

NELL'AMBITO DEL

FESTIVAL DELLA CULTURA **TECNICA** **2023**
16 OTTOBRE
14 DICEMBRE



m
Città metropolitana di Bologna
Integre Giovanni Minguzzi

PATTO
METROPOLITANO
PER IL LAVORO
E LO SVILUPPO
SOSTENIBILE



10 RIDURRE LE
DISUGUAGLIANZE



Lunedì **13 novembre 2023**

Ore **17.00 - 19.00** | Sala San Francesco, Biblioteca di Imola

Via Emilia 80, Imola

A cura del Distretto Imola

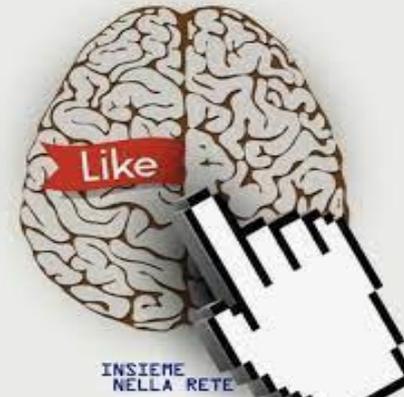
Incontro

4

**GOVERNARE L'INNOVAZIONE
DIGITALE TRAMITE L'EDUCAZIONE
E LA PARTECIPAZIONE: FOCUS
SULL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE**



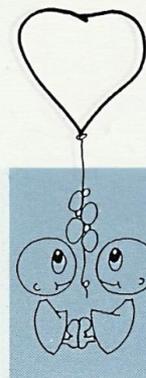
**Adolescenti e innovazione digitale:
il progetto *Insieme nella Rete*
e la *Peer Education***



**INSIEME
NELLA RETE**

Progetto di Peer Education,
indirizzato alle Scuole Secondarie e Superiori

Insieme nella Rete



**Consultorio
Familiare
UCIPEM
di Imola
ODV**

**Emanuela Cenni
Psicologa - Psicoterapeuta
Ausl di Imola**

Criticità collegate all'innovazione digitale

- ❖ Progressivo abbassamento dell'età di esposizione agli ambienti digitali.
- ❖ Mancanza di una consapevolezza da parte dell'adulto di riferimento
- ❖ Mancanza di una reale competenza digitale
- ❖ Uso / Abuso / Sovraesposizione
 - . Temporale
 - . Contenutistica
 - Sdoganamento di violenza e aggressività... deriva dell'empatia?
 - Desensibilizzazione / normalizzazione.

Età e uso della rete



Il limite di età è supportato dalla scienza

Smartphone in età evolutiva

=

salto di crescita a cui non sono ancora pronti!



L'ultima parte del cervello a maturare è quella coinvolta nella capacità di prendere decisioni ponderate e responsabili

«cervello emotivo»

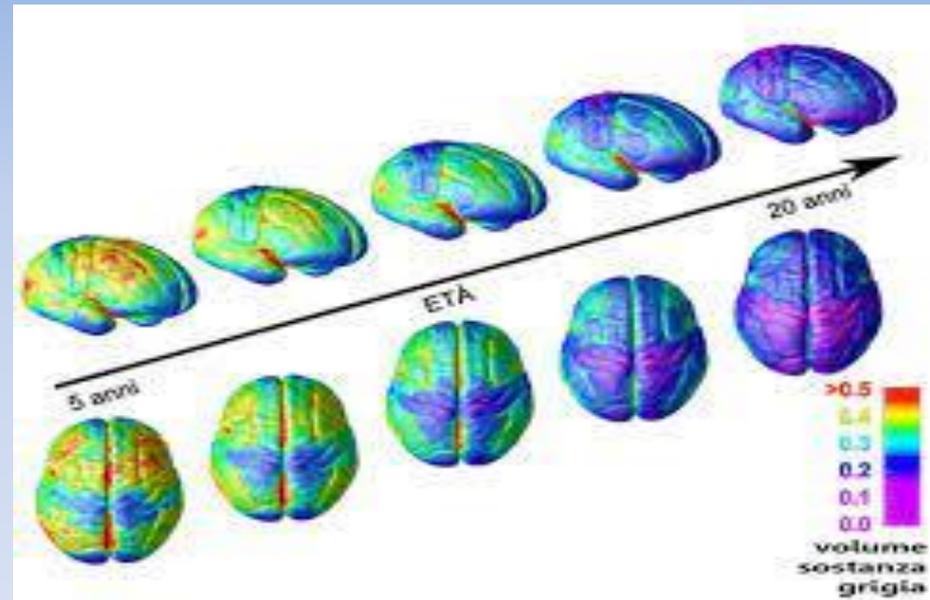
Sentire la vita, esperienze psichiche legate alle emozioni, **si attiva emotivamente di fronte all'esperienza**

- Tutto e subito
- gratificazione immediata -

«cervello cognitivo»

Pensare la vita, produrre pensieri e significato, motivarsi, tollerare le frustrazioni, **si attiva cognitivamente di fronte all'esperienza ...**

- serve allenamento, sfide della vita, gratificazione posticipata -



- L'esposizione allo schermo in età evolutiva crea un **scollamento** enorme tra la parte **emotiva** e la parte **cognitiva**.
- La prima ha il sopravvento sulla seconda impedendo lo **sviluppo / allenamento della capacità di elaborare, valutare, controllare gli impulsi**.



