



ASL BIELLA, S.C.
Ser.D

**Un patentino per lo
smartphone**

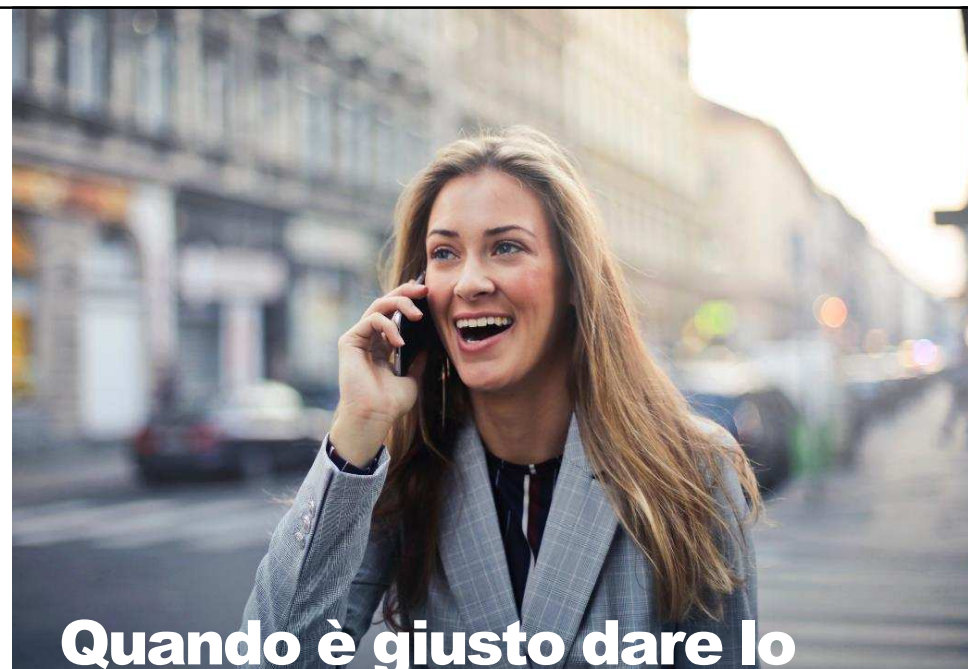
Teorie, strumenti e metodi
per lo sviluppo della
cittadinanza digitale

Prensky, dal concetto di «Nativi Digitali» a quello di «Saggi digitali»

3 Categorie:

- Saggi digitali
- Digital skillness («smanettoni»)
- Digital stupidity

Il patentino nasce per mettere in sicurezza le ultime due categorie



Quando è giusto dare lo smartphone ai nostri ragazzi?

Genitori, insegnanti, educatori alla ricerca di una risposta.

Patentino per lo smartphone

Obiettivi, Temi e metodi

OBIETTIVI

- Sviluppare consapevolezza del ruolo dei media nella vita dei soggetti
- Informare su regole, limiti e potenzialità
- Sostenere le competenze per un uso creativo, critico e consapevole

TEMI

- LEGGI E REGOLE (cyberbullismo, sicurezza): Polizia postale
- FUNZIONAMENTO E SALUTE (Onde elettromagnetiche, inquinamenti): Arpa
- **MEDIA EDUCATION E PROMOZIONE DELLA SALUTE: Asl**

METODI

- Apprendimento attivo
- Consolidamento dell'esperienza del gruppo
- Aumento della motivazione e del benessere scolastico (sia nel clima che nei profitti)

Patentino per lo smartphone

PERCORSO

- Formazione
- Svolgimento unità didattiche in classe (febbraio-maggio)
- Condivisione del patto con le famiglie
- Test e consegna dei patentini (termine corso)
- Incontro monitoraggio e revisione per distribuire questionari per cogliere osservazioni ed eventuali riprogrammazioni (fine anno scolastico)

ATTIVITA'

