FAMIGLIA

SMARTPHONE

TABLET

COMPUTER

CONSOLE PER VIDEOGAMES

SMART TV

ASSISTENTI VOCALI (ALEXA, SIRI, GOOGLE HOME ECC  
ECC)





**Croce Rossa Italiana**  
Comitato di Medesano



*Favorita del Re*  
CENTRO STUDI ROMANO GANDOLFI



Comune di  
**Medesano**



# IL CAMPIONE



# CARATTERISTICHE DEL CAMPIONE DI RICERCA

TOTALE GENITORI **1142**

**20,2 %**

**231**

MASCHIO

**79,8 %**

**911**

FEMMINA

TOTALE STUDENTI **1980**

**52,4 %**

**1038**

MASCHIO

**47,6 %**

**942**

FEMMINA



## Sezione 1

### CLASSI DI APPARTENENZA STUDENTI INTERVISTATI

**50,1% Scuola primaria**

**49,9% Sec. 1° grado**

**18,4%**

**15,9%**

**15,8%**

**16,3%**

**18,4%**

**15,3%**

# LE TECNOLOGIE IN FAMIGLIA

1980 STUDENTI  
INTERVISTATI DAGLI  
8 AI 13 ANNI

## QUALE DISPOSITIVO ELETTRONICO UTILIZZI MAGGIORMENTE IN QUESTO PERIODO?

**1,59%**  
nessuno

**39,91%**  
del  
campione  
utilizza uno  
smartphone

**10,85%**  
del  
campione  
utilizza un  
PC in  
famiglia

**15,72%**  
utilizza tablet

**13,96%**  
utilizza Console  
videogames

**14,06%**  
utilizza  
Smart TV

**9 %**  
utilizza  
Assistenti vocali  
(Alexa, Google Home,  
ecc..)



# LE INDICAZIONI DI SERGE TISSERON

# SERGE TISSERON



Serge Tisseron È UNO PSICOANALISTA E PSICHIATRA FRANCESE. Ha conseguito un dottorato di ricerca in Psicologia. È ricercatore senior presso l'Università Paris VII Denis Diderot. È membro del Center of Psychoanalysis Research, Medicine and Society dell'Université Paris VI

Serge Tisseron ha scritto:  
39 saggi personali,  
partecipato a 7 opere scritte in collaborazione,  
ha prodotto quattro edizioni di opere collettive,  
sei edizioni di numeri di riviste,  
venti prefazioni a opere di altri autori,  
quindici contributi a libri di testo ed enciclopedie,  
più di 70 contributi a collettive opere,  
più di 170 articoli.

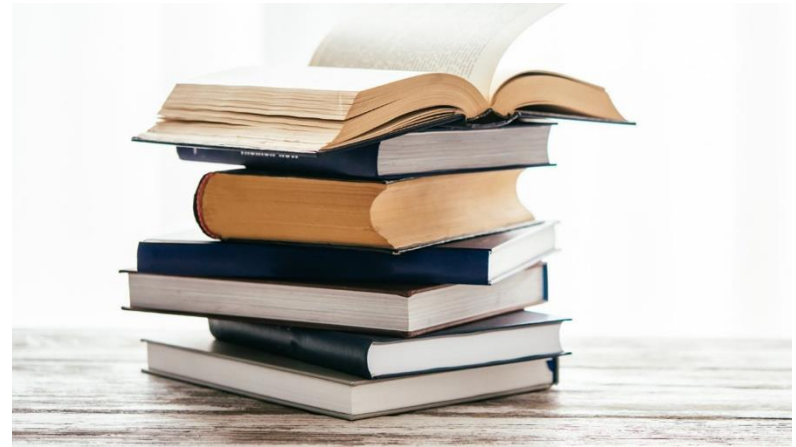
Dopo aver lavorato su segreti, traumi, resilienza ed empatia, il suo interesse si è concentrato negli anni sul nostro rapporto con le tecnologie.

Il suo lavoro si concentra nel **MOSTRARE LE RELAZIONI CHE STABILIAMO COLLETTIVAMENTE E INDIVIDUALMENTE CON LORO, SOPRATTUTTO NELLA LORO DIMENSIONE AFFETTIVA, E COME CI TRASFORMANO, IL PIÙ DELLE VOLTE A NOSTRA INSAPUTA.**



## 1. UNA RIVOLUZIONE NELLA RELAZIONE CON I SAPERI

Si è passati dalla **CULTURA DEL LIBRO** alla **CULTURA DEGLI SCHERMI**.



La cultura del libro è una **CULTURA DEL SINGOLO**, al contrario la cultura degli schermi è una **CULTURA DEL MOLTEPLICE**



## 2.UNA RIVOLUZIONE IN RELAZIONE AGLI APPRENDIMENTI

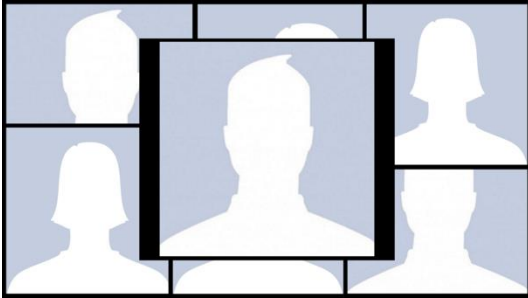
La **CULTURA DEL LIBRO** adotta un modello di apprendimento lineare , un modello filosofico e favorisce la memoria evenemenziale (cronachistica e storiografica), un **APPRENDIMENTO MNEMONICO**.



**LA CULTURA DEGLI SCHERMI** favorisce il pensiero non lineare, in rete o circolare. Incrementa una memoria di lavoro (conservare e manipolare informazioni e istruzioni) un **APPRENDIMENTO MULTITASKING**.



## 3.UNA RIVOLUZIONE PSICOLOGICA



**DALL'IDENTITÀ UNICA ALL'IDENTITÀ MULTIPLA.**  
(in internet posso avere più identità)

### **DALLA RIMOZIONE/CENSURA ALLO SPOSTAMENTO.**

Nel web posso realizzare qualsiasi desiderio , però poi lo sposto, visitare chat «proibite» e subito dopo dimenticarla come se non fosse mai esistita



**LA VALORIZZAZIONE E LA  
MANIPOLAZIONE DELLE IMMAGINI**

## 4. UNA RIVOLUZIONE DEI LEGAMI E DELLA SOCIABILITA'



**DAI LEGAMI FORTI DI PROSSIMITÀ FISICA ALLA  
«FORZA DEI LEGAMI DEBOLI»**

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

**DALL'AUTORITÀ RICONOSCIUTA DAI DIPLOMI E  
DA UN POTERE RICONOSCIUTO, ALL' AUTORITÀ  
RICONOSCIUTA DAI PARI**



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



## 4. UNA RIVOLUZIONE DEI LEGAMI E DELLA SOCIABILITA'

### DALL'INTIMITÀ ALL'ESTIMITÀ

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

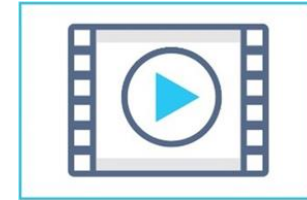


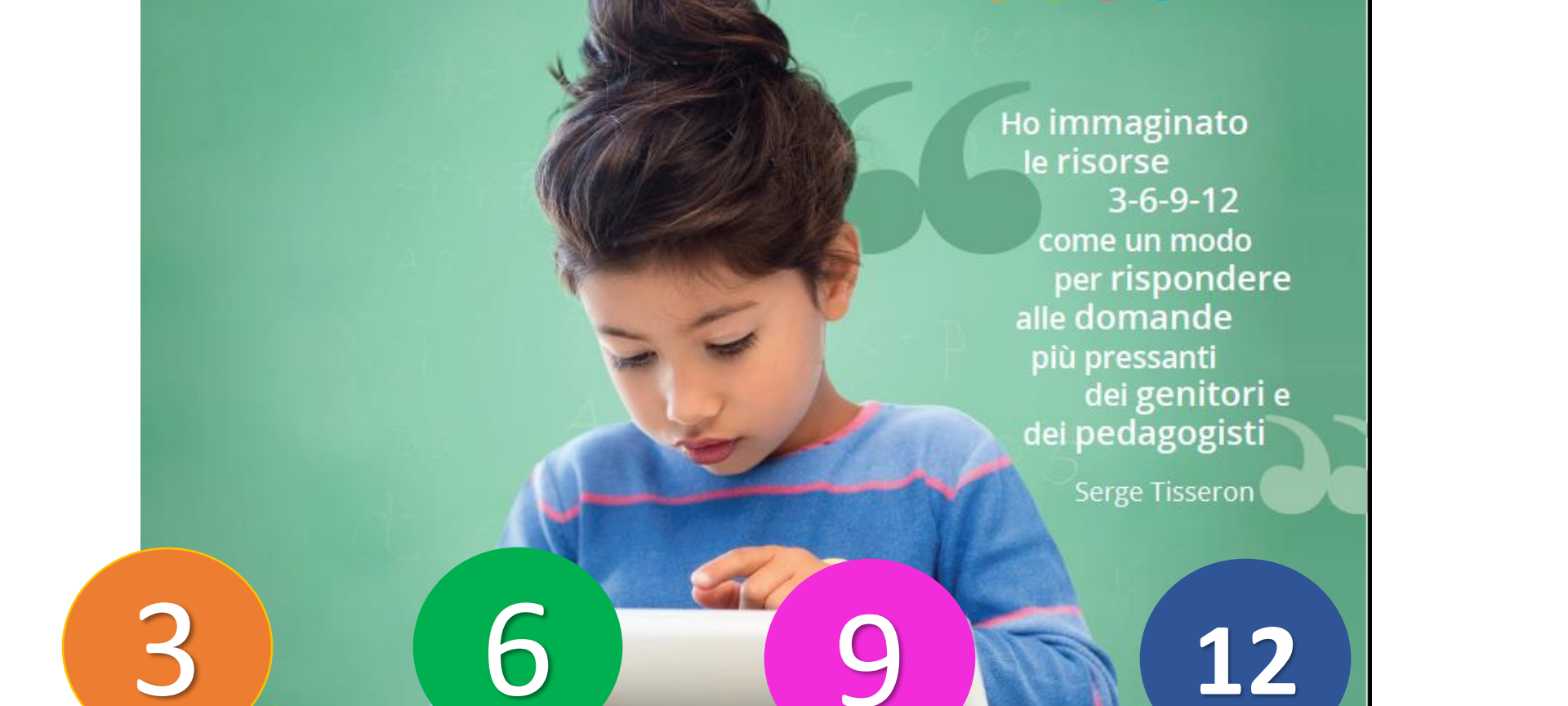
### L'INDISPENSABILE COMPLEMENTARIETÀ

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



# Accompagnamento Alternanza Autoregolazione





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

Serge Tisseron

3

**PRIMA DEI  
TRE ANNI**

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

6

**PRIMA DEI  
SEI ANNI**

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

9

**PRIMA DEI  
NOVE ANNI**

Il bambino  
ha bisogno  
di scoprire  
le regole  
del gioco  
sociale

12

**PRIMA DEI DODICI  
ANNI**

Il bambino inizia  
a rendersi  
autonomo dai  
riferimenti  
familiari



3 - 6 - 9 - 12

## schermi a misura delle singole età

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

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

# LE TRE A DI S. TISSERON



**Accompagnamento** si intende l'insieme delle azioni che un adulto mette in atto per "accompagnare", stare pienamente e profondamente con un bambino o un ragazzo davanti agli schermi: non semplice presenza sullo stesso divano o nella stessa stanza, ma un'azione che passa da domande, puntualizzazioni, scelte comuni, ascolto e conoscenza. Accompagnare significa rispondere ai dubbi dei bambini, ma anche sollevare dubbi.

**Alternanza** implica saper predisporre e sostenere diverse forme di consumo e di intrattenimento. Alternare quindi tra schermi ed esperienze in movimento, libri, musei, televisione, videogiochi, disegno, giochi di ruolo, fumetti e tutto ciò che può interessare un ragazzo o un bambino, facendo cogliere fin da subito l'idea che gli schermi sono una facile opzione, ma non l'unica.

**Autoregolazione** rimanda all'idea di moderare dall'interno, ovvero di spegnere gli schermi e scegliere contenuti e modi, prima che siano gli altri a imporre una strada. Ovvero significa essere capaci di regolare i propri consumi, decidendo ad esempio quando guardare un cartone animato e quale cartone animato, quando videogiocare e quando abbiamo raggiunto un tempo adeguato e, forse, è bene passare ad altre attività.



**Croce Rossa Italiana**  
Comitato di Medesano



*Favorita del Re*  
CENTRO STUDI ROMANO GANDOLFI



## Sezione 2

# ABITUDINI NELL'UTILIZZO DEL DIGITALE IN FAMIGLIA



# ABITUDINI DELL'USO DEL DIGITALE IN FAMIGLIA

Sezione 2

1980 STUDENTI INTERVISTATI  
DAGLI 8 AI 13 ANNI

FIGLI

**DURANTE I PASTI IN FAMIGLIA  
È ABITUDINE GUARDARE LA  
TELEVISIONE**

1142 GENITORI INTERVISTATI

GENITORI

27,3% SI  
36 % A VOLTE  
36,7 % NO

63,3%

66,2%

31,3% SI  
34,9 % A VOLTE  
33,9 % NO

# ABITUDINI DELL'USO DEL DIGITALE IN FAMIGLIA

Sezione 2

1980 **STUDENTI** INTERVISTATI  
DAGLI 8 AI 13 ANNI

1142 **GENITORI**  
INTERVISTATI

5,8 % SI  
10,2% NO, MA SI FA LO STESSO  
7% SOLO AGLI ADULTI  
77% NO

23 %

26,4 %

6,8 % SI  
9,3% NO, MA SI FA LO STESSO  
10,2% SOLO AGLI ADULTI  
73,6% NO

**DURANTE I PASTI IN FAMIGLIA È  
CONSENTITO DI UTILIZZARE O TENERE SUL  
TAVOLO IL TELEFONO?**





# ABITUDINI DELL'USO DEL DIGITALE IN FAMIGLIA

Sezione 2

ALLA SERA, NELLA MEZZ'ORA PRIMA DI ANDARE A DORMIRE, I TUOI GENITORI TI DANNO LA POSSIBILITÀ DI FARE UNA DI QUESTE COSE

- 22,5 % Usare lo smartphone
- 17,8 % Guardare video online
- 31,1% Guardare la TV
- 21,5 % Giocare con i videogames
- 28,1 % Nessuna delle opzioni precedenti

**71,9%**  
UTILIZZA  
SCHERMI

1980 STUDENTI INTERVISTATI DAGLI 8 AI 13 ANNI

ALLA SERA, NELLA MEZZ'ORA PRIMA DI ANDARE A DORMIRE, VOSTRA/O FIGLIA/O PUÒ?

- 14,4 % Usare lo smartphone
- 6,2 % Guardare video online
- 64,4% Guardare la TV
- 5,6 % Giocare con i videogames
- 9,4 % Nessuna delle opzioni precedenti

**90,6%**  
UTILIZZA  
SCHERMI

1142 GENITORI INTERVISTATI



# ABITUDINI DELL'USO DEL DIGITALE IN FAMIGLIA

Sezione 2

VOSTRO FIGLIO UTILIZZA UNO SCHERMO ALLA MATTINA, PRIMA DI ANDARE A SCUOLA

1142 GENITORI  
INTERVISTATI

**55,6%**  
UTILIZZA  
SCHERMI

13,3 % Usare lo smartphone  
3,2 % Guardare video online  
38,4% Guardare la TV  
0,8% Giocare con i videogames  
44,4 % *Nessuna delle opzioni precedenti*

1980 STUDENTI  
INTERVISTATI DAGLI 8 AI 13 ANNI

**ALLA MATTINA, PRIMA DI ANDARE A SCUOLA,  
È CONSENTITO FARE UNA DI QUESTE COSE?**

25,3 % Usare lo smartphone  
9,2 % Guardare video online  
30,3% Guardare la TV  
7,1 % Giocare con i videogames  
28,1 % *Nessuna delle opzioni precedenti*

**71,9%**  
UTILIZZA  
SCHERMI

# ABITUDINI DELL'USO DEL DIGITALE IN FAMIGLIA

## Sezione 2

1142 GENITORI  
INTERVISTATI

**QUANTO TEMPO GIORNALMENTE SUA/O FIGLIA/O DEDICA ALL'UTILIZZO DELLA  
TECNOLOGIA COLLEGATA ALLA RETE** (USANDO TABLET, VIDEOGIOCHI, SMARTPHONE,

|                                            |                                         |                                   |                                             |                                              |                                             |                                   |
|--------------------------------------------|-----------------------------------------|-----------------------------------|---------------------------------------------|----------------------------------------------|---------------------------------------------|-----------------------------------|
| 4,5%<br>Non usa<br>la<br>tecnologia        | 30,9 %<br>Meno di<br>1 ora al<br>giorno | 38,4%<br>Circa 2 ore<br>al giorno | 17 % Tra<br>le 2 e le 3<br>ore al<br>giorno | 7,4 %<br>Tra le 3 e le<br>4 ore al<br>giorno | 1,4%<br>Tra le 4 e<br>le 5 ore al<br>giorno | 0,5%<br>Più di 5 ore<br>al giorno |
| 64,9% utilizzo di almeno due ore al giorno |                                         |                                   |                                             |                                              |                                             |                                   |

1980 STUDENTI  
INTERVISTATI DAGLI  
8 AI 13 ANNI

**QUANTO TEMPO GIORNALMENTE TI È PERMESSO UTILIZZARE TECNOLOGIA  
COLLEGATA ALLA RETE** (USANDO TABLET, VIDEOGIOCHI, SMARTPHONE, ETC)?

|                                            |                                         |                                   |                                             |                                              |                                             |                                    |
|--------------------------------------------|-----------------------------------------|-----------------------------------|---------------------------------------------|----------------------------------------------|---------------------------------------------|------------------------------------|
| 2,4%<br>Non usa<br>la<br>tecnologia        | 24,8 %<br>Meno di<br>1 ora al<br>giorno | 30,6%<br>Circa 2 ore<br>al giorno | 16 % Tra<br>le 2 e le 3<br>ore al<br>giorno | 9,3 % Tra<br>le 3 e le 4<br>ore al<br>giorno | 4,5%<br>Tra le 4 e<br>le 5 ore al<br>giorno | 12,4%<br>Più di 5 ore<br>al giorno |
| 72,8% utilizzo di almeno due ore al giorno |                                         |                                   |                                             |                                              |                                             |                                    |

1980 STUDENTI INTERVISTATI  
DAGLI 8 AI 13 ANNI

SE GIOCHI CON I VIDEOGAMES,  
QUANTO TEMPO  
GIORNALMENTE  
DEDICHI A  
QUESTA  
ATTIVITÀ  
SPECIFICA?

|                           |                               |                          |                                     |                                     |                                     |                           |
|---------------------------|-------------------------------|--------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|---------------------------|
| 18,5%                     | 41,1 %                        | 22,4%                    | 8,6%                                | 4,1%                                | 2,2%                                | 3,2 %                     |
| Non uso<br>video<br>games | Meno di<br>1 ora al<br>giorno | Circa 2 ore<br>al giorno | Tra le 2 e<br>le 3 ore al<br>giorno | Tra le 3 e le<br>4 ore al<br>giorno | Tra le 4 e<br>le 5 ore al<br>giorno | Più di 5 ore<br>al giorno |

**40,4% utilizzo di almeno due ore al giorno**



QUALI DI QUESTI DISPOSITIVI PERSONALI  
POSSIEDI (QUINDI SONO TUOI)?



