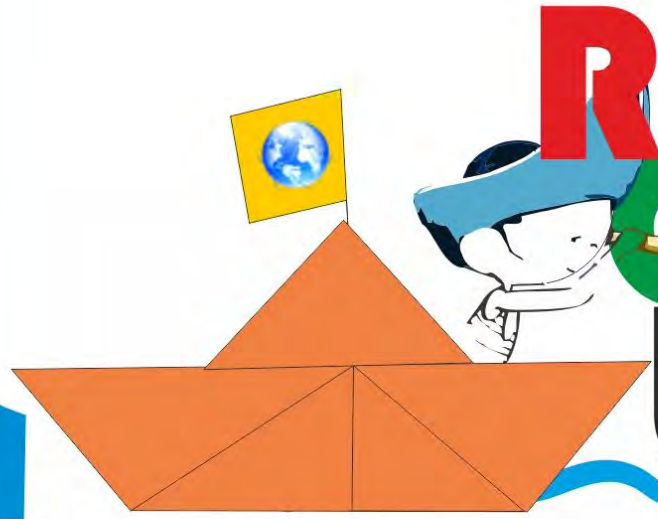
Regole per Grandi Navigatori in rete senza perdere la rotta.



ReGoWeb

Gruppo Scuola Famiglia Società

2015 febbraio aprile

Comune di San Martino in Rio
Assessorato alla Scuola

EETAbit s.r.l.
Editoria Elettronica Telecomunicazioni Automatismi

NOVETEATRO

6-11 anni

Impariamo a usare il timone con i grandi sempre in vedetta

Famiglie Connesse

«**Siamo tutti sempre più "networked families"**,
ossia membri di famiglie che vivono e condividono la loro vita sui social: foto, video, commenti, anniversari.
Abbiamo tutti sempre in mano un telefonino o un tablet.
I più piccoli apprendono da subito questo nostro comportamento»

La prima volta glielo avete mostrato voi, la seconda anche. Ma alla terza volta, il tablet è già saldamente nelle piccole mani di vostro figlio, mani che paiono fatte apposta per cliccare, toccare, spostare.

E' la tablet-generation, ed è sempre più giovane.

Stando ai dati di una recente ricerca pubblicata in America (campione: 1.463 genitori di bambini under 8), i bimbi sanno perfettamente come far funzionare un tablet per trovare contenuti di loro gradimento. In particolare, **il 38% del campione sa usare smartphone e tablet**. La percentuale è identica a quella della stessa ricerca di due anni fa. Dettaglio fondamentale: nel 2011 si riferiva a bambini al di sotto degli 8 anni, ora agli **under 2**! In Italia non sono ancora disponibili dati scientifici sul fenomeno ma, spiegano gli studiosi, la tendenza è quella tracciata in Usa.

Emergenza Educativa

Il Moige non gira intorno al problema:
i minori italiani passano ore e ore in compagnia delle tecnologie digitali, senza controllo da parte dei genitori.

Perché sono dati allarmanti quelli che emergono dal dossier sulla dieta mediatica dei ragazzi:
il 40% di chi ha più di 14 anni non ha mai avuto limiti all'uso dei *videogames* , altrettanti sono liberi di navigare in rete quanto vogliono, il 25% non ha orari per la televisione.
il 27% ha visitato almeno una volta pagine web con contenuti non idonei e il 22% ha usato videogiochi sconsigliati per la loro età.
il 33% ha la consolle dei giochi nella cameretta, il 20% ne ha una portatile, il 40% ha un proprio computer. E lo usa con una certa malizia, se il 24% dice che i propri genitori non conoscono cosa fanno su internet e il 27% cancella la cronologia, per non lasciare tracce dei siti visitati. C'è poi quel 60% che confessa di essersi divertito a ricevere o inviare foto o video 'spinti' (pratica definita in inglese col neologismo *sexting,*
cioè *sex* più *texting,*invio di messaggi virtuali).
Preoccupa la diffusione di pratiche vicine al 'cyberbullismo': 6 adolescenti su 10 hanno utilizzato foto o video per prendere in giro qualcuno. Un quinto lo fa «spesso». L'abuso porta anche dipendenza: il 21% preferisce guardare la tv che uscire con gli amici, un 5% preferisce il web virtuale al reale. Tra gli over 14 poi 4 su 10 accettano in rete amicizie con sconosciuti, 2 su 10 li incontrano. Disinvolto anche l'uso del cellulare: ai genitori che li chiamano, 6 su 10 mentono sul luogo in cui si trovano o su quello che fanno.