- Almeno 3 unità di apprendimento (a discrezione sui vari temi proposti)
- Stesura e consegna patto con i genitori (da far restituire firmato)
- Test apprendimento finale
- Consegna patentini

NATIVI DIGITALI vs IMMIGRATI DIGITALI

- **Foster Wallace**, 2009 , «Questa è l'acqua»: diversità tra chi nasce con il digitale e chi ci si avvicina in un secondo momento
- **Obiettivo patentino**: acquisire competenze per gestirlo ed usarlo consapevolmente, NON criminalizzarlo come strumento che ha delle potenzialità



Rassicurazione per i genitori attraverso una comunità curante (Sanità, Scuola) che si occupa di produrre regole e limiti al loro posto



Contrasto al fenomeno della «Polarizzazione» (Micro/Nano influencer: Ecochambers) favorendo il riposizionamento attraverso il confronto (perché ti piace questo?perchè no?)

Realtà e virtuale

Protesi vs Ambienti (Mc Lowan)

- **Protesi:** qualcosa che uso quando ne ho bisogno e poi lascio
- **Ambienti:** non è una parte, ma è un ambiente in cui sono inserito anche io di cui faccio parte (acqua del pesce). Fanno parte del tessuto connettivo (n-n)



Anche con i mass media (1-n) e i

Personal(1-1) si era sempre in contatto

cambiano solo i numeri

Realtà fisica vs Realtà virtuale

- Non ha più senso fare una distinzione tra Realtà e virtuale (una parte di virtuale entra a far parte della realtà)
- Realtà fisica e realtà virtuale che non vanno messe a contrasto ma confrontate tra loro in continuità (contrasto vivo solo in termini di psicopatologia)

MEDIA EDUCATION: educare sui media con i media

Esiste da sempre, da quando esistono i media (Teoria della rimediazione, Bolter, Grusin). Livelli che agiscono contemporaneamente



Media education e cittadinanza digitale

- **Legge 92 20/08/2019:** Obbligo educazione civica nelle scuole (primo e secondo ciclo di istruzione)
- Educazione civica divisa in 3 sezioni: Costituzione, Sviluppo sostenibile, **CITTADINANZA DIGITALE**
- Cittadinanza digitale divisa in 5 Moduli di insegnamento:
 - 1) I cambiamenti di Internet
 - 2) Educazione di media
 - 3) Educazione all'informazione
 - 4) Quantificazione e computazione: dati intelligenza artificiale
 - 5) Cultura e creatività digitale

Media education

Partiamo da quello che piace a loro e che vogliono loro stimolando il confronto e la creazione di un pensiero creativo e critico (modello delle life skill). Nello specifico:

- Parlo dei loro consumi per stimolare in loro la **consapevolezza**
- Lavoriamo sul riconoscimento degli aspetti che qualificano i media da loro usati per stimolare la **riflessività**
- Analizziamo gli elementi che li caratterizzano per stimolare l'**analiticità**



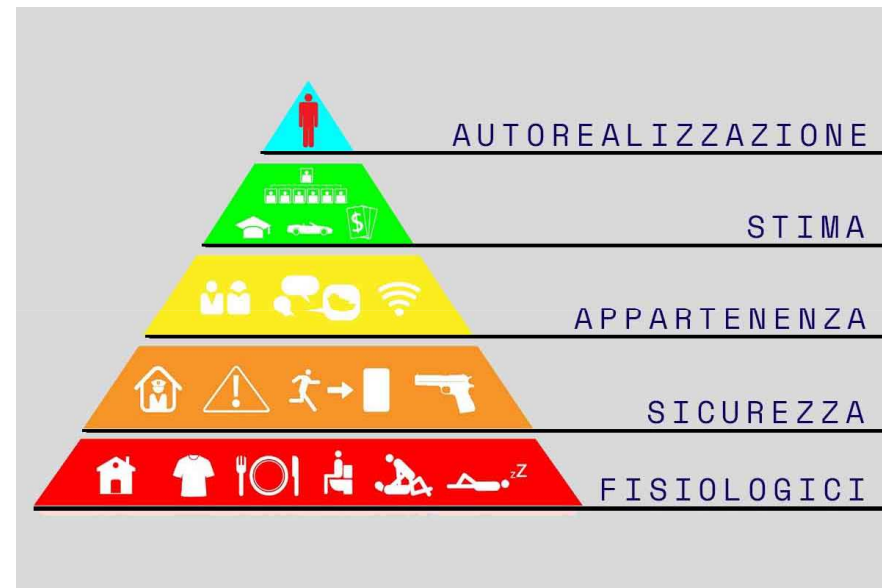
Stimolare creatività per far nascere nuove pratiche di utilizzo, più sane e consapevoli

