

Genitori e figli nell'era digitale:

ISTRUZIONI PER L'USO
TRA RISCHI, RISORSE E
POTENZIALITA'

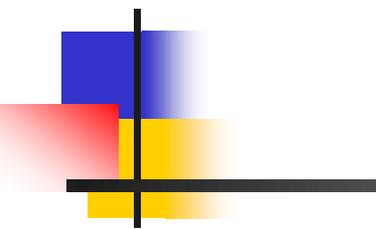
NELL'EPOCA DEI SOCIAL
NETWORK

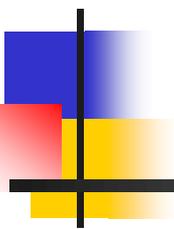
Sarcedo (Vi)

Giovedì 13 marzo 2014

Dr.ssa Laura Brusaterra
psicologa-psicoterapeuta della Gestalt
libero-professionista
consulente per il Sert di Thiene (Vi)







"Tutti inciampiamo. La domanda è se c'è qualcuno lì, accanto a noi, pronto ad aiutarci a rialzarci. E io ce l'ho avuto. Il rischio vero di certi destini è di affezionarsi ai propri inciampi, di entrare in un'ottica per cui le tue malattie sono le tue compagne di viaggio: ci si innamora delle proprie sfighe...ma solo l'amore ci salva"

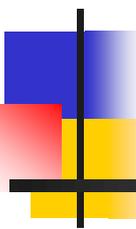
Lorenzo "Jovanotti" Cherubini

I MIEI CONTATTI

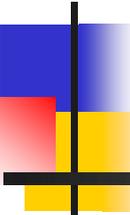
Dr.ssa Laura Brusaterra
Cell 392 4603203
Mail brusi1982@libero.it

Studio "Filo di Arianna"
Via Monte Pasubio, 100
Zanè (Vicenza)

PERCHE' SIAMO QUI STASERA?

- 
- IL NOSTRO PERIODO STORICO: LA POSTMODERNITA' e IL NUOVO CONTESTO DIGITALE
 - ADOLESCENZA OGGI
 - ESSERE GENITORI OGGI
 - GAP GENERAZIONALE
 - RISCHI, RISORSE E POTENZIALITA'
 - SOCIAL NETWORK
 - COSA POSSIAMO FARE NOI ADULTI?

OBIETTIVI FONDAMENTALI

- 
- NON PENSARE CHE QUESTE COSE ACCADANO LONTANO DA QUI **FILMATO 2**
 - ~~NESSUNO E' AVULSO DAL CORRERE QUESTI RISCHI **FILMATO 3**~~
 - PASSARE DAL PARADIGMA DELLA COLPA AL PARADIGMA DELLA VERGOGNA

PICCOLO TEST PER INIZIARE...

- TAG
- SELFIE FOTO OSCAR
- TWERK
- TREND TOPIC

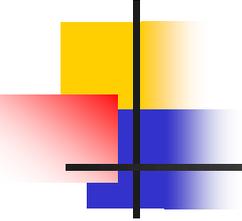
- THIGH GAP
- TWEET
- FOLLOWER
- NEKNOMINATION
- SKIPPARE
- GOOGLARE
- TI LINKO
- E' VIRALE! FILMATI COCA COLA

Quiz introduttivo: FILMATO 4

«Se c 6 c vdm sabmattina xkè nn so se oggi QLCN mi cerca :- (... x comp di mate mi dv help ... è tr diff anke se + - ho già capt q.ke succederà...»

Di che cosa si tratta?

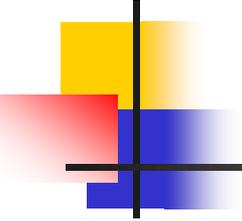
- Una comunicazione in codice su un testo di crittografia per giovani enigmisti?
- Un brano tratto da un colloquio tra due robot?
- Un messaggio sms tra due ragazzi?