1980 STUDENTI  
DAGLI 8 AI 13 ANNI



27,4 % Smartphone

13,7% PC

18,6% Tablet

8,1% Smartwatch

18,5% Console per videogame

13,1 % Smart Tv in camera tua

0,7 % *Nessuna delle opzioni precedenti*

**SE POSSIEDI UNO SMARTPHONE SOLO TUO, A CHE ETÀ LO HA RICEVUTO?**

|         |        |
|---------|--------|
| 6 ANNI  | 6,4%   |
| 7 ANNI  | 7 %    |
| 8 ANNI  | 9,8 %  |
| 9 ANNI  | 9,9 %  |
| 10 ANNI | 15,3%  |
| 11 ANNI | 17,3 % |
| 12 ANNI | 5,4 %  |

**65,7%**  
**UN 1**  
**BAMBINO SU 2**  
**NELLA FASCIA**  
**6-11 ANNI**  
*riceve uno*  
*SMARTPHONE in*  
*dotazione*

**NON HA UNO 28,9%**  
**SMARTPHONE**

1980 STUDENTI INTERVISTATI DAGLI 8 AI 13 ANNI



# LE GENERAZIONI





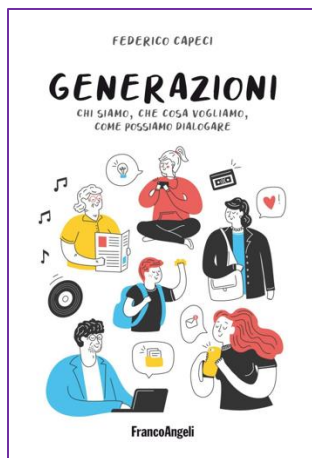
# I NATIVI DIGITALI



nativi digitali : -) video youtube martino filetico



**Visione video**



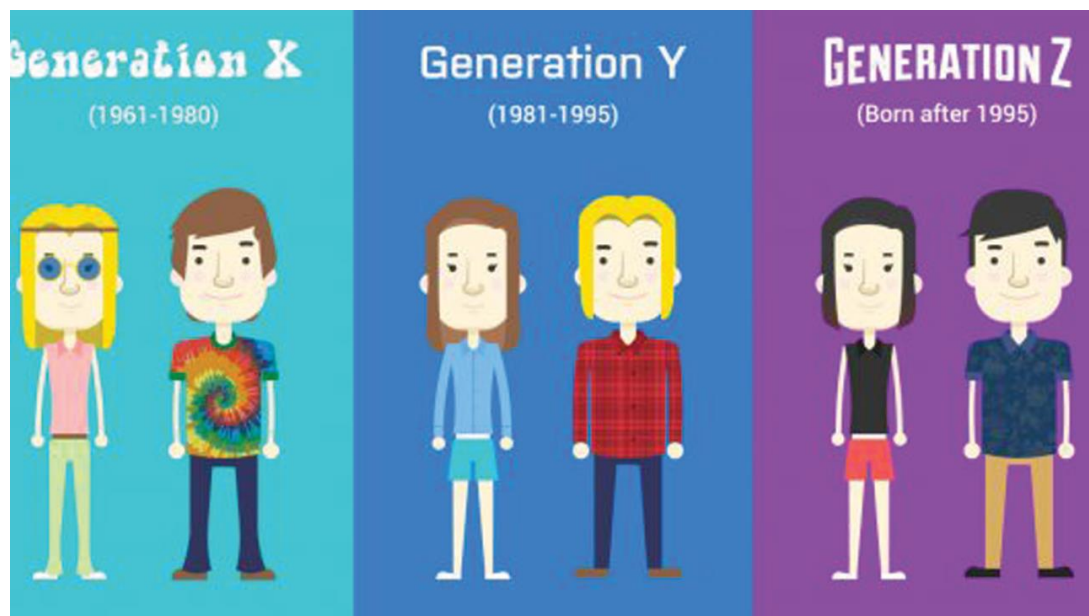
# LE GENERAZIONI

UNA GENERAZIONE SI DEFINISCE PER TRE CARATTERISTICHE FONDAMENTALI:

**1- L'ANNO DI NASCITA**, che definisce il momento in cui, grosso modo, questo gruppo di persone ha trascorso l'adolescenza e la giovinezza, diciamo tra i 15 e i 24 anni: anni formativi;

**2- UN EVENTO STORICO** fortemente trasformativo, che stimola il giovane a una riflessione fondamentale su se stesso e sulla società.

**3- attraverso L'AMPLIFICAZIONE COLLETTIVA E LA RISONANZA MEDIATICA**, tale evento trasforma il sistema valoriale di questi ragazzi, tanto da far vedere loro il futuro con occhi totalmente diversi dagli altri:



# LE GENERAZIONI E I MEDIA

nati tra il  
1946 e il 1964

24,3% DELLA POPOLAZIONE



## BABY BOOMERS

Gli Over 55 **comunicano principalmente tramite Telefono** e fruiscono la **maggior parte dei contenuti sulla Televisione**, sono tra i principali possessori di **un SUV** e di una **casa di proprietà**. predilige **posizioni da "mentor"** e presenta una **forte etica lavorativa**. La paura che li distingue è quella di **non trovarsi al centro dell'attenzione**.

nati tra il  
1965 e il 1979

23,6% DELLA POPOLAZIONE



## GEN X

utilizzano e le **email** e la loro tecnologia è il **computer**, **navigano molto in internet**. prediligono **automobile e bicicletta** per gli spostamenti e vivono spesso in **abitazioni in affitto**. Trattandosi di **personalità indipendenti, con propensione all'innovazione**, possiedono forti capacità comunicative. Il timore dominante è: *"Che ne sarà della mia generazione?"*.

nati tra il  
1980 e il 1994

17,3% DELLA POPOLAZIONE



## MILLENNIALS

**Nativi Digitali**, per natura sempre connessi. Utilizzano **smartphone** e comunicano tramite messaggi istantanei; nel tempo libero giocano ai **videogames**. **Condivisione è la loro parola d'ordine**: condividono case, mezzi di trasporto e la loro vita sui social network. Professionalmente **collaborativi e focalizzati sul bene comune**, esperti di tecnologia. La loro paura è non guadagnare a sufficienza per mantenersi.

nati tra il  
1995 e il 2010

15 % DELLA POPOLAZIONE



## GENERAZIONE Z

la tecnologia è un **"linguaggio" innato e naturale** dalla più tenera età. arricchiscono le loro conversazioni grazie alle **emoji** a sentire e condividere musica in streaming. Caratterizzati da **capacità di multitasking** e da un migliore rendimento in gruppi di lavoro misti. La loro paura più grande è quella di rimanere con la batteria scarica



# LE GENERAZIONI E I MEDIA



**CORRIERE DELLA SERA**

TECNOLOGIA  
INNOVAZIONE  
SCIENZA

## LOGIN:

CORRIERE DELLA SERA



## Addio all'Alpha, dal 2025 inizierà la «Generazione Beta». Boomer, X, Y o Z: e tu di che generazione sei? La guida

Con il primo gennaio del prossimo anno ci sarà un nuovo cambio generazionale, l'ottavo da quando a fine Ottocento abbiamo iniziato a dare un nome ai nati in un determinato periodo temporale che caratterizza - per quanto possibile - i valori, la socialità e la cultura condivisi da un'epoca

# LE GENERAZIONI

## Generazioni in Rete COME ABITIAMO L'ERA DIGITALE

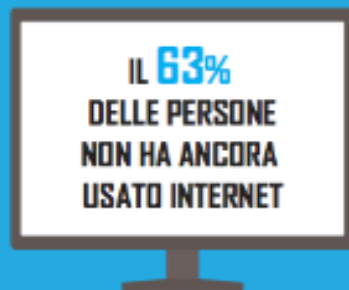
**Istat** | Istituto Nazionale di Statistica



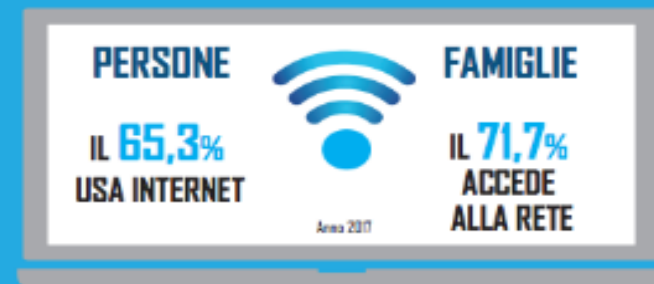
I dati sono riferiti al 2016, per un anno per cui non sono ancora disponibili



**30 APRILE 1986**



**2006**



**OGGI**



## GENERAZIONI SU INTERNET

nati nel 1926-1945  
generazione della  
**RICOSTRUZIONE**

nati nel 1946-1965  
generazione dei  
**BABY BOOMERS**



nati nel 1966-1980  
generazione della  
**TRANSIZIONE**

nati nel 1981-1995  
generazione dei  
**MILLENNIAL**



nati nel 1996-2010  
generazione delle  
**RETI**

**USO REGOLARE**

**10,4%**

**51,9%**

**79,6%**

**86,1%**

**73,6%**

**LAUREATE, LAUREATI**

**47,8%**

**86,7%**

**96,4%**

**93,9%**

**86,4%**



**TANTI DISPOSITIVI PER NAVIGARE...**



**78%**  
smartphone



**69%**  
computer,  
laptop, notebook



**29%**  
tablet



**6%**  
smartwatch,  
ebook, altro

utenti regolari di 15 anni o più

**...MA TANTE LE COMPETENZE DIGITALI ANCORA DA ACQUISIRE**



solo con smartphone

nessuna/bassa competenza  
digitale per chi accede alla Rete...

con due dispositivi



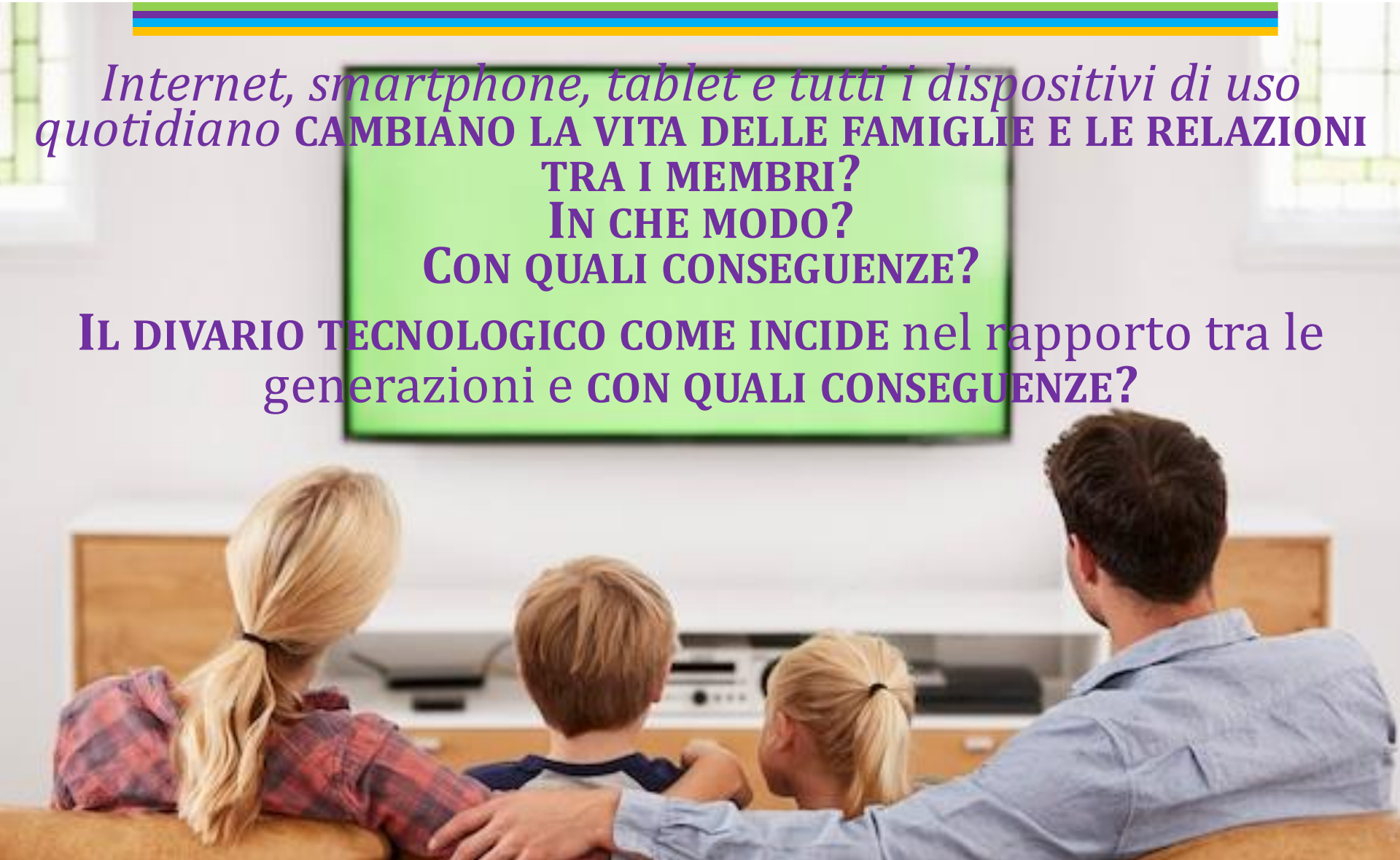
# IL CAMBIAMENTO DELLE RELAZIONALI FAMILIARI NELL'ERA DELLE RETI DIGITALI



# COME CAMBIANO LE RELAZIONI FAMILIARI NELL'ERA DELLA COMUNICAZIONE TECNOLOGICA?

*Internet, smartphone, tablet e tutti i dispositivi di uso quotidiano CAMBIANO LA VITA DELLE FAMIGLIE E LE RELAZIONI TRA I MEMBRI?  
IN CHE MODO?  
CON QUALI CONSEGUENZE?*

**IL DIVARIO TECNOLOGICO COME INCIDE nel rapporto tra le generazioni e CON QUALI CONSEGUENZE?**



# COME CAMBIANO LE RELAZIONI FAMILIARI NELL'ERA DELLA COMUNICAZIONE TECNOLOGICA?

Come amarsi ed educare i figli nella nuova era cibernetica?

Le tecnologie comunicative rafforzano o indeboliscono le famiglie?

Come ne viene toccata la famiglia nella comunicazione quotidiana al suo interno e nelle sue relazioni con l'esterno?