Piramide Maslow

Ai bisogni primari alla base alcuni studiosi aggiungo WIFI e BATTERY

➔ **NOMOFOBIA**

(NoMobileFobia): deriva dalla paura di essere tagliati fuori dal mondo, dalle relazioni di conoscenti e non (Esperimento ragazzi USA senza smartphone 24 ore, la maggior parte di loro dichiara «MAI PIU'»)



Conseguenze digitale

Effetti cognitivi e sociali dello sviluppo dei social media

COGNITIVI

- Indebolimento delle strutture neurologiche deputate alla memoria spaziale (vedi Taxi londinesi vs parigini)
- Sviluppo pensiero più frammentato e rapido
- Difficoltà attenzione focale sostenuta
- Perdita capacità di costruire narrazioni complesse («Presi nella rete»)

SOCIALI

- Cambiamento radicale del confine tra lo Spazio pubblico e lo Spazio privato, il limite non esiste più ed i due spazi si fondono senza avere piena consapevolezza

Internet Addiction: patologia o normalità?

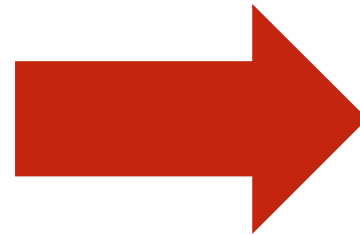
- **1995 Goldberg** propone di inserirlo nel DSM come disturbo mentale con gli stessi criteri dei disturbi da dipendenza di sostanze e un test apposito per misurarne l'entità (IAT)
- Nel **DSM 5** inserito tra i disturbi di dipendenza con gli stessi criteri (IAD), sebbene ci sia molto dibattito in merito a cosa si intende (in merito a quali attività) e che ricadute sul funzionamento nella vita quotidiana (criteri stilati prevalentemente per uso di PC, oggi con smartphone andrebbero rivisti)

ADULTI vs ADOLESCENTI:

- **ADULTI:** sistema che si inceppa nella perdita di controllo, il comportamento di discontrollo ed impulsività è indice di patologia
- **ADOLESCENTI:** sistema che non si è ancora stabilizzato, soprattutto nei circuiti cerebrali, l'utilizzatore eccessivo non è detto sviluppi una patologia di dipendenza da internet

Fattori di Rischio

- Sesso maschile
- Età 12-25 anni
- Psicopatologia pregressa
- Bassa autostima
- Interessi alternativi limitati/vita sociale limitata
- Relazioni familiari difficoltose
- Mancanza routine strutturata
- Gioco come fuga dai problemi
- Giochi pericolosi/compagni che giocano ad alti livelli



!!! Lo strumento diventa pericoloso se ci sono già presenti uno o più di queste condizioni predisponenti**!!!**

Uno sguardo sui social network

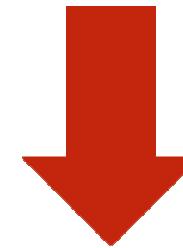
43,2 milioni (71%) + 2,2 milioni (5,4%)