Dagli autori di *L'età dello tsunami*

Alberto Pellai
Barbara Tamborini

VIETATO
AI MINORI DI
14
ANNI



Sai davvero quando è il momento giusto
per dare lo smartphone ai tuoi figli?

DEAGOSTINI

Alberto Pellai
SOSPESI TRA REALE E VIRTUALE
Imola 06/02/2023

<https://youtu.be/DdisqBln5Io?si=g5CCKh4LTuusJHVB>

<https://abcdstudy.org/>

Tulsa – Oklahoma (USA)



Si sta modificando la struttura cerebrale dei ragazzi.

La RMN ha riscontrato un disallineamento:

La parte del cervello che elabora l'informazione visiva è più sviluppata rispetto all'area che elabora giudizi, preferenze, valutazione di se stessi e degli altri.

<https://www.raiplay.it/video/2023/03/La-scatola-nera---Preso-Diretta---Puntata-del-20032023-c1f5abd1-d8e0-4496-ad0a-2de4092af25c.html>

Mancanza di una consapevolezza da parte dell'adulto di riferimento

- Quali competenze digitali ha l'adulto e come le trasmette?
- Viene adottato un codice di utilizzo? (regole)
- Quale esempio di utilizzo viene mostrato?



A graphic with the text "GAME ON!" in a bold, white, sans-serif font. The text is set against a dark blue background with a gradient and is surrounded by colorful, glowing particles and a stylized game controller.

Ad esempio: alcune domande inerenti l'utilizzo dei videogiochi...



- Hai verificato il **Pegi** dei videogiochi usati da tuo figlio/a?

[| Pegi Public Site](#)

- Hai stabilito delle **regole sul tipo di videogiochi** che gli consenti di usare?
- Avete fatto un **patto preciso sul tempo** massimo giornaliero da dedicare a questa attività?
- Sai qual è il **gioco preferito** di tuo figlio/a? E perché?
- Hai mai prestato attenzione ai **comportamenti e alle reazioni di tuo figlio/a quando gioca online?**
- Hai mai osservato **come si relaziona e che linguaggio usa** con gli altri giocatori?
- Leggi / accedi regolarmente nelle **chat dei videogiochi** insieme a tuo/a figlio/a?
- Siete abituati a parlare di quello che succede nel gioco e nelle chat?



Soggetti più reattivi e meno pensanti?

- Rischi pervasivi dal mancato uso consapevole
 - Impoverimento cognitivo
 - Impoverimento capacità di elaborazione
 - Impoverimento emozionale

•Le ricerche sul QI – Effetto Flynn -

–Dal 1938 fino a circa il 1985, in tutto il mondo industrializzato, il QI della popolazione è stato in crescita (Flynn J. 1987). Il primo ad osservare questo fenomeno denominato **effetto Flynn** fu James Robert Flynn.

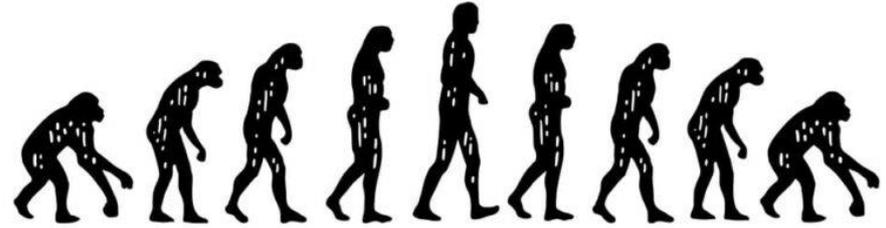
– A partire dai primi anni duemila si è cominciata a rilevare una **tendenza inversa**, il quoziente intellettivo, con il passare degli anni, anziché aumentare nella popolazione, ha iniziato a diminuire. A questo avvenimento è stato dato il nome di **effetto Flynn inverso** (Teasdale T., Owen D. 2005).

–(2018 Bratsberg B. e Roberger O. - Flynn effect and its reversal are both environmentally caused)

Entrambi gli effetti (effetto Flynn e effetto Flynn inverso) sono causati dall'ambiente

formazione scolastica, utilizzo eccessivo di videogiochi ed internet e diminuzione del tempo dedicato alla lettura

La facilità di accesso alle informazioni disincentiva a memorizzarle, studiarle, farle proprie.



