



Nuovo Centro Kaleidos srl
Sede legale e operativa : via Nicola Pisano, 20 – Viareggio [LU]
P.IVA e C.F. 02284160468

Il benessere per la mente e per il corpo

«DEMENTIA DIGITALE» MODELLI TEORICI E STRUMENTI OPERATIVI PER UN CORRETTO UTILIZZO DEL WEB

Il presente progetto è rivolto ad insegnanti, genitori e studenti della scuola secondaria di secondo grado e si pone come obiettivo la sensibilizzazione verso quell'emergenza educativa attuale rappresentata dalla «*Demenza Digitale*», un fenomeno di recente comparsa, studiato dal neuropsichiatra tedesco Manfred Spitzer. Sulla base di ciò, tale progetto intende offrire modelli teorici e strumenti operativi per prevenire suddetto fenomeno e cercare di attuare prassi educative in grado sia di diffondere un approccio critico verso i media digitali sia di proporre alternative al panorama tecnologico attuale.

INTRODUZIONE	<p>Le fonti Istat ci illustrano come in Italia il 95% dei ragazzi tra i 14 e 19 anni utilizzi internet e che sono 300 mila i giovani di età compresa tra i 12 e i 25 anni ad esserne dipendenti: quello che viene a delinearsi è un panorama sociale in cui, quegli strumenti digitali che dovrebbero sostenere l'individuo, aiutandolo nelle comunicazioni e in alcuni aspetti della quotidianità, in realtà possono creare problemi nella crescita dei giovani adulti, se utilizzati nel modo sbagliato. Ciò che emerge dalle ricerche sia in campo medico che in campo educativo e psicologico sono i rischi e le conseguenze che può provocare l'abuso degli strumenti digitali. In relazione a ciò si può verificare, infatti, sia una modifica nella qualità delle relazioni, se consideriamo l'avvento delle amicizie <i>online</i> attraverso <i>social network</i> o <i>videogame</i>, sia conseguenze fisiche e psicologiche: da un lato, ad esempio, lo stare molte ore della giornata seduti per giocare con i videogiochi virtuali ha incrementato fenomeni di obesità negli adolescenti; dall'altro, invece, alcune ricerche sollecitano problematiche di aumento dell'aggressività, di adescamento e frode <i>online</i>, causato proprio da un utilizzo non corretto ed improprio dei vari dispositivi digitali. A ciò si aggiunge il possibile indebolimento di alcune funzioni cognitive, quali la riflessione e la concentrazione, che tendiamo a delegare sempre più agli strumenti tecnologici. Tutto ciò può provocare quel fenomeno definito dal neuropsichiatra Manfred Spitzer come <i>Demenza Digitale</i>. L'emergenza attuale derivata dall'uso non corretto ed eccessivo degli strumenti tecnologici rende necessario lo sviluppo e l'incremento di pratiche educative che abbiano come obiettivo sia l'utilizzo corretto delle tecnologie, sia la diffusione di prassi educative alternative al panorama digitale. La <i>Media Education</i>, in tutto ciò, può aiutarci a sviluppare, fin dalla più tenera età, una conoscenza ed una consapevolezza critica in merito ai media: essa, infatti, non si pone nei confronti delle tecnologie con uno sguardo distante e acritico, bensì considera gli strumenti digitali come possibili risorse per l'uomo, il quale può collaborare con tali <i>devices</i>, senza lasciarsi dominare da essi. Sulla base di tali considerazioni suddetto progetto mira a sensibilizzare gli insegnanti, i genitori e gli studenti delle scuole secondarie di secondo grado sulle tematiche inerenti l'utilizzo corretto degli strumenti digitali, offrendo modelli teorici di riferimento e strumenti pratici.</p>
DESTINATARI	Insegnanti, genitori e studenti della secondaria di secondo grado
OBIETTIVI	Il presente corso di formazione si pone come obiettivo generale la prevenzione dall'abuso di strumenti digitali. In particolare, considerati gli utilizzi più comuni della tecnologia da parte dei bambini, degli adolescenti e dei giovani adulti, verrà posta maggiore attenzione alle tematiche della dipendenza da <i>videogame</i> ,



Nuovo Centro Kaleidos srl
Sede legale e operativa : via Nicola Pisano, 20 – Viareggio [LU]
P.IVA e C.F. 02284160468