LA FAMIGLIA **NON VIENE** TRASFORMATA DALLE TECNOLOGIE  
**MA SI TRASFORMA INSIEME AD ESSE.**







# **TIPOLOGIE DI FAMIGLIE CHE UTILIZZANO LA TECNOLOGIA**

## **La ricerca individua quattro tipi di famiglie**

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

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

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

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

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

# LA FAMIGLIA TECNO LIQUIDA

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

**E' priva di generatività**

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

**ed è staccata e**

**nettamente separata da ogni  
aspetto di oblatività**

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



# LA FAMIGLIA TECNO LIQUIDA

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

- 1-** **L'INCREMENTO DEL TEMA NARCISISTICO NELLE SOCIETÀ POSTMODERNE ,SOSTENUTO DA UNA CIVILTÀ DELL'IMMAGINE SENZA PRECEDENTI NELLA STORIA DELL'UMANITÀ**
- 2-** **IL FENOMENO DEL SENSATION SEEKING, CARATTERIZZATO DA UNA SORTA DI RICERCA DI EMOZIONI, ANCHE ESTREME, CAPACE DI PARCELLIZZARE E SCOMPORRE L'ESPERIENZA INTERUMANA FACENDOLA COINCIDERE CON L'EMOZIONE STESSA (È COME SE TUTTA LA RELAZIONE INTERPERSONALE COINCIDESSE CON L'EMOZIONE);**
- 3-** **IL TEMA DELL'AMBIGUITÀ, CIOÈ LA RINUNCIA ALL'IDENTITÀ E AL RUOLO, IN FAVORE DI UN'ASSOLUTA FLUIDITÀ DELL'IDENTITÀ STESSA E DEI RUOLI, CON LA CONSEGUENTE RINUNCIA ALLA RESPONSABILITÀ DELLA RELAZIONE E ALLE SUE CARATTERISTICHE E POTENZIALITÀ GENERATIVE.**





**Croce Rossa Italiana**  
Comitato di Medesano



*Favorita del Re*  
CENTRO STUDI ROMANO GANDOLFI



**CENTRO PER LE FAMIGLIE**  
DISTRETTO VALLI TARO E CENO

Comune di  
**Medesano**



**UNA  
RIFLESSIONE**

**CHE TIPO  
DI FAMIGLIA**

**VOGLIAMO ESSERE**

**E SIAMO ?**

# LA CONOSCENZA DEGLI ASPETTI TECNICI RELATIVI ALLA RETE E ALLE NUOVE TECNOLOGIE

## Sezione 4



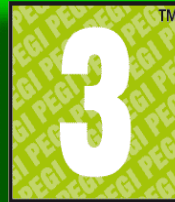


# PAN EUROPEAN GAME INFORMATION (PEGI)

IL METODO DI CLASSIFICAZIONE VALIDO SU QUASI TUTTO IL TERRITORIO EUROPEO USATO PER CLASSIFICARE I VIDEOGIOCHI CINQUE CATEGORIE DI ETÀ E OTTO DESCRIZIONI DI CONTENUTO.



Pan  
European  
Game  
Information





## Sezione 4

CONOSCE IL FUNZIONAMENTO DEL SISTEMA PEGI CHE INDICA  
L'ETÀ ADATTA PER L'USO DI UN VIDEOGAME?

LO CONOSCO E SO  
COME FUNZIONA  
**35,6%**

NE HO SENTITO  
PARLARE MA  
NON SO COME  
FUNZIONA  
**23,4 %**

NON LO CONOSCO  
**41,1 %**



1142 GENITORI INTERVISTATI

6 GENITORI  
SU 10

NON CONOSCE O  
NON SA COME  
FUNZIONA

83,8%

8 GENITORI SU 10

DICHIARANO DI *INFORMARSI  
SEMPRE O SPESSO SULLE  
APPLICAZIONI UTILIZZATE DAI  
LORO FIGLI "PRIMA" CHE LORO  
POSSANO UTILIZZARLE (SU  
CELLULARE, VIDEOGAME O  
TABLET)?*

PEGI

64,5%

6 GENITORI  
SU 10

NON CONOSCE O  
NON SA COME FUNZIONA



**ATTENZIONE**

## Sezione 4

# VIDEOGAMES CHAT SOCIAL



# QUANTO UTILIZZI QUESTI VIDEOGAMES?

TOTALE DI: POCO – ABBASTANZA- MOLTO

## Sezione 4

1980 STUDENTI INTERVISTATI DAGLI 8 AI 13 ANNI

1°

ROBLOX 52 %



6°

AMONG US 27,5 %



2°

BRAWL STARS 51,8%



7°

GTA 23,6 %



3°

FC 24 EX FIFA 36,9%



8°

CALLOF DUTY 17,3%



4°

STRUMBLE GUYS 36,2 %



9°

ASSASSIN'S CREED 8,7%



5°

FORTNITE 35,3%



10

RESIDENT EVIL 6,3%



# VIDEOGAMES

## Sezione 4

### QUANTO UTILIZZI QUESTI VIDEOGAMES?

TOTALE DI: POCO – ABBASTANZA- MOLTO



**1°** ROBLOX  
52 %



**4°** FORTNITE  
35,3%



**7°** GTA  
23,6 %



**8°** CALL OF  
DUTY  
17,3%



**9°** ASSASSIN'S  
CREED  
8,8%

**1980 STUDENTI INTERVISTATI DAGLI 8 AI 13 ANNI**



**ATTENZIONE**

# VIDEOGAMES

**Sezione 4**

**QUANTO UTILIZZI QUESTI VIDEOGAMES?**

*TOTALE DI: POCO – ABBASTANZA- MOLTO*

**ROBLOX 52 %**

**1980 STUDENTI INTERVISTATI DAGLI 8 AI 13 ANNI**

**12**  
www.pegi.info



## Un recente report descrive Roblox come una «palude di predatori sessuali»

Continuano le indagini nei confronti della piattaforma Roblox, che sembra essere davvero pericolosa per i minori (solo).

**la Repubblica**

**Ricerca indipendente denuncia: Roblox espone i minori a contenuti inappropriati ed espliciti**

Un'indagine indipendente rivela come i bambini su Roblox siano facilmente esposti a contenuti inappropriati e possano interagire senza controllo con adulti. Nonostante le nuove misure, la piattaforma resta vulnerabile a rischi e possibili adescatori

di Andrea Bai pubblicata il 16 Aprile 2025, alle 13:41 nel canale APPLE

**il lato oscuro**

05 Settembre 2023 • Aggiornato il: 06 Settembre

3 min

## Genitori, date un'occhiata a Roblox

**I bambini giocano a Roblox sui tablet e sugli smartphone: è una piattaforma letteralmente fuori controllo dove di sicuro non c'è nulla.**

## Allarme pedofilia su Roblox: il rapporto shock di Hindenburg Research

**GAMEDIVISION**

Roblox è stato accusato di esporre i minori a contenuti pedopornografici e violenti, secondo un rapporto pubblicato da Hindenburg Research.

## QUALE TRA QUESTI VIDEOGAMES SONO UTILIZZATI DAI FIGLI?

**1142 GENITORI INTERVISTATI**

**1° BRAWL STARS 39,6%**

**3**  
www.pegi.info

**2° ROBLOX 39 %**

**12**  
www.pegi.info

**3° FORTNITE 33,2%**

**12**  
www.pegi.info

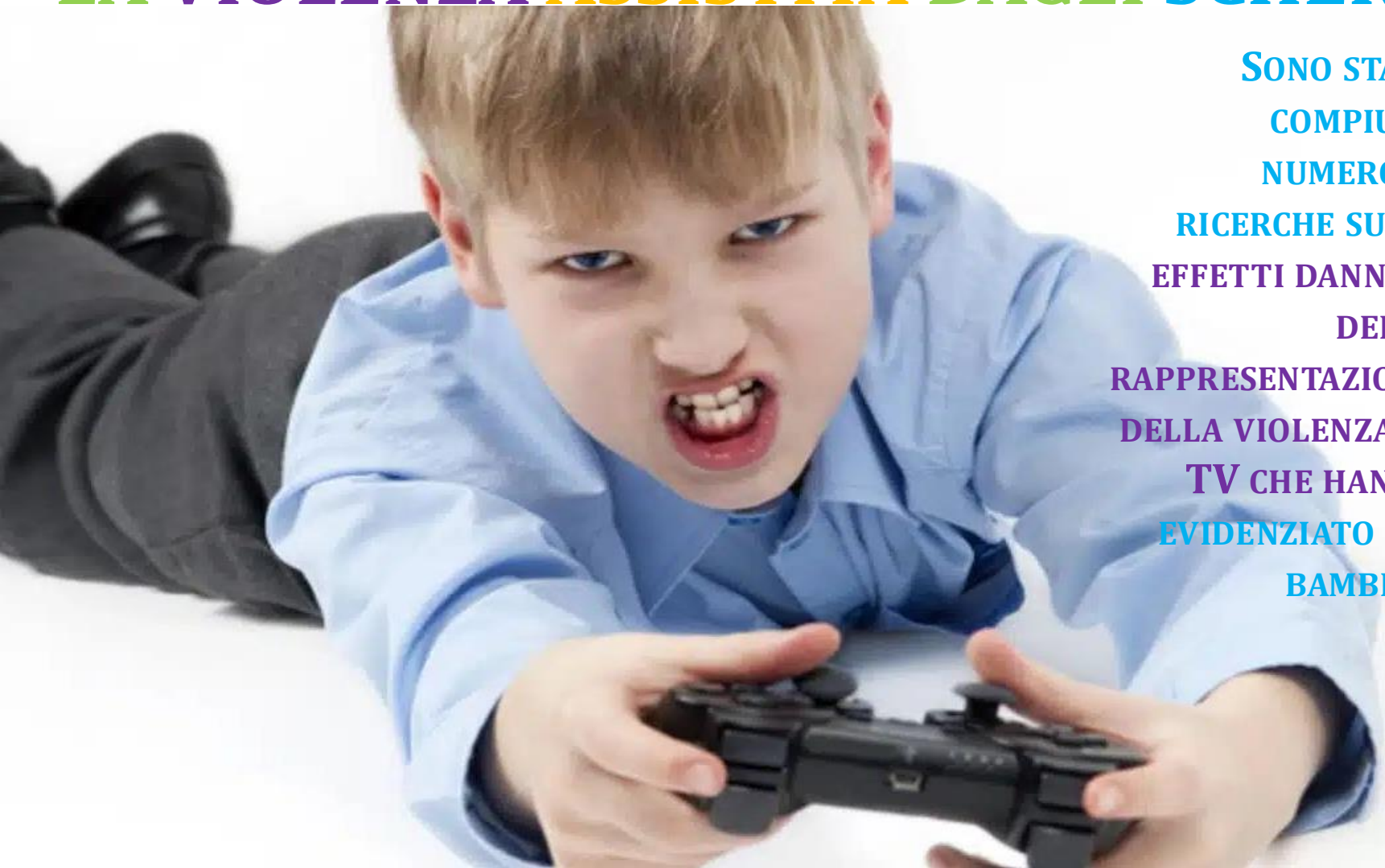


# IL RAPPORTO CON I VIDEOGAMES

---

## LA VIOLENZA ASSISTITA DAGLI SCHERMI

SONO STATE  
COMPIUTE  
NUMEROSE  
RICERCHE SUGLI  
EFFETTI DANNOSI  
DELLA  
RAPPRESENTAZIONE  
DELLA VIOLENZA IN  
TV CHE HANNO  
EVIDENZIATO NEI  
BAMBINI:



# GLI EFFETTI DANNOSI

## DELLA VIOLENZA ASSISTITA DAGLI SCHERMI

- ✓ L'AUMENTATA ACCETTAZIONE DELLA VIOLENZA COME MEZZO APPROPRIATO PER LA RISOLUZIONE DEI CONFLITTI
- ✓ LA DESENSIBILIZZAZIONE AI DANNI-SOFFERENZE SPERIMENTATE DALLE VITTIME DELLA VIOLENZA
- ✓ L'AUMENTO DELLA PROPENSIONE AL COMPORTAMENTO AGGRESSIVO
- ✓ LA DEGRADAZIONE DELLA RAPPRESENTAZIONE DELLA REALTÀ SOCIALE (COME MINACCIOSA, PERICOLOSA, IN CUI LA VIOLENZA È CONTINUAMENTE PRESENTE).



# QUANTO UTILIZZI QUESTE APPLICAZIONI?

*TOTALE DI: POCO – ABBASTANZA- MOLTO*

## Sezione 4

1980 STUDENTI INTERVISTATI DAGLI 8 AI 13 ANNI

1° **WHATSAPP** 76,7 %

13+

6° **DISCORD** 12,6 %

13+

2° **TIK TOK** 43,3 %

13+

7° **TELEGRAM** 11,6 %

13+

3° **ISTAGRAM** 32,3 %

13+

8° **OMEGLE** 7,9 %

13+

4° **SNAPCHAT** 27,7 %

13+

9° **ONLY FANS** 3,5 %

18+

5° **TWICH** 17,5 %

13+

10 **TELLONYM** 1,7%

17+



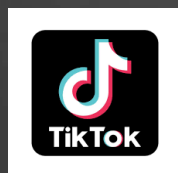
# LA CONOSCENZA DEGLI ASPETTI TECNICI RELATIVI ALLA RETE E ALLE NUOVE TECNOLOGIE

## Sezione 4

1142 GENITORI  
INTERVISTATI

83,8% 8 GENITORI SU 10

DICHIARANO DI *INFORMARSI SEMPRE O SPESSO* SULLE APPLICAZIONI  
UTILIZZATE DAI LORO FIGLI "PRIMA" CHE LORO POSSANO UTILIZZARLE (SU  
CELLULARE, VIDEOGAME O TABLET)?



TIK TOK  
77,1 %  
8 GENITORI  
SU 10  
NON SA O  
SOTTOSTIMA  
L'ETÀ MINIMA PER  
L'UTILIZZO

INSTAGRAM  
FACEBOOK  
75,3 %  
8 GENITORI  
SU 10  
NON SA O  
SOTTOSTIMA L'ETÀ  
MINIMA PER  
L'UTILIZZO

WHATSAPP  
68,9%  
7 GENITORI  
SU 10  
NON SA O  
SOTTOSTIMA L'ETÀ  
MINIMA PER  
L'UTILIZZO

ONLY FANS  
48,2%  
5 GENITORI  
SU 10  
NON SA O  
SOTTOSTIMA L'ETÀ  
MINIMA PER  
L'UTILIZZO



**Croce Rossa Italiana**  
Comitato di Medesano



*Favorita del Re*  
CENTRO STUDI ROMANO GANDOLFI



# GENERAZIONE ANSIOSA JONATHAN HAIDT



# JONATHAN HAIDT

È professore di leadership etica alla [Stern School of Business](#) dell'[Università di New York](#).

La sua specializzazione accademica è in [psicologia morale](#) ed emozioni morali. Haidt è autore di diversi libri, tra cui: *Felicità: un'ipotesi. Verità moderne e saggezza antica* ([2006](#)) e *Menti tribali: perché le brave persone si dividono su politica e religione* ([2012](#)), che è diventato il bestseller del [New York Times](#).



È stato nominato come uno tra i migliori pensatori mondiali dalle riviste [Foreign Policy](#) e da [Prospect](#). Le sue tre lezioni al [TED](#) sono state visualizzate più di 3 milioni di volte.

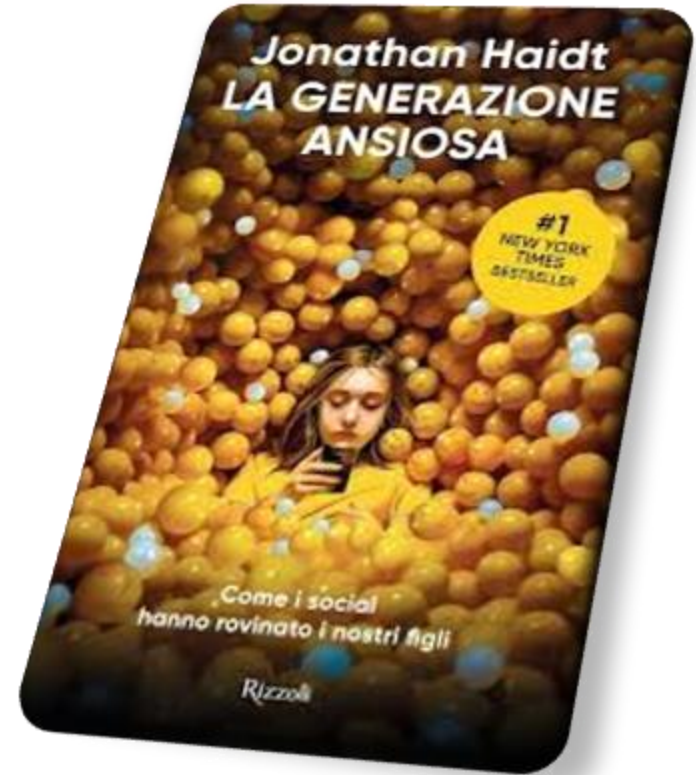
Nel 2024, Haidt ha pubblicato il libro *La generazione ansiosa. Come i social hanno rovinato i nostri figli*. In questo libro, Haidt esamina gli effetti della tecnologia moderna, come gli [smartphone](#) e i [social media](#), sulla salute mentale e il benessere dei giovani.



# LA GENERAZIONE ANSIOSA

La transizione da un'infanzia basata sul gioco a un ambiente più orientato alla tecnologia abbia portato a un aumento di ansia, depressione e altri disturbi mentali negli adolescenti.

Analizza come la mancanza di tempo di gioco non strutturato e l'eccessiva esposizione agli schermi abbiano contribuito a questi problemi.



IDENTIFICA IN QUATTRO DANNI FONDAMENTALI

# ALCUNI PASSAGGI CHIAVE

---

La **GENERAZIONE Z** 1996-2006 viene colpita da un'ondata di malattie mentali adolescenziali

Il **DECLINO** dell'infanzia basata sul **GIOCO**

La grande **RICONFIGURAZIONE** dell'infanzia basata sul **TELEFONINO**

La necessità di **AZIONE COLLETTIVA PER UN'infanzia più sana e tutelata**





# QUATTRO DANNI FONDAMENTALI

1

## DEPRIVAZIONE SOCIALE





# DEPRIVAZIONE SOCIALE

I **BAMBINI** hanno bisogno di tanto tempo per giocare tra loro, a tu per tu. Questo favorisce l'apprendimento e lo sviluppo di abilità sociali

**LA GRANDE RICONFIGURAZIONE** ha devastato la **vita sociale, della Gen Z** connettendola con il mondo intero ma disconnettendola dalle persone vicine



**NUMEROSI STUDI** hanno dimostrato che i teenagers che trascorrono **più tempo sui social**, hanno maggiori **probabilità di sviluppare disturbi mentali** (ansia, depressione).

