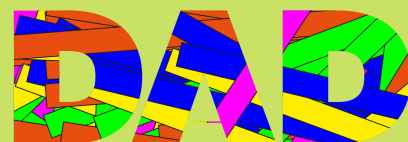


L'IDENTITÀ E IL WEB

PERCORSO ALLA SCOPERTA
DEL WEB E DELLO SVILUPPO
DELL'IDENTITÀ PERSONALE



FORMAZIONE GENITORI



DIFFERENTI APPROCCI DIDATTICI

L'IDENTITÀ E IL WEB

Formazione rivolta agli operatori che realizzeranno il percorso con i genitori

PERCHÈ UN MANUALE?

Il presente manuale si propone di fornire agli operatori impegnati nell'attività di formazione, una base teorica comune e uno sguardo condiviso sul tema dell'adolescenza e del suo rapporto con il mondo di internet, al fine di aiutare il mondo adulto a gestire il rapporto con i giovani di oggi, immersi in un contesto in cui non si può prescindere dagli strumenti tecnologici. A partire da questo, è stata costruita una proposta formativa che coniuga l'aspetto teorico a quello esperienziale, attraverso proposte e strumenti che permettano di sperimentare i concetti espressi con il fine di favorire una riflessione critica.

La prospettiva che si è adottata è quella di una comprensione dell'adolescenza a partire dai compiti di sviluppo che l'individuo si trova ad affrontare, affiancata successivamente ad alcune riflessioni in merito a come gli adulti possano accompagnare questa fase di crescita. I contenuti hanno quindi lo scopo di accompagnare gli operatori e i loro interlocutori nella costruzione di una griglia di lettura che permetta di dare senso e significato alle situazioni e, allo stesso tempo, fornisca una bussola per muoversi al loro interno.

L'IDENTITÀ E IL WEB

Formazione rivolta agli operatori che realizzeranno il percorso con i genitori

ADOLESCENZA: COMPITI EVOLUTIVI

"I compiti evolutivi di questa fase dello sviluppo sono gli stessi in ogni epoca storica ma il funzionamento affettivo, psichico e relazionale degli adolescenti del nuovo millennio è molto diverso" scrive Matteo Lancini, consulente del progetto DAD.

La reazione tipica di genitori e insegnanti di fronte alla parola adolescenza è uno sguardo al cielo, spesso accompagnato da un senso di vaghezza e incomprendimento. Questo perché i cambiamenti che avvengono durante questa fase di crescita sono spesso imprevedibili, tanto da far chiedere ad alcuni "dov'è finito mio figlio?" oppure "chi è diventata la mia studentessa?".

Per comprendere chi siano gli adolescenti oggi, è importante iniziare dalla comprensione di questa fase di sviluppo e da quelli che vengono definiti i "compiti evolutivi", ovvero dei cambiamenti personali e sociali ben precisi la cui risoluzione conduce alla costruzione dell'identità e al successo nell'affrontare i problemi successivi.

Ecco i quattro compiti evolutivi principali della fase adolescenziale:

La mentalizzazione del sé corporeo: In ordine cronologico, il primo compito evolutivo che l'adolescente deve affrontare è la costruzione dell'immagine mentale del proprio corpo: il corpo si trasforma biologicamente e diventa potenzialmente generativo.

L'immagine corporea viene spesso messa in crisi dai cambiamenti della pubertà e necessita perciò di essere ristrutturata ed assimilata come parte di una nuova identità. Il corpo, diventato estraneo, viene utilizzato come uno spazio di sperimentazione, o in casi più estremi come un campo di battaglia, sul quale

L'IDENTITÀ E IL WEB

Formazione rivolta agli operatori che realizzeranno il percorso con i genitori

mettere in scena eventuali conflitti (disturbi alimentari, abuso di sostanze, agiti autolesivi etc.). I cambiamenti del corpo sono complessi da interiorizzare e possono causare ansie momentanee o persistenti di dismorfobia (paura di avere qualcosa di anomalo nel proprio aspetto fisico).

Nel processo di mentalizzazione del corpo intervengono quindi fattori biologici, storia evolutiva e capacità cognitive, sociali, emotivo-affettive.

Il processo di **separazione-individuazione**: L'adolescente è chiamato a rendersi progressivamente indipendente dalle figure dei genitori, non è una separazione in senso spaziale e concreto, ma una separazione mentale.

Il processo richiede anche di rinunciare ai vissuti di protezione e di idealizzazione del proprio sé che la presenza onnipotente dei genitori garantiva durante l'infanzia: i genitori perdono il loro ruolo onnisciente, e anzi le loro interpretazioni del mondo vengono vissute come qualcosa da cui allontanarsi per cercare altrove altre fonti legittime di conoscenza.