Il benessere per la mente e per il corpo

	<p>dell'utilizzo dei <i>social network</i>, delle <i>fake news</i>, del <i>cyberbullismo</i>, della persuasione occulta e del <i>dark web</i>. Tutto ciò verrà analizzato da un punto di vista pedagogico, ponendo al centro la conoscenza:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. di strumenti educativi per ostacolare e prevenire la possibile demenza digitale; 2. le tipologie ed i modi di attuare adescamento <i>online</i>; 3. le dinamiche e le cause di sviluppo del <i>cyberbullismo</i>; 4. le possibili conseguenze derivanti dall'abuso di <i>videogame</i>; 5. delle <i>fake news online</i>; 6. le modalità di persuasione <i>online</i> occulta; 7. del <i>dark web</i>.
METODOLOGIA	<p>Le attività proposte prevedono lezioni frontali, esercitazioni di valutazione e auto-valutazione e <i>role playing</i> per stimolare la riflessione in relazione al <i>focus</i> di tale progetto. In particolare i tre incontri cercheranno di avvicinare l'impianto teorico ad esperienze di vita quotidiana, al fine di far comprendere al meglio il fenomeno della dipendenza digitale e le sue possibili conseguenze.</p> <p>Le attività proposte sono strutturate come di seguito:</p> <p>a) <u>PRIMO INCONTRO</u> (durata 1,5 ore in orario extra-scolastico), rivolto ai genitori e agli insegnanti degli alunni della scuola secondaria di secondo grado e prevede:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. presentazione del progetto; 2. riflessione sui termini "demenza digitale" e "dipendenza digitale", quando si può parlare di tali fenomeni e le cause che portano a tale fenomeno; 3. riflessione sui possibili usi ed abusi degli strumenti digitali da parte dei più giovani, soffermandosi, in particolare, sui fenomeni di dipendenza, di persuasione e sul <i>dark web</i>; 4. somministrazione di un questionario anonimo*¹; <p>PAUSA</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. analisi e discussione dei dati emersi dai questionari; 6. consigli pratici sul corretto utilizzo dei nuovi dispositivi tecnologici per evitare la dipendenza e la demenza digitale, da applicare soprattutto nella prassi educativa; <p>b) <u>SECONDO INCONTRO</u> (della durata di 2 ore in orario scolastico): rivolto agli studenti e prevede:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. riflessione sui termini "demenza digitale" e "dipendenza digitale", quando si può parlare di tali fenomeni e le cause che portano a tale fenomeno; 2. somministrazione di un questionario anonimo*²;



Nuovo Centro Kaleidos srl
Sede legale e operativa : via Nicola Pisano, 20 – Viareggio [LU]
P.IVA e C.F. 02284160468

Il benessere per la mente e per il corpo

	<p>PAUSA</p> <ol style="list-style-type: none"> analisi e discussione dei dati emersi dai questionari; somministrazione e compilazione di un <i>planning</i> della propria giornata^{*3}; sondaggio e discussione in relazione ai dati emersi dall'esercitazione descritta al punto "5"; esercitazione per i ragazzi da svolgere durante la settimana^{*4}; introduzione ai rischi legati all'abuso degli strumenti digitali. <p>c) <u>TERZO INCONTRO</u> (della durata di 2 ore in orario scolastico): rivolto agli studenti e prevede:</p> <ol style="list-style-type: none"> analisi e discussione sugli esiti dell'esercitazione al punto "6" dell'incontro precedente; introduzione teorica dei rischi legati all'utilizzo degli strumenti digitali^{*5}; esercitazioni e <i>role playing</i> suddividendo i ragazzi in gruppi^{*6}.
TEMPI	3 incontri da 1,5 ore il primo e da 2 ore il secondo e terzo (totale 5,5 ore).
OPERATORI	<p>2 PEDAGOGISTI:</p> <ol style="list-style-type: none"> illustrano come dovrebbe essere sviluppato un modello educativo (relazione genitore-studenti-insegnanti) per prevenire eventuali dipendenze digitali; illustrano come si possono modificare le relazioni sia a livello familiare sia a livello sociale (ad es. avere amici solo virtuali); illustrano i possibili rischi derivanti da un abuso degli strumenti digitali.
DESTINATARI	Insegnanti, genitori e studenti della secondaria di secondo grado
OBIETTIVI	Il presente corso di formazione si pone come obiettivo generale la prevenzione dell'abuso di strumenti digitali. In particolare, considerati gli utilizzi più comuni della tecnologia da parte dei bambini, degli adolescenti e dei giovani adulti, verrà posta maggiore attenzione alle tematiche della dipendenza da videogame,