# QUATTRO DANNI FONDAMENTALI

---

2

## PRIVAZIONE DEL SONNO

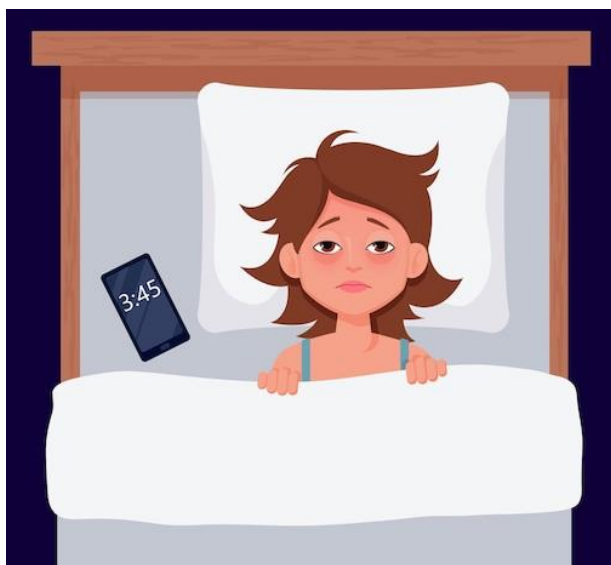


# PRIVAZIONE DEL SONNO

**IL SONNO** è di importanza vitale per una buona prestazione a scuola e nella vita



**I GIOVANI IN CARENZA DI SONNO** maturano una considerevole difficoltà a concentrarsi, a prestare attenzione, a ricordare.



**L'APPRENDIMENTO, I TEMPI DI REAZIONE, I PROCESSI DECISIONALI, LE ABILITÀ MOTORIE NE RISENTONO**





3

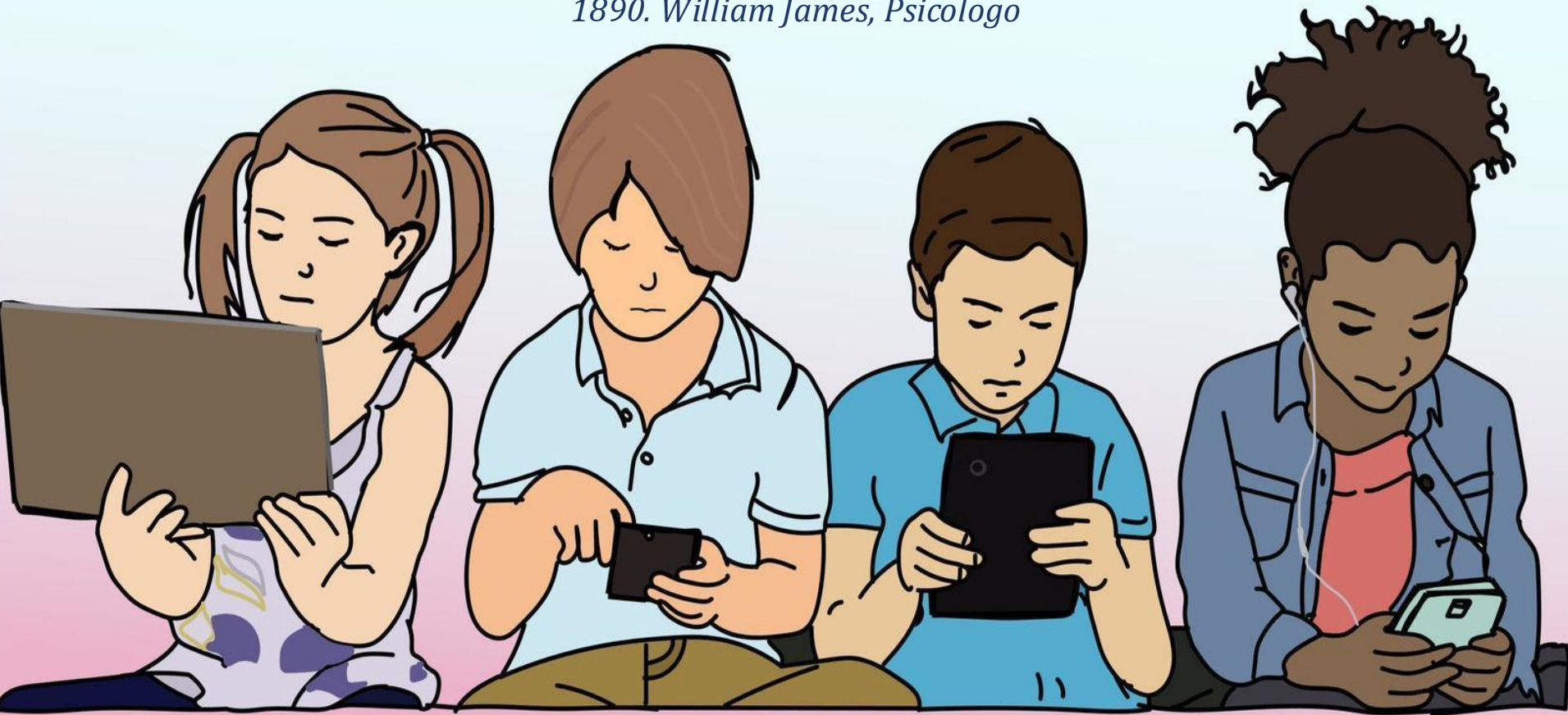
## FRAMMENTAZIONE DELL'ATTENZIONE



# LA CAPACITÀ DI ATTENZIONE

**LA PRESA DI POSSESSO DA PARTE DELLA MENTE, IN FORMA CHIARA E VIVIDA, DI UNO DEI TANTI OGGETTI O SEQUENZE DI PENSIERI POSSIBILI SIMULTANEAMENTE...  
IMPLICA RITRARSISI DA ALCUNE COSE PER OCCUPARSI EFFICACEMENTE DI ALTRE...**

*1890. William James, Psicologo*







# FRAMMENTAZIONE DELL'ATTENZIONE

LE FUNZIONI ESECUTIVE  
DEL CERVELLO SI  
SVILUPPANO IN  
INFANZIA E  
ACCELERANO LA LORO  
CRESCITA IN PUBERTÀ  
(CORTECCIA FRONTALE).

Le abilità necessarie  
per lo sviluppo sono:

- 1- Autocontrollo,
- 2- Concentrazione
- 3- Capacità di resistere alle distrazioni.



# FRAMMENTAZIONE DELL'ATTENZIONE

INTERNET HA RIVOLUZIONATO LA CONCENTRAZIONE  
OGNI LINK IPERTESTUALE È UNA RAMPA DI USCITA

Siamo attenzionati continuamente da un flusso continuo di stimoli.

L'ATTENZIONE DEI PIÙ GIOVANI È  
CARATTERIZZATA DA UNA  
MAGGIOR SENSIBILITÀ  
AGLI STIMOLI  
SENSORIALI,

RISULTA COSÌ PIÙ IMMEDIATO POTER  
CATTURARE DI CONTINUO LA LORO  
ATTENZIONE / DISTRAZIONE

# FRAMMENTAZIONE DELL'ATTENZIONE

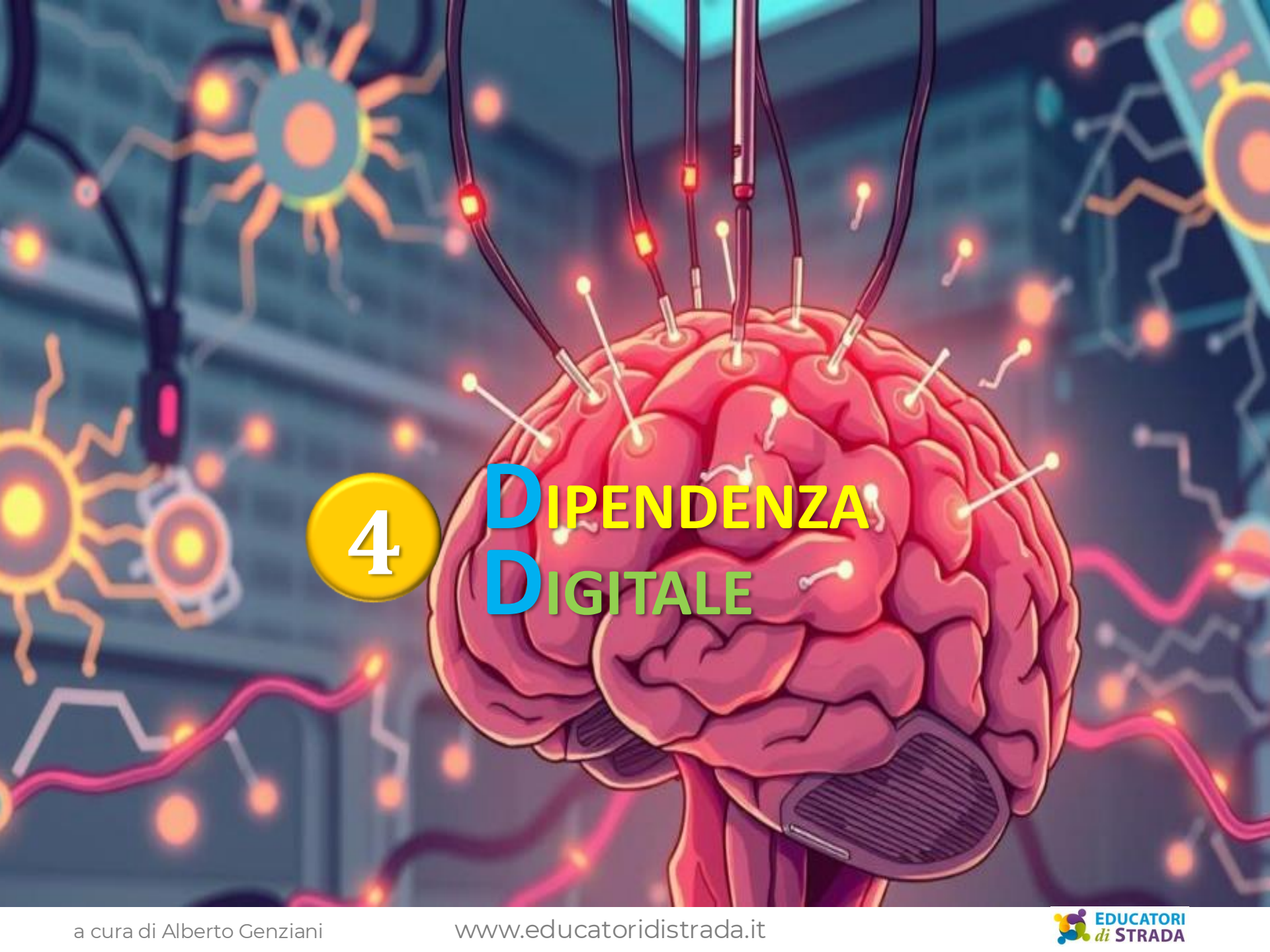
**QUESTO FLUSSO COSTANTE E INFINITO DI INTERRUZIONI, CREA  
FRAMMENTAZIONE DELL'ATTENZIONE, CREANDO DISPERSIONE**

**NON SI POSSONO FARE PIÙ COSE  
CONTEMPORANEAMENTE,  
SI PUÒ SOLO SPOSTARE DI  
CONTINUO IL FOCUS**

**TUTTO CIÒ INCIDE SULLA  
CAPACITÀ DI PENSARE.  
E NEL CERVELLO DEI GIOVANI  
POTREBBE LASCIARE  
SEGNI PERMANENTI  
ESSENDO LORO IN FASE DI  
SVILUPPO**





An illustration of a human brain in shades of pink and red, with several thin, glowing white lines representing neural connections. The background is a dark blue space filled with abstract digital elements, including glowing orange and yellow circles, lines, and a stylized sun-like shape. A yellow circle with the number '4' is positioned to the left of the brain.

4

# DIPENDENZA DIGITALE



## Schermi e tempo



In Italia trascorriamo in media 6 ore al giorno davanti allo schermo



sono circa 2000 ore all'anno



Passiamo 3 mesi all'anno davanti ad uno schermo



## Meno alcol, meno fumo, più solitudine digitale. E se il nuovo sballo fosse l'algoritmo?

di **Giuseppe Lavenia**

**TECNOLOGIA** / Future Tech

**In Italia 13 milioni usano l'IA, boom di ChatGpt**

Il settore cresce del 31% nel 2025, salgono i giovani e le donne

*Un adolescente che passa ore al giorno sui social, non è semplicemente "dipendente": sta cercando qualcosa. E il nostro compito, come psicologi, educatori, genitori, è chiederoci: cosa cerca?*

**Gli tolgono il telefonino, adolescente ricoverato in crisi d'astinenza nel Torinese**

Se staccarsi è impossibile. Il male dei nostri ragazzi, schiavi degli smartphone

Edizioni Locali ▾ Servizi ▾

**CORRIERE DELLA SERA**

ABBONATI

Accedi

## La nuova fascia degli iperconnessi: spettatori tra i 65 e i 74 anni

di **Aldo Grasso**

La fotografia scattata dal Primo Rapporto Auditel-Ipsos: nell'Italia dei 121,6 milioni di schermi, i 65-74enni sono connessi quanto i millennial



# L'ERA DELLA DOPAMINA

Lo smartphone è una sorta di “**ago ipodermico**” della contemporaneità che somministra “**dopamina digitale**”, ventiquattro ore su ventiquattro, sette giorni su sette, a una generazione sempre connessa.

Anna Lembke (in “L'era della dopamina”)





# L'ERA DELLA DOPAMINA

L'EFFETTO  
DOPAMINA VIENE  
SFRUTTATO DAGLI  
ALGORITMI DI  
PIATTAFORME  
ONLINE PER  
AUMENTARE  
L'INGAGGIO  
DELL'UTENTE.

OGNI VOLTA, INFATTI,  
CHE RICEVIAMO UNA  
NOTIFICA, COME UN  
LIKE O UN COMMENTO,  
IL NOSTRO CERVELLO  
RILASCIANDO PICCOLE  
QUANTITÀ DI  
DOPAMINA,  
GENERANDO UNA  
SENSAZIONE DI  
PIACERE E  
SODDISFAZIONE.

# DIPENDENZA DIGITALE



CHI NE SOFFRE NON SA STARE  
LONTANO DALLA RETE E,  
QUANDO PROPRIO DEVE  
SPEGNERE LO SCHERMO,  
DIVENTA TRISTE, ANSIOSO,  
ARRABBIATO. **NON VUOLE,**  
**NON RIESCE O HA PAURA**  
**DI DIALOGARE**  
**CON GLI ALTRI SENZA LA**  
**RASSICURANTE**  
**MEDIAZIONE DELLA**  
**TASTIERA.**



# DIPENDENZA DIGITALE

NELLE  
DIPENDENZE  
DA  
TECNOLOGIA  
VENGONO  
INCLUSE:

**GUARDARE LA TELEVISIONE / USARE IL COMPUTER ED  
INTERNET, GIOCARE AI VIDEOGIOCHI / USARE IL  
CELLULARE E LE LINEE TELEFONICHE EROTICHE**



# L'ERA DELLA DOPAMINA

---

Guardando il docufilm  
“The Social Dilemma”  
osserviamo come Chamath  
Palihapitiya, ex responsabile  
della crescita di Facebook abbia  
sorprendentemente dichiarato:

“Volevamo capire come  
manipolarti il più rapidamente  
possibile e poi darti una botta  
di dopamina. L'abbiamo fatto  
magistralmente in Facebook”.