Di' a tuo figlio che smetta di giocare con lo smartphone a tavola!
Gli mando un messaggino!
Ronson

Essere Pensati

Ciò che ai nativi digitali è venuto a mancare è quell'intenso rispecchiamento emotivo che salda in modo crescente l'identità dei bambini e che si verifica tutte le volte che due persone si guardano negli occhi pensando la stessa cosa. Capita quando ci si innamora ed è il motivo per cui i bambini chiedono agli adulti di essere visti mentre fanno qualcosa di nuovo.

Essere visti non significa essere semplicemente guardati, ma anche pensati.

E i figli hanno bisogno di essere pensati e conosciuti prima, piuttosto che controllati dopo.

Quando ascolto una mamma che dice: «Mio figlio davanti al computer non si vede e non si sente», credo che quella mamma debba essere aiutata a pensare suo figlio.

federico tonioni

«Per un salto di qualità,
occorre partire dalla conoscenza dei temi in gioco,
dalla consapevolezza che i problemi educativi
non possono essere affrontati sull'onda dell'emergenza,
che la tecnologia diventa una spia della precarietà delle relazioni fra le persone,
e non la causa dei problemi».

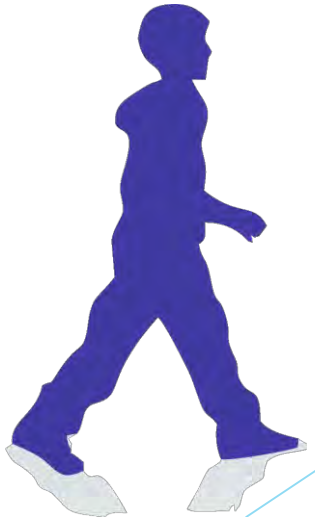
I concetti di distanza e di vicinanza sono stati stravolti,
tanto da far sembrare vicino ciò che è concretamente distante
e al contrario distante ciò che è potenzialmente vicino.
Il tempo, poi, è vissuto più intensamente
e tende quasi a contrarsi,
perché la comunicazione digitale, riducendo le attese,
ha compromesso anche la capacità di attendere
e quella di stare da soli,
rendendoci tutti più compulsivi.

COSA FANNO? COSA POTREBBERO FARE?

Bambini da 1 a 3 anni:
disegni da colorare, favole, canzoni, video cartoni animati

Da 7 a 12 anni:
Ricerche scolastiche, facebook, video, musica, **giochi**

Bambini da 4 a 6 anni:
disegni da colorare, favole, canzoni, video cartoni animati, internet per ricerca immagini, app per imparare a scrivere e fare semplici conteggi



Da 13 a 15 anni:
Socializzazione (chat, social), divertimento, musica, videogiochi

COME USANO INTERET I BAMBINI?

Since the **EU Kids Online 2010 survey of 25 countries,** our sister project **Net Children Go Mobile** updated the survey in seven countries in 2014.*

