EDUCYBER generations

Progetto informativo intergenerazionale su rischi e opportunità del digitale e della intelligenza artificiale



promosso da

moige
proteggiamo i nostri figli

in collaborazione con

UNnodoBLU
CONTRO IL BULLISMO A SCUOLA

con il patrocinio di

anci

con il contributo di

DIPARTIMENTO PER LA TRASFORMAZIONE DIGITALE

Posteitaliane

Google

Fondo Beneficenza
INTESA SANPAOLO
per il progetto
"Nonno clicca qui"

con il sostegno di

enel
Cuore Onlus



La Società Liquida e Tecnoliquida

Zygmunt Bauman, sociologo polacco, alla fine del XX secolo introdusse il concetto di società liquida, caratterizzata da cambiamenti continui e incessanti che rendono la società instabile e mutevole. Questa condizione ha un impatto significativo sui giovani, che vivono esperienze frammentarie e difficoltà nel costruirsi un'identità stabile.

Tonino Cantelmi, psichiatra, ha successivamente coniato il termine Tecnoliquidità per descrivere l'interazione della società liquida con la rivoluzione digitale. La società tecnoliquida è caratterizzata da relazioni interpersonali sempre più instabili, indefinite e provvisorie.

Fenomeni Psicosociali della Società Tecnoliquida

1. **Narcisismo:** amplificato dall'uso dei social media, dove i giovani passano ore a modificare e abbellire le loro immagini;
2. **Sensation Seeking:** ricerca di emozioni forti e spesso pericolose, come dimostrato da sfide rischiose tipo il fenomeno del Blue Whale (challenge virale sui social inizialmente innocua prima di introdurre elementi di autolesionismo fino alla sfida finale che richiede al giocatore di uccidersi);
3. **Ambiguità:** rinuncia all' identità e a ruoli fissi a favore di una fluidità assoluta.
4. **Relazioni Light:** preferenza per relazioni instabili e incerte.

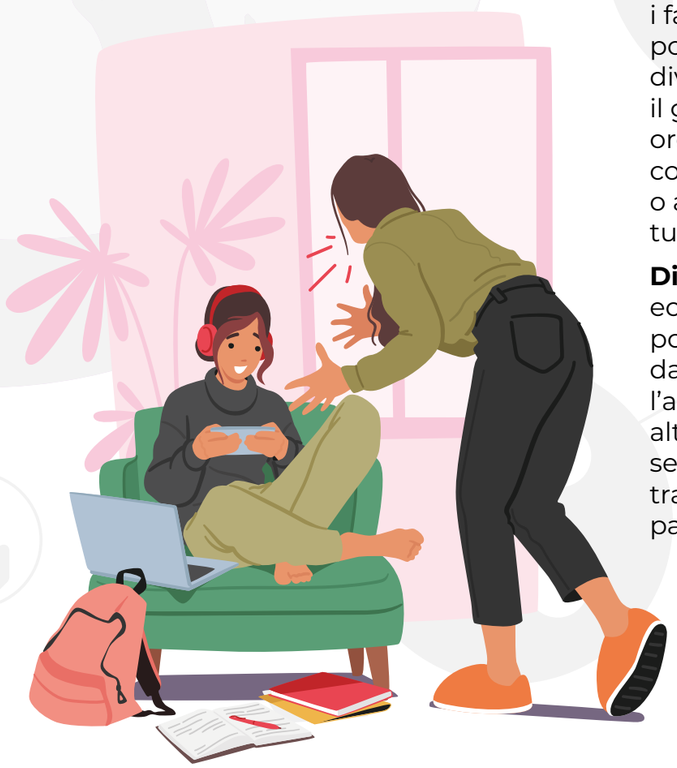
Ovviamente tutto ciò deve essere fatto con estrema velocità è possibilmente in modalità multitasking.