# LA GENERAZIONE ANSIOSA

**IL COSTO DI UNA COSA È L'INSIEME DI ..... VITA  
CHE, SUBITO O A LUNGO ANDARE, BISOGNA DARE  
IN CAMBIO PER OTTENERE LA STESSA COSA**

*Tratto da: Walden, 1854. Henry David Thoreau*

**QUAL È L'OPPORTUNITÀ PER I GIOVANI DI TRASCORRERE  
TANTO TEMPO INTERAGENDO SUI DISPOSITIVI?**



**È POSSIBILE CHE LA VITA CHE DANNO IN CAMBIO COMPRENDA DEGLI  
ELEMENTI NECESSARI AD UN SANO SVILUPPO?**

# LE REGOLE E LE STRATEGIE «EDUCATIVE» UTILIZZATE IN FAMIGLIA

## Sezione 5



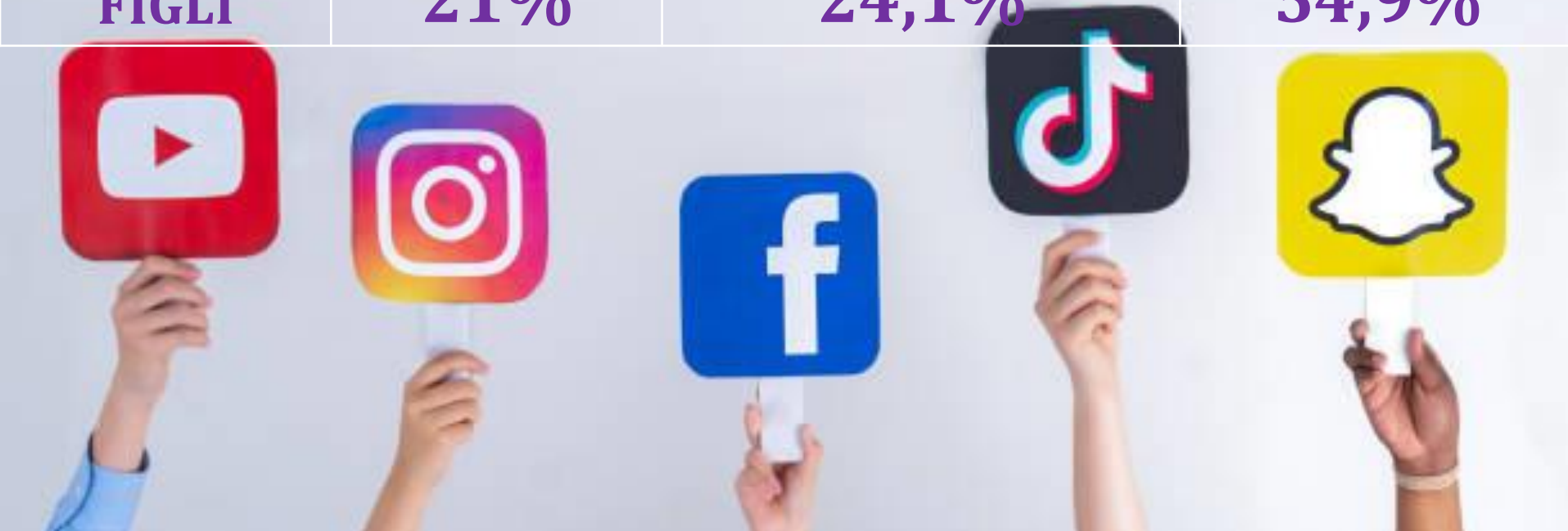


# LE REGOLE E LE STRATEGIE «EDUCATIVE» UTILIZZATE IN FAMIGLIA

Sezione 5

NELLA VOSTRA FAMIGLIA *ESISTONO REGOLE*  
RIGUARDANTI L'UTILIZZO DEI DISPOSITIVI DIGITALI?

|          | No, NON ESISTE<br>ALCUNA REGOLA | ESISTONO, MA SPESSO NON<br>RIUSCIAMO A FARLE RISPETTARE | SÌ, E NORMALMENTE<br>VENGONO RISPETTATE |
|----------|---------------------------------|---------------------------------------------------------|-----------------------------------------|
| GENITORI | 3%                              | 27%                                                     | 70%                                     |
| FIGLI    | 21%                             | 24,1%                                                   | 54,9%                                   |





# IMPORTANTI REGOLE DA DEFINIRE.....

- ✓ LIMITI DI TEMPO PER L'UTILIZZO
- ✓ LIMITI RISPETTO ALLA POSSIBILITÀ DI INTERAGIRE CON SCONOSCIUTI
- ✓ I MOMENTI DELLA GIORNATA IN CUI SI POSSONO UTILIZZARE I DISPOSITIVI
- ✓ I LUOGHI IN CUI È CONSENTITO L'UTILIZZO
- ✓ LIMITI RIGUARDI AI CONTENUTI CONSENTITI (SITI WEB, SOCIAL, ECC.)



# LE DIFFICOLTÀ CHE INCONTRANO MAGGIORMENTE I GENITORI

Sezione 5

Risposte calcolate: a volte, sempre, spesso

1142 GENITORI  
INTERVISTATI

63%

6 GENITORI SU 10

DICHIARANO COME DIFFICOLTÀ  
AFFRONTARE LA DINAMICA DEL  
«TEMPO ECCESSIVO» TRASCORSO  
SUI DISPOSITIVI DA PARTE DEI  
FIGLI È DIFFICILE DA GESTIRE

55,1%

6 GENITORI SU 10

FATICANO A GESTIRE  
L'INSISTENZA DEI FIGLI CHE  
RICHIEDONO MAGGIOR  
UTILIZZO DEI DISPOSITIVI

37,5%

4 GENITORI SU 10

HANNO SPESSE LITIGI  
CON I FIGLI CAUSA IL  
MANCATO RISPETTO  
DELLE REGOLE DI USO  
DEI DISPOSITIVI

37,5%

4 GENITORI SU 10

INDICANO NEL  
MANCATO RISPETTO  
DELLE REGOLE  
PRESTABILITE DA  
PARTE DEI FIGLI IL  
CONFLITTO PIÙ  
RICORRENTE



# LE DIFFICOLTÀ CHE INCONTRANO MAGGIORMENTE I GENITORI

Sezione 5

26,4% 3 GENITORI SU 10

DISCUSSIONI SUI CONTENUTI CONDIVISI E  
VISTI DAI FIGLI ONLINE

33,9 %

3 GENITORI SU 10

FATICANO A GESTIRE LE  
DISTRAZIONI CONSEGUENTI ALL'USO  
DEI DISPOSITIVI, DURANTE LO  
STUDIO

35,4 %

4 GENITORI SU 10

SI TROVANO

FREQUENTEMENTE

A GESTIRE SCATTI DI

RABBIA DEI FIGLI, LEGATI AI

LIMITI NELL'USO DEI

DISPOSITIVI

28,1%

3 GENITORI SU 10

HANNO DIFFICOLTÀ

A MONITORARE CIÒ

CHE I FIGLI FANNO

ONLINE

*Risposte calcolate: a volte, sempre, spesso*

1142 GENITORI INTERVISTATI

# FATTORI PROTETTIVI

COMPORTAMENTI DA ATTUARE PER TUTELARE I  
FIGLI DAI RISCHI DELLA RETE





# LE REGOLE E LE STRATEGIE «EDUCATIVE» UTILIZZATE IN FAMIGLIA

Sezione 5

UTILIZZATE DEI  
PARENTAL CONTROL SUI  
VOSTRI DISPOSITIVI  
ELETTRONICI?

1142 GENITORI  
INTERVISTATI

SI 65,1 %

NO 34,9 %

SMARTPHONE  
34,7 %

TABLET  
14,3 %

COMPUTER  
4,1 %

SE SÌ, QUALI  
DISPOSITIVI?

CONSOLE  
VIDEOGAMES  
5 %

SMART TV  
9,3 %



# FATTORI PROTETTIVI

## COMPORTAMENTI DA ATTUARE PER TUTELARE I FIGLI DAI RISCHI DELLA RETE

**TENERSI INFORMATI  
SULLE APPLICAZIONI  
UTILIZZATE DAI VOSTRI  
FIGLI "PRIMA" CHE LORO  
POSSANO UTILIZZARLE  
(SU CELLULARE, VIDEOGAME  
O TABLET)**

**PASSARE DEL TEMPO A  
GUARDARE VIDEO, SERIE  
TV, MUSICA E/O GIOCARE  
CON I VIDEOGAMES CHE  
GUARDANO/UTILIZZANO  
INSIEME A LORO, PER  
COMPNDERE MEGLIO.**

**UTILIZZARE DEI  
PARENTAL CONTROL  
SUI VOSTRI  
DISPOSITIVI  
ELETTRONICI**

**CONTROLLARE CON  
FREQUENZA LA  
CRONOLOGIA DI  
INTERNET DEL  
DISPOSITIVO DI SUA/O  
FIGLIA/O  
(PC, CELLULARE O  
TABLET)**



# LINEE GUIDA *Pediatri* UTILIZZO DIGITALE

1. EVITARE GLI SCHERMI SOTTO I 2 ANNI
2. EVITARE GLI SCHERMI DURANTE I PASTI E ALMENO UN'ORA PRIMA DI ANDARE A LETTO.
3. EVITARE L'USO DEGLI SCHERMI COME PACIFICATORI PER CALMARE I BAMBINI. A RISCHIO LO SVILUPPO DI UNA CORRETTA REGOLAZIONE EMOTIVA.
4. LIMITARE A MENO DI UN'ORA AL GIORNO IL TEMPO DAVANTI AGLI SCHERMI PER I BAMBINI TRA I 2 E I 5 ANNI E SEMPRE IN PRESENZA DI UN ADULTO.
5. SELEZIONARE APP E PROGRAMMI DI QUALITÀ E VISIONALI PRIMA DI SOTTOPORLI AI BAMBINI



**PRESTARE ATTENZIONE**  
**ALL'ESEMPIO CHE SI FORNISCE AL**  
**BAMBINO RISPETTO AL PROPRIO**  
**RAPPORTO CON LA TECNOLOGIA.**

**MONITORARE**  
**E LIMITARE**  
**NOI PER**  
**PRIMI.**

**LIMITARE IL**  
**TEMPO**  
**PASSATO**  
**DAVANTI AGLI**  
**SCHERMI.**





# BAMBINI IPERCONNESSI

MESIT  
FONDAZIONE  
PER LA MEDICINA SOCIALE E L'INNOVAZIONE TECNOLOGICA



Società  
Italiana  
di Pediatria  
Condivisa

## Bambini Iperconnessi

Studio  
condotto  
nel corso del  
**2022**



**13.049**  
genitori,  
adolescenti,  
bambini

# MESIT



Tra le mamme, 1 su 2 utilizza lo smartphone mentre allatta

**I GENITORI USANO SMARTPHONE  
E TABLET PER INTRATTENERE  
I BIMBI PICCOLI:**



### FASCIA ADOLESCENZA E PRE-ADOLESCENZA:



**Impatto  
sulle relazioni  
e le emozioni**



**Un uso eccessivo e precoce  
può avere conseguenze  
negative sul piano  
psicologico e sociale**

# FONDAZIONE MEDICINA SOCIALE INNOVAZIONE TECNOLOGIA

\*Infografica a cura di SiPGI editoria



# IL CYBERBULLYING (BULLISMO ELETTRONICO, CYBERBULLISMO)

# IL CYBERBULLISMO

**IL CYBERBULLYING È UNA  
VARIANTE DEL BULLISMO  
"TRADIZIONALE"**



**C'È BULLISMO QUANDO UNA PERSONA SUBISCE RIPETUTAMENTE  
PREPOTENZE DAPARTE DI UNA O ALCUNE PERSONE PIÙ FORTI DALLE QUALI  
NON È IN GRADO DI DIFENDERSI DA SOLA.**



# IL CYBERBULLISMO



IL BULLISMO NON  
È UN FATTO  
BENSÌ UNA  
RELAZIONE TRA  
PERSONE, BASATA  
SULL'ABUSO DI  
POTERE.

LE PREVARICAZIONI POSSONO ESSERE ESPRESSE A PAROLE, CON GESTI,  
ESCLUSIONI, AGGRESSIONI FISICHE, DANNEGGIAMENTI DEGLI OGGETTI...  
EDANCHE CON I MEZZI ELETTRONICI.

# SONO FORME DI CYBERBULLISMO

## *(DEFINIZIONE LEGISLATIVA DI CYBERBULLISMO)*

**LEGGE 71/2017**  
Disposizioni a tutela dei minori per la prevenzione ed il contrasto del fenomeno del cyberbullismo

**OGNI FORMA DI:  
PRESSIONE, AGGRESSIONE,  
MOLESTIA,  
RICATTO, INGIURIA,  
DENIGRAZIONE,  
DIFFAMAZIONE, FURTO  
D'IDENTITÀ, ALTERAZIONE,  
MANIPOLAZIONE, ACQUISIZIONE O**

**TRATTAMENTO ILLECITO DI DATI PERSONALI  
REALIZZATA PER VIA TELEMATICA IN DANNO DI MINORI. NONCHÉ LA DIFFUSIONE DI  
CONTENUTI ONLINE (ANCHE RELATIVI A UN FAMILIARE) AL PRECISO SCOPO DI  
ISOLARE IL MINORE MEDIANTE UN SERIO ABUSO,  
UN ATTACCO DANNOSO O LA MESSA IN RIDICOLO.**



# IL CYBERBULLISMO

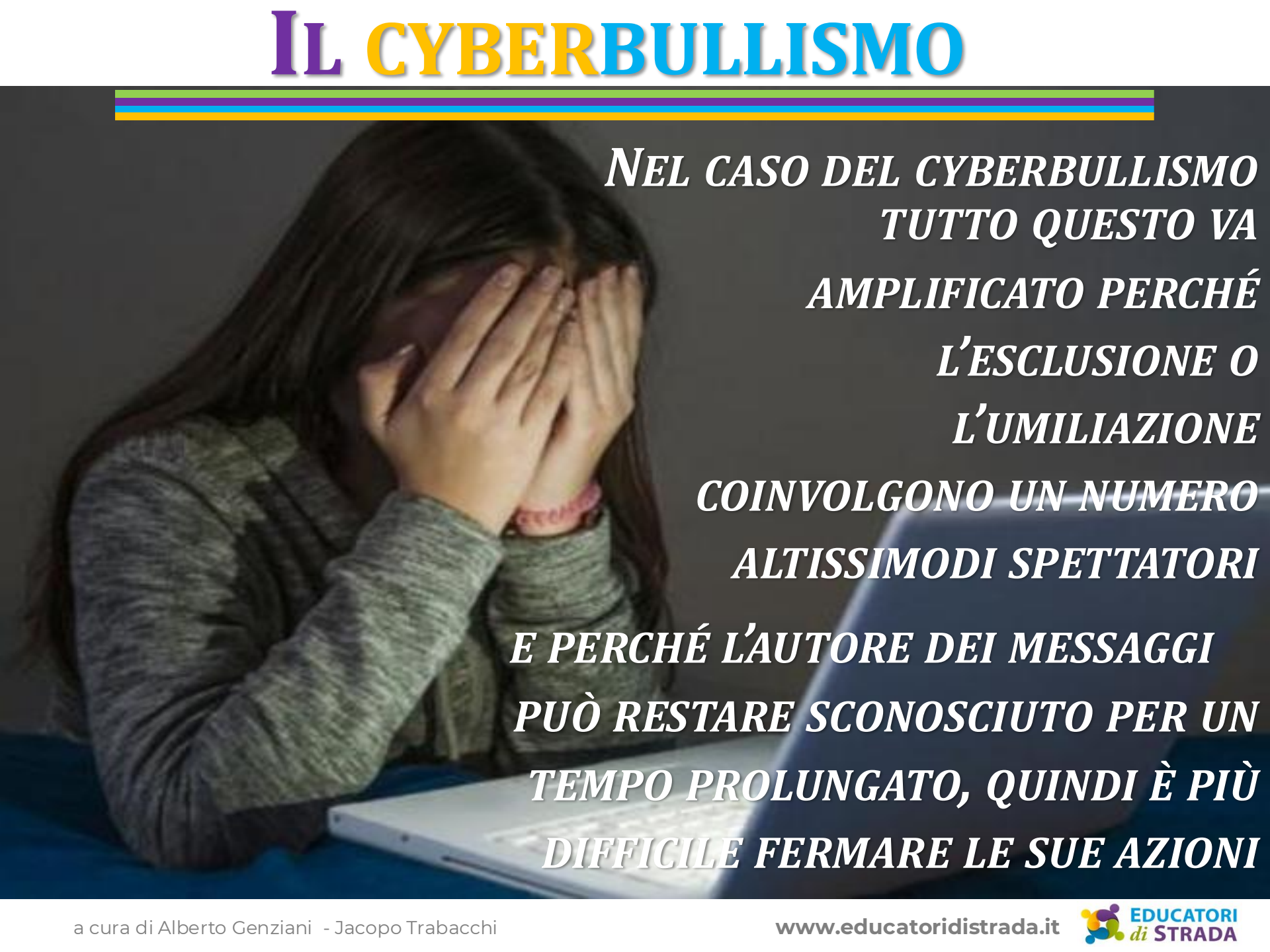


**LE CONSEGUENZE  
DI OGNI FORMA  
DI BULLISMO  
POSSONO ESSERE  
MOLTO PESANTI PER  
CHI SUBISCE,**

**AGGRAVATE DAL SENSO DI VERGOGNA CHE, SOPRATTUTTO IN  
ADOLESCENZA, IMPEDISCE DI CHIEDERE AIUTO E PER LA  
FREQUENTE DIFFICOLTÀ A TROVARE ALLEANZE TRA I COETANEI.**



# IL CYBERBULLISMO



*NEL CASO DEL CYBERBULLISMO  
TUTTO QUESTO VA  
AMPLIFICATO PERCHÉ  
L'ESCLUSIONE O  
L'UMILIAZIONE  
COINVOLGONO UN NUMERO  
ALTISSIMI DI SPETTATORI  
E PERCHÉ L'AUTORE DEI MESSAGGI  
PUÒ RESTARE SCONOSCIUTO PER UN  
TEMPO PROLUNGATO, QUINDI È PIÙ  
DIFFICILE FERMARE LE SUE AZIONI*

# LE CARATTERISTICHE DEL CYBEBULLISMO

A young woman with long brown hair is sitting on a wooden floor, leaning against a white brick wall. She is wearing a grey hoodie and black pants. She has a distressed expression, with her hand on her head. A laptop is open on the floor in front of her. The scene is dimly lit, with a strong blue light source creating a shadow on the wall behind her.