LA POSTMODERNITA'

*"La vita liquida è precaria,
vissuta in condizioni di continua
incertezza,
con la paura di essere colti alla sprovvista
e rimanere indietro.
Ciò che conta è la velocità, non la
durata."*

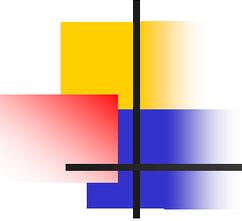
-Zygmunt Bauman-



LA POSTMODERNITA'

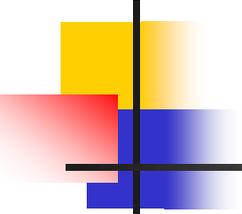
Come tutte le epoche, anche la postmodernità è un insieme di **sfide** e di **opportunità**: l'io globale postmoderno dovrà diventare un uomo che accetta queste sfide e che cerca di dare delle risposte di senso coerenti e, al contempo, flessibili.

Le sfide, oggi come ieri, sono i luoghi dove l'umanità costruisce il futuro.



LA PREADOLESCENZA E L'ADOLESCENZA

*L'adolescenza è "un'età che non
è solo crisi e disagio,
ma spinta vitale verso il cambiamento,
appello al mondo adulto
perché ascolti la parola del passaggio.
Un'età dell'oro a cui attingere ed imparare,
anche quando la vita entra in altre stagioni."
-Alberto Melucci & Anna Fabbrini-*



LA PREADOLESCENZA E L'ADOLESCENZA

*"Eppure ho questo vuoto tra lo stomaco
e la gola
voragine incolmabile
tensione evolutiva
nessuno si disseta ingoiando la saliva"
-Lorenzo "Jovanotti" Cherubini-
"Tensione evolutiva", dall'album "Back
up", 2012*

Chi sono i nativi digitali?

Famiglia

Molte definizioni della generazione tecnologica, la più diffusa è **NATIVI DIGITALI** (Marc Prensky, 2001) indica la generazione di coloro nati successivamente alla diffusione di internet; **FILMATO 5**

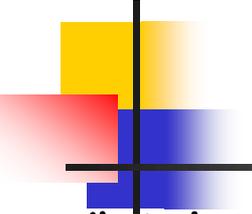
In Italia i veri e propri nativi digitali sono i bambini nati a partire dagli anni **2000-2002**, ma anche la fascia della popolazione **13-19** ha avuto un percorso di crescita fortemente caratterizzato dalla **pervasività tecnologica**;

L'accesso tecnologico e alla rete è avvenuto **a casa** e non a scuola (**alfabetizzazione familiare** e non scolastica);

La famiglia degli affetti promuove nuovi modelli educativi e gestisce **separazioni precoci**: "è importante essere in una pacifica e intensa relazione di contatto, soprattutto quando la quotidianità, sin dai primi anni di vita del bambino, richiede di organizzare **buone separazioni** che consentano di trascorrere **serenamente** le molte ore in cui si starà lontani da casa, ognuno impegnato nelle proprie attività"

Chi sono i nativi digitali?

Scuola



“Cultura **partecipativa**” e “conoscenza distribuita”

Un processo dinamico dove i contenuti digitali generati dal “**basso**” si incrociano e si intrecciano con i contenuti digitali generati dall’“alto”

La cultura digitale promuove un **ecosistema reticolare** e **dinamico** di contenuti in perenne e continua interrelazione, trasformazione e crescita

Destituzione del valore simbolico dell'adulto: l'insegnante è “nudo”



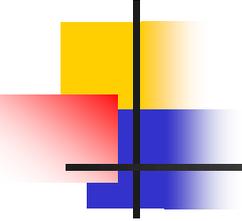
Quindi...i nativi digitali...

Nati e cresciuti in un ambiente domestico collegato ad internet: vivono in un **ecosistema mediale** (SLIDE Prensky)

I genitori hanno promosso la diffusione e l'utilizzo dell'interazione e della comunicazione tecnologica: il telefonino è inizialmente un collegamento virtuale con la madre ed il padre

Protesi tecnologiche nella società del "**distanti ma mai soli**": sempre in contatto

(Lancini, Turuani, 2009)



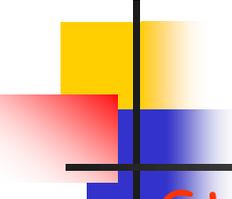
LA GENITORIALITA'

*"Tu sei fuori dal mio mondo.
E il tuo mondo mi fa tristezza."*

Giovanni Veronesi

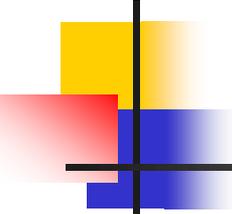
*dal film "Genitori e figli: agitare bene
prima dell'uso", 2010*

FILMATO 6



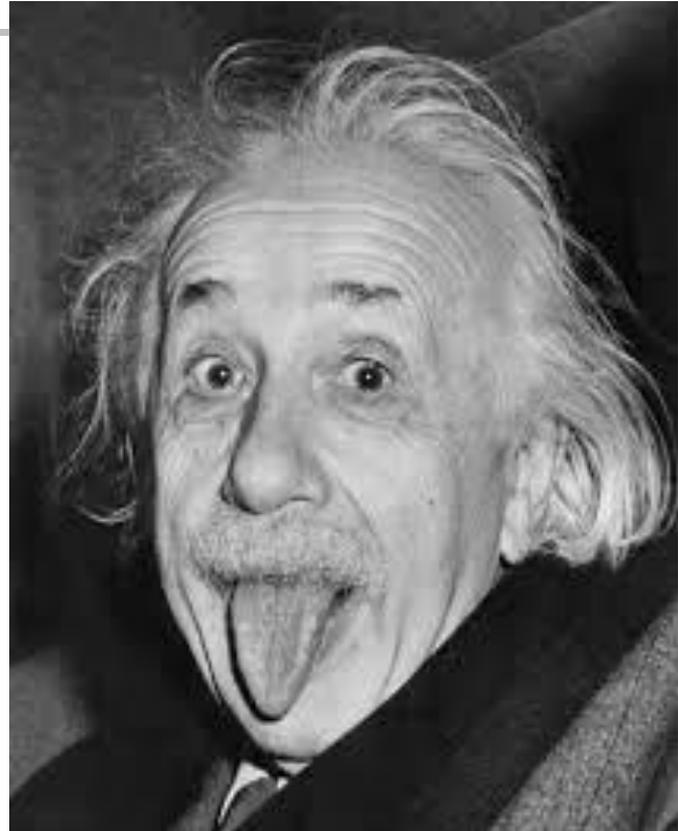
ESSERE GENITORI OGGI

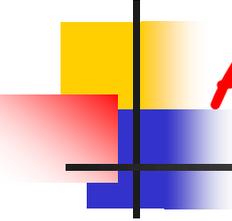
- **Stare col loro NON-SENSO:** non è assimilabile con nessun ricordo che abbiamo noi; un adolescente bisogna andarlo a prendere là dove è lui;
- Farsi **affascinare** da quello che ci raccontano;
- Fanno paura!!!!
- Essere un esempio;
- Lavorare sulla consapevolezza dei ruoli acquisiti durante il proprio ciclo di vita, quindi sulla propria funzione personalità: **ESSERE GENITORI-DI e ESSERE GENITORI-DI-CON** (co-genitorialità)



“Temo il giorno in cui
la tecnologia andrà oltre
la nostra umanità: il
mondo sarà popolato
da una generazione di
idioti...”

Albert Einstein





GAP GENERAZIONALE = ANALFABETISMO INFORMATICO

*“Non c'è montagna più alta
di quella che non scalerò,
non c'è scommessa più persa
di quella che non giocherò,
ora”*

*-Lorenzo "Jovanotti" Cherubini-
"Ora", dall'album "Ora", 2011*

FILMATO 7

Utilizzo tecnologico tra i giovani (i dati più rilevanti)

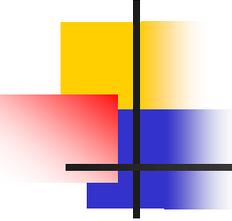
Giovani veneti dai 14 ai 19 anni (dati tratti dal libro " Le Nuove Macchine Sociali" di Silvio Scanagatta e Barbara Segatto)

- ✓ *Cellulare* 98,1 %
- ✓ *Computer in casa* 94,1 %
- ✓ *Possesso / Uso di videogiochi* 82,4 %

Ricerca Eurispes Telefono Azzurro (uso dei videogiochi) :

- età media di inizio 8 anni
- 25% gioca 2-3- volte alla settimana
- 19% ogni giorno
- **7,5 % più di una volta al giorno**
- il 19 % per un'ora, il 14.2 % per 2-3 ore **il 5% per 4-5 ore)**

- ✓ *Uso di internet* 74,2 % (36,4 % uso tutti i giorni, 37,8 % qualche volta alla settimana)



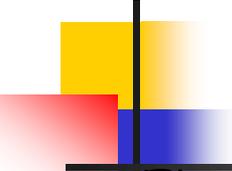
Le "ultime novità" nella rete

- Cyberbullismo
- Cybercondria
- Anoressia sessuale
- Gioco d'azzardo: la new addiction
- Thigh Gap
- I-latino, I-greco, ...
- IAD
- **NEKNOMINATION**



I principali social network

- Facebook
- Ask.fm: anonimato, episodio della ragazza di Cittadella
- Whatsapp: una volta che il messaggio è stato visualizzato, scompare dai server; episodio del blocco quando è stato comprato da Zuckerberg
- Snapchat: dopo 15 secondi la foto che ho mandato si autodistrugge...ma hanno messo il replay
- Twitter
- Youtube



LA NEKNOMINATION

- E' un fenomeno nato in Australia qualche mese fa, ha avuto grande risonanza nel Regno Unito e ora è arrivato negli Stati Uniti e in Italia;
- Il nome "neknomination" deriva dal "nek", il collo della bottiglia;
- Consiste in un video che viene condiviso su Facebook o su YouTube: qualcuno beve una quantità spropositata di alcol e poi nomina tre amici attraverso il tag sul proprio video che devono ripetere l'impresa entro 24 ore;
- Se non lo fanno, la pena sarà essere presi in giro per questo e pagare una serata di bevute a chi li ha nominati;
- I morti per i danni riportati dall'eccesso alcolico provocato da questa nuova moda sono già numerosi, soprattutto in Gran Bretagna e Irlanda;
- Le vittime hanno un'età compresa tra i 16 e i 30 anni;

*I rischi della multimedialità **filmati rischi***

Ridurre lo sviluppo e le potenzialità della propria personalità (nell'essere umano la personalità si struttura e si sviluppa principalmente attraverso le relazioni affettive)

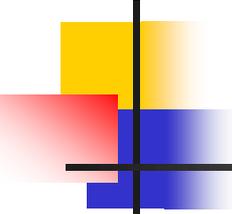
- Sviluppare **pseudo identità** o identità multiple

- Occupare gran parte del tempo libero **riducendo le proprie attività sociali** (il problema non è l'utilizzo in sé ma l'isolamento, soprattutto nei bambini)
- Essere **ingannati** e **condizionati** dalla rete “ sociale” virtuale (non esiste alcuna garanzia della veridicità delle informazioni e spesso non ci sono “filtri”)
- Difficoltà nelle relazioni sociali** “ faccia a faccia”
- Appiattare le esperienze** ad aspetti ripetitivi e monotematici (es : giochi virtuali)
- Favorire lo sviluppo di **disturbi mentali** soprattutto in persone predisposte (che già presentavano disturbi pre-esistenti) :
 - ds dell'umore
 - ds psicotici (deliri e allucinazioni)
 - ds del comportamento : apatia, ritiro sociale, difficoltà relazionali, difficoltà ad affrontare le responsabilità e la fatica del vivere
- Ds fisici** (ds visivi, sindrome del tunnel carpale, ds legati alla sedentarietà, ds alimentari, ds del sonno, danni cerebrali prodotti da dosi massicce di onde elettromagnetiche etc)

IL CYBERBULLISMO

E' una forma recente di bullismo (INTENZIONALITA', ~~PERSISTENZA NEL TEMPO, POTERE SOCIALE~~ intesa come asimmetria relazionale = il bullo ha molto più potere della vittima che non può difendersi); VIDEO BULLISMO

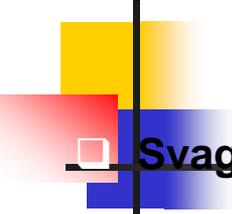
- Il termine BULLISMO va applicato solo ed esclusivamente ad una serie di comportamenti aggressivi con le suddette caratteristiche specifiche;
- E' una forma di comportamento aggressivo di tipo proattivo tipica delle relazioni tra coetanei in cui uno o più bulli aggrediscono ripetutamente la vittima che non può difendersi: Smith e Sharp (1994) parlano di ABUSO SISTEMATICO DI POTERE;
- Il cyberbullismo consiste nell'uso di internet o del cellulare per commettere prepotenze ai danni dei coetanei;



IL CYBERBULLISMO: la situazione italiana

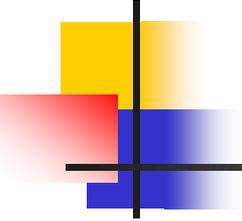
- Uno studente italiano su quattro compie o subisce atti di prevaricazione via web: il 26% di ragazzi ne è vittima, mentre il 23,5% si definirebbe cyberbullo.
- I bulli digitali sono soprattutto studenti **maschi**, anche se, soprattutto in Nord America, si sta verificando una crescita del fenomeno anche tra le ragazzine (+3%).
- Il cyberbullismo non è ancora stato riconosciuto come un reato vero e proprio dalla legislazione italiana: possono esserlo, però, i comportamenti che lo caratterizzano (ART. 97 CODICE PENALE DEI MINORI DI 14 ANNI, ART. 25 MISURE APPLICABILI AI MINORI IRREGOLARI PER CONDOTTA O COMPORTAMENTO, ART. 2047 CULPA IN VIGILANDO E ART. 2048 CULPA IN EDUCANDO)

La multimedialità come risorsa *filmato 8*



~~Svagarsi ed evadere~~ dalla vita reale riducendo lo stress

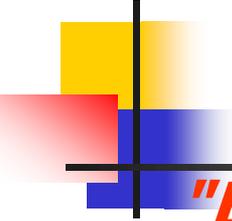
- Socializzare** con altri utenti e arricchire la propria rete sociale
- Diventare maggiormente **tollerante** nei confronti delle diversità
- Migliorare la **conoscenza** delle tecnologie informatiche e la lingua inglese
- Accedere a **notizie** non riferite né da giornali né da televisione
- Divenire un **soggetto attivo** e una risorsa per gli altri
- Trovare nella **comunità virtuale** un aiuto che non si riesce a trovare nelle relazioni sociali reali
- Poter parlare apertamente, **liberi** da molti pregiudizi legati al riconoscimento identitario (aspetto fisico, religione, razza,etc..)



L'intelligenza del futuro

- Intelligenza disciplinare
- **Intelligenza sintetica**
- Intelligenza creativa
- Intelligenza rispettosa
- Intelligenza etica

dal libro " I miti del nostro tempo "
di Umberto Galimberti



Organizzare la conoscenza

"E' meglio una testa ben fatta che una testa ben piena".

Vi è una significativa differenza tra "una testa ben piena" nella quale il sapere è accumulato e non dispone di un principio di selezione e di organizzazione che gli dia senso e una "testa ben fatta", che comporta un'attitudine generale a porre e a trattare i problemi chiedendosi il perché delle cose; presenza dunque di principi organizzatori che permettono di collegare i saperi e di dare loro senso.