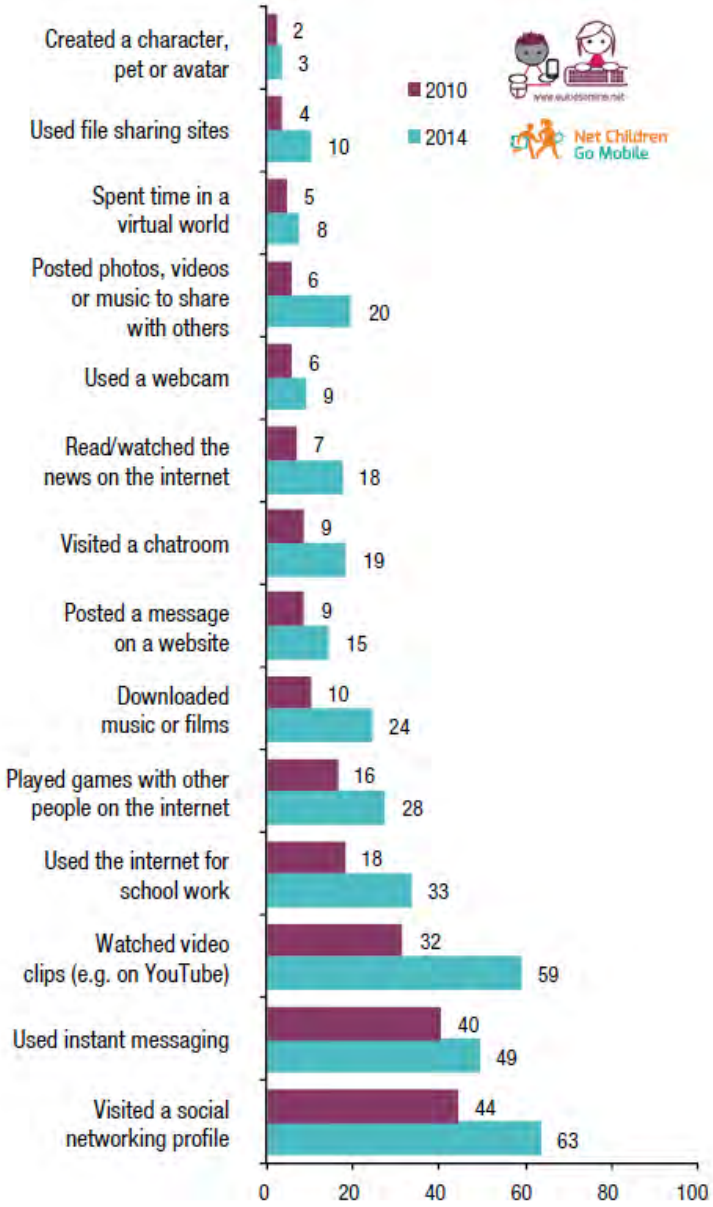
Data from 11- to 16-year olds in 2010 and 2014 (for Belgium, Denmark, Italy, Ireland, Portugal, Romania and the UK) show what they do online on a daily basis.

While they are indeed doing more than before, the ladder of opportunities is as steep as ever.

Children are most likely to engage with social network sites, instant messaging, YouTube and gaming.

They are much less likely to create or upload content, read the news online or participate in virtual worlds.

***Net Children Go Mobile** surveyed 9- to 16-year olds in Belgium, Denmark, Italy, Ireland, Portugal, Romania, UK.



i CONTENUTI
A chi apriremo la porta?

VIDEO GIOCHI

Sono un piacevole mezzo di intrattenimento, che si sta diffondendo anche tra i più piccoli con prodotti ad hoc, a partire dai tre anni. I produttori li presentano come strumenti educativi e stimolanti per alcune funzioni quale la coordinazione visuomotoria. Tuttavia, si tratta di mettere sulla bilancia questi possibili benefici con i contenuti dei giochi, che possono indurre ansia e aggressività.
Inoltre il gioco, sia individuale che in compagnia, è un'attività fondamentale per lo sviluppo del bambino e non deve essere confinato all'uso di videogiochi.
Esistono moltissime altre attività di gioco, da effettuarsi sia con l'ausilio di "giochi" educativi prodotti a questo fine, sia con l'utilizzo di materiali disponibili in casa e di spazi interni ed esterni. Queste attività si possono svolgere sia individualmente che, meglio ancora, in compagnia e sono in grado di stimolare molto di più dei videogiochi la fantasia, la motricità, la memoria e la socializzazione.

VIDEO GIOCHI

Se utilizzati in modo appropriato:

• possono aiutare i bambini ad acquisire “**destrezze digitali**” che potranno risultare utili in futuro;

• possono stimolare le **abilità sociali** (in caso di uso di videogiochi progettati per essere usati da più giocatori contemporaneamente);

• possono rappresentare uno strumento per l’**apprendimento** (es. uso di videogiochi narrativi per insegnare la storia);

• possono accelerare l’apprendimento e lo sviluppo cognitivo (es. uso di giochi interattivi ed educativi);

• possono costituire una modalità, tra molte altre, per **sensibilizzare i bambini a temi ambientali o sociali**, o per condividere momenti di divertimento con altri bambini e con gli stessi genitori.

VIDEO GIOCHI

Se utilizzati in modo inappropriato:

• creano **dipendenza**: nei casi più gravi i giovani si trovano a preferire il mondo virtuale a quello reale;
• possono rendere i ragazzi **irritabili**, incoraggiare pensieri e atteggiamenti negativi e violenti e facilitare ansia e insonnia (soprattutto i videogiochi a contenuto aggressivo);
• possono portare a sviluppare o a consolidare difficoltà relazionali con i coetanei;
• incoraggiano la competizione continua e l'isolamento, diminuendo la capacità di lavorare
• possono far avvicinare al gioco d'azzardo online: nei casi più gravi i giovani rischiano di e ti da una patologia comunemente definita come **ludopatia**;
• possono causare problemi muscolari e osteoarticolari, e concorrere al **sovrappeso** e all'obesità;
• possono rappresentare un ostacolo alla scoperta e alla ricerca di altre attività di gioco con maggiori potenzialità educative.