•Uso del linguaggio

–Ridurre il numero stesso dei vocaboli e l'induzione all'essenzialità del linguaggio nei messaggi scritti porta inevitabilmente a una **deriva dell'espressività?**

–*Se non abbiamo un vocabolario ampio di parole non abbiamo modo di esprimere emozioni, sentimenti, pensieri e idee.*

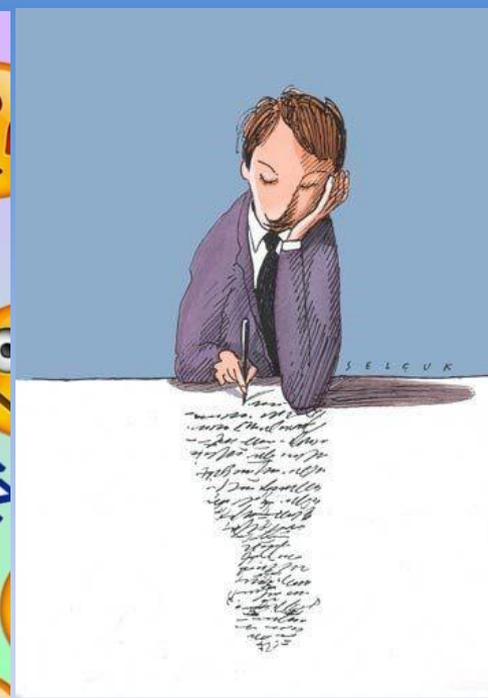
•Percezione delle emozioni

–*La memoria dello smartphone sostituisce la mia memoria esperienziale?*

–Le esperienze emotive non vengono vissute completamente perché filtrate dallo smartphone?

-Siamo distratti dal fotografare e fare selfie e non ci rendiamo conto che questo ci impedisce di vivere a pieno le nostre esperienze?

–Le emoji di WhatsApp sono in grado di tradurre ciò che proviamo?



*Mi vivo
l'esperienza o la
fotografo?*



Jean M. Twenge (docente di Psicologia alla San Diego University, (California USA)

*2017 - sostiene che l'uso costante degli smartphone da parte degli adolescenti ha creato una **generazione fragile e incline alla depressione**.

– i **social media** potrebbero avere un ruolo tutt'altro che trascurabile nell'insorgere del **senso di inadeguatezza**. In rete **vengono pubblicati soltanto i successi**. Molti adolescenti potrebbero quindi sentirsi dei falliti se si confrontano con i profili social degli altri che celebrano solo successi con i loro amici.

–Un altro sondaggio citato da Twenge riporta che, in effetti, “gli adolescenti che trascorrono **più tempo davanti a uno schermo tendono a essere infelici** e quelli che si dedicano maggiormente ad attività *extra-schermo* tendono ad essere più felici”

Stare troppo tempo in rete inibisce le proprie capacità relazionali ed elaborative e aumenta il senso di inadeguatezza e inefficacia.

Diventiamo sempre più spettatori della vita e meno protagonisti.

* 2023) - Ultimi studi:

- vi è un forte nesso causale tra la frequentazione dei **Social Media** e la **depressione**
- In particolare per le **ragazze** su ciò che riguarda la loro **identità corporea**
- Twenge consiglia di iscriversi ai Social Network tra i 16 e i 18 anni.





EMANUELE
STILE LIBERO EXTRA



JEAN M. TWENGE
IPERCONNESSI

Perché i ragazzi oggi crescono
meno ribelli, più tolleranti,
meno felici e del tutto
impreparati a diventare adulti



The Real Differences Between
Gen Z, Millennials, Gen X,
Boomers, and Silents—
and What They Mean
for America's Future

generations

JEAN M. TWENGE, PhD

author of *iGen*

Jean M. Twenge, PhD
author of *Generation Me*

iGen



Why Today's
Super-Connected
Kids Are Growing Up
Less Rebellious, More
Tolerant, Less Happy—
and Completely
Unprepared for
Adulthood*

*and What That Means for the Rest of Us



Le relazioni sono cambiate

Non c'è più la distinzione tra Online e Offline

Ora si parla di **Onlife** (L. Florii Università di Oxford – Regno Unito)

(Esistenza ibrida tra il reale e il virtuale come le mangrovie che vivono in un habitat di acqua salmastra)

Il digitale ha **modificato, accelerato e facilitato** i processi comunicativi. Adulti e ragazzi vivono inevitabilmente relazioni, emozioni, pensieri e azioni all'interno di App e social network.

Non siamo più “dietro lo schermo” ma dentro.

Siamo tutti all'interno delle piattaforme digitali.

Serie TV Squid Game....
futuri già presenti?