**ISCRITTI ATTIVI
SU PIATTAFORME SOCIAL**

Fonte DIGITAL 2022 GLOBAL OVERVIEW REPORT

POPOLAZIONE ITALIANA

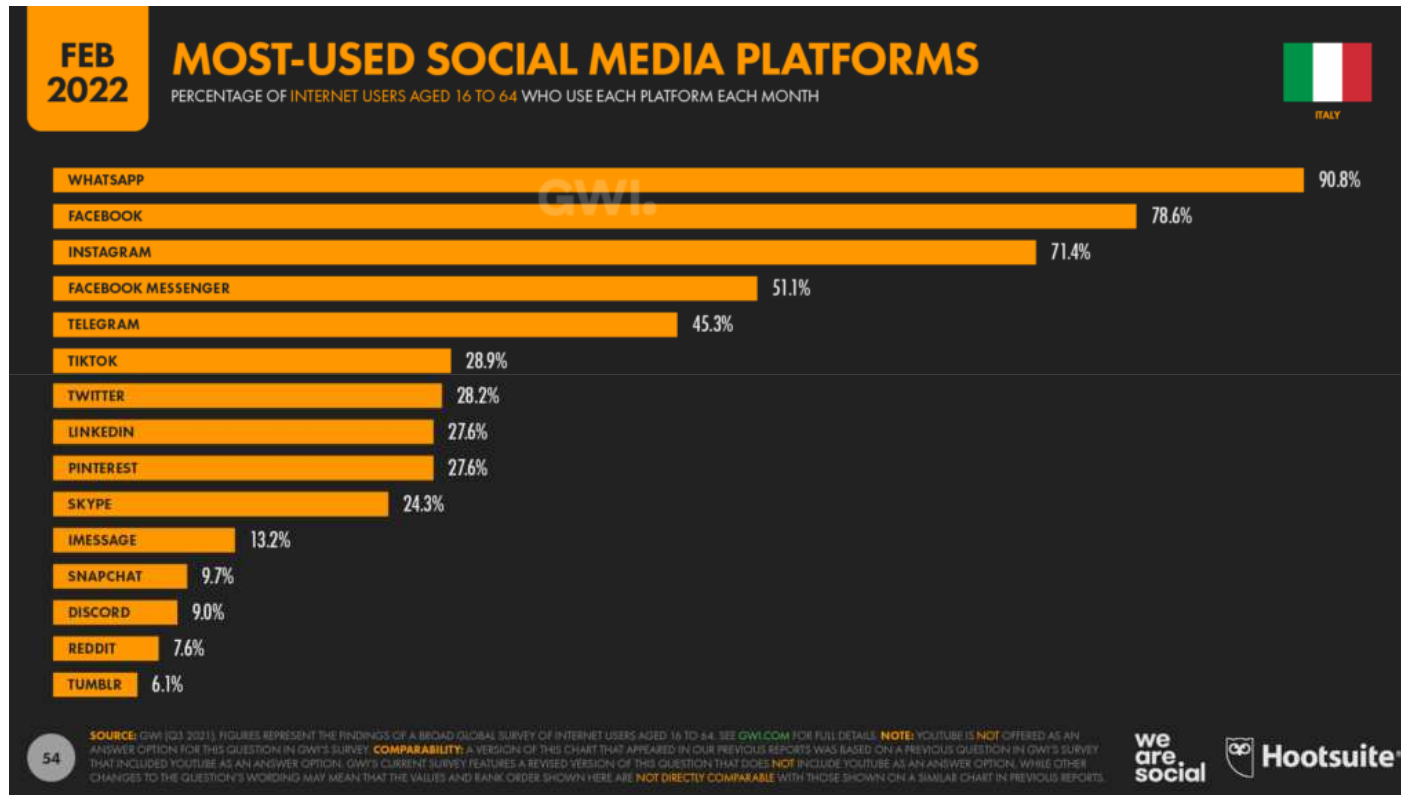


58.983.122
(ISTAT 1/1/2022)