**ANONIMATO**  
**L'AUTORE DEGLI**  
**ATTACCHI PUÒ**  
**RIMANERE**  
**SCONOSCIUTO, QUESTO**  
**CREA UNO SVINCOLO**  
**DA RESTRIZIONI**  
**NORMATIVE E SOCIALI,**  
**DIMINUISCE IL SENSO**  
**DI RESPONSABILITÀ**



# LE CARATTERISTICHE DEL CYBEBULLISMO

## AUMENTA IL DISTACCO TRA GESTO E SIGNIFICATO

**LA FACILITÀ CON CUI SI INOLTRA UNA IMMAGINE O UN MESSAGGIO E LA DISTANZA FISICA TRA CHI LO INVIA E CHI LO RICEVE O NE È OGGETTO RIDUCE LA CONSAPEVOLEZZA DEL DISAGIO CREATO IN CHI VIENE PRESO DI MIRA, DIMINUISCE IL SENSO DI EMPATIA E LA SOLIDARIETÀ, IL PRENDERE LE DIFESE DELL'ALTRO**





# LE CARATTERISTICHE DEL CYBEBULLISMO

PIÙ DOLOROSO E INTRUSIVO

PARTICOLARMENTE PER  
QUESTA GENERAZIONE  
DI ADOLESCENTI CHE HA  
MOLTO A CUORE  
L'IMMAGINE E CHE  
METTE LA REPUTAZIONE  
E IL SALVARE LA FACCIA  
COME UNA DELLE PRIME  
PREOCCUPAZIONI

# LE CARATTERISTICHE DEL CYBEBULLISMO

**ASSENZA DI SUPERVISIONE  
DA ADULTI**

**NORMALMENTE ASSENTI  
MENTRE I MESSAGGI  
VENGONO CREATI O  
DIFFUSI E SPESSO  
TAGLIATI FUORI DALLA  
LORO FRUIZIONE PER  
SENSO DELLA PRIVACY**

***(NON VOGLIO CHE MIO/A FIGLIO/A SI SENTA CONTROLLATO/A) O  
PER MINORE COMPETENZA NELL'USO DEI MEZZI***

# **LA PRESENZA DI GRUPPI ONLINE E LE DINAMICHE DEL GRUPPO CLASSE**

**CONTATTO 24 SU 24**  
**IL CELLULARE E IL WEB**  
**DANNO LA POSSIBILITÀ DI**  
**RAGGIUNGERE LE PERSONE**

**IN QUALSIASI MOMENTO E IN**  
**QUALSIASI LUOGO, SEBBENE SAREBBE**  
**SEMPRE POSSIBILE SPEGNERE IL**  
**CELLULARE...**



# COME SOSTENERE LA VITTIMA DEL CYBERBULLISMO?

---

**ANONIMATO  
L'AUTORE DEGLI  
ATTACCHI PUÒ RIMANERE  
SCONOSCIUTO, QUESTO  
CREA UNO SVINCOLO DA  
RESTRIZIONI NORMATIVE  
E SOCIALI, DIMINUISCE IL  
SENSO DI  
RESPONSABILITÀ**



# COME SOSTENERE LA VITTIMA DEL CYBERBULLISMO?

**PUÒ AVERE BISOGNO DI ESSERE  
RASSICURATA EMOTIVAMENTE:**

**DICENDOLE CHE HA  
FATTO LA COSA GIUSTA  
A SEGNALARE LE  
PREPOTENZE DIGITALI E  
CHE IN TAL MODO HA  
EVITATO CHE LA STESSA  
COSA POSSA ACCADERE  
ANCHE AD ALTRI  
COETANEI.**

**IN ALCUNI CASI VALUTA LA  
POSSIBILITÀ DI INVIARLA PRESSO  
SPECIFICI SERVIZI DI SUPPORTO  
PSICO-SOCIALE (*SPORTELLO  
PSICOPEDAGOGICO DELLA SCUOLA, SERVIZI SOCIALI  
DEL COMUNE, AZIENDA SANITARIA*)**

# COME SOSTENERE LA VITTIMA DEL CYBERBULLISMO?

## INOLTRE SI PUÒ CONSIGLIARE DI:

- Salvare i dati.
- Identificare il cyberbullo.
- Chiedergli di smettere: la vittima dovrebbe inviare un messaggio chiaro, forte e senza particolari connotati emotivi nel quale chiede di bloccare l'invio dei messaggi, altrimenti verranno adottate misure difensive. **Non si deve rispondere ad un'offesa con un'altra offesa**: è ciò che il bullo vuole, ossia percepire una reazione spaventata nella vittima.
- Fermare i messaggi utilizzando strategie diverse: **Bloccare o filtrare** le comunicazioni provenienti da questi individui; **evitare di visitare determinati siti** o abbandonare determinate comunità online (chat, blog IM).
- Creare un nuovo indirizzo e-mail, account, username, e cambiare numero di telefono.
- Contattare il service provider: se il materiale postato viola i termini e le condizioni d'uso può essere rimosso.
- Contattare la polizia postale se ritieni che il materiale offensivo sia illegale (ad esempio, video pedopornografici).
- **Cancellare il materiale offensivo dal telefonino, dopo avere provveduto a farne una copia.**
- Ricordare, inoltre, di **conservare le prove di cyberbullismo** (sms, mms, E-mail, link, siti web, Blog) e di consegnarle ai genitori, docenti o una persona adulta di fiducia



# QUESTIONARIO DI RICERCA:

---



## Sezione 5

# LA PRESENZA DI GRUPPI ONLINE E LE DINAMICHE DEL GRUPPO CLASSE

---

**IN CLASSE AVETE UNA CHAT DEL GRUPPO CLASSE?**

37,5 %

NO

**52,9%**

**SÌ, CREATA DAGLI ALUNNI**

0,3 %

SÌ, CREATA DAGLI INSEGNANTI

9,3%

SÌ, CREATA DAI GENITORI

**I GENITORI SONO IN QUESTI GRUPPI?**

**77,3 %**

**NO**

8,5 %

NO MA LEGGONO

14,3 %

SI

**TOTALE  
STUDENTI  
INTERVISTATI  
603**

**I VOSTRI GENITORI HANNO UNA LORO  
CHAT DI GRUPPO CON GLI ALTRI  
GENITORI DELLA VOSTRA CLASSE?**

**SI 89,1 %**



TOTALE STUDENTI INTERVISTATI 603

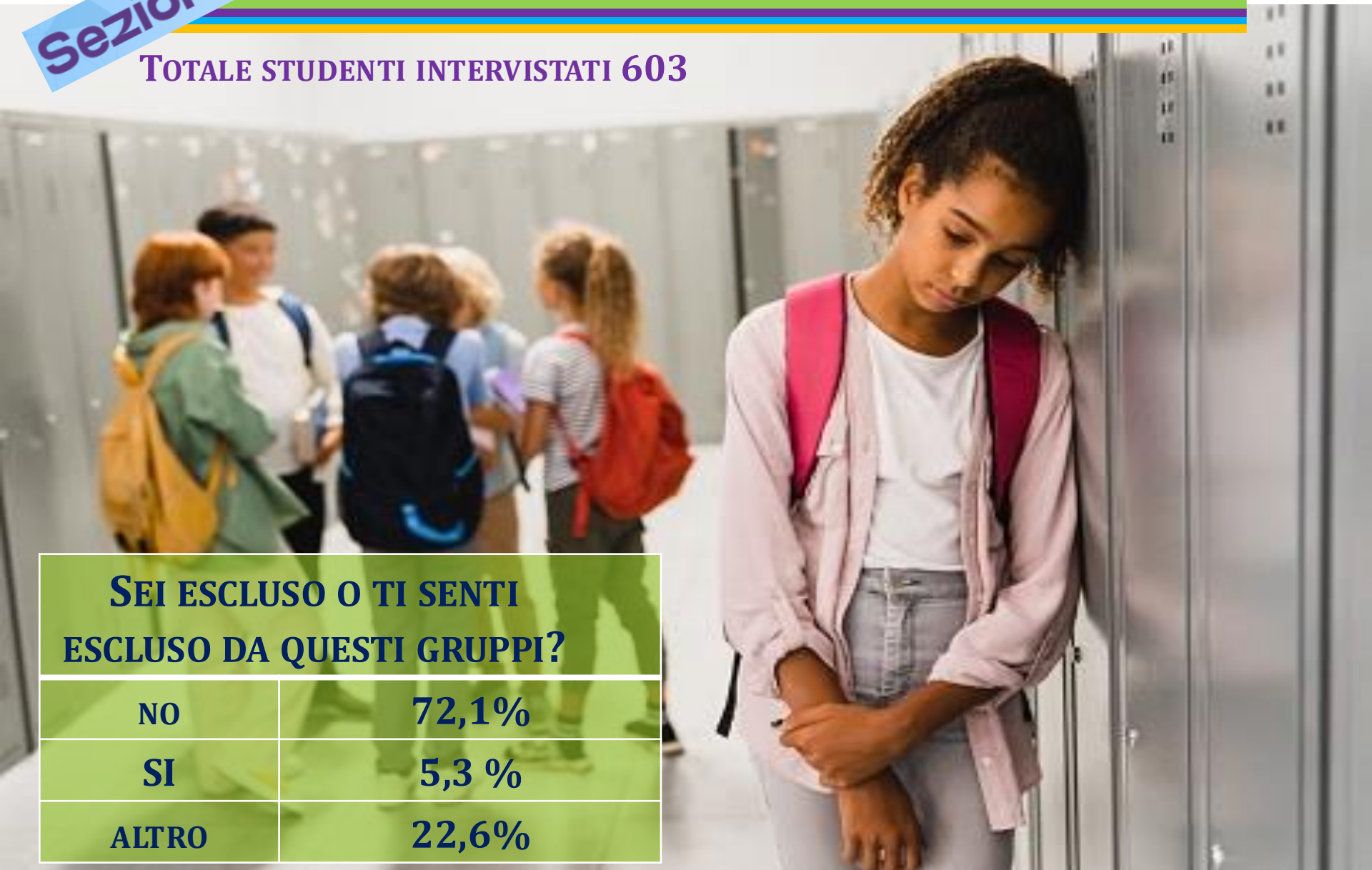
## QUANTE CHAT DI GRUPPO CLASSE AVETE?

|        |                                   |
|--------|-----------------------------------|
| 36,3%  | ZERO                              |
| 45,6 % | UNA                               |
| 14,3 % | DUE                               |
| 3,2 %  | TRE                               |
| 0,7 %  | DA QUATTRO A SEI                  |
| 0 %    | PIÙ DI SEI E LE USIAMO TUTTE      |
| 0,6%   | PIÙ DI SEI MA NON LE USIAMO TUTTE |

**63,7 % DEGLI INTERVISTATI FA  
PARTE ALMENO DI UNA CHAT**



**TOTALE STUDENTI INTERVISTATI 603**



**SEI ESCLUSO O TI SENTI  
ESCLUSO DA QUESTI GRUPPI?**

|              |              |
|--------------|--------------|
| <b>NO</b>    | <b>72,1%</b> |
| <b>SI</b>    | <b>5,3 %</b> |
| <b>ALTRO</b> | <b>22,6%</b> |

## Sezione 5

# LA PRESENZA DI GRUPPI ONLINE E LE DINAMICHE DEL GRUPPO CLASSE

TOTALE STUDENTI INTERVISTATI 603

PER COSA USATE PRINCIPALMENTE QUESTI GRUPPI?

10,1% METTERCI D'ACCORDO PER USCIRE INSIEME

7,6 % SCHERZARE SU QUALCOSA O QUALCUNO

11,1% INVIARE FOTO O VIDEO

64,7% CHIEDERE AIUTO PER COMPITI

CI SONO STATI DEI LITIGI DI CLASSE INIZIATI DA QUESTI SPAZI ONLINE? (CHAT DI GRUPPO, SOCIAL NETWORK, ECC..)

NO 49,4%

SI 24%

NON 26,5%



## Sezione 5

# LA PRESENZA DI GRUPPI ONLINE E LE DINAMICHE DEL GRUPPO CLASSE

TOTALE STUDENTI INTERVISTATI 603

SE CI SONO STATI DEI LITIGI, PER QUALI DI QUESTI MOTIVI SONO COMINCIATI?

0,2% PASSWORD RUBATE

4,1% DIFFUSIONE DI MATERIALI NON ADATTI AI BAMBINI

13,9 %LITIGI E OFFESE ONLINE

3 %QUESTIONI SENTIMENTALI

2,7%MINACCE E OFFESE ONLINE

23,7 %MALINTESI







**Croce Rossa Italiana**  
Comitato di Medesano



*Favorita del Re*  
CENTRO STUDI ROMANO GANDOLFI



Comune di  
**Medesano**

...E  
**QUINDI?**

"Se mantieni la calma  
mentre tutti intorno a te  
hanno perso la testa,  
probabilmente non hai capito  
qual è il problema!"

\_ Woody Allen \_

# BILANCIO DELL'INCONTRO Feedback



*Com'è  
andata?*

*Quali  
riflessioni ?*

*Quali commenti?*





**Croce Rossa Italiana**  
Comitato di Medesano



*Favorita del Re*  
**CENTRO STUDI ROMANO GANDOLFI**



# GRAZIE MILLE PER LA COLLABORAZIONE



**ALBERTO  
GENZIANI**



# IL CONDUTTORE

## EDUCATORE PROFESSIONALE, COUNSELLOR, FORMATORE METODO T.GORDON.

Progetta coordina e realizza percorsi formativi in diversi ambiti. Aziendale (pubblico e privato), socio-sanitari, socio-educativo. Svolge la sua attività in vari enti pubblici e privati, nelle scuole di ogni ordine e grado.

Ha partecipato a varie pubblicazioni:

*“L'EDUCAZIONE SOCIO AFFETTIVA NELLE SCUOLE” - ed. da Editrice Berti 2005;*

*“BULLISMO BULLISMI” ed. da Franco Angeli 2005;*

*“ALCOL, ALCOLISMI: COSA CAMBIA” ed. da Franco Angeli 2005;*

*“L'AFFETTIVITÀ E LA SESSUALITÀ NELLA SCUOLA CHE CAMBIA” ed. da Editrice Berti 2005;*

*“PROGETTO BULLISMO” ed. da Editrice Berti 2006;*

*“DIDATTICA DEL BENESSERE” ed. da Editrice Berti 2006;*

*“LA CITTÀ VULNERABILE” ed. da Editrice Berti 2007;*

*“FRA DIRITTI E RESPONSABILITÀ” ed. da Editrice Berti 2009;*

---

**[www.educatoridistrada.it](http://www.educatoridistrada.it)**

**[www.bullismo.info](http://www.bullismo.info)**

**[algenzio@gmail.com](mailto:algenzio@gmail.com)**

**3389620608**

# CUSTODI DIGITALI

## UN PROGETTO *di educazione digitale*

### CUSTODI DIGITALI

**Pediatrici, genitori, insegnanti e comunità per il benessere digitale**

**0-6 MESI**

**Guarda il tuo bambino.**  
Non farti distrarre da messaggi o notifiche. Puoi usare lo smartphone quando il tuo bambino dorme.

**Allatta il tuo bambino senza schermi**  
L'allattamento è un momento fondamentale di relazione: stai con il tuo bambino, e solo con lui.  
Non stai solo nutrendo il tuo bambino, stai creando un legame magico con lui.

**Il pianto del bambino è un messaggio per te**  
Non utilizzare mai gli schermi per calmare il pianto, non lo aiuti a conoscersi, a crescere bene e ad autoregolarsi.

**Restate connessi e social**  
Continuate ad utilizzare Internet e i social media, ma quando il tuo bambino dorme.

**6-12 MESI**

**Mangiare è una scoperta continua**  
Aiuta il tuo bambino a fare esperienze del cibo e del gusto. Non mettergli mai uno schermo davanti, non impedirgli di fare queste esperienze.

**Condividi le foto con pochi**  
Mandale ad amici e parenti, ma non condividerle sui social media: dalla rete non si cancella nulla.

**Il tuo bambino impara muovendosi e facendo esperienze dirette**  
A quest'età l'intelligenza si sviluppa con il movimento e l'esplorazione diretta: uno schermo impedisce ad un bambino di imparare e ostacola il suo apprendimento.

**Svilupa il senso di autocontrollo e autoregolazione del tuo bambino**  
Non usare mai schermi per calmarlo. Tre cose calmano il bambino: la voce, il contatto fisico, lo sguardo. Gli schermi lo ipnotizzano e non lo aiutano a sviluppare l'autocontrollo.

**1-3 ANNI**

**Il movimento sviluppa il cervello e rende intelligente.**  
Ogni volta che metti tuo figlio davanti ad uno schermo, stai evitando che impari qualcosa.

**A tavola si sta insieme e si parla**  
Prendi l'abitudine di non avere schermi a tavola (spegni gli smartphone, la tv e non usare tablet). Il tuo bambino imparerà a conoscere i cibi e la socialità.

**Cartoni e video sono in arrivo, ma scegli bene quali mostrare.** Chiedi al tuo pediatra l'elenco dei cartoni e video adatti alle diverse età del bambino (comunque dai 2 anni in avanti).

**Prima di dormire leggi al tuo bambino**  
Un video non è la stessa cosa. La fantasia e la creatività si sviluppano immaginando, e solo la lettura ha questo potere. Fai un regalo al tuo bambino e leggi per lui ogni sera prima della nanna.

**3-6 ANNI**

**Il tablet non è obbligatorio**  
In questa fase è fondamentale il gioco, e la sperimentazione diretta. Se decidi di avere un tablet scegli i contenuti. Chiedi al tuo pediatra l'elenco delle app adatte alle diverse età del bambino. Non usarlo comunque mai durante i pasti.

**Chiedi che cosa ha visto**  
Cartoni animati, video, app e giochi sugli schermi: tutto quello che il tuo bambino vede, chiedi di raccontartelo. Lo aiuterai a capire cosa ha visto e capirai meglio anche tu.

**Fai la lavatrice insieme al bambino**  
Se lo coinvolgi nelle attività domestiche, gli darai la possibilità di aiutarla, di sperimentarsi e di imparare moltissime cose. Gli schermi sono comodi, ma il cervello si sviluppa di meno.

**Quando usi le tecnologie fallo in modo attivo**  
Scegli applicazioni e giochi con i quali il tuo bambino può disegnare, costruire, fare delle cose e non solo seguire schermi.