I.A. e i “Butta Dentro”

Le applicazioni sono sempre più sofisticate nell’agganciare emotivamente i ragazzi e renderli sempre più dipendenti.

Le notifiche sono i “Butta Dentro” che ci fanno rientrare nel social.

Vietato abbandonare!!



QUAL È L'OBIETTIVO DEGLI ALGORITMI?

Il loro compito è quello di **intrattenere l'utente più tempo possibile sulla piattaforma digitale.**

Sono equazioni matematiche che:

- Gestiscono le nostre esistenze sociali e digitali
- Analizzano:
 - quanto tempo le persone passano sulla piattaforma
 - in quali contenuti le persone si soffermano (analisi di interessi e gusti)
 - come questi contenuti si incrociano nell'attività di digital marketing.
- Danno all'utente ciò che ama,
- Fanno in modo che l'utente resti sulla piattaforma
- Permettono sia a chi investe nell'ads (Advertising = pubblicità) che al proprietario dell'impresa online di **monetizzare.**

Sembrano così raffinate da poter quasi influenzare ogni aspetto della nostra vita

Fenomeno dell' Echo Chamber - Camera dell'Eco

Fenomeno del Filter Bubble – bolla filtrata

Centro nazionale dipendenze e doping dell'Istituto superiore di sanità - Roma



Ricercatrice – Dr.ssa **Claudia Mortali**,

Social challenge, i rischi per la Gen Z:

"Coinvolti in 243mila tra 11 e 17 anni"

Che cos'è la Hot Chip Challenge.

la pericolosa sfida social:

allarme dell'Iss



Dipendenza dalla tecnologia

Condizione che è in grado di **modificare realmente il funzionamento del cervello**, in modo molto simile ai cambiamenti prodotti dalle dipendenze da droga, alcol o gioco d'azzardo.

La responsabile di questo effetto è una sostanza chimica presente nel cervello chiamata **dopamina**, che **controlla lo stato d'animo, la motivazione e il senso di gratificazione**.

Ogni volta che senti suonare l'avviso di una notifica, nel tuo cervello viene rilasciata una piccola dose di dopamina, che ti spinge a controllare il messaggio.

La dipendenza dalla dopamina è un ciclo senza fine. Il breve stato di "ebbrezza" è provocato dall'attesa, dall'incertezza dell'ignoto. Chi ti ha scritto? Di solito la voglia di scoprirlo è maggiore della soddisfazione provata una volta visto il messaggio e per questo ci sentiamo leggermente delusi, non aspettando altro che la prossima dose di dopamina.

Aumentando i nostri livelli di consapevolezza e impegno, possiamo abituarci a resistere a questo ciclo di eterna insoddisfazione e mancanza di produttività.

Disattiviamo le notifiche?





il rapporto “**Deadly by Design** – L’IA analizza la tua foto, intercetta il tuo stato emotivo e poi ti invia contenuti collegati al tuo stato emotivo per **rinforzare o amplificare quel sentimento fino a farti credere di aver veramente un problema.**

Ad esempio:

Entro **2 minuti e mezzo** Tik Tok propone **contenuti suicidari e autolesionistici.**

Caso MOLLY RUSSELL – sentenza 21/11/2017

Entro **8 minuti** Tik Tok propone contenuti **pro-anoressia**



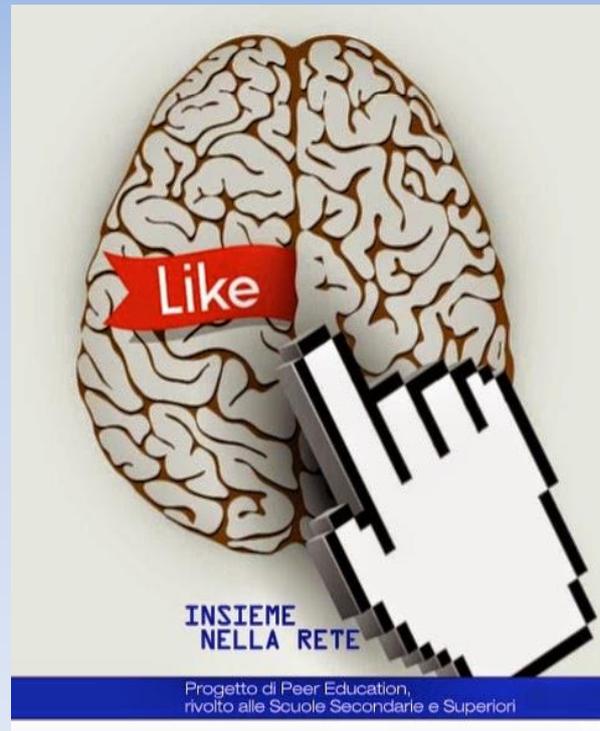
Perché fare prevenzione?



Prevenire è meglio che curare!