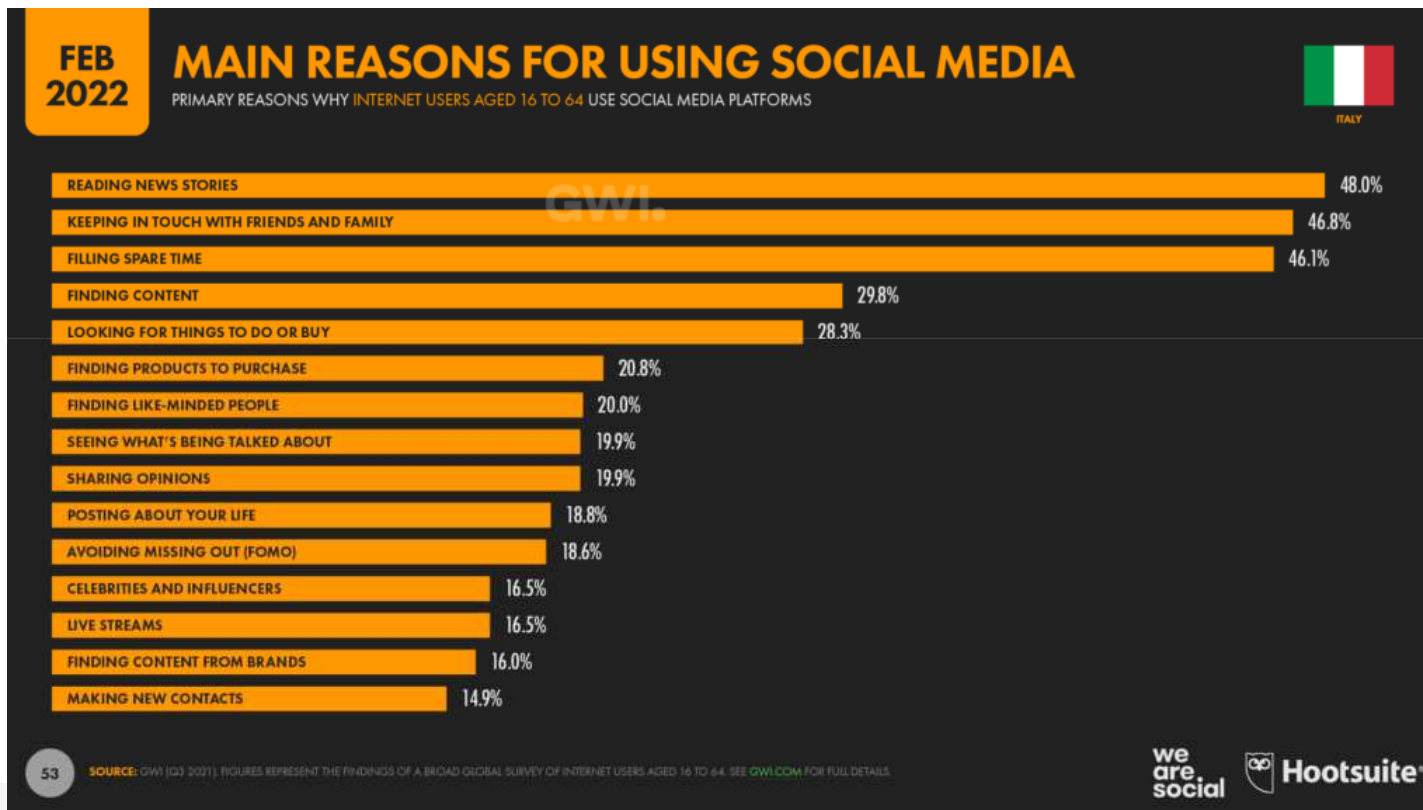




I social più usati



Le ragioni dell'uso dei social





Ed ora tocca voi...

Sulla base di quanto emerso questa mattina:

- Dividetevi in 5 gruppi
- Immaginate un'unità da realizzare in classe (tempi, obiettivi, attività, strumenti e materiali)
- Condividiamo i vostri prodotti tutti insieme

.....**Buon lavoro**