Utilizzare il Web in maniera sicura: il ruolo dei genitori

CODOGNO, 9 MAGGIO 2017

VALERIE E. MORETTI

New generation

Da Bedroom Culture

a

Pocket Culture

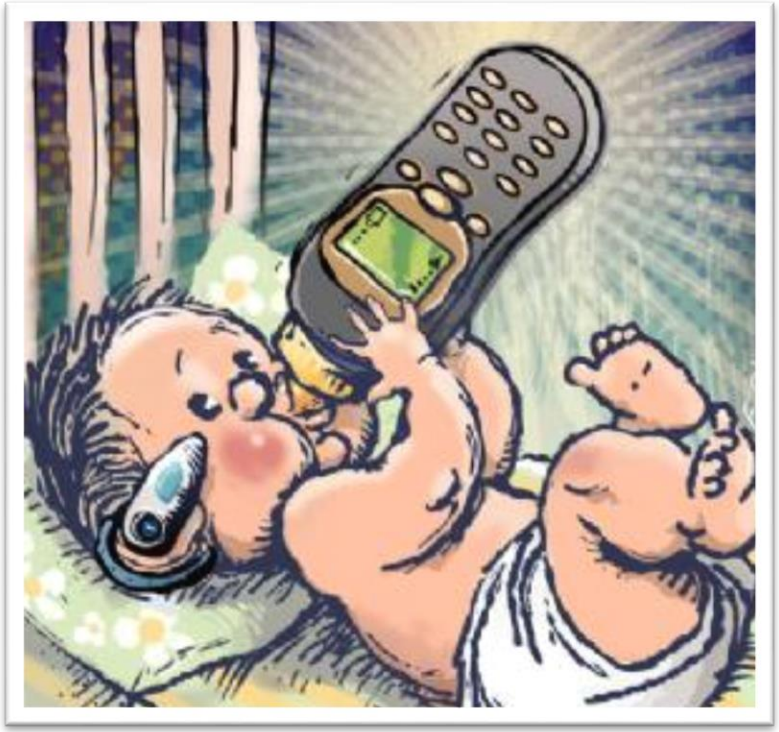
Da Web 2.0

a

Real Time Web

Personalizzazione

I cellulari/pc/tablet sono *personali* perché appartengono alla sfera privata dell'individuo: sono *diari tecnologici* della nostra vita e della nostra memoria. Ma *personali e talvolta intimi* anche perché con esso si costruiscono e sostengono le relazioni proprie della singola persona.



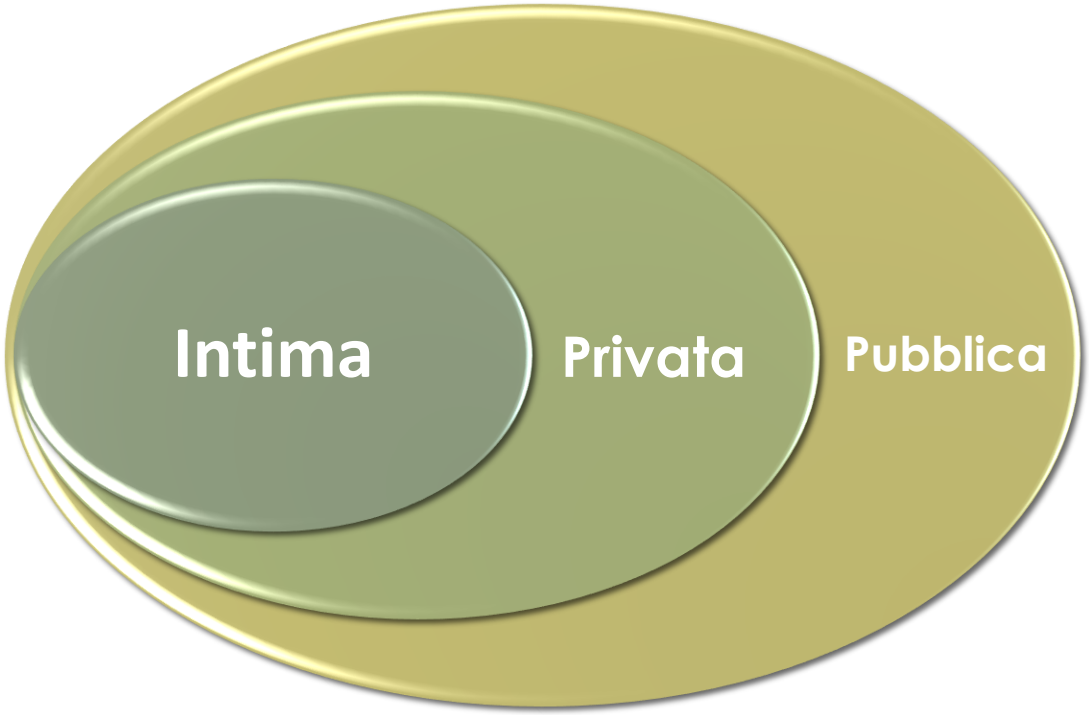
Centralità dei social media

Di uso: in termini di quantità di minuti passati o di qualità, rispetto al coinvolgimento e profondità nell'uso di tali servizi.