<https://www.insiemennellarete.it>

*Un sistema “culturale” diffuso e condiviso per la
cittadinanza digitale*



<https://www.insiemennellarete.it/>

Scuole coinvolte:

Istituto Comprensivo n. 1 di Imola (primaria e secondaria)

Istituto Comprensivo n. 2 di Imola (primaria e secondaria)

Istituto Comprensivo n. 4 di Imola (primaria e secondaria)

Istituto Comprensivo n. 5 di Imola (primaria e secondaria)

Istituto Comprensivo n. 6 di Imola (primaria e secondaria)

Istituto Comprensivo n. 7 di Imola (primaria e secondaria)

Scuola San Giovanni Bosco (primaria e secondaria)

I.C. Borgo Tossignano

I.C. Dozza Imolese - Castel Guelfo

Istituto comprensivo di Medicina,

Istituto comprensivo di Castel San Pietro Terme

Direzione didattica Castel San Pietro Terme

Polo Liceale (Licei)

Istituto Alberghetti

Istituto Paolini-Cassiano

Istituto Scarabelli - Ghini

I.I.S. Scappi Castel San Pietro Terme.



<https://www.insiemeneinrete.it/>

Partner del progetto

Università degli Studi di Urbino Carlo Bo
Università di Bologna
Associazione Avvocati Imolesi
Consultorio UCIPEM di Imola odv
Arma dei Carabinieri di Imola
Ausl di Imola

Organizzazione

Rete delle Scuole imolesi con scuola capofila Istituto Comprensivo n. 5
CISST – Centro Integrato Servizi Scuola/Territorio

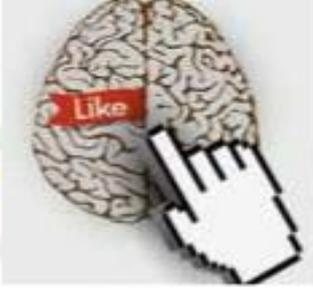
Patrocinio

Comune di Imola
Ufficio Scolastico Regionale Emilia-Romagna (MIUR) (in fase di richiesta di rinnovo)

Con il contributo fondamentale

Comune di Imola
Fondazione della Cassa di Risparmio di Imola
Banca di Credito Cooperativo della Romagna Occidentale

**INSIEME
NELLA
RETE**



#Insieme nella Rete

- **Obiettivo:** Uso consapevole della Rete
- **Quando:** si ripete ogni anno scolastico (da 13 anni)
- **Scuole** coinvolte del circondario imolese:
 - Primarie
 - Secondarie di I grado
 - Secondarie di II grado
- **Attività:**
 - Formazione agli alunni attraverso la Peer education
 - Formazione ai genitori
 - Formazione agli insegnanti



Anno scolastico 2022/2023

Qualche numero

I.C.1 Imola, I.C. 2 Imola, I.C. 4 Imola, I.C. 5 Imola, I.C. 6 Imola, I.C. 7 Imola, I.C. Borgo Tossignano, I.C. Dozza Imolese - Castel Guelfo,, I.I.S. Alberghetti, IIS Paolini- Cassiano, I.T.A.C. Scarabelli – Ghini, Polo Liceale Rambaldi Valeriani, Scuola San Giovanni Bosco, I.C. Medicina, I.C. Castel San Pietro Terme, Direzione didattica Castel San Pietro Terme, I.I.S. Scappi.

- Classi dei Peer educator (*totale 425 alunni circa*)
 - Primaria 1 classe
 - Secondaria di I grado 10 classi
 - Secondaria di II grado 7 classi
- Classi in cui i Peer educator hanno fatto formazione:
 - Primarie 38 classi (classi IV e V)
 - Secondarie di I grado 57 classi (classi II)
 - Secondarie di II grado 32 classi (classi II)



(**3000** alunni circa)

127 classi

Cambio di prospettiva nel processo di apprendimento:

Gli studenti sono al centro del sistema educativo.

Peer Education, o **educazione tra pari**, è una metodologia didattica che si basa su un processo di trasmissione di conoscenze ed esperienze tra i membri di un gruppo di pari, all'interno di un piano che prevede finalità, tempi, modi, ruoli e strumenti ben strutturati.

La peer education si basa sul principio che la **partecipazione attiva** dei giovani nei loro processi decisionali incrementi in modo efficace il raggiungimento non solo degli obiettivi prefissati in quel progetto, ma anche il **controllo critico su altri aspetti della vita quotidiana**.

Gli alunni che ricevono spiegazioni da altri alunni apprendono maggiormente rispetto a coloro che lavorano da soli. **Coloro i quali si preoccupano di fornire le spiegazioni agli altri pari assimilano di più e in maniera più efficace** rispetto a chi riceve la spiegazione o lavora in maniera più individualista. Il dover ripercorrere e spiegare ad un'altra persona un concetto permette allo "studente tutor" di rinforzare le conoscenze migliorando le proprie strategie di apprendimento.