**Quando porti il tuo bambino a fare un giro con il passeggino, digli di guardare tutto quello che ha intorno a sé. Porta un oggetto che possa mordere o un piccolo libro che possa tenere in mano, ma non uno schermo. Quando puoi, racconta quello che sta vedendo.**

# 0 – 6 mesi

- GUARDA IL TUO BAMBINO
- ALLATTA IL TUO BAMBINO SENZA SCHERMI
- IL PIANTO DEL BAMBINO È UN MESSAGGIO PER TE
- RESTATE CONNESSI AI SOCIAL

# CUSTODI DIGITALI

## UN PROGETTO *di educazione digitale*

### 6 – 12 mesi

- **MANGIARE È UN ESPERIENZA CONTINUA**
- **CONDIVIDI LE SUE FOTO CON POCHI**
- **IL BAMBINO IMPARA MUOVENDOSI E FACENDO ESPERIENZE**
- **SVILUPPA IL SENSO DI AUTOCONTROLLO E AUTOREGOLAZIONE DEL TUO BAMBINO**

**CUSTODI DIGITALI**

**Pediatrici, genitori, insegnanti e comunità per il benessere digitale**

**0-6 MESI**

**Guarda il tuo bambino.**  
Non farti distrarre da messaggi o notifiche. Puoi usare lo smartphone quando il tuo bambino dorme.

**Allatta il tuo bambino senza schermi**  
L'allattamento è un momento fondamentale di relazione: stai con il tuo bambino, e solo con lui.  
Non stai solo nutrendo il tuo bambino, stai creando un legame magico con lui.

**Il pianto del bambino è un messaggio per te**  
Non utilizzare mai gli schermi per calmare il pianto, non lo aiuti a conoscersi, a crescere bene e ad autoregolarsi.

**Restate connessi e social**  
Continuate ad utilizzare Internet e i social media, ma quando il tuo bambino dorme.

**6-12 MESI**

**Mangiare è una scoperta continua**  
Aiuta il tuo bambino a fare esperienze del cibo e del gusto. Non mettergli mai uno schermo davanti, non impedirgli di fare queste esperienze.

**Condividi le foto con pochi**  
Mandale ad amici e parenti, ma non dividerle sui social media: dalla rete non si cancella nulla.

**Il tuo bambino impara muovendosi e facendo esperienze dirette**  
A quest'età l'intelligenza si sviluppa con il movimento e l'esplorazione diretta: uno schermo impedisce ad un bambino di imparare e ostacola il suo apprendimento.

**Sviluppa il senso di autocontrollo e autoregolazione del tuo bambino**  
Non usare mai schermi per calmarlo. Tre cose calmano il bambino: la voce, il contatto fisico, lo sguardo. Gli schermi lo ipnotizzano e non lo aiutano a sviluppare l'autocontrollo.

**1-3 ANNI**

**Il movimento sviluppa il cervello e rende intelligenti.**  
Ogni volta che metti tuo figlio davanti ad uno schermo, stai evitando che impari qualcosa.

**A tavola si sta insieme e si parla**  
Prendi l'abitudine di non avere schermi a tavola (spegni gli smartphone, la tv non usare tablet). Il tuo bambino imparerà a conoscere i cibi e la socialità.

**Cartoni e video sono in arrivo, ma scegli bene quali mostrare.** Chiedi al tuo pediatra l'elenco dei cartoni e video adatti alle diverse età del bambino (comunque dai 2 anni in avanti).

**Prima di dormire leggi al tuo bambino**  
Un video non è la stessa cosa. La fantasia e la creatività si sviluppano immaginando, e solo la lettura ha questo potere. Fai un regalo al tuo bambino e leggi per lui ogni sera prima della nanna.

**3-6 ANNI**

**Il tablet non è obbligatorio**  
In questa fase è fondamentale il gioco, e la sperimentazione diretta. Se decidi di avere un tablet scegli i contenuti. Chiedi al tuo pediatra l'elenco delle app adatte alle diverse età del bambino. Non usarlo comunque mai durante i pasti.

**Chiedi che cosa ha visto**  
Cartoni animati, video, app e giochi sugli schermi: tutto quello che il tuo bambino vede, chiedi di raccontartelo. Lo aiuterai a capire cosa ha visto e capirai meglio anche tu.

**Fai la lavatrice insieme al bambino**  
Se lo coinvolgi nelle attività domestiche, gli darai la possibilità di aiutarti, di sperimentarsi e di imparare moltissime cose. Gli schermi sono comodi, ma il cervello si sviluppa di meno.

**Quando usi le tecnologie fallo in modo attivo**  
Scegli applicazioni e giochi con i quali il tuo bambino può disegnare, costruire, fare delle cose e non solo seguire schermi.

**Quando porti il tuo bambino a fare un giro con il passeggino, digli di guardare tutto quello che ha intorno a sé. Porta un oggetto che possa mordere o un piccolo libro che possa tenere in mano, ma non uno schermo. Quando puoi, racconta quello che sta vedendo.**



# CUSTODI DIGITALI

## UN PROGETTO *di educazione digitale*

### CUSTODI DIGITALI

**Pediatrici, genitori, insegnanti e comunità per il benessere digitale**

#### 0-6 MESI



**Guarda il tuo bambino.**  
Non farti distrarre da messaggi o notifiche. Puoi usare lo smartphone quando il tuo bambino dorme.

**Allatta il tuo bambino senza schermi**  
L'allattamento è un momento fondamentale di relazione: stai con il tuo bambino, e solo con lui.  
Non stai solo nutrendo il tuo bambino, stai creando un legame magico con lui.

**Il pianto del bambino è un messaggio per te**  
Non utilizzare mai gli schermi per calmare il pianto, non lo aiuti a conoscersi, a crescere bene e ad autoregolarsi.

**Restate connessi e social**  
Continuate ad utilizzare Internet e i social media, ma quando il tuo bambino dorme.

#### 6-12 MESI



**Mangiare è una scoperta continua**  
Aiuta il tuo bambino a fare esperienze del cibo e del gusto. Non mettergli mai uno schermo davanti, non impedirgli di fare queste esperienze.

**Condividi le foto con pochi**  
Mandale ad amici e parenti, ma non condividerle sui social media: dalla rete non si cancella nulla.

**Il tuo bambino impara muovendosi e facendo esperienze dirette**  
A quest'età l'intelligenza si sviluppa con il movimento e l'esplorazione diretta: uno schermo impedisce ad un bambino di imparare e ostacola il suo apprendimento.

**Sviluppa il senso di autocontrollo e autoregolazione del tuo bambino**  
Non usare mai schermi per calmarlo. Tre cose calmano il bambino: la voce, il contatto fisico, lo sguardo. Gli schermi lo ipnotizzano e non lo aiutano a sviluppare l'autocontrollo.

#### 1-3 ANNI



**Il movimento sviluppa il cervello e rende intelligenti.**  
Ogni volta che metti tuo figlio davanti ad uno schermo, stai evitando che impari qualcosa.

**A tavola si sta insieme e si parla**  
Prendi l'abitudine di non avere schermi a tavola (spegni gli smartphone, la tv e non usare tablet). Il tuo bambino imparerà a conoscere i cibi e la socialità.

**Cartoni e video sono in arrivo, ma scegli bene quali mostrare.** Chiedi al tuo pediatra l'elenco dei cartoni e video adatti alle diverse età del bambino (comunque dai 2 anni in avanti).

**Prima di dormire leggi al tuo bambino**  
Un video non è la stessa cosa. La fantasia e la creatività si sviluppano immaginando, e solo la lettura ha questo potere. Fai un regalo al tuo bambino e leggi per lui ogni sera prima della nanna.

#### 3-6 ANNI



**Il tablet non è obbligatorio**  
In questa fase è fondamentale il gioco, e la sperimentazione diretta. Se decidi di avere un tablet scegli i contenuti. Chiedi al tuo pediatra l'elenco delle app adatte alle diverse età del bambino. Non usarlo comunque mai durante i pasti.

**Chiedi che cosa ha visto**  
Cartoni animati, video, app e giochi sugli schermi: tutto quello che il tuo bambino vede, chiedi di raccontartelo. Lo aiuterai a capire cosa ha visto e capirai meglio anche tu.

**Fai la lavatrice insieme al bambino**  
Se lo coinvolgi nelle attività domestiche, gli darai la possibilità di aiutarla, di sperimentarsi e di imparare moltissime cose. Gli schermi sono comodi, ma il cervello si sviluppa di meno.

**Quando usi le tecnologie fallo in modo attivo**  
Scegli applicazioni e giochi con i quali il tuo bambino può disegnare, costruire, fare delle cose e non solo seguire schermi.

**Quando porti il tuo bambino a fare un giro con il passeggino, digli di guardare tutto quello che ha intorno a sé. Porta un oggetto che possa mordere o un piccolo libro che possa tenere in mano, ma non uno schermo. Quando puoi, racconta quello che sta vedendo.**

# 1 – 3 anni

- IL MOVIMENTO SVILUPPA IL CERVELLO
- A TAVOLA SI STA INSIEME E SI PARLA
- CARTONI E VIDEO STANNO X ARRIVARE, SCEGLI BENE QUALI MOSTRARE
- PRIMA DI DORMIRE LEGGI AL TUO BAMBINO

# CUSTODI DIGITALI

## UN PROGETTO *di educazione digitale*

### 3 – 6 anni

- IL TABLET NON È OBBLIGATORIO
- CHIEDI COSA HA VISTO
- FAI LA LAVATRICE INSIEME AL BAMBINO
- QUANDO USI LA TECNOLOGIA FALLO IN MODO ATTIVO

### CUSTODI DIGITALI

**Pediatrici, genitori, insegnanti e comunità per il benessere digitale**

**0-6 MESI**

**Guarda il tuo bambino.**  
Non farti distrarre da messaggi o notifiche. Puoi usare lo smartphone quando il tuo bambino dorme.

**Allatta il tuo bambino senza schermi**  
L'allattamento è un momento fondamentale di relazione: stai con il tuo bambino, e solo con lui. Non stai solo nutrendo il tuo bambino, stai creando un legame magico con lui.

**Il pianto del bambino è un messaggio per te**  
Non utilizzare mai gli schermi per calmare il pianto, non lo aiuti a conoscersi, a crescere bene e ad autoregolarsi.

**Restate connessi e social**  
Continuate ad utilizzare Internet e i social media, ma quando il tuo bambino dorme.

**6-12 MESI**

**Mangiare è una scoperta continua**  
Aiuta il tuo bambino a fare esperienza del cibo e del gusto. Non mettergli mai uno schermo davanti, non impedigli di fare queste esperienze.

**Condividi le foto con pochi**  
Mandale ad amici e parenti, ma non dividerle sui social media: dalla rete non si cancella nulla.

**Il tuo bambino impara muovendosi e facendo esperienze dirette**  
A quest'età l'intelligenza si sviluppa con il movimento e l'esplorazione diretta: uno schermo impedisce ad un bambino di imparare e ostacola il suo apprendimento.

**Svilupa il senso di autocontrollo e autoregolazione del tuo bambino**  
Non usare mai schermi per calmarlo. Tre cose calmano il bambino: la voce, il contatto fisico, lo sguardo. Gli schermi lo ipnotizzano e non lo aiutano a sviluppare l'autocontrollo.

**1-3 ANNI**

**Il movimento sviluppa il cervello e rende intelligenti.**  
Ogni volta che metti tuo figlio davanti ad uno schermo, stai evitando che impari qualcosa.

**A tavola si sta insieme e si parla**  
Prendi l'abitudine di non avere schermi a tavola (spegni gli smartphone, la tv e non usare tablet). Il tuo bambino imparerà a conoscere i cibi e la socialità.

**Cartoni e video sono in arrivo, ma scegli bene quali mostrare.** Chiedi al tuo pediatra l'elenco dei cartoni e video adatti alle diverse età del bambino (comunque dai 2 anni in avanti).

**Prima di dormire leggi al tuo bambino**  
Un video non è la stessa cosa. La fantasia e la creatività si sviluppano immaginando, e solo la lettura ha questo potere. Fai un regalo al tuo bambino e leggi per lui ogni sera prima della nanna.

**3-6 ANNI**

**Il tablet non è obbligatorio**  
In questa fase è fondamentale il gioco, e la sperimentazione diretta. Se decidi di avere un tablet scegli i contenuti. Chiedi al tuo pediatra l'elenco delle app adatte alle diverse età del bambino. Non usarlo comunque mai durante i pasti.

**Chiedi che cosa ha visto**  
Cartoni animati, video, app e giochi sugli schermi: tutto quello che il tuo bambino vede, chiedi di raccontartelo. Lo aiuterai a capire cosa ha visto e capirai meglio anche tu.

**Fai la lavatrice insieme al bambino**  
Se lo coinvolgi nelle attività domestiche, gli darai la possibilità di aiutarti, di sperimentarsi e di imparare moltissime cose. Gli schermi sono comodi, ma il cervello si sviluppa di meno.

**Quando usi le tecnologie fallo in modo attivo**  
Scegli applicazioni e giochi con i quali il tuo bambino può disegnare, costruire, fare delle cose e non solo seguire schermi.

**Quando porti il tuo bambino a fare un giro con il passeggino, digli di guardare tutto quello che ha intorno a sé. Porta un oggetto che possa mordere o un piccolo libro che possa tenere in mano, ma non uno schermo. Quando puoi, racconta quello che sta vedendo.**

# I MANIFESTI CONNESSIONI FAMILIARI

## IL GALATEO DEL GRUPPO WHATSAPP DELLA CLASSE

Tratto da:



- 1 GENITORI PRESENTI E RESPONSABILI DI CIO' CHE AVVIENE ALL'INTERNO DEL GRUPPO WHATSAPP DI CLASSE
- 2 CHIARIRE LA FINALITA' PRINCIPALE DEL GRUPPO WHATSAPP DI CLASSE
- 3 USARE UN LINGUAGGIO ADEGUATO NELLE CONVERSAZIONI
- 4 PONDERARE LA QUANTITA' E LA LUNGHEZZA DEI MESSAGGI DI SCAMBIO NELLE CONVERSAZIONI (SCRITTI, AUDIO E VIDEO)
- 5 PENSARE PRIMA DI POSTARE COMMENTI E MATERIALE (VIDEO, FOTO, IMMAGINI E AUDIO)
- 6 RICORDARE CHE TUTTO CIO' CHE VIENE PUBBLICATO E INVIATO RIMANE SUI SERVER O DATABASE (ANCHE SE LO CANCELLI)
- 7 EVITARE DISCUSSIONI INUTILI O UTILI SOLO A POCHI INTERLOCUTORI
- 8 MONITORARE IL TEMPO DI UTILIZZO
- 9 RICORDARE D'INCONTRARE I COMPAGNI DI CLASSE NELLA VITA REALE
- 10 SPEGNERE IL CELLULARE E SCONNETTERSI DI SERA



## IL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE **NON OSTILE**

Tratto da:



### 1. VIRTUALE E' REALE

DICO E SCRIVO IN RETE SOLO COSE CHE HO IL CORAGGIO DI DIRE DI PERSONA.

### 2. SI E' CIO' CHE SI COMUNICA

LE PAROLE CHE SCELGO RACCONTANO LA PERSONA CHE SONO: MI RAPPRESENTANO.

### 3. LE PAROLE DANNO FORMA AL PENSIERO

MI PRENDO TUTTO IL TEMPO NECESSARIO A ESPRIMERE AL MEGLIO QUEL CHE PENSO.

### 4. PRIMA DI PARLARE BISOGNA ASCOLTARE

NESSUNO HA SEMPRE RAGIONE, NEANCHE IO. ASCOLTO CON ONESTA' E APERTURA.

### 5. LE PAROLE SONO UN PONTE

SCELGO LE PAROLE PER COMPRENDERE, FARMI CAPIRE, AVVICINARMI AGLI ALTRI.

### 6. LE PAROLE HANNO CONSEGUENZE

SO CHE OGNI MIA PAROLA PUO' AVERE CONSEGUENZE, PICCOLE O GRANDI.

### 7. CONDIVIDERE E' UNA RESPONSABILITA'

CONDIVIDO TESTI E IMMAGINI SOLO DOPO AVERLI LETTI, VALUTATI, COMPRESI.

### 8. LE IDEE SI POSSONO DISCUTERE

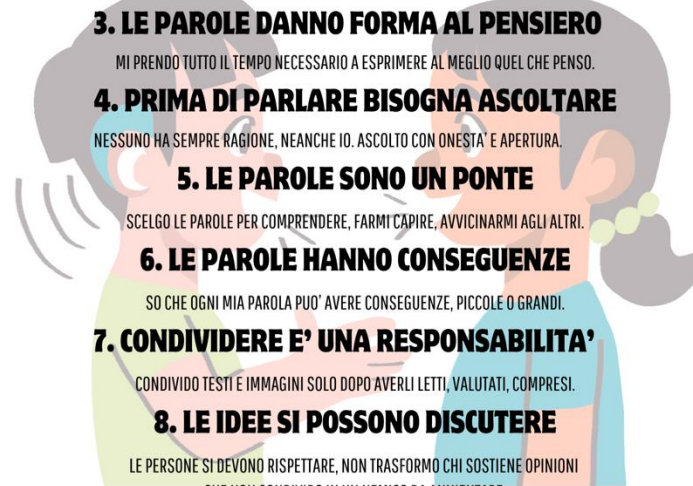
LE PERSONE SI DEVONO RISPETTARE, NON TRASFORMO CHI SOSTIENE OPINIONI CHE NON CONDIVIDO IN UN NEMICO DA ANNIENTARE.

### 9. GLI INSULTI NON SONO ARGOMENTI

NON ACCETTO INSULTI E AGGRESSIVITA', NEMMENO A FAVORE DELLA MIA TESI.

### 10. ANCHE IL SILENZIO COMUNICA

QUANDO LA SCELTA MIGLIORE E' TACERE, TACCIO.