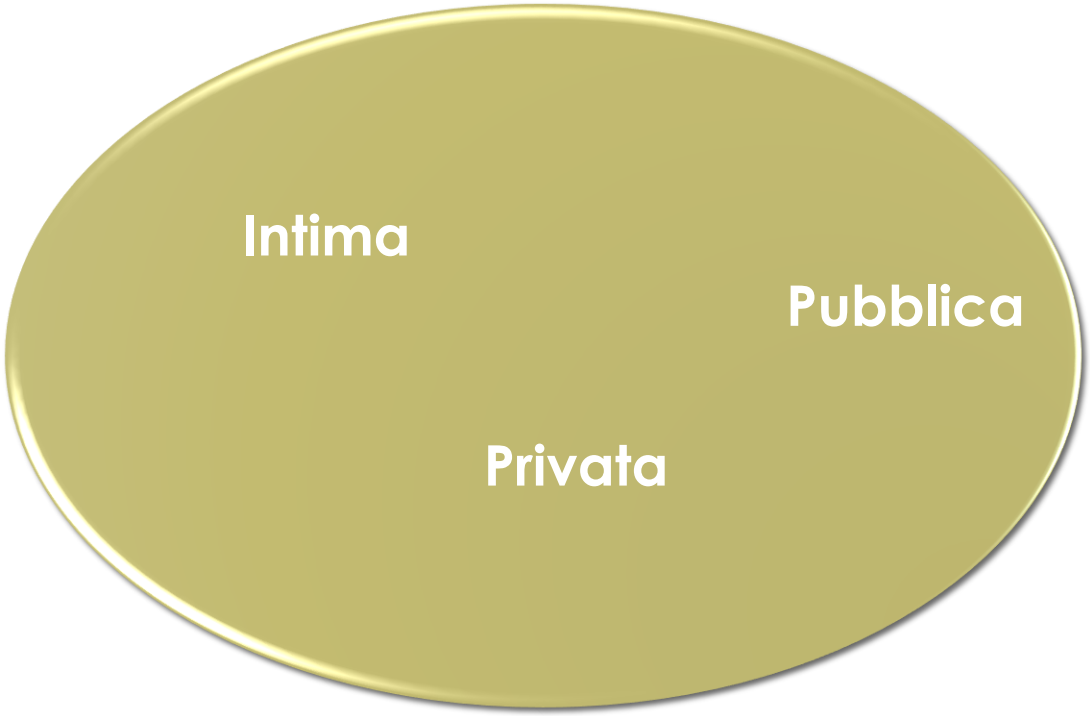
Di valori: da un lato la capacità di dialogare, fraseggiare, inserirsi con estrema forza nel tempo quotidiano dei giovani, dall'altro la percezione dei ragazzi che tali servizi siano sempre più "indispensabili" perchè aiutano a semplificare e stabilizzare relazioni e tempi.

Cultura dei Media

- ***Socializzazione orizzontale*, priva di gerarchie;**
- **Nuovi spazi temporali;**
- ***Sovraesposizione* nella vita individuale e sociale;**
- **Prevalenza di *saperi brevi* (contrazione dei tempi dell'attenzione), intermittenti (cambi continui di media), nomadi (portabilità).**
- ***Mezzo per gestire la solitudine,* diventando il simbolo della presenza dell'altro, così sempre a portata di mano;**
- ***Mancanza di separazione tra pubblico, privato, e intimo*, aspetto fondamentale per la costruzione della propria identità: stabilire cioè i confini tra me e l'altro.**


Intima
Privata
Pubblica

Cosa succede quando le tre sfere si fondono?



Uso dei social media da parte dei minori italiani

- il 26% dei ragazzi condivide il proprio indirizzo di casa.
- il 56% indica il nome della propria scuola, il 76% scambia foto e video anche di amici
- 59% l'indirizzo di posta elettronica o di instant messaging.
- quasi due terzi dei teenager europei (63%) sono stati contattati online da sconosciuti, una percentuale che sale al 73% in Italia, la più alta tra i diversi paesi.