Gli effetti negativi dei videogiochi possono essere diminuiti se:

• si evitano i videogiochi a sfondo violento;
• se ne limita il tempo di utilizzo nell'arco della giornata;
• si evita di creare abitudine nei bambini rispetto a questa modalità di intrattenimento a scapito di altre, più socializzanti e formative;
• si tiene in considerazione la classificazione in base all'età PEGI (http://www.pegi.info/it/), presente su tutti i videogames, che aiuta i genitori nella scelta consapevole dei giochi.

Gli effetti negativi dei videogiochi possono essere diminuiti se:

- si evitano i videogiochi a sfondo violento;
- se ne limita il tempo di utilizzo nell'arco della giornata;
- si evita di creare abitudine nei bambini rispetto a questa modalità di intrattenimento a scapito di altre, più socializzanti e formative;
- si tiene in considerazione la classificazione in base all'età PEGI (http://www.pegi.info/it/), presente su tutti i videogames, che aiuta i genitori nella scelta consapevole dei giochi.

L’approccio alla tecnologia e ai giochi è un approccio **sociale**, non è competitivo ma **cooperativo**.

Molto spesso il bambino più competente aiuta quello meno competente, lo consiglia, gli suggerisce la strategia per videogiocare o per usare un’applicazione.

E’ una sorta di tutoring tra pari spontaneo

VIDEO

“Le piattaforme di video-sharing (associate a contenuti violenti o pornografici) sono le più pericolose secondo i ragazzi europei”.

È quanto emerge dal nuovo report di Eu kids Online pubblicato il 5 febbraio in occasione del Safer Internet Day 2013. Tra i ragazzi, il 32% ha citato siti di video-sharing come YouTube, il 29% siti web, il 13% i social network e il 10% giochi online. “Il 55% dei ragazzi europei di 9-16 anni - spiega Giovanna Mascheroni di OssCom dell’Università Cattolica e responsabile della ricerca per l‘Italia - pensa che ci siano cose su internet che possono infastidire i ragazzi della loro età. I dati presentati oggi ci restituiscono una fotografia più dettagliata di quello che veramente preoccupa i ragazzi, e forniscono interessanti spunti di riflessione sul piano di politiche di promozione della sicurezza online.

Ci mostrano, infatti, che è ormai di vitale importanza fornire risposte alle preoccupazioni dei ragazzi rispetto ai contenuti

violenti, aggressivi o cruenti.

Questo vale soprattutto per l‘Italia, dove i ragazzi si mostrano particolarmente sensibili alla violenza online”. **Secondo la ricerca i rischi di comportamento (19%) preoccupano i ragazzi più dei rischi di contatto (13%), a causa dell‘aumentare degli episodi di bullismo e sexting connessa all‘uso diffuso dei social network e di strumenti personali di accesso alla rete.**

Un rischio della transizione in atto è rappresentato dal fatto che i più piccoli, da soli, senza genitori ed insegnanti, non siano in grado di acquisire una **competenza critica** nell'uso degli strumenti tecnologici.

I NATIVI DIGITALI
sono ignoranti
in senso tecnico
come i bambini di tutte le altre generazioni

Gli usi distorti o narcisistico/esibizionisti che gli adolescenti ed i preadolescenti possono fate di YouTube o di Facebook, dove a volte vengono pubblicate scene inappropriate, a volte di violenza e bullismo, testimoniano questa difficoltà. Sono i genitori in primo luogo a dover farsi carico di una corretta educazione mediale digitale dei figli.

SOCIAL

i social network, come tante altri aspetti nella nostra vita quotidiana, hanno due facce:
una buona ed una cattiva.
Se usati da persone mature e responsabili sono una importante opportunità per raccontarsi, per migliorare le proprie relazioni interpersonali, per creare nuove idee e prodotti e perfino per fare business.

Al contrario, se usati in maniera non responsabile da persone troppo giovani possono creare problemi e difficoltà che in alcuni casi nemmeno il tempo riesce a cancellare.