Il processo di separazione interessa entrambi i versanti: anche i genitori sono chiamati a separarsi dai figli e accettare che essi diventino adulti ed emancipati, con la possibile comparsa di sentimenti di ansia e ambivalenza: l'orgoglio per la crescita del figlio e delle sue abilità coesiste con le preoccupazioni per la sua raggiunta autonomia.

L'IDENTITÀ E IL WEB

Formazione rivolta agli operatori che realizzeranno il percorso con i genitori

ADOLESCENZA: COMPITI EVOLUTIVI

La **definizione e la formazione di valori**: L'adolescente è chiamato a individuare un proprio modello valoriale ed un proprio senso etico così da far propri degli ideali personali che lo portino a sviluppare il proprio modo di porsi di fronte al mondo. Lo svolgimento di questo compito evolutivo consente all'adolescente di acquisire una identità personale unica e definita, che permetta al ragazzo di percepire una precisa definizione di sé stesso in termini di personalità, valori, credenze, preferenze e motivazioni.

La **nascita sociale**: riguarda l'assunzione di un ruolo socialmente riconosciuto tra i coetanei e nel contesto allargato, che consente di progettare e di agire in direzione del proprio percorso futuro. Sulla base di questo compito l'adolescente sviluppa il bisogno di appartenenza a una rete di relazioni con i coetanei e sceglie autonomamente i suoi amici.

La scuola costituisce spesso l'ambito centrale e decisivo di questo compito evolutivo. Il rapporto con i coetanei ha il ruolo di rendere pensabile il travaglio della crescita attraverso la condivisione e il senso di appartenenza, il gruppo adolescenziale, tuttavia, può rischiare di diventare rischioso o deviante.

L'IDENTITÀ E IL WEB

Formazione rivolta agli operatori che realizzeranno il percorso con i genitori

CHI SONO GLI ADOLESCENTI E LE FAMIGLIE DI OGGI?

Se guardiamo all'infanzia di oggi e a quella di pochi decenni fa, possiamo accorgerci di un'importante differenza: oggi il mondo adulto tende all'iperstimolazione del bambino, alla spinta alla realizzazione di sé fin dalla più tenera età. I bambini di oggi, infatti, sono estremamente impegnati: corsi di danza, nuoto, basket, pallavolo, lezioni di lingua, laboratori extrascolastici, doposcuola, competizioni nel weekend... tutto questo va a confluire in un processo di precocizzazione delle esperienze in cui competizione e spinta al successo personale gettano le basi per ciò che ritroveremo in età adolescenziale. Il processo adolescenziale, pur mantenendo i propri compiti evolutivi, cambia: dall'adolescente edipico, che vive il conflitto tra il mondo normativo degli adulti e della società e sé stesso, a un'adolescente con tratti narcisistici, che vive il conflitto tra le aspettative sociali di successo, popolarità e bellezza e il timore del fallimento. Dalla trasgressione di un tempo alla vergogna e senso di inadeguatezza dei giorni nostri.

Quanto descritto precedentemente si inserisce in un più ampio cambiamento a livello della dinamica familiare, passata da una modalità normativa ad una affettiva, in cui il metodo educativo genitoriale è sbilanciato verso la soddisfazione dei bisogni/desideri dei figli rispetto al fornire restrizioni e limiti. Dire di "no" appare oggi molto più difficile proprio perché la relazione genitori-figli è cambiata, pone le proprie basi su un rapporto affettivo più evidente ed esplicito: ecco come il porre dei limiti viene spesso visto in contrapposizione al sostenere, con il conseguente timore da parte del genitore di ledere il rapporto affettivo con il figlio.

L'IDENTITÀ E IL WEB

Formazione rivolta agli operatori che realizzeranno il percorso con i genitori

Lo sfondo di queste dinamiche è il senso d'inadeguatezza nel gestire il ruolo genitoriale, che porta sempre più spesso a guardare ai propri figli come una cartina tornasole della propria adeguatezza, con il rischio di chiedere rassicurazioni che non tengano conto delle fragilità e delle difficoltà dei figli.

NEL MOMENTO IN CUI I COMPITI EVOLUTIVI SI ESPRIMONO NELL'ONLINE, A COSA PRESTARE ATTENZIONE?

Separazione-individuazione Il timore per la sicurezza del figlio si traduce in controllo quando la relazione è a distanza: ecco allora come i cellulari vengono forniti in età precoce placando ansie e paure genitoriali grazie ai servizi di geolocalizzazione e, al contempo, realizzando il desiderio dei figli per non farli sentire esclusi dal gruppo dei coetanei. Ma si può davvero controllare tutto? Il tema della garanzia che i propri figli non corrano alcun rischio, oltre ad essere un concetto utopico, è anche negativo poiché genera aspettative di adeguatezza e poca possibilità di sbagliare, alimentando un generale senso di sfiducia.