Sexting: qualche dato statistico

- Il 25,9% degli adolescenti ha ricevuto sms, mms, video di natura sessuale.
- Il 12,3% dichiara di aver inviato materiale a sfondo sessuale.
- Il 41,9% dei ragazzi che ha inviato questo tipo di materiale afferma non ci sia nulla di male.
- Le ragazze ricevono questo materiale per lo più dai (30,9%) dai fidanzati.
- I ragazzi ricevono per lo più questo materiale da amici (44,4%)

Percezione parentale

- il 59% dei genitori si dichiara sereno sulla navigazione in Rete dei propri ragazzi, convinto che sappiano adottare tutte le precauzioni per proteggere e condividere responsabilmente le informazioni online.
- il 40% dei genitori italiani non ne controlla i movimenti online o i post pubblicati.
- Il 55% dei ragazzi italiani, afferma che i propri genitori non fanno nulla per limitare o controllare il loro utilizzo di Internet, mentre solo 1 su 10 ha un sistema di parental control installato sul proprio computer (12%) o utilizza Internet in soggiorno anziché nella propria camera da letto (15%).
- oltre il 55% degli intervistati non si ritiene affatto preoccupato dei rischi connessi con l'uso dei social network oppure ritiene che possa capitare solo ad altri.

Indagine sull'utilizzo dei sistemi di Social Networking ANSSAIF
(Associazione Nazionale Specialisti Sicurezza in Aziende di Intermediazione Finanziaria)

Uso di media e risultati scolastici

Gli studenti con la media del sei dedicano circa 5 ore al giorno al cellulare e al computer, contro le sole 2 ore di chi ha la media dell'otto. Tre ore che fanno la differenza!

Gli studenti più giovani, e più deboli, sono anche quelli che passano più tempo con la tecnologia: 6 ore nelle classi prime contro 4 nelle quinte.

Se uno studente riduce di un terzo il tempo dedicato al cellulare e a internet, aumenta di un voto la sua media scolastica.

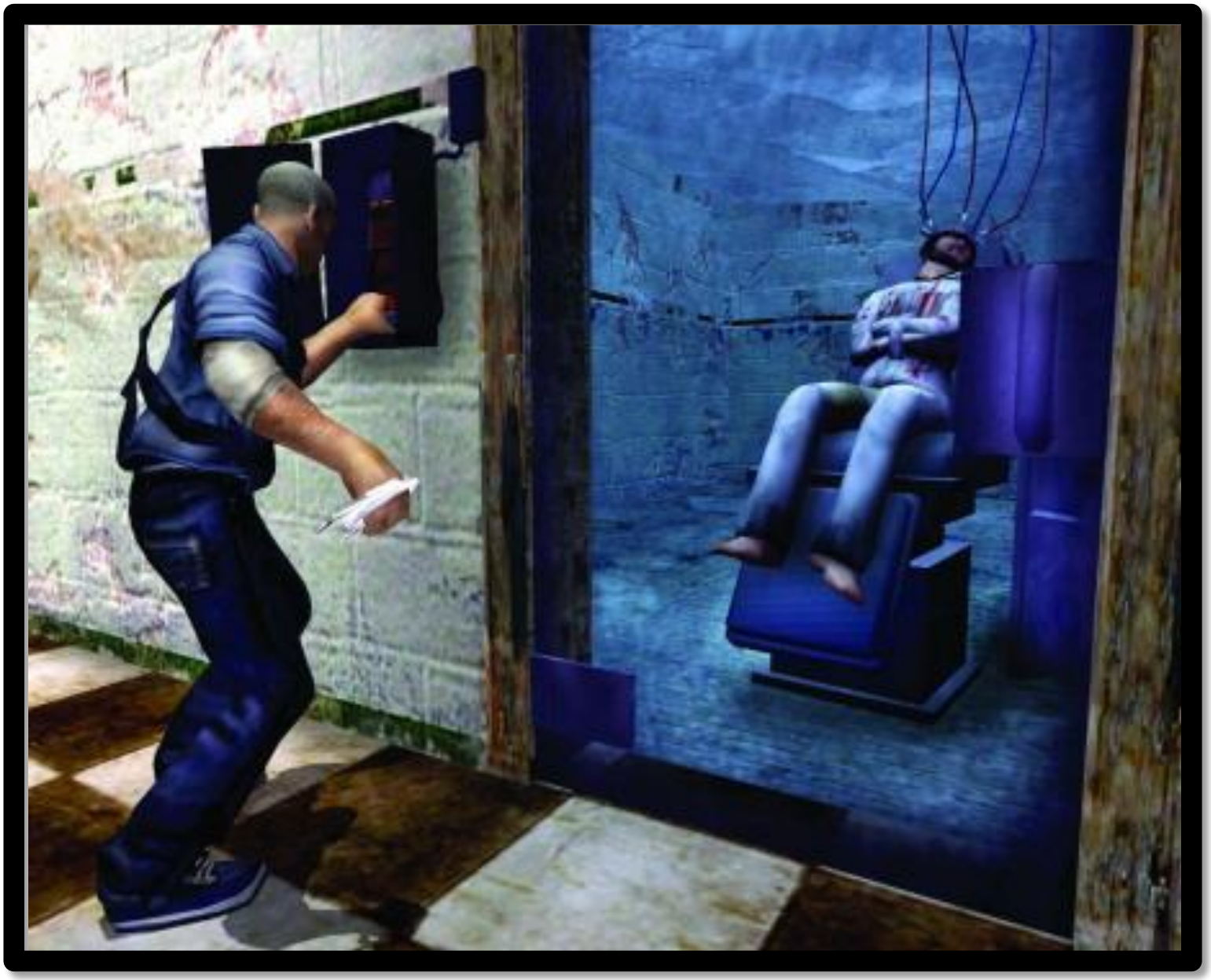
Dr. Federico Tonioni, responsabile dell'ambulatorio per la dipendenza da Internet del Policlinico Gemelli di Roma.