SOCIAL

1.Bisogni di sicurezza: Nel social network le persone con cui comunico sono solo «amici» e non estranei. Posso scegliere chi è un «amico», controllare che cosa racconta di sé e commentarlo.

2.Bisogni associativi: Con questi «amici» posso comunicare e scambiare opinioni, risorse applicazioni. Se voglio, posso perfino cercarci l'anima gemella.

3.Bisogno di stima: Io posso scegliere gli «amici» ma anche gli altri possono farlo. Per questo, se tanti mi hanno scelto come «amico» allora «valgo».

4.Bisogno di autorealizzazione: Posso raccontare me stesso (dove sono e cosa faccio) come voglio e posso usare le mie competenze anche per aiutare qualcuno dei miei «amici» che mi ascolta.

I bisogni che soddisfano

SOCIAL

Il primo paradosso dei social network

Da una parte i social network sono uno strumento molto potente con cui posso descrivere e modellare la mia identità sociale.

Dall'altra i social network sono uno strumento con cui i miei «amici» possono facilmente influenzare e modificare il modo in cui gli altri percepiscono la mia identità sociale.
Un esempio a questo proposito è il fenomeno del tagging (etichettare) con cui nei social network è possibile associare a un «amico», senza che lui lo voglia, un'immagine in cui lui è presente o una nota di testo a lui riferita.

L'essere «taggati» comporta il fatto che un contenuto multimediale, in cui noi siamo presenti (foto) o in cui siamo citati (testo) ma che non abbiamo scelto, apparirà nel nostro profilo.

E' vero che è possibile impostare le notifiche di Facebook in modo da essere sempre a conoscenza quando qualcuno ci tagga. Ma è anche vero che se mi dimentico di farlo, o non sono consapevole di che cosa implica essere «taggati», appariranno nel mio profilo senza che lo abbia voluto foto o testi.

E ciò può portare a cambiamenti imprevisti alla propria identità sociale: la foto in cui bevo a canna una bottiglia di vodka insieme ad altri amici a una festa può trasformarmi da bravo ragazzo ad alcolista incallito.

SOCIAL

Il secondo paradosso dei social network

Se nei social network posso più facilmente cambiare la mia identità virtuale è vero anche che, seguendo le tracce lasciate dalle diverse identità virtuali, è più facile per altri ricostruire la nostra identità reale.
E', infatti, possibile seguire le tracce delle diverse identità per utilizzarle a scopi professionali – per esempio, per valutare un candidato in un colloquio di lavoro – o fraudolenti, per esempio per assumere la personalità di un altro, come avviene nel furto d'identità (identity theft). In molti casi, basta inserire nome e cognome in un motore di ricerca o in un social network per scoprire i gusti di una persona, le sue relazioni, le sue attività.

In pratica, l'inserimento dei propri dati, dei propri commenti, delle proprie foto in un social network costruisce una memoria storica della propria attività e personalità che non scompare anche quando il soggetto lo vorrebbe. Molte di queste informazioni, infatti, rimangono disponibili online anche dopo parecchi anni e possono essere cancellate solo direttamente dall'utente.

RICERCHE

Figlio: *“Uff… non trovo come tradurlo perché abbia senso nella frase… ”*
Padre: *“Ma scusa hai guardato i vari significati nel vocabolario?”*
Figlio: *“Sì online! Ma non c’è quello che va bene. Dopo magari mi sento con Matteo su Skype per vedere se ha avuto più fortuna”*
Nell’era di Internet e del web sociale cambia il modo che hanno i giovani di accedere alla conoscenza, di condividerla e produrla. **La moltiplicazione di fonti informative e di voci, il miscelarsi di contenuti qualitativamente alti e bassi all’interno degli stessi contesti di ricerca** (spesso basta *googlare* un termine) **sta producendo un cambiamento del contesto di ricerca e selezione dell’informazione**. Si tratta di un vero e proprio mutamento di paradigma che impatta in modo estremamente significativo con il mondo dell’apprendimento, rappresentando sia una opportunità che una vera e propria sfida.

Gli studenti delle nuove generazioni sono davvero più informati rispetto agli alunni di un tempo? Quanto è affidabile ciò che leggiamo online?

Conclusioni

Quali caratteristiche deve avere l'educatore 2.0 per rapportarsi con una generazione di nativi digitali?