Questo provoca una maggior difficoltà da parte dei figli del parlare dei propri errori ai genitori, nel timore di deluderli. Certo, i figli vanno protetti, ma la risposta migliore per accompagnare la crescita e la responsabilizzazione, il dare fiducia e consentire loro di sperimentarsi, anche commettendo qualche errore.

L'IDENTITÀ E IL WEB

Formazione rivolta agli operatori che realizzeranno il percorso con i genitori

Nascita sociale

Se guardiamo agli strumenti di socializzazione digitali che offre il mondo di oggi, possiamo osservare come questi stiano dando sempre più importanza all'immagine, rispetto al contenuto testuale, com'era un tempo. L'immagine, inoltre, deve rappresentare bellezza, successo, felicità.

Per un adolescente, il cui bisogno di appartenenza, di essere visto e pensato dai coetanei, è legato al senso di sé e della sua accettabilità sociale, ecco che un profilo social può rappresentare uno strumento utile a collaudare le proprie capacità di socializzazione e per sperimentare l'immagine di sé e del proprio sé ideale verso cui aspirare.

Mentalizzazione: Lo sviluppo fisico si accompagna allo sviluppo sessuale, al giorno d'oggi un adolescente non si confronta solo con lo specchio ma anche con la vetrina offerta dei social network (sempre più improntati alle immagini anziché al testo, com'era all'inizio). Tale confronto rischia di creare un'illusione di convergenza tra la propria immagine e la propria identità.

Il selfie assume spesso la funzione di laboratorio della propria immagine in cui si tenta di studiare il proprio corpo e l'effetto che puoi fare sugli altri svolgendo una funzione di supporto al processo di costruzione dell'identità. Anche il sexting o lo scambio di foto intime si inserisce nel bisogno di testare nello sguardo dell'altro l'adeguatezza delle nuove dotazioni corporee che la crescita ha portato; farlo tramite i device può essere percepito come più protettivo e più sicuro del sesso reale.

L'IDENTITÀ E IL WEB

Formazione rivolta agli operatori che realizzeranno il percorso con i genitori

COSA PUÒ FARE IL MONDO ADULTO?

"Non chiedere agli adolescenti come trascorrono la vita in Internet significa disinteressarsi a cosa accade loro nell'esistenza quotidiana" (Lancini, 2022)

La chiave per aiutare i giovani a crescere passa dal sostituire alle domande indagatorie su successi e fallimenti relativi ai "doveri", delle domande che li facciano sentire pensati, che trasmettano genuino interesse verso il modo in cui stanno facendo esperienza della propria vita.

Questo implica attenzione e capacità di ascolto da parte degli adulti, anche quando questo porta a confrontarsi con proprie aspettative "deluse" e, più in generale, con la realizzazione che l'altro sia individuo a sé stante, diverso da come lo si aveva immaginato.

Il modello relazionale inoltre dovrebbe educare al fallimento, alla comprensione della vita come un percorso non lineare, fatto di inciampi e insuccessi. Tale posizione dovrebbe essere assunta in primis dagli adulti, che dovrebbero parlare di fragilità, della possibilità di star male e soffrire, senza chiedere ai più giovani di farsi carico delle loro angosce e preoccupazioni. Tutto questo nell'ottica di *"evitare grandiosità ed eccessi che illudono sulla possibilità di essere felici senza accettazione ed elaborazione dei fallimenti e della morte come elementi fondanti la nostra esistenza"* (Lancini, 2021).

La responsabilizzazione dei giovani, infine, più che il controllo, basata sul confronto con le conseguenze del proprio agire, rappresenta la miglior modalità per promuovere decisioni e comportamenti ragionevoli.

In questo senso qualsiasi utilizzo di internet va compreso nel quadro del funzionamento affettivo, psichico, relazionale del singolo adolescente.

L'IDENTITÀ E IL WEB

Formazione rivolta agli operatori che realizzeranno il percorso con i genitori

La frequentazione di gruppi, chat, in cui si condividono comportamenti pericolosi e gesti autolesivi (attacchi al corpo, disturbi alimentari, ritiro sociale...) e l'attrazione per le sfide estreme (challenge) dovrebbero sollecitare una preoccupazione che non può limitarsi al divieto ma alla comprensione del significato di questa scelta dell'adolescente all'interno del suo specifico processo di crescita.

E LA SCUOLA?