# I MANIFESTI CONNESSIONI FAMILIARI

## GALATEO GRUPPO WHATSAPP



1. GENITORI PRESENTI E RESPONSABILI DI CIO' CHE AVVIENE ALL'INTERNO DEL GRUPPO WHATSAPP DI CLASSE
2. CHIARIRE LA FINALITA' PRINCIPALE DEL GRUPPO WHATSAPP DI CLASSE
3. USARE UN LINGUAGGIO ADEGUATO NELLE CONVERSAZIONI
4. PONDERARE LA QUANTITA' E LA LUNGHEZZA DEI MESSAGGI DI SCAMBIO NELLE CONVERSAZIONI (SCRITTI, AUDIO E VIDEO)
5. PENSARE PRIMA DI POSTARE COMMENTI E MATERIALE (VIDEO, FOTO, IMMAGINI E AUDIO)
6. RICORDARE CHE TUTTO CIO' CHE VIENE PUBBLICATO E INVIATO RIMANE SUL SERVER O DATABASE (ANCHE SE LO CANCELLI)
7. EVITARE DISCUSSIONI INUTILI O UTILI SOLO A POCHI INTERLOCUTORI
8. MONITORARE IL TEMPO DI UTILIZZO
9. RICORDARE D'INCONTRARE I COMPAGNI DI CLASSE NELLA VITA REALE
10. SPEGNERE IL CELLULARE E SCONNETTERSI DI SERA



# I MANIFESTI CONNESSIONI FAMILIARI



## MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE

### 1. VIRTUALE E' REALE

DICO E SCRIVO IN RETE SOLO COSE CHE HO IL CORAGGIO DI DIRE DI PERSONA.

### 2. SI E' CIO' CHE SI COMUNICA

LE PAROLE CHE SCELGO RACCONTANO LA PERSONA CHE SONO: MI RAPPRESENTANO.

### 3. LE PAROLE DANNO FORMA AL PENSIERO

MI PRENDO TUTTO IL TEMPO NECESSARIO A ESPRIMERE AL MEGLIO QUEL CHE PENSO.

### 4. PRIMA DI PARLARE BISOGNA ASCOLTARE

NESSUNO HA SEMPRE RAGIONE, NEANCHE IO. ASCOLTO CON ONESTA' E APERTURA.

### 5. LE PAROLE SONO UN PONTE

SCELGO LE PAROLE PER COMPRENDERE, FARMI CAPIRE, AVVICINARMI AGLI ALTRI.

# I MANIFESTI CONNESSIONI FAMILIARI



## MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



### 6. LE PAROLE HANNO CONSEGUENZE

SO CHE OGNI MIA PAROLA PUO' AVERE CONSEGUENZE, PICCOLE O GRANDI.

### 7. CONDIVIDERE E' UNA RESPONSABILITA'

CONDIVIDO TESTI E IMMAGINI SOLO DOPO AVERLI LETTI, VALUTATI, COMPRESI.

### 8. LE IDEE SI POSSONO DISCUTERE

LE PERSONE SI DEVONO RISPETTARE, NON TRASFORMO CHI SOSTIENE OPINIONI CHE NON CONDIVIDO IN UN NEMICO DA ANNIENTARE.

### 9. GLI INSULTI NON SONO ARGOMENTI

NON ACCETTO INSULTI E AGGRESSIVITA', NEMMENO A FAVORE DELLA MIA TESI.

### 10. ANCHE IL SILENZIO COMUNICA

QUANDO LA SCELTA MIGLIORE E' TACERE, TACCIO.





**Croce Rossa Italiana**  
Comitato di Medesano



## PODCAST



**I BAMBINI E GLI SCHERMI – A. PELLAI**  
<https://www.youtube.com/watch?v=WyR8KtV6-iY>

**I NO DIGITALI CHE AIUTANO A CRESCERE A. PELLAI**  
<https://www.youtube.com/watch?v=LmBcJ1qGrjE&t=10s>



**Croce Rossa Italiana**  
Comitato di Medesano



*Favorita del Re*  
CENTRO STUDI ROMANO GANDOLFI



# PODCAST

**Pediatra Carla Tomasini**



[HTTPS://WWW.INSTAGRAM.COM/REEL/DBYBF7YGK13/?IGSH=MXG1Y2DQDXJTMXDZMW](https://www.instagram.com/reel/DBYBF7YGK13/?IGSH=MXG1Y2DQDXJTMXDZMW)



**Croce Rossa Italiana**  
Comitato di Medesano



*Favorita del Re*  
CENTRO STUDI ROMANO GANDOLFI



**PODCAST**

**TECNOLOGIA  
E UOMO**



<https://www.youtube.com/watch?v=JM4jauaSYxw>





**Croce Rossa Italiana**  
Comitato di Medesano



*Favorita del Re*  
CENTRO STUDI ROMANO GANDOLFI



# PODCAST

## Paolo Crepet



<https://www.youtube.com/watch?v=ePLzNYxwxo4>



**Croce Rossa Italiana**  
Comitato di Medesano



*Favorita del Re*  
CENTRO STUDI ROMANO GANDOLFI



**CENTRO PER LE FAMIGLIE**  
DISTRETTO VALLI TARO E CENO

Comune di  
**Medesano**

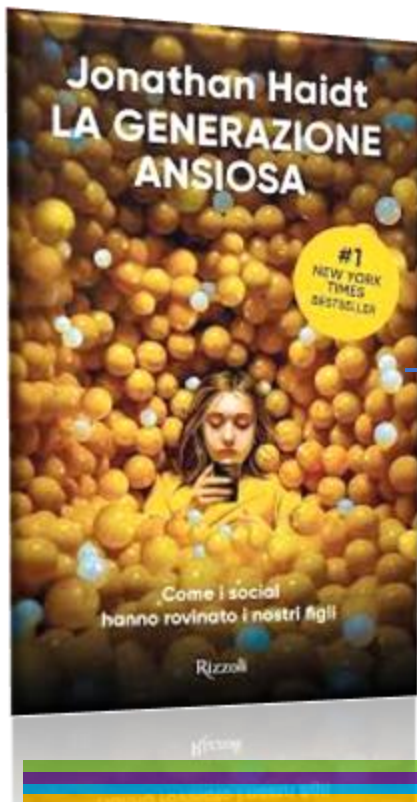
# LA GENERAZIONE ANSIOSA

Recensione del libro. A cura di Luca Sadurny

<https://www.youtube.com/watch?v=PSSBkW5gZkk>

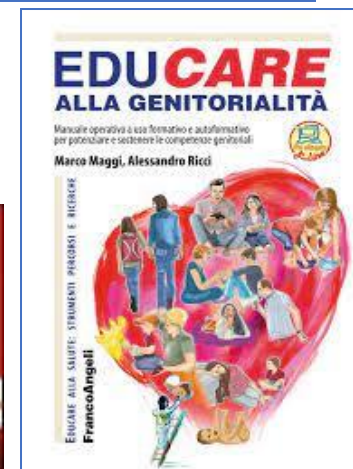
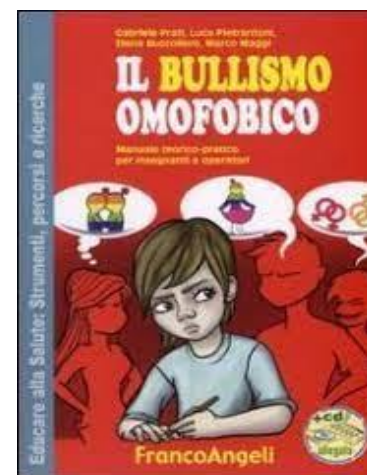
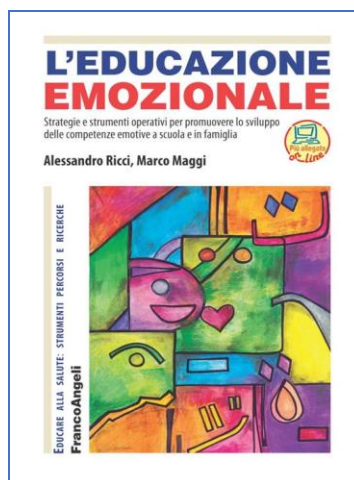
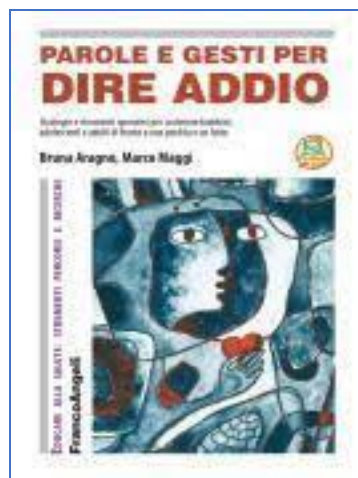
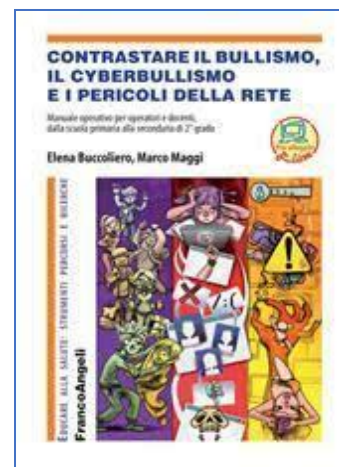
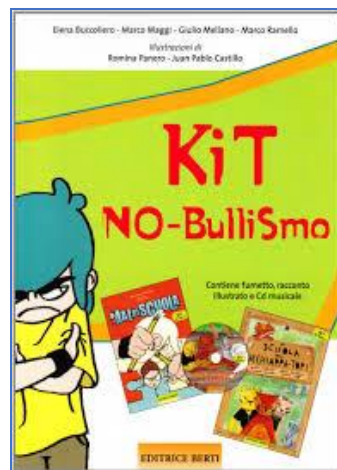
Recensione dal pod cast. Il paladino dei saggi

<https://www.voutube.com/watch?v=eDD0B6yQP2w>



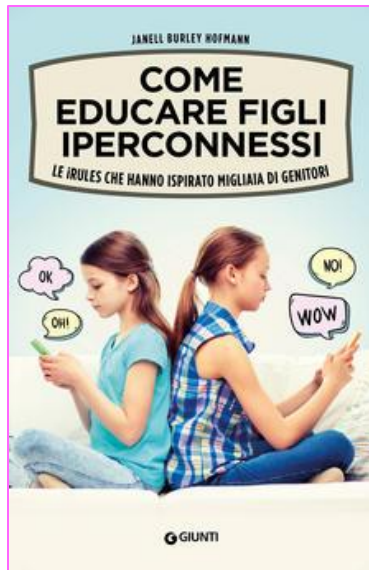


# BIBLIOGRAFIA DI RIFERIMENTO





# BIBLIOGRAFIA



# LA RICERCA

## CONNESSIONI FAMILIARI

### GLI AUTORI DELLA RICERCA



**Alberto Genziani**

Educatore professionale  
e Counsellor professionista

Membro attivo di Educatori di Strada



**Jacopo Trabacchi**

Educatore professionale

Membro attivo di Educatori di Strada



# QUESTIONARIO DI RICERCA AZIONE

NELLA POPOLAZIONE LA PRESENZA E  
L'UTILIZZO DELLA MULTIMEDIALITÀ È  
NETTAMENTE CRESCIUTO.

ALL'INTERNO DELLA FAMIGLIA È  
IMPORTANTE COMPRENDERE QUALE  
SIGNIFICATO ASSUMANO LE TECNOLOGIE,  
LE MODALITÀ CON CUI QUESTE VENGONO  
UTILIZZATE, ED IL RUOLO CHE ESSE  
RICOPRONO NELLA VITA DEI  
COMPONENTI DEI NUCLEI FAMILIARI.



## L'ATTIVITÀ DI RICERCA AZIONE VUOLE AIUTARE I GENITORI E STUDENTI

A DIVENTARE PIÙ CONSAPEVOLI RESPONSABILI NELL'UTILIZZO DEI MEDIA E DELLE NUOVE  
TECNOLOGIE PER SOSTENERE I PROPRI FIGLI A COMPRENDERNE LE OPPORTUNITÀ , I  
POSSIBILI RISCHI E LE PROPRIE RESPONSABILITÀ.



# QUESTIONARIO DI RICERCA

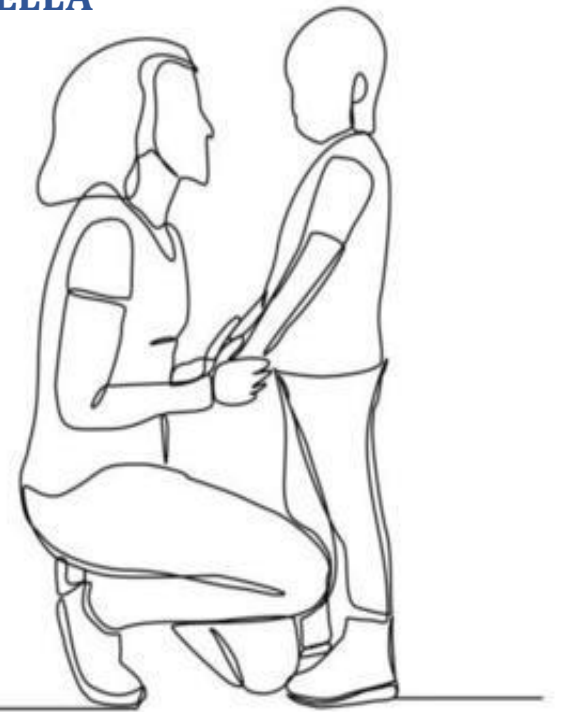


## OBIETTIVI

**MAGGIORE CONOSCENZA** DEGLI STILI DI UTILIZZO NELLA  
COMUNITÀ SCOLASTICA DELLA MULTIMEDIALITÀ IN FAMIGLIA

**MAGGIORE CONSAPEVOLEZZA** DEI RISCHI  
NELL'UTILIZZO DELLA MULTIMEDIALITÀ IN FAMIGLIA

**AUMENTO DELLE COMPETENZE** NEI FATTORI DI  
RISCHIO E NELLE OPPORTUNITÀ PRESENTI IN RETE



# QUESTIONARIO DI RICERCA

## AREE DI RICERCA - GENITORI

### SEZIONE 1

CARATTERISTICHE DEL CAMPIONE DI RICERCA

### SEZIONE 2

ABITUDINI DELL'USO DEL DIGITALE IN FAMIGLIA

### SEZIONE 3

LA PERCEZIONE DELLA RETE E LA CONOSCENZA DI ALCUNI ASPETTI SPECIFICI

### SEZIONE 4

LA CONOSCENZA DEGLI ASPETTI TECNICI RELATIVI ALLA RETE E ALLE NUOVE TECNOLOGIE

### SEZIONE 5

LE REGOLE E LE STRATEGIE «EDUCATIVE» UTILIZZATE IN FAMIGLIA



# QUESTIONARIO DI RICERCA

## AREE DI RICERCA - FIGLI

### SEZIONE 1

CARATTERISTICHE DEL CAMPIONE DI RICERCA

### SEZIONE 2

ABITUDINI DELL'USO DEL DIGITALE IN FAMIGLIA

### SEZIONE 3

LE REGOLE E LE STRATEGIE «EDUCATIVE» UTILIZZATE IN FAMIGLIA

### SEZIONE 4

LA CONOSCENZA DEGLI ASPETTI TECNICI RELATIVI ALLA RETE E ALLE NUOVE TECNOLOGIE

### SEZIONE 5

LA PRESENZA DI GRUPPI ONLINE E LE DINAMICHE DEL GRUPPO CLASSE

### SEZIONE 6

VIDEOGAMES CHAT SOCIAL





# QUESTIONARIO DI RICERCA

## I QUATTRO PASSAGGI

### PASSO 1

AVVIO RICERCA AZIONE PARTECIPATA: EVENTO FORMATIVO ED INFORMATIVO IN PRESENZA E ONLINE, INVITATI DOCENTI E RAPPRESENTANTI DI CLASSE DELLE CLASSI INTERESSATE.

### PASSO 2

I RAPPRESENTANTI DI CLASSE, HANNO IL MANDATO DI INVIARE NEL GRUPPO WHATSAPP DEI GRUPPI CLASSE L'INVITO ALLA COMPILAZIONE QR CODE DEL QUESTIONARIO DI RICERCA.  
CON LE RISPETTIVE ISTRUZIONI PER LA COMPILAZIONE.

### PASSO 3

ALLA CHIUSURA DEL TEMPO DESTINATO ALLA COMPILAZIONE DEL QUESTIONARIO DI RICERCA ONLINE, VERRANNO INVIATI A TUTTI COLORO CHE HANNO PARTECIPATO.  
MATERIALI INFORMATIVI E DI SENSIBILIZZAZIONE: IL GALATEO DEL GRUPPO WHATSAPP DELLA CLASSE, IL DECALOGO DELL'ESPLORATORE DIGITALE.

### PASSO 4

SERATA DI FORMAZIONE E RESTITUZIONE DATI DELLA RICERCA EFFETTUATA.  
*PREVENIRE I PERICOLI DELLA RETE E UTILIZZARE IN MODO RESPONSABILE I SOCIAL NETWORK E LE NUOVE TECNOLOGIE, CONOSCERE NORME E RISCHI PRESENTI NEL MONDO VIRTUALE.*



[www.educatoridistrada.it](http://www.educatoridistrada.it)



[info@educatoridistrada.it](mailto:info@educatoridistrada.it)



Educatori di Strada



Educatori di Strada



LABORATORIO  
DI STRADA ODV

[www.educatoridistrada.it](http://www.educatoridistrada.it)

**EDUCATORI**  
*di* **STRADA**

**Sono disponibili le slide della  
presentazione mandando una  
richiesta a**

**[medesano.comunale@avis.it](mailto:medesano.comunale@avis.it)**