Le stesse che da sempre contraddistinguono l'adulto significativo:

autorevolezza, **credibilità** e **saggezza**.

Tre doti che passano necessariamente attraverso la **testimonianza**.

Se sono 'ringhiosamente' attento a quanto tempo trascorre mio figlio su Facebook, non posso poi rendermi raggiungibile al cellulare a qualunque ora per lavoro.
L'adulto, per essere **credibile**, deve mettere in campo comportamenti coerenti.
Questi atteggiamenti devono essere affiancati, poi, da una conoscenza degli strumenti.

In un momento in cui la rete gioca un ruolo preponderante nella gestione personale della conoscenza, assumono una notevole importanza le abilità di uso **critico**, **creativo** ed **etico** delle risorse del web.
Occorre quindi favorire negli adolescenti l'acquisizione di queste competenze.

		Contenuto: giovane come ricevente	Contatti: minore come partecipante	Comportamento: minore come attore
RISCHI	Commerciali	Pubblicità, spam, sponsorizzazione	Monitoraggio/raccolta dati personali	Download illegali, pirateria, gioco d'azzardo
	Aggressività	Violenza/contenuto nocivo	Vittima di bullismo, moleste o cyberstalking	Atti di bullismo o molestie verso altri
	Sessualità	Pornografico/nocivo Contenuto sessuale	Incontri con sconosciuti	Creare/scaricare materiale pornografico
	Valori	Razzismo, informazioni distorte (per es. sulle droghe)	Autolesionismo, plagio	Fornire consigli (per es.suicidio/pro-anoressia ecc.)
OPPORTUNITA'	Educazione e cultura digitale	Risorse educative	Contatto con altri che condividono gli stessi interessi	Processo di apprendimento autonomo o collaborativo
	Partecipazione e impegno civico	Informazione globale	Scambio tra gruppi	Forme concrete di impegno civico
	Creatività ed espressione	Varietà di risorse	Essere invitato/ispirato a creare/partecipare	Creazione di contenuti
	Identità e connessione sociale	Possibilità di forgiare la propria identità	Relazioni sociali, condivisione di esperienze	Espressione di identità

Link Utili

Pedagogia nell'Era Digitale (libro gratuito in PDF)
a cura di Donatella Persico e Vittorio Midoro, che raccoglie i contributi di importanti studiosi italiani in questo settore

Proposta di colloquio con i propri figli: I social media
di Prevenzione Svizzera della Criminalità

Proposta di colloquio con i propri figli: Il cyberbullismo
di Prevenzione Svizzera della Criminalità

Social Network: Attenzione agli effetti collaterali
del Garante della Protezione dei Dati Personali

Educazione e Nuovi Media: Guida per i genitori
di Save the Children

Guida all'uso responsabile del cellulare. Per aiutarti a capire meglio il linguaggio di tuo figlio
di Vodafone

Perché non pubblicare niente online riguardo i figli
di Slate

SafeSurfing: Sicurezza nei Social Network
di Prevenzione Svizzera della Criminalità

Competenze Mediali: Come guidare i figli ad un utilizzo sicuro dei media digitali
di Prevenzione Svizzera della Criminalità

Il centro per la sicurezza delle famiglie sui social network
di Facebook

Sicurezza on-line per la famiglia
di Google

Educare alla Rete: L'alfabeto della nuova cittadinanza nella società digitale
del Garante della Protezione dei Dati Personali

Violenza Attraverso le Nuove Tecnologie: Media sotto la lente
del progetto europeo POVEL

Sexting: Guida informativa
di Projuventute

Abusi sessuali su Internet: come prevenirli
di Prevenzione Svizzera della Criminalità

Guida ai Social Network
di AltroConsumo

Linee guida per l'uso di Internet da parte di minori
di Microsoft

La sicurezza delle informazioni nell'era del Web 2.0
di IBM

Navigare sicuri: Linee guida per genitori e insegnanti
di Telecom Italia

Clinical Report: The impact of Social Media on children, adolescents and families
di Pediatrics