Peer Education



I temi affrontati

- Privacy, dati personali, profili pubblico o privato e protezione dei dati personali
- Bullismo e cyberbullismo (Rispetto verso gli altri)
- La vita di relazione negli ambienti digitali
 - Influenzer, youtuber, blogger, vlogger non farsi influenzare
 - la costruzione della propria identità
 - Fidarsi o non fidarsi di chi si conosce in rete? Adescamento online
 - La web reputation
- Gamer: Giochi online, shopping, chattare...
- Il tempo passato in rete e la percezione del tempo (dipendenza?)
- L'algoritmo dell'Intelligenza artificiale e la bolla
- Le Fake news cosa sono e come riconoscerle
- I contenuti più cliccati (violenza auto e eterodiretta, suicidio, identità, pornografia)



... l'indagine effettuata durante il Covid



INSIEME
NELLA
RETE

IPe
for
nella

Program
ore 10:0
Professore
Dirigente S
Professore

ore 10:1
S. E. Mo
Dottor M

ore 10:3
Dottor G
Dottoross

Seguirà l
In concl
che i Pat
occorso

ore 11:15
Insieme i
Sono invit
i rappres

Evento organizzato nell'ambito
Scuole Primarie e
106-1
Scuole Secondarie

Regione Em
Città di Imola
CINIST



Il questionario - Pandemia

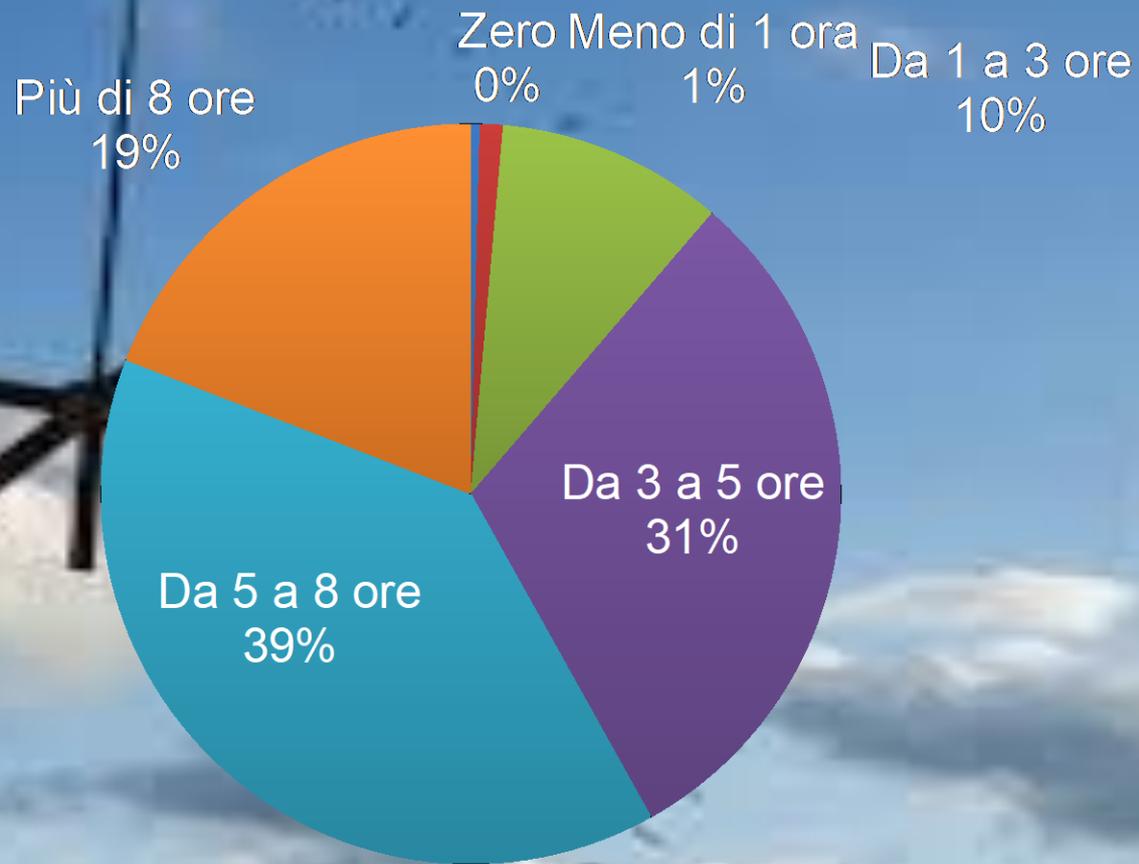
I ragazzi #Insieme ne a Rete

durante la fase 1 dell'emergenza sanitaria dovuta al contagio da Coronavirus

- Questionario - Anonimo e volontario
- Campione a cui è stato somministrato
 - Alunni scuole secondarie di I e II grado
 - **670 risposte**