Trasformazione delle Relazioni Interpersonali

Le relazioni interpersonali sono profondamente cambiate con la rivoluzione digitale. L'amicizia, l'amore, l'apprendimento e l'informazione sono ora mediati dalla tecnologia. La vita sociale dei giovani si svolge principalmente online, con effetti significativi sulle loro capacità di costruire relazioni solide e durature.

Identikit delle Nuove Generazioni

1. **Immaturità:** accesso precoce a sostanze e sessualità, ma lentezza nel costruire un'identità stabile;
2. **Iperconnessione:** dipendenza dalla rete e difficoltà a staccarsi da essa;
3. **Incorporeità:** comunicazione prevalentemente digitale, con sviluppo di abilità visuo-percettive;
4. **Instabilità:** sofferenza mentale diffusa;
5. **Incertezza:** scarsa fiducia nel futuro, pochi interessi e passioni.



Fenomeni Psicosociali da Conoscere

Loneliness: solitudine percepita dovuta alla discrepanza tra relazioni desiderate e vissute. Può essere connessa alla tendenza dei giovani adolescenti a rifugiarsi nel mondo digitale facendoli vivere nell'illusione di avere un'ampia rete relazionale in cui sono in continua connessione. Se da un lato le nuove tecnologie digitali sono un incredibile passatempo da cui si originano nuove forme di interazione e divertimento, dall'altro un abuso di esse può portare i nostri ragazzi, e non solo, all'isolamento e alla reclusione. È così che nei casi più estremi nascono gli Hikikomori.

Hikikomori: Il termine "Hikikomori" è stato coniato dallo psichiatra giapponese Tamaki Saito nel 1988 e si traduce letteralmente in "ritiro sociale". Questa condizione è infatti caratterizzata da un rifiuto della vita sociale e scolastica o lavorativa per un periodo prolungato di almeno 6 mesi e da una mancanza di relazioni intime ad eccezione di quelle con i familiari più stretti. I giovani hikikomori possono manifestare il loro disagio in diversi modi: rimanere chiusi in casa tutto il giorno, uscire solo di notte o nelle prime ore del mattino per evitare incontri con conoscenti, o fingere di andare a scuola o al lavoro per poi vagare senza meta per tutto il giorno.

Dipendenza dalla Rete: utilizzo eccessivo della tecnologia che può portare a sintomi pari alle dipendenze da sostanze come l'astinenza e la perdita di interesse per altre attività e la necessità di un utilizzo sempre maggiore. Il concetto verrà trattato con maggiore attenzione nei paragrafi successivi.

Strumenti delle Nuove Generazioni

Social Network: utilizzati principalmente per socializzare, divertirsi e rappresentare diversi aspetti della propria identità. I social più gettonati includono Instagram, TikTok e BeReal, anche se sono in continua evoluzione e il social network che quest'anno può essere in voga, l'anno prossimo può essere già passato. Ognuno ha caratteristiche che attirano diverse modalità di espressione e interazione.

Instagram: Instagram è nato come social network fotografico dove milioni di persone condividono quotidianamente le loro foto. Gli utenti, che spaziano dai VIP influencer ai comuni cittadini, usano Instagram per comunicare esperienze, manifestare creatività e ispirarsi agli altri. Le "Stories" permettono di condividere esperienze e stati d'animo, mentre i "Reel" sono brevi video. Seguendo altri utenti e ottenendo seguaci, si crea una rete sociale. Tuttavia, la gestione di un profilo Instagram richiede attenzione alla qualità delle immagini e dei contenuti, utilizzando filtri e strumenti per migliorare le foto. L'interazione con gli altri utenti, attraverso like e commenti, è cruciale per aumentare la popolarità del profilo.

Tik Tok: TikTok è un social network caratterizzato dalla velocità e dalla brevità dei contenuti. Permette agli utenti di realizzare video divertenti e creativi di breve durata su vari argomenti. I "TikTokers" possono creare nuovi contenuti o reinterpretare scene di film o canzoni famose, esibendosi in balli, canzoni, playback e scherzi. La creatività e originalità degli utenti è fondamentale. Spesso, i video diventano virali grazie alla condivisione. Gli adolescