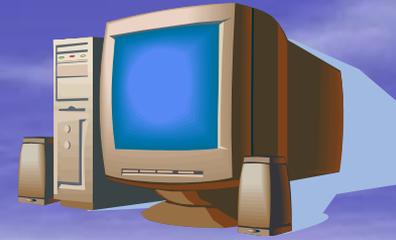


"L'ERA INFORMATICA: RISCHI E POTENZIALITÀ"

*Un percorso con genitori,
educatori e giovani tra luci e
ombre delle nuove tecnologie
della comunicazione*

NEW MEDIA



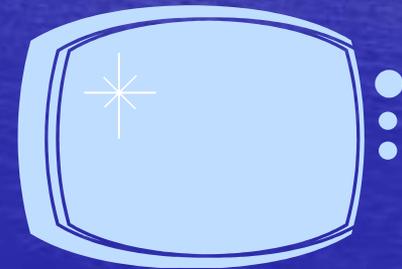
LE IMPLICAZIONI SULLO SVILUPPO PSICOLOGICO

L'EDUCAZIONE



I MEDIA

- **Appartengono alla categoria dei “mass media”:**
 - **Stampa**
 - **Cinema**
 - **Radio**
 - **Televisione**
 - **New media**



NEW MEDIA

- **Si sono sviluppati e diffusi posteriormente alla nascita dell'informatica**
- **Interattività**
- **Dalla comunicazione "one to many" a quella "many to many"**



SONO CLASSIFICATI NEW MEDIA

- **Siti web – social network**
- **Chatroom**
- **E-mail**
- **Gruppi di discussione (forum, news)**
- **Blog**
- **Telefonia mobile**



ESEMPI DI SOCIAL NETWORK

- **Digrii**
- **Google Groups**
- **MySpace**
- **Facebook**
- **YouTube**
- **Twitter**



CHAT E SOCIAL NETWORK

Il gergo della rete

Social Chat/chattare: sistema di **messaggistica testuale istantanea**.

- Termine mutuato dalla parola inglese "chat", letteralmente "chiacchierata".
- Il dialogo on-line può essere limitato a due persone, o coinvolgere un gruppo più ampio di utenti, in un sito appositamente creato, in un social-network oppure in Messenger.

Social network: "rete sociale", gruppo di persone connesse da diversi legami sociali.

- Le relazioni gestite attraverso chat forum.
- Condivisione di materiali fotografie, filmati, pensieri.

FACEBOOK

- **Lancio:** 2004 www.facebook.com
- **Creato da:** Mark Zuckerberg
- **Finalità:** "*libro delle fotografie*"; il nome del sito si riferisce agli annuari con le foto di ogni singolo membro (facebook) che alcuni college e scuole preparatorie statunitensi pubblicano all'inizio dell'anno accademico;
- nel 2010 il numero degli utenti attivi ha raggiunto **quota 400 milioni in tutto il mondo.**

COSA SI PUO' FARE SU FACEBOOK

Gli utenti possono:

- creare profili che spesso contengono fotografie e liste di interessi personali
- scambiare messaggi privati o pubblici
- fare parte di gruppi di amici
- avere la possibilità di caricare contenuti,
- ricevere e mandare poke
- rispondere ai messaggi nella chat
- scrivere sulla bacheca degli utenti
- navigare sul network
- un'altra funzione è il "**mini-feed**" che mostra le proprie azioni e quelle degli amici.



SVILUPPO PSICOLOGICO E NEW MEDIA

- **COGNITIVO:**

RISCHI:

- iperstimolazione
- difficoltà nel distinguere reale da virtuale

POTENZIALITA':

- accrescimento della quantità di informazioni
- ampliamento delle funzioni cognitive



SVILUPPO E NEW MEDIA

- **AFFETTIVO-EMOTIVO:**

RISCHI:

- artificialismo degli stati emotivi
- dipendenza (IAD)

POTENZIALITA':

- sperimentazione e effetto catartico
- condivisione



SVILUPPO E NEW MEDIA

- **SOCIALE:**



RISCHI:

- indebolimento delle competenze relazionali “vis a vis”
- esasperazione dei comportamenti di appartenenza

POTENZIALITA':

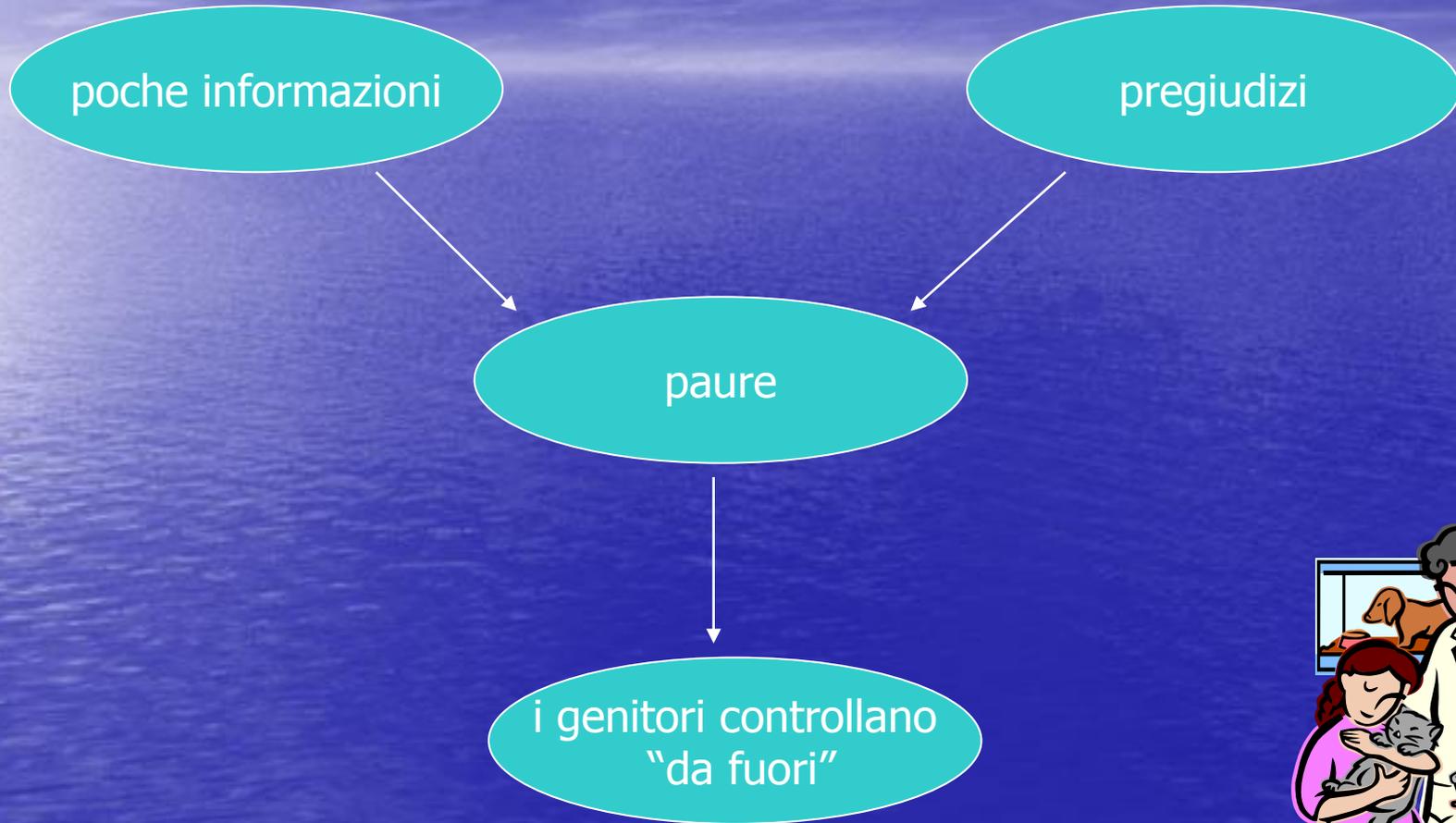
- ampliamento della rete sociale
- maggiori alternative nella scelta del gruppo di appartenenza

FATTORI CHE AUMENTANO IL RISCHIO

- **FRAGILITA' COGNITIVE, AFFETTIVE-EMOTIVE E SOCIALI PREGRESSE**
- **ABUSO**
- **EVENTI DI VITA SFAVOREVOLI**



L'EDUCAZIONE



INDICAZIONI PRATICHE

- Imparare ad utilizzare il PC e Internet
- Abituare i figli ad un uso “per obiettivo” dei mezzi informatici e negoziare i tempi
- Trascorrere del tempo “on line” con i figli
- Comunicare con i figli circa ciò che succede nel mondo della rete
- Mantenere i figli a contatto con la realtà (dosando i tempi di uso del PC, coltivando hobby, sport e amicizie reali)
- Collocare il PC in una zona strategica della casa
- Dotare il PC di programmi “filtro”