A Parents' Guide to Facebook
di ConnectSafely

Security guide to social networks
di Trend Micro

Young people and social networking sites
di Childnet International

Social Networking Reference Guide
by AAPA Association

Bibliografia Essenziale e Sitografia

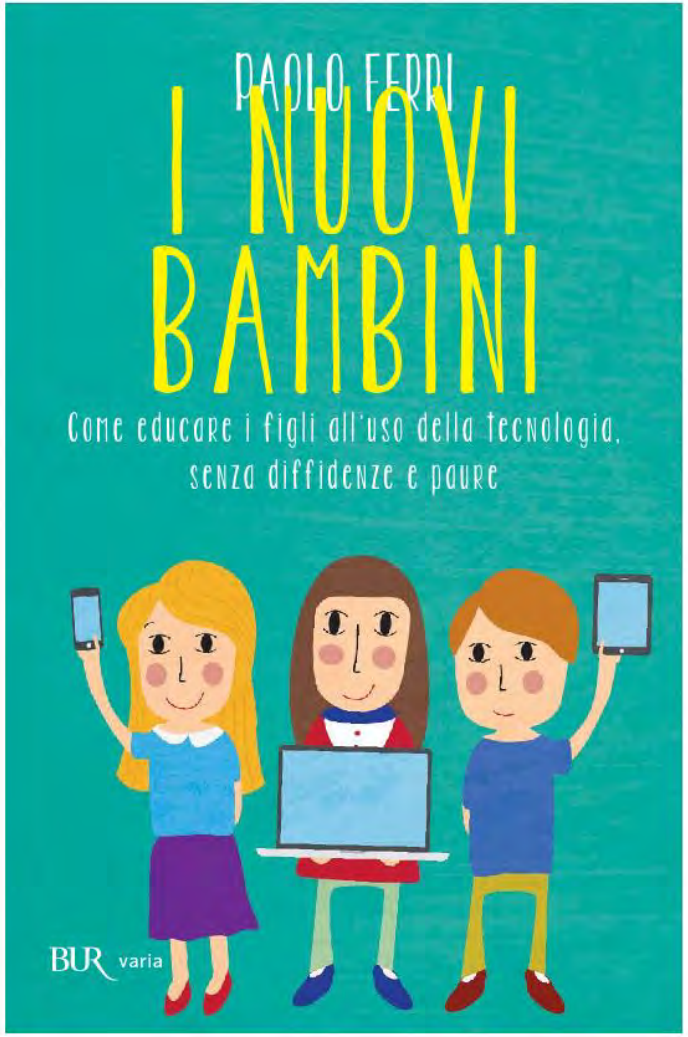
- Ferri P. Nativi digitali. Bruno Modadori, 2011.
- Eurispes e Telefono Azzurro.
  Indagine conoscitiva sulla condizione dell'infanzia e dell'adolescenza in Italia.
  www.azzurro.it, 2012.
- Anderson D, Pempe T.
  Television and very young children.

American Behavioral Scientist, 2005.

- Pietropolli Charmet G. In: Ricotta Voza S.
  Inutile punire i ragazzi. Il telefonino è la loro protesi.

La Stampa 9, gennaio 2015.

www.airc.it/prevenzione-del-tumore/tumore-e-cellulari.asp
www.kookoobooks.com
www.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/Home.aspx
www.mamamo.it
www.milkbook.it
www.ministerodellasalute.it
www.savethechildren.it
www.sicurinrete.it
www.wildwebwoods.org/popup.php?lang=it
www.netchildrengomobile.eu



Marc Prensky

Mamma non rompere STO IMPARANDO!

Come i videogiochi preparano tuo figlio ad avere successo nel 21° secolo!

multiplayer.it Edizioni

Giuseppe Riva
I social network
il Mulino Universale Paperbacks

Giuseppe Riva
Nativi digitali
Crescere e apprendere nel mondo dei nuovi media
il Mulino Universale Paperbacks

http://regoweb.eetabit.com/

IN EVIDENZA: | IL PROGETTO | GENITORI DEI BAMBINI 0-3... | GENITORI DEI BAMBINI 3-5... | GENITORI DEI BAMBINI 6-1...

ReGoWeb
regole per grandi navigatori

HOME | IL PROGETTO | GENITORI | BAMBINI | STUDENTI

I temi delle Serate

Cerca in questo sito

IN EVIDENZA

Il Progetto

francesceeta | 10 febbraio 2015

Il web ha cambiato il modo di vivere un po' in tutte le case ma questo non vuol dire che il web sia uno spazio senza regole. E' uno

leggi tutto

Parliamo di...

IN EVIDENZA

Genitori dei Bambini 0-3 anni: Lasciamo ancora un po' la nave in porto – meglio paletta e secchiello!

francesceeta | 29 gennaio 2015

Per questa fascia di età è consigliabile fare esperienze che