 - 69,4% scuole superiori (342 femmine e 123 maschi – totale 465)
 - 30,6% scuole medie (99 femmine e 106 maschi – totale 205)
- Tematiche indagate
 - Le emozioni durante la fase 1 (intendendo per fase 1 i giorni in cui si è stati letteralmente costretti a restare chiusi in casa).
 - Comunicazione in famiglia
 - Appetito e sonno
 - La didattica a distanza
 - Insieme nella rete (attività e relazioni all'interno degli ambienti digitali)
 - Sicurezza in rete e cyberbullismo)
 - Off line (tempi e attività avvenute senza l'utilizzo della rete).



#Insieme nella Rete



..e la qualità del tuo sonno?



- È peggiorato per il 34,3% dei ragazzi intervistati
- In particolare chi ha trascorso in rete:
 - da 5 a 8 ore
 - più di 8 ore al giorno.



..e il tuo appetito?



- Il 37,8% degli intervistati ha mangiato di **più** del solito

- Il 19,3% ha mangiato di **meno**.



.Chattare con gli sconosciuti

.Il 73% ha chattato on line solo con persone che conosceva.

E il restante 27% con chi ha chattato?

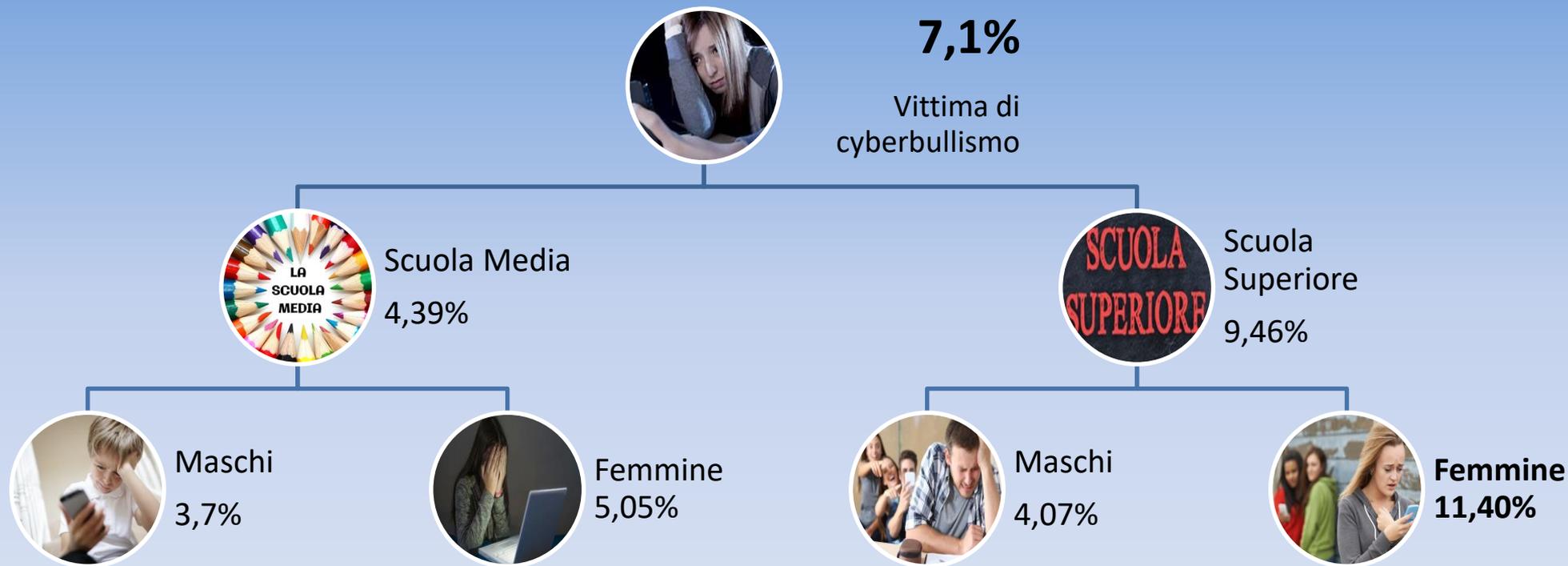


.Sei stato/a vittima di cyberbullismo?

le femmine delle scuole superiori colpite quasi 3 volte di più dei maschi.



• Le Vittime di cyberbullismo
nel periodo della fase 1 della emergenza sanitaria



Ne hai parlato con qualcuno?

NO! Non ne ho parlato con nessuno! **40,5%**



•SI, ne ho parlato con...

- 1) Famiglia
- 2) Coetanei
- 3) Insegnanti
- 4) Operatori specializzati



.Hai messo in pratica tu stesso atti di cyberbullismo?