1. *Non riuscite a consumare un pasto senza usare almeno una volta telefono cellulare, inviare sms o mail.*
2. *Dormite con il telefono cellulare vicino a voi.*
3. *Guardate più di uno schermo alla volta, per esempio televisione e monitor del computer.*
4. *Spedite sms e mail, anche non urgenti, mentre siete con la famiglia;*
5. *Quando siete tutti insieme, ogni membro della famiglia guarda uno schermo diverso.*
6. *Avete avuto almeno una discussione con una persona amata sul vostro uso delle tecnologie.*
7. *Non andate a lungo fuori casa per divertimento preferendo stare in casa a giocare col pc.*
8. *Fate il "login" del computer quando siete ancora a letto.*
9. *Leggete o spedite sms o mail mentre studiate, siete in bagno, ecc..*
10. *Non spegnete mai il cellulare.*

VIDEOGAMES

Mettereste questo film nel vostro lettore DVD?

manhunt 2



26

Perché piacciono i videogames?

Controllo dell’ambiente di gioco.

Il giocatore ha il pieno controllo di un *mondo virtuale* che reagisce in tempo reale alle azioni effettuate.

Muoversi tra fantasia e realismo.

Il livello di sfida è sempre calibrato sulle capacità del giocatore.

Il gioco pone se stesso come incentivo a proseguire.

Vengono attivati processi di identificazione (livello emotivo) e di pensiero (livello cognitivo).

Una ricerca ha evidenziato che gli appassionati di videogiochi violenti, hanno una minore attività nelle due aree del cervello associate all'empatia, al rilevamento di errori e all'elaborazione dei problemi.

Gli effetti diminuiscono con l'astinenza dai videogame, ma non scompaiono del tutto.

Nella scuola primaria è sufficiente un’esposizione di 5 mesi per aumentare il livello di aggressività.

In Sintesi…

Si potrebbe affermare che l'abuso di videogiochi limiti sensibilmente le capacità di provare emozioni e di partecipare alle emozioni altrui (empatia), di condividere esperienze reali con amici reali (diminuita socializzazione), di muoversi e percepire il proprio corpo nello spazio, di apprendere e memorizzare (benessere con se stessi e gli altri).

PEGI

Organismo internazionale che ha lo scopo di classificare videogiochi.

Al momento il PEGI è in grado di «suggerire» un comportamento di acquisto.

Le etichette relative all'età sono note al 78% dei giocatori e al 59% dei non giocatori.

Le etichette relative ai contenuti sono note al 48% dei giocatori e solo al 27% dei non giocatori.

PEGI Pan European Game Information

Gambling

Online games

Violence

Discrimination

Sex

Drugs

Fear

Bad language

CONSIGLI PER GLI ACQUISTI!

- Seguire le indicazioni PEGI.
- Non fidarsi solo del titolo o della copertina.
- Leggere recensioni sul prodotto.
- Informarsi su quanti giocatori possono giocare insieme.
- Verificare se vi sono modalità competitive e/o collaborative.
- Verificare se sia previsto il gioco online.
- Il gioco piacerà?
- Essere presenti al momento dell’acquisto.

Grazie!

Utilizzare il Web in maniera sicura: il ruolo dei genitori

CODOGNO, 9 MAGGIO 2017

VALERIE E. MORETTI