

Identikit dei giovani

- Fragili e spavaldi
- Bulli e lolite
- “Vetrinizzati”
- Attratti dal “rischio”
- Nativi digitali



Socializzazione e rischio

- Il processo di *individualizzazione* pone l'attore sociale in una condizione di inedita libertà, esponendolo al rischio di sperimentare una "biografia del fai da te", una biografia, appunto, *a rischio* o addirittura "dell'azzardo" in cui egli ha il compito di costruire da sé la propria vita, pianificandone i minimi dettagli, ma rischiando di fallire nell'impresa.
- La vita diventa una *vita sperimentale*, in cui non ci sono più modelli storici di riferimento su cui fondare la propria esistenza: *rischio dunque sono*
- Giovani, che Beck considera "avanguardie della propria vita". Non avendo più certezze precostituite, i giovani si individualizzano, sono continuamente impegnati in un'attività di azione, allestimento e rappresentazione di sé, una rappresentazione che si vuole difendere da eventuali intromissioni degli adulti.

Giovani e rischio

- Gli adolescenti si dedicano spesso a quelle che Hope (2007) chiama “performance al limite”, e correre dei rischi fa spesso parte del processo di costruzione dell'identità all'interno del gruppo dei pari.

I nativi digitali

- Considerano le tecnologie come elemento naturale del loro ambiente di vita
- Non hanno nessun imbarazzo nel manipolare le tecnologie digitali e sono a loro agio nell'interagire con esse
- Fin da molto piccoli si relazionano con la tecnologia attraverso il gioco e, a volte, per prove ed errori, costruiscono da soli i propri giochi senza consultare alcun manuale e senza nemmeno saper leggere
- Tendono naturalmente a condividere con i loro pari le proprie esperienze on-line

Digital natives vs digital immigrants

- I giovani studenti (quindi soggetti nati all'inizio degli anni '90), i cosiddetti *Digital Natives*, sono "native speakers" del linguaggio digitale dei computer, dei videogames e di Internet.
- Apprendono e gestiscono l'informazione e la comunicazione in modo sostanzialmente diverso dai loro predecessori
- Dall'altra parte, gli adulti vengono definiti *Digital Immigrants*: provano ad adattarsi al nuovo ambiente ma, al contempo, mantengono il loro specifico accento, proprio come accade agli immigrati, quando parlano una lingua che non è quella del loro paese di appartenenza.

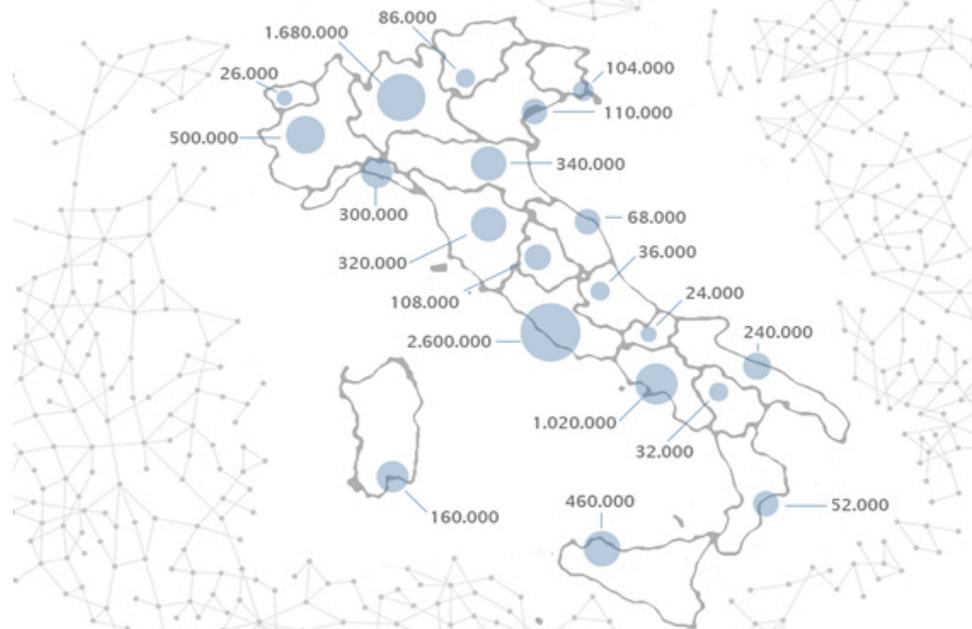
I nativi digitali: chi sono?