Cosa fare ? Suggerimenti per i giovani

Non limitarsi al consumo “acritico” delle informazioni ma seguire una mappa concettuale per dare senso e connessione alle stesse

Non passare “troppo tempo” da soli usando i presidi tecnologici.
Informarsi correttamente sui danni fisici e psicologici derivanti dall’abuso e dall’esposizione prolungata.

Utilizzare la **comunicazione virtuale come “ mezzo e utile strumento”** e non come fine. Non rinunciare al dialogo e agli incontri personali perché il linguaggio verbale e corporeo sono molto più ricchi ed evolutivi

E’ necessario **crearsi** una vera e propria **cultura all’utilizzo** : consumare e non abusare. Il rischio è quello di una dipendenza e di un impoverimento globale con notevole riduzione della libertà.

Life Skills (le principali individuate dall'OMS)



Decision making : capacità di prendere decisioni. Competenza che aiuta ad affrontare in modo costruttivo i processi decisionali nelle diverse situazioni e nei contesti di vita. Dato che è impossibile non scegliere (anche non scegliere è una scelta) la cosa importante è cercare di fare le scelte utili ed evolutive.

Problem solving : capacità di risolvere i problemi. Capacità di affrontare efficacemente i problemi esplorando in modo creativo le diverse alternative possibili e le conseguenze delle varie operazioni.

Comunicazione efficace : capacità di sapersi esprimere sia verbalmente che non verbalmente in modo efficace e congruo al contesto.

Esprimere opinioni e desideri, ma anche bisogni e sentimenti ed essere in grado di ascoltare gli altri negli stessi aspetti. Significa inoltre essere capaci, in caso di necessità, di chiedere aiuto

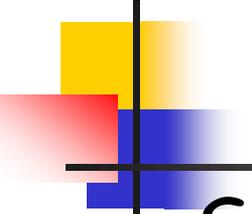
Gestione delle emozioni : riconoscere le emozioni in sé e negli altri (empatia), essere consapevoli di come le emozioni influenzano il comportamento e riuscire a gestirle in modo appropriato

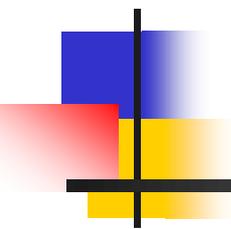
Gestione dello stress : consiste nel riconoscere le cause di tensione e di stress nella vita quotidiana e nel controllarle, sia tramite cambiamenti nel proprio modo di vedere le situazioni o nell'ambiente o nello stile di vita, sia tramite la capacità di rilassarsi

Senso critico : riconoscere e valutare i vari fattori che influenzano gli atteggiamenti e il comportamento, quali ad esempio la pressione dei coetanei e l'influenza dei media

Conoscenza di sé : conoscenza dei propri punti di forza e di debolezza, dei propri desideri e bisogni, del modo in cui si instaurano relazioni interpersonali positive. Valutazione delle proprie capacità per raggiungere una meta che si desidera raggiungere (autoefficacia)

le nuove life skills e i nuovi trend

- 
-
- Saper stare
 - Saper resistere alla vergogna
 - Saper rischiare
 - Capire come è cambiato il senso del pudore
 - Trovare un dizionario biunivoco e co-costruito
 - Spett-attore
 - Prosumer
 - Screenager



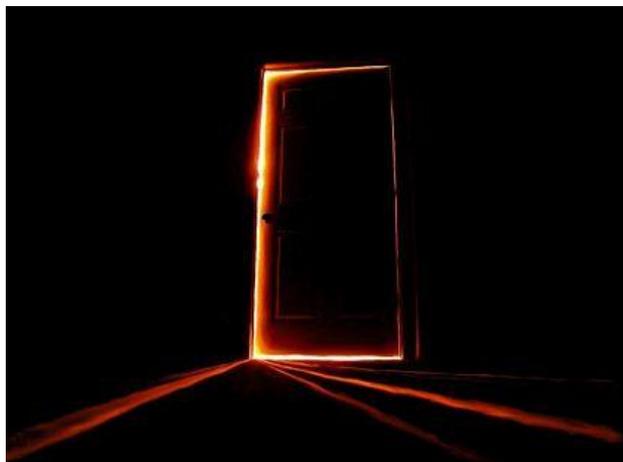
Cosa Fare ?