Il contesto scolastico si caratterizza come quell'ambiente di vita in cui i ragazzi sono chiamati ad apprendere, conoscere, ma anche a realizzare sé stessi, a scoprire le proprie passioni, i propri interessi, ad entrare in relazione con un gruppo, simbolo della propria appartenenza alla società civile.

Ad oggi si osserva una forte distonia tra il mondo scolastico, ancorato ancora massicciamente al modello "carta e matita" e il mondo esterno, in cui l'utilizzo di strumenti digitali è parte integrante della vita quotidiana, dell'apprendimento, così come delle relazioni sociali, un mondo in cui non essere connessi significa essere esclusi.

Una scuola che vuole adempiere al proprio ruolo educativo non può esimersi dalla presenza nel mondo online, deve invece creare una proposta formativa che sia in linea con il mondo esterno e possa così sostenere anche attraverso questi strumenti la realizzazione dei compiti evolutivi.

L'IDENTITÀ E IL WEB

Formazione rivolta agli operatori che realizzeranno il percorso con i genitori

CONSIGLI...

- **Proibire vs Accompagnare.** Proibire totalmente ad un adolescente di utilizzare un certo strumento digitale non serve; meglio accompagnare i ragazzi nell'uso di questi strumenti, sia dando loro l'esempio attraverso le proprie modalità di utilizzo, sia affiancandoli quando sono loro a chiederci di usarli, ad esempio aiutandoli nella scelta dei contenuti e delle immagini da postare.
- **Interessarsi.** Conoscere gli strumenti che vengono utilizzati dai propri figli è essenziale per provare a comprendere il loro processo di sviluppo (come vive il suo corpo? che tipo di relazioni sta coltivando? quali sono i suoi valori? come percepisce i suoi contesti di vita?); un genitore interessato, che pone domande rispetto a quali siano gli strumenti utilizzati e perché vengano scelti è un genitore più presente nella vita del figlio, anche di fronte all'emergere di eventuali situazioni difficili da gestire.
- **Banalizzare vs Prendere sul serio.** A volte quelli che per gli adulti sono problemi di poco conto, possono avere un impatto molto forte sugli adolescenti. Le difficoltà emotive, identitarie, relazionali, sentimentali, non vanno banalizzate o ignorate bensì accolte e ascoltate, testimoniando al contempo, che le difficoltà possono essere attraversate e superate.
- **Affrontare temi delicati.** Alcuni temi possono essere particolarmente delicati da affrontare con gli adolescenti (emozioni come tristezza o rabbia, aspetti legati alla sessualità, al rapporto con il proprio corpo, ecc.) ma ignorarli significa lasciare che le risposte vengano fornite da altri, spesso dalla rete,

L'IDENTITÀ E IL WEB

Formazione rivolta agli operatori che realizzeranno il percorso con i genitori

CONSIGLI...

con il rischio di trovare modelli di riferimento pericolosi. Ciò che può fare l'adulto è domandarsi come stiano i propri figli e domandarlo anche a loro. L'atteggiamento che i ragazzi ci chiedono, infatti, non è quello dell'adulto ipercompetente che ha una risposta ad ogni cosa, bensì vogliono sentire che l'adulto c'è, è presente e che con lui si possono affrontare anche argomenti "scomodi" certi di trovare interlocutori disponibili, rassicuranti e non giudicanti.

- **Lasciare privacy.** La richiesta di maggiore privacy è un atteggiamento fisiologico in un adolescente, come genitori possiamo tenere sotto controllo la situazione osservando e chiedendo, con l'accortezza di non essere intrusivi e non violare questa privacy; tali atteggiamenti potrebbero infatti minare la fiducia nel rapporto. È sempre meglio stabilire in anticipo l'area di riservatezza dei nostri figli e di conseguenza le attività che possiamo monitorare piuttosto che violare la loro privacy.

L'IDENTITÀ E IL WEB

Formazione rivolta agli operatori che realizzeranno il percorso con i genitori

ESSERE ADOLESCENTI NELL'ERA ONLIFE

"Oggi il problema vero è la delusione e internet può avere la sua parte"

(Matteo Lancini)

Il termine **"onlife"** è stato coniato da Luciano Floridi nel 2015 e fa riferimento al fatto che le persone sono contemporaneamente immerse nella realtà materiale e in quella digitale. La dimensione sociale e quella relazionale si stanno gradualmente informatizzando, questo fa sì che è diventato difficile, se non impossibile, rappresentare il mondo distinguendo l'online e l'offline.

QUALI EFFETTI? QUALI OPPORTUNITÀ?

All'interno del processo di sviluppo la realtà digitale favorisce la possibilità di incrementare la sperimentazione di sé, della propria immagine corporea in cambiamento, del proprio modo di pensare e di confrontarsi nelle relazioni con i pari, ancora di più di quanto non fosse possibile in epoche precedenti. Se, da un lato, essere **"onlife"** amplia le possibilità di comunicazione e di sperimentazione da parte degli adolescenti, dall'altro li porta a farlo in **una realtà meno tutelata e meno accessibile alle figure di riferimento.**

Floridi ci ricorda che i rischi sono legati soprattutto al potere degli algoritmi e allo sfruttamento del web e della connessione per fini commerciali aggressivi da parte dei giganti del tech.

Ma c'è anche la questione dell'adattamento, ovvero di come spesso siamo noi ad adattarci alla tecnologia e non il contrario; affianco a questo si apre il tema del processo decisionale: spesso le nostre scelte siano esse musicali, di abbiglia-

L'IDENTITÀ E IL WEB

Formazione rivolta agli operatori che realizzeranno il percorso con i genitori

-mento o di luoghi da visitare o di informazioni da consultare, avvengono in base ai consigli di un algoritmo “in una costante erosione dell'autonomia individuale”.

Costruire identità onlife. Nel web i ragazzi manifestano il bisogno di stare in relazione, ma anche di mostrarsi e di ricevere approvazione, strettamente connesso alla ricerca di una propria identità. Questo bisogno è lecito ma dobbiamo stare attenti alle possibili conseguenze della condivisione di dati personali. Saper gestire la propria privacy, è il primo passo per navigare nel web in modo consapevole e sicuro

- **Privacy:** fa riferimento al diritto alla riservatezza delle informazioni personali e della propria vita privata. Si tratta di un principio che usiamo come strumento per tutelare la sfera intima del singolo individuo volto ad impedire che le informazioni siano divulgate in assenza di specifica autorizzazione o a chiedere la non intromissione nella sfera privata da parte di terzi. Tanto che usiamo il termine privacy quando vogliamo rappresentare uno spazio personale che gli sconosciuti non possono oltrepassare.

La protezione dei dati personali, invece, è un sistema di trattamento degli stessi che identifica direttamente o indirettamente una persona, è strettamente connesso alle pratiche di **profilazione** dell'utente, con cui si intende correntemente l'insieme di attività di raccolta ed elaborazione dei dati inerenti agli utenti di servizi (pubblici o privati, richiesti o forzosi) per suddividere l'utenza in gruppi di comportamento. In ambito commerciale, la profilazione dell'utente è uno strumento del cosiddetto marketing mirato, che fa ampio uso di questa e altre tecniche per ottenere accurate analisi dei potenziali clienti.

L'IDENTITÀ E IL WEB

Formazione rivolta agli operatori che realizzeranno il percorso con i genitori

PERCHE GIOCHIAMO?

Generalmente il mondo adulto tende a considerare il gioco come un'attività principalmente legata all'età infantile che diviene, con la crescita dell'individuo, un tempo sprecato a discapito di qualcosa di più utile e necessario.

Giocare viene visto come un'attività fine a sé stessa, priva di uno scopo che non sia il piacere intrinseco legato a ciò che si sta facendo; tuttavia è proprio questa una delle caratteristiche che rende il gioco così importante, ma non l'unica:

- giochiamo per **divertirci**: il nostro cervello ha fisiologicamente bisogno di svago per liberarsi dalle tossine e produrre ormoni benefici come la serotonina e molecole come la dopamina dietro alla sensazione di divertimento,
- giochiamo per **esprimerci**: il nostro stile di gioco racconta qualcosa anche del nostro stile di vita. L'uomo ha bisogno di esprimersi, raccontarsi e presentarsi. Attraverso il gioco possiamo fare tutto questo, oltre che sperimentarci in diversi ruoli diversi.
- giochiamo per **contenere le emozioni**: il gioco, in ogni sua forma, rappresenta un luogo sicuro, un contenitore nel quale possiamo riversare le nostre emozioni e viverle nella loro pienezza, siano esse paura, tristezza, gioia, rabbia, o sorpresa.
- giochiamo per **attivare la nostra dimensione creativa**: il gioco permette al soggetto di esprimere l'intero potenziale della propria personalità poiché, come diceva Winnicott: *"grazie alla sospensione del giudizio di verità sul mondo, a una tregua dal faticoso e doloroso processo di distinzione tra sé, i propri desideri, e la realtà, le sue frustrazioni"*.

L'IDENTITÀ E IL WEB

Formazione rivolta agli operatori che realizzeranno il percorso con i genitori

GIOCO E VIDEOGIOCO

Nell'ambiente virtuale ecco che il gioco si fa videogioco e anche l'utente deve trovare un alter ego digitale che ne impersoni la volontà e la capacità d'azione. La realizzazione grafica che rappresenta la propria utenza viene definita **avatar**, ovvero quel mezzo attraverso cui, nel mondo videoludico ma anche in quello dei social network (basti pensare all'immagine del profilo su WhatsApp), ci si rende riconoscibili dagli altri utenti.

L'avatar rappresenta quindi *"uno spazio identitario che permette di proiettare parti di sé su un personaggio, senza dissociazioni patologiche"* (Waggoner, 2009). Detto in altri termini, l'avatar offre la possibilità di esprimere sé stessi a seconda delle caratteristiche identitarie che si ritiene di avere ma anche di quelle desiderate consentendo, all'interno di un altro mondo (quello della realtà virtuale) l'esplorazione di ruoli accessibili nella vita reale (si pensi ad esempio alla figura dell'eroe o a quella di un cattivo). Il mondo virtuale permette di fare esperienze comunque significative in tali vesti, all'interno di uno spazio protetto.

L'IDENTITÀ E IL WEB

Formazione rivolta agli operatori che realizzeranno il percorso con i genitori

VIDEOGIOCO: QUALI ATTENZIONI?

1. Mio figlio è (dis)stressato o (eu)stressato?

Quando sentiamo parlare di stress tendiamo a pensare quasi esclusivamente agli aspetti negativi di quella che, nella sua globalità, è una reazione di risposta del nostro organismo alla rottura di un equilibrio, sia esso fisico o psichico, al fine di adattarsi ad una situazione. Si parla di EU-stress quando la reazione ci permette di riuscire a svolgere un compito, di fare ciò che ci siamo prefissati in modo appropriato, al contrario, qualora la persona percepisca le proprie risorse come non adeguate a evitare esiti negativi, parliamo di DIS-stress.

In questo senso, anche i videogiochi, se correttamente utilizzati, possono fornire quella quota di EU-stress necessaria all'individuo.

2. Che fattori di affaticamento fisico manifesta?

Un altro aspetto da monitorare riguarda la sintomatologia fisica, spesso il segnale di un uso eccessivo o poco corretto emerge da sintomi quali: sensazione di affaticamento e fatica nel fare le cose, emicrania dovuta a intensa concentrazione o affaticamento degli occhi, sindrome del tunnel carpale causata dall'uso eccessivo di un controller o del mouse del computer

3. A che gioco gioca?

Esistono diverse tipologie di videogiochi: azione, avventura, di ruolo, di strategia, sandbox... alcuni di essi sono più stimolanti e generano più in fretta stress fisico ed emotivo di altri. Avere in mente la tipologia di videogioco può aiutare sia nell'osservazione del proprio figlio/a che nella possibile proposta di alternare con altre tipologie di gioco.

L'IDENTITÀ E IL WEB

Formazione rivolta agli operatori che realizzeranno il percorso con i genitori

4. *Quanto gioca o... Quando gioca?*

Spesso ci si concentra sul dato quantitativo e si sottovaluta il momento del gioco: meglio evitare sessioni di gioco prolungate, è preferibile che il tempo sia distribuito (ad esempio nell'arco della settimana invece che sessioni lunghe nel weekend); è inoltre importante limitare l'utilizzo di giochi stimolanti prima di andare a dormire.

5. *Quanto occupano la sua vita? Riesce ad accostare all'utilizzo di videogiochi altre attività offline?*

Quando l'attività di gioco è di ostacolo allo svolgimento dell'attività scolastica, nei rapporti affettivi o nello svolgimento delle attività quotidiane, può essere considerato un campanello d'allarme.

6. *Che emozioni prova mentre gioca?*

Una delle caratteristiche del gioco (e del videogioco) è quella di creare un contesto in cui le emozioni possono essere sperimentate, con la possibilità di "allenarsi" a provarle e/o a gestirle attraverso la palestra virtuale, senza aver rischiato conseguenze reali. Compito del genitore è quello di affiancare e rafforzare questo processo, aiutando il ragazzo a rielaborare le emozioni che sono state provate nel gioco, in modo da poterle poi identificare e gestire anche nella vita offline.

Nota: per scegliere i videogiochi adatti all'età, le linee guida PEGI (PanEuropean Game Information) presenti su tutte le copertine aiutano a definire il target di riferimento del gioco e a scegliere il videogioco più adatto agli interessi e all'età.

L'IDENTITÀ E IL WEB

Formazione rivolta agli operatori che realizzeranno il percorso con i genitori

BIBLIOGRAFIA

- Confalonieri, E., & Grazzani Gavazzi, I. (2021) *Adolescenza e compiti di sviluppo*, Unicopli editore.
- Floridi, L. (2015), *The Onlife Manifesto. Being Human in a Hyperconnected Era*", edito da Luciano Floridi.
- Lancini, M., & Cirillo, L., (2022) *Figli di internet. Come aiutarli a crescere tra narcisismo, sexting, cyberbullismo e ritiro sociale*, edizioni Erikson.
- Lancini, M. (2021) *L'età tradita. Oltre i luoghi comuni sugli adolescenti*, Raffaello Cortina Editore.
- Lancini, M. (2019) *Il ritiro sociale negli adolescenti. La solitudine di una generazione iperconnessa*, Raffaello Cortina Editore.
- Winnicott, D. (2005) *Gioco e realtà*, Edizione Armando

SCHEMA TECNICO DELLA FORMAZIONE

Formazione rivolta agli operatori che realizzeranno il percorso con i genitori

PRIMO INCONTRO: ADOLESCENZA E IDENTITÀ

<p>Presentazione partecipanti e obiettivi del percorso</p>	<p>Presentazione progetto, conduttori e percorso</p>
<p>Obiettivi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aumentare la conoscenza dei compiti di sviluppo in adolescenza • Aumentare le chiavi di lettura rispetto ad alcuni comportamenti / atteggiamenti di proprio/a figlio/a
<p>Attività introduttiva</p>	<p>Chiedere ai genitori di delineare un ritratto delle caratteristiche e dei bisogni degli adolescenti</p>
<p>Contenuto formativo</p>	<p>I compiti evolutivi degli adolescenti</p>
<p>Attività di consolidamento</p>	<p>Dove si colloca mio figlio/a rispetto a questi compiti di sviluppo?</p>

Concetti Chiave:

- **4 compiti evolutivi: il processo di separazione-individuazione, la mentalizzazione del sé corporeo, la nascita sociale e la definizione e la formazione di valori.**
- **Ogni adolescente è adolescente a modo suo (caratteristiche genetiche, relazioni familiari, incontri attuali e pregressi, hobby, esperienza scolastica e per la lente attraverso la quale guarda il mondo).**
- **L'incontro tra compiti evolutivi e realtà circostante può creare sentimenti di ansia e inadeguatezza ma anche di riconoscimento e possibilità di affermarsi.**

SCHEMA TECNICO DELLA FORMAZIONE

Formazione rivolta agli operatori che realizzeranno il percorso con i genitori

SECONDO INCONTRO: COME IL WEB RISPONDE AI BISOGNI EVOLUTIVI

Attività di riscaldamento	Ripresa dei concetti chiave del primo incontro e delle attività svolte
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • Aumentare la consapevolezza su come la tecnologia sia parte nella nostra vita (on-life) • Aumentare la consapevolezza rispetto a punti in comune nell'uso della tecnologia e di come questa risponda ai compiti evolutivi
Attività introduttiva	<p>Visione video "Il web come ambiente di vita" per rafforzare questo concetto Scheda: cosa dico di me nel web?</p>
Contenuto formativo	Da cosa rappresenta il web per gli adulti a cosa rappresenta per i ragazzi (come risponde ai compiti evolutivi)
Attività di consolidamento	Scheda: i compiti evolutivi ed il web e/o Scheda: chi mi fa "sentire parte"

Concetti Chiave:

- L'essere "onlife" riguarda tutti, i ragazzi utilizzano il web in maniera analoga a come lo utilizzano gli adulti
- L'uso del web, specialmente dopo la pandemia, va visto non tanto come dipendenza quanto come risposta ai compiti evolutivi
- Non è QUANTO ma COME lo utilizzo

SCHEMA TECNICO DELLA FORMAZIONE

Formazione rivolta agli operatori che realizzeranno il percorso con i genitori

TERZO INCONTRO: IL RUOLO DEGLI ADULTI

Attività di riscaldamento	Ripresa dei concetti chiave del primo incontro e delle attività svolte
Obiettivi	Aumentare la consapevolezza rispetto al proprio ruolo e alle risorse che possono essere utili nell'accompagnare i figli
Attività introduttiva	Scheda: "cosa faccio quando" nel web e cosa faccio con gli altri
Contenuto formativo	A cosa stare attenti (rischi) e quali azioni può mettere in campo l'adulto
Attività di consolidamento	Scheda: 10 cose da evitare... e/o Scheda: Come gioca mio figlio/a?

Concetti Chiave:

- Per accompagnare non si può prescindere dall'interessarsi anche alla vita all'interno degli ambienti digitali
- Non si può prevenire tutti i rischi → è necessaria che l'adulto si informi/interessi, sia aperto al dialogo e all'ascolto, responsabilizzi
- Importanza dell'educazione al fallimento



COSA DICO DI ME NEL WEB?



DEI MIEI INTERESSI E DELLE MIE PASSIONI

DI QUELLO CHE PENSO

DEI MIEI SENTIMENTI E DELLE MIE EMOZIONI

DELLA MIA IDENTITÀ

DEI MIEI DATI PERSONALI



I COMPITI EVOLUTIVI ED IL WEB

3

Scrivete quali aspetti del web c'entrano con i compiti evolutivi degli adolescenti

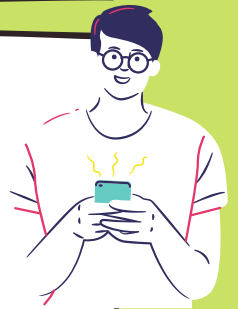


Processo separazione individuazione

(quando il web ha un ruolo nel riconoscersi individui autonomi dagli adulti di riferimento)

Mentalizzazione del corpo

(quando il web ha un ruolo nel riconoscere il proprio corpo che cambia e le emozioni e sentimenti ad esso connessi)



Definizione e formazione dei nuovi valori di riferimento e ideali

(quando il web ha un ruolo nel reperire valori e ideali)



Nascita Sociale

(quando il web ha un ruolo nel presentarsi al "mondo" non più come bambini)





Scheda attività

DAAD
DIFFERENTI APPROCCI DIDATTICI

CHI MI FA "SENTIRE PARTE"?

CHI SEGUO NEL WEB? A QUALI GRUPPI SONO ISCRITTO?

PERCHÈ?



CHI SEGUE MIO FIGLIO NEL WEB? A QUALI GRUPPI è ISCRITTO?

PERCHÈ?





10 COSE DA EVITARE CON TUO FIGLIO ADOLESCENTE

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10



COME GIOCA MIO FIGLIO/A?

CHE TIPO DI STRESS PROVA MIO/A FIGLIO/A DURANTE L'ATTIVITÀ DI GIOCO?

CHE FATTORI DI AFFATICAMENTO FISICO NOTO?

CHE TIPO DI VIDEOGIOCHI USA MIO FIGLIO/A?

QUANDO E QUANTO GIOCA?

RIESCE AD ACCOSTARE ALL'UTILIZZO DI VIDEOGIOCHI ALTRE ATTIVITÀ
OFFLINE?

EXIT

QUALI EMOZIONI SPERIMENTA MENTRE GIOCA? IO GENITORE RIESCO A
COGLIERLE E AIUTARLO A RIELABORARLE?





DIFFERENTI APPROCCI DIDATTICI

Il progetto DAD - Differenti Approcci Didattici è stato selezionato e finanziato da Impresa Sociale Con i Bambini attraverso un contributo di 1 milione e 250mila euro e da Fondazione Cariplo con un ulteriore contributo di 1 milione e 250mila euro, per risorse complessive pari a 2 milioni e 500mila euro. Ente Capofila è Fondazione della Comunità Bresciana. DAD lavora per ridurre e combattere il *digital divide* e la disuguaglianza di opportunità educative all'interno di sei Ambiti territoriali della provincia di Brescia (Brescia Città, Valle Trompia, Bassa Bresciana Centrale, Valle Sabbia, Valle Camonica e Montorfano) nel triennio 2021-2024. Coinvolge complessivamente 50 scuole, 18 Enti del Terzo Settore, 9 Enti Pubblici e 1 Ente Valutatore. Il progetto ha l'obiettivo di intercettare 5.000 famiglie, 400 tra docenti e educatori e 6.000 minori tra gli 11 e i 17 anni. Le azioni progettuali partono dal potenziamento delle infrastrutture digitali all'interno degli istituti scolastici e dalla fornitura di dispositivi. Sono altresì previsti percorsi di formazione rivolti a studenti, docenti, genitori ed educatori. Il progetto mette a disposizione consulenti tecnici in grado di indicare fonti di finanziamento sul tema del contrasto della povertà educativa, educatori professionisti per supportare i minori ed infine alcuni "animatori digitali", persone formate per garantire il mantenimento della digitalizzazione e supporta la creazione di dieci hub territoriali. Intende infine promuovere una cultura aperta ed inclusiva attraverso il coinvolgimento di un comitato scientifico appositamente costituito. Il progetto viene accompagnato, per valutazione e monitoraggio, da uno specifico ente valutatore. Centrale è l'accompagnamento da parte della cabina di regia progettuale, impegnata nel rafforzamento delle reti di partenariato già consolidate o nella creazione di nuove.

Leggi tutti i quaderni Dad
[clicca qui](#) o [scan](#) >



comunicazione@fondazionebresciana.org

Con il sostegno di



CON I BAMBINI
IMPRESA SOCIALE



Fondazione
CARIPLO

Scopriamo altre connessioni



FONDAZIONE
DELLA COMUNITÀ
BRESCIANA