- Digital natives (Prensky, 2001; 2009)
- Net Generation (Tapscott, 2011)
- New Millenium Learners (OECD, 2009)
- *Digital generation, Nati con la rete, etc....*

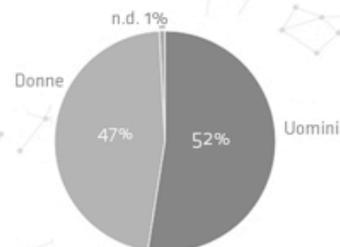
Scenario mediale: cosa fanno i giovani?

- ***Navigano in Internet:*** l'indagine "Cittadini e nuove tecnologie" pubblicata dall'Istituto nel 2013, nel quadro di un generale incremento dell'accesso a Internet e ai computer da parte delle famiglie, mostra che i maggiori utilizzatori del personal computer e di Internet restano i giovani tra i 15 e i 19 anni (rispettivamente, oltre l'88% e oltre l'89%)
- **Usano FB e i social media (Web 2.0)**, ormai completamente integrate (*embedded*) nella vita reale (mobile personal devices)
- "Migrano" sulle **nuove app** come *Whatsapp* e *Snapchat*

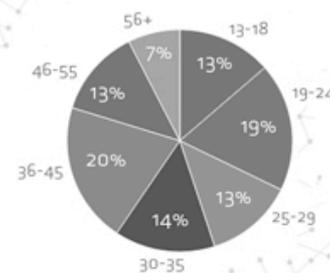
facebook in Italia



Sesso



Età



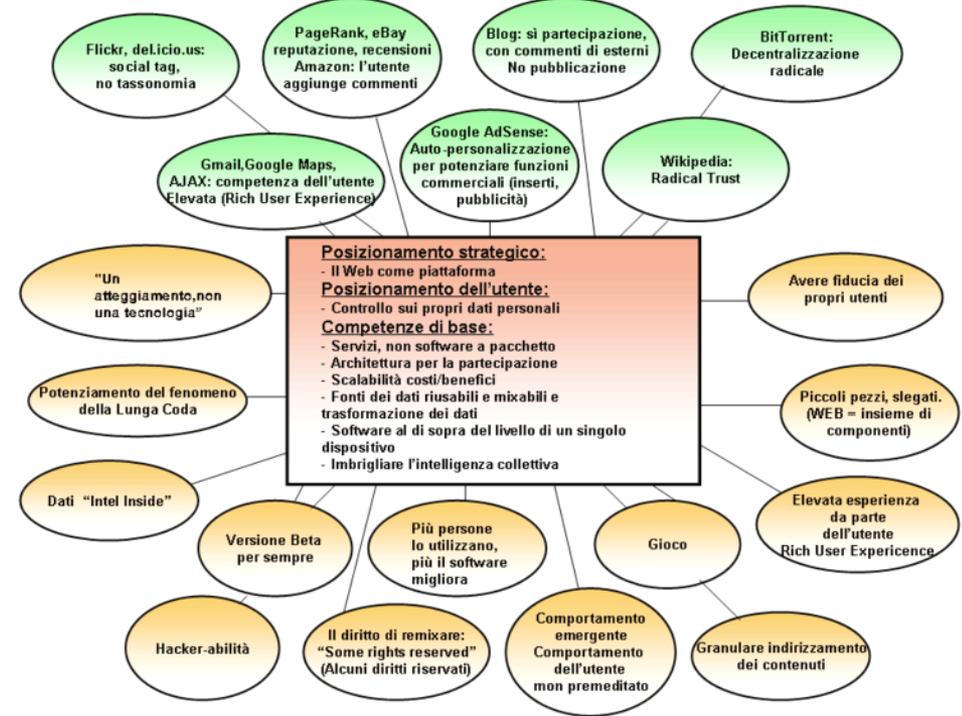


- Su Facebook ci sono più di 650 milioni di utenti attivi. Metà di questi entra almeno una volta al giorno per guardare la propria pagina o quella degli amici e più di 35 milioni aggiornano quotidianamente il proprio status. Quando si sveglia, il 48% degli utenti tra i 18 ei 34 anni di età – che sono quasi il 70% degli utenti totali – per prima cosa controlla Facebook.
- Nel 2013, in Italia, Facebook supera ormai i 20 milioni di utenti, con un considerevole aumento dell'utenza over 65 e con una forte espansione del *mobile*.
 - ***Facebook e i social media come spazi di socializzazione***

Il web 2.0

Il **Web 2.0** è un termine utilizzato per indicare uno stato dell'evoluzione del World Wide Web, rispetto alla condizione precedente. Si tende a indicare come Web 2.0 l'insieme di tutte quelle applicazioni online che permettono uno spiccato livello di interazione tra il sito web e l'utente (blog, forum, chat, [wiki](#), [flickr](#), [youtube](#), [facebook](#), [myspace](#), [twitter](#), [google+](#), [linkedin](#), [wordpress](#), [foursquare](#), ecc.) ottenute tipicamente attraverso opportune tecniche di programmazione Web afferenti al paradigma del Web dinamico.

Rielaborazione in italiano della MemeMap di Tim O'Reilly



I social media

- Con questo termine si intende una nuova classe di media online che offre la possibilità agli utenti di creare e condividere contenuti – che abbracciano tutte le forme supportate dal web, come testo, video, audio e immagini – con l'opportunità di scambiare opinioni e interagire sulla base di tali contenuti.

Nuova socializzazione o atomizzazione sociale?

- Internet e le nuove tecnologie come fonte di isolamento sociale o come mezzo di espansione della socialità?
- Internet non annulla, né si sostituisce alla vita sociale, ma la ristrutturata (Wellman, 2004)

Cos'è il cyberbullismo?

- Il cyberbullismo o bullismo elettronico si configura come un insieme di condotte aggressive che tramite sms (short message service) o mms (multimedial message service), attraverso la posta elettronica o l'utilizzo del web, diffonde contenuti denigratori, messaggi e immagini offensivi o lesivi di una persona o di un gruppo di persone

(Genta, Brighi, Guarini, 2013)

- Cyberbullying is a willful and repeated harm inflicted through the use of computers, cell phones and other electronic devices

(Hinduja, Patchin, 2009)

Cyberbullismo diretto

- Inviare di proposito mail contenenti virus
- Verbale: Insultare o minacciare qualcuno mediante internet o cellulare
- Non verbale: inviare minacce o immagini oscene
- Sociale: escludere qualcuno da un gruppo in rete

Cyberbullismo indiretto

- Diffusione di informazioni confidenziali ricevute via e-mail
- Mascheramento: fingere di essere qualcun altro
- Diffondere gossip mediante mobile, email o chat
- Partecipare a voti o sondaggi su siti finalizzati alla diffamazione