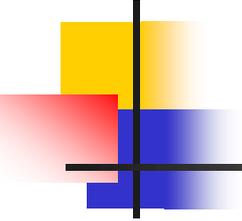
COSA POSSIAMO FARE NOI ADULTI?

*"Ho due chiavi per la stessa porta,
per aprire al coraggio e alla paura"*

-Lorenzo "Jovanotti" Cherubini-

*"La notte dei desideri", dall'album
"Ora", 2011*

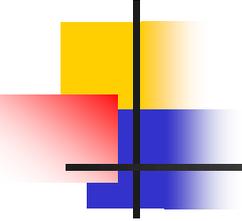




IL MIO AUGURIO

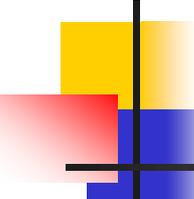
"Stay hungry, stay foolish!"

diceva Steve Jobs nel celebre discorso che ha tenuto a Stanford il 12 giugno del 2005: siate affamati, siate folli!



IL MIO AUGURIO

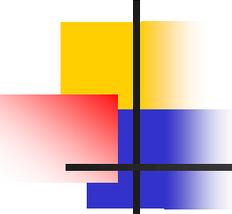
Affamati di relazioni significative, di nuovi modi di comunicare, di nuove possibilità e potenzialità da esprimere al confine di contatto tra organismo e ambiente, tra adolescenti e genitori che possono parlare lo stesso linguaggio fatto di corpi e parole in relazione; **folli** nel credere che il progresso non si può arrestare, non si può domare, non si può interrompere ma, insieme, lo si può plasmare e mettere a disposizione di una consapevolezza nuova, fatta di un **ground sicuro** sul quale appoggiare la certezza che le nuove tecnologie sono una **risorsa** e non un pericolo. **Video 13**



I MIEI CONTATTI

Dr.ssa Laura Brusaterra
Cell 392 4603203
Mail brusi1982@libero.it

Studio "Filo di Arianna"
Via Monte Pasubio, 100
Zanè (Vicenza)



BIBLIOGRAFIA

- Caravita S., Gini G. (2010). *L'(im)moralità del bullismo*, Milano, Unicopli;
- Gini G., Pozzoli T. (2011). *Gli interventi antibullismo*, Roma, Carocci;
- Tutti i libri di Bauman;
- Film: *Cyberbulli Pettegolezzi Online*, 2011

Mini-guida: da vedere!

- **“Genitori e figli: agitare bene prima dell'uso”** di Giovanni Veronesi (2010) con Luciana Litizzetto, Silvio Orlando, Michele Placido, Margherita Buy;
- **“8 mm: delitto a luci rosse”** di Joel Schumacher (1999) con Nicolas Cage, James Gandolfini, Joaquin Phoenix, Peter Stormare
- **“Thirteen”** (2003) di Catherine Hardwicke con Evan Rachel Wood, Nikki Reed, Holly Hunter, Jeremy Sisto
- **“Mean Girls”** (2004) di Mark Waters con Lindsay Lohan, Rachel McAdams, Lacey Chabert, Tina Fey
- **“The Social Network”** (2010) di David Fincher, con Jesse Eisenberg, Brenda Song, Justin Timberlake
- **“Trust”** (2010) di David Schwimmer con Clive Owen e Catherine Keener
- **“Disconnect”** (2012) di Henry Alex Rubin con Jason Bateman , Hope Davis