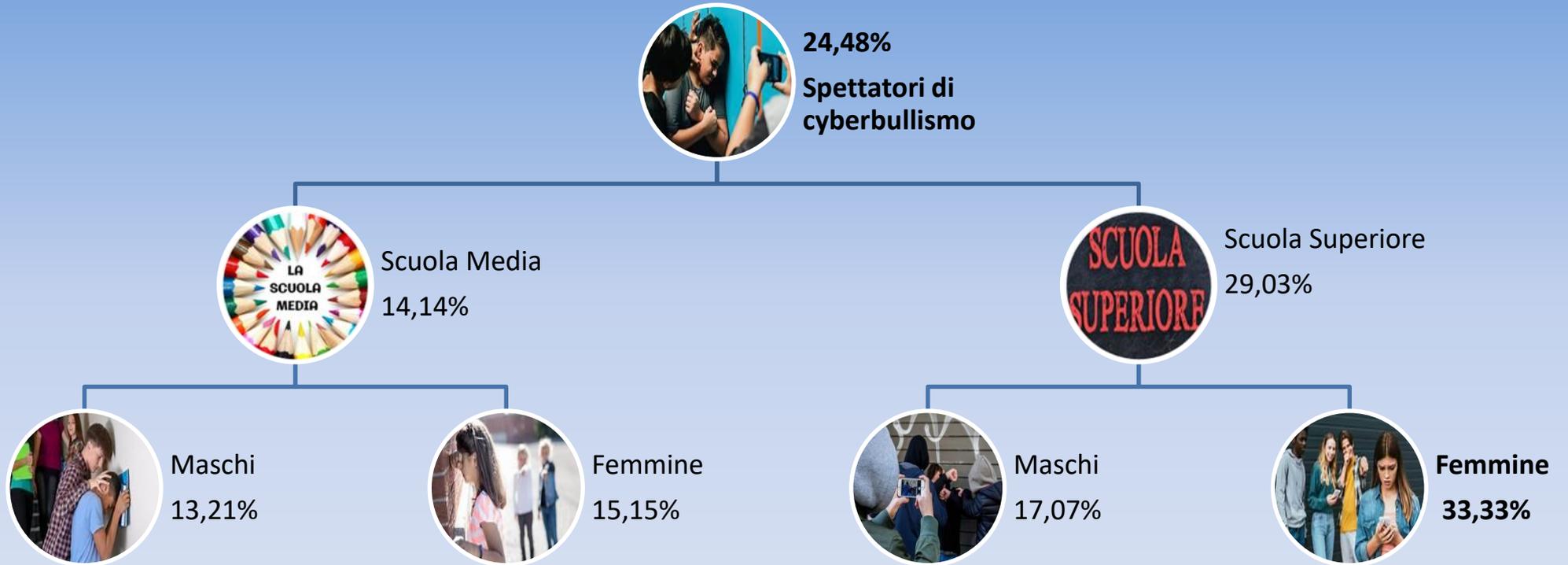
1,46%
Scuola Media

3,3%
Ha messo in pratica
cyberbullismo

3,87%
Scuola Superiore

**Non vi sono
differenze tra
Maschi e Femmine**

• Hai assistito ad atti di cyberbullismo?



.Sei intervenuto/a in difesa della vittima?

55,89%

è intervenuto a favore
della vittima



I

Più dei 2/3
è stato un
Peer educator

II

Quasi i 2/3
sono
femmine

III

Più della metà
sono delle scuole
superiori

IV

Quasi 1/3 sono
delle scuole
medie



**Se hai assistito ad atti di cyberbullismo,
sei intervenuto/a in difesa della vittima?**

•Il 55,89% di chi ha assistito è intervenuto in difesa della vittima.

Tra questi c'erano i Peer educator di #insieme nella rete?

Più dei 2/3 dei peer educator (53 studenti su 76) sono intervenuti in soccorso della vittima.

Tra i ragazzi che non hanno partecipato al progetto, invece, sono intervenuti in soccorso della vittima circa **la metà** (94 studenti su 187).

Più della metà dei ragazzi/e delle superiori intervengono in difesa della vittima. (123 studenti delle superiori su 195).

Quasi 1/3 dei ragazzi/e delle medie più piccoli intervengono in difesa della vittima (24 studenti delle medie su 68)

Quasi i 2/3 delle ragazze (116 ragazze su 192) sono intervenute in difesa della vittima.

Poco meno della metà dei maschi (31 su 71 ragazzi) è invece intervenuto in favore della vittima.

***intervengono di più di tutti i Peer educator e, in generale, ad intervenire sono di più le ragazze e gli studenti delle superiori.**

*Mama maé prega perché
il mondo va più veloce di me.*



Con l'augurio che i giovani si ribellino all'*iperconnessione*
e reagiscano con creatività e autodeterminazione.



Grazie per l'attenzione