Caratteristiche dei media digitali che favoriscono i rischi

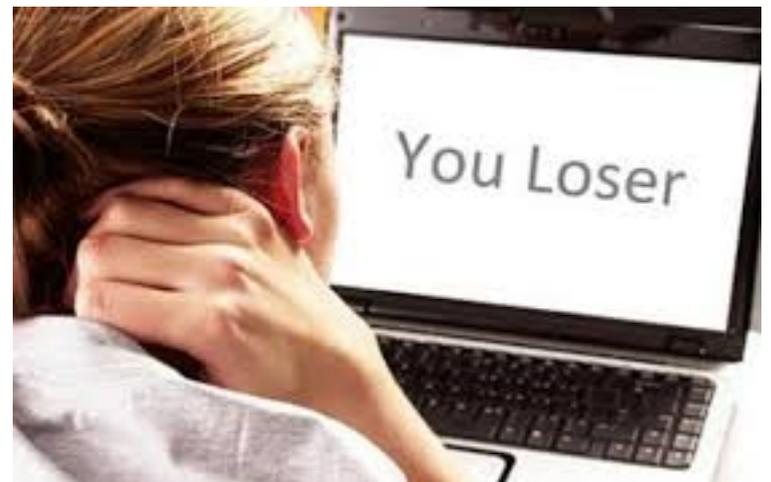
- Anonimato e pseudonimato
- Disinibizione
- Assenza di controllo
- Natura virale
- Rischio di vittimizzazione illimitato

Cyberbullismo

- “Una caratteristica particolare del bullismo elettronico risiede nel fatto che gli individui hanno la possibilità di esercitare un forte controllo sul tempo e luogo dei contatti, espandendo le possibilità di comunicazione e contatto ben oltre la presenza fisica in un dato posto” (Genta, 2013)

Media usati per azioni di cyberbullismo

- E-mail
- Chat Rooms
- Voting/Rating web sites
- Blogging sites, Virtual worlds, and Online gaming
- Instant messaging
- Cell phones



Forme comuni di cyberbullismo

- Photoshopping
- Rumor spreading
- Flaming and trolling
- Identity Theft/Impersonation
- Happy slapping
- Physical Threats

Tipologie di cyberbullo

- Motivazioni per diventare bulli elettronici:
 - Cyberbullo come angelo vendicatore
 - Cyberbullo avido di potere
 - Cyberbullo aggressivo per noia
 - Cyberbullo involontario di tipo reattivo
- (Kowalski e Limber, 2007)

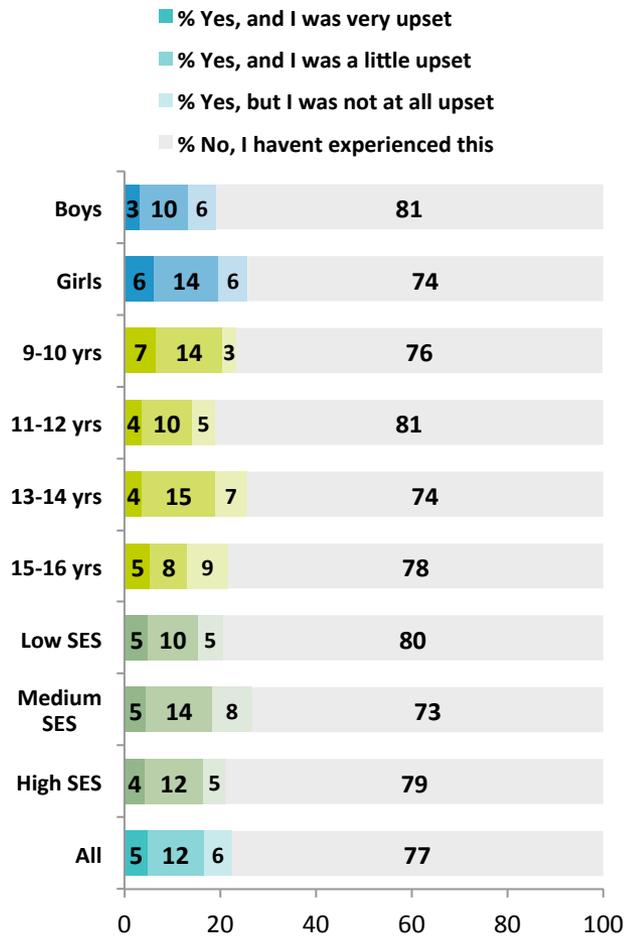
Qualche dato

- Secondo Save the Children, il 72% degli adolescenti e giovanissimi italiani lo avverte come il fenomeno sociale più pericoloso del proprio tempo
- *Secondo la ricerca “I ragazzi e il cyber bullismo” realizzata da Ipsos per Save the Children, i social network sono la modalità d’attacco preferita dal cyber bullo (61%), che di solito colpisce la vittima attraverso la diffusione di foto e immagini denigratorie (59%) o tramite la creazione di gruppi “contro” (57%). Giovani sempre più connessi, sempre più prepotenti: 4 minori su 10 testimoni di atti di bullismo online verso coetanei, percepiti “diversi” per aspetto fisico (67%) per orientamento sessuale (56%) o perché stranieri (43%). Madri “sentinelle digitali”: 46 su 100 conoscono la password del profilo del figlio, nota al 36% dei papà.*

- In una ricerca condotta su un campione di adolescenti dell'Emilia Romagna il 9,2% degli intervistati dichiara di aver subito personalmente cyberbullismo

Bullismo on e offline

10% hanno subito bullismo faccia a faccia, 12% vittime di cyberbullismo



Le competenze digitali

- La *competenza digitale*, in particolare,
- consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.

Le competenze digitali

- Il tema delle competenze digitali acquista poi ancora una differente profondità se lo si applica al contesto scolastico. In questo specifico ambito, Antonio Calvani declina così il concetto:
- la competenza digitale consiste nel saper esplorare ed affrontare in modo flessibile **situazioni tecnologiche** nuove, nel saper analizzare **selezionare e valutare criticamente** dati e informazioni, nel sapersi avvalere del potenziale delle tecnologie **per la rappresentazione e soluzione di problemi e per la costruzione condivisa e collaborativa della conoscenza**, mantenendo la consapevolezza della responsabilità personali, del confine tra sé e gli altri e del rispetto dei diritti/doveri reciproci (Calvani, 2010).

Competenze digitali e cultura partecipativa -Jenkins

- Le nuove abilità derivanti dalla diffusione della cultura partecipativa comprendono:
- *Gioco*. La capacità di fare esperienza di ciò che ci circonda come forma forma di *problem solving*)
- *Simulazione*. L'abilità di interpretare e costruire modelli dinamici dei processi del mondo reale
- *Performance*. L'abilità di impersonare identità alternative per l'improvvisazione e la scoperta.
- *Appropriazione*. L'abilità di campionare e miscelare contenuti mediali dando loro significato.
- *Multitasking*. L'abilità di scansionare l'ambiente e prestare, di volta in volta, attenzione ai dettagli salienti.
- *Conoscenza distribuita*. L'abilità di interagire in maniera significativa con strumenti che espandono le capacità mentali.

Competenze digitali e cultura partecipativa - Jenkins

- *Intelligenza collettiva*. L'abilità di mettere insieme conoscenza e confrontare opinioni con altri in vista di un obiettivo comune.
- *Giudizio*. L'abilità di valutare l'affidabilità e la credibilità di differenti fonti di informazione.
- *Navigazione Transmedia*. La capacità di seguire un flusso di storie e informazioni attraverso una molteplicità di piattaforme mediali.
- *Networking*. L'abilità di cercare, sintetizzare e disseminare informazione.
- *Negoziazione*. L'abilità di viaggiare attraverso differenti comunità, riconoscendo e rispettando la molteplicità di prospettive e comprendendo e seguendo norme alternative (Jenkins, 2010, pp-60-61).
-

Educare ai media digitali: digital literacy

- *La soluzione non è “spegnere il pc” o “sequestrare il telefonino”...*
- La presenza dei giovani sui social network è un fenomeno culturale destinato a durare e a espandersi
- La presenza online dei ragazzi sta sviluppando un modo diverso di comunicare tra ragazzi e adulti (genitori, insegnanti, educatori, etc.)
- La rete non è qualcosa di diverso dalla vita di tutti i giorni, ma ne è parte integrante, quindi occorre conoscerne rischi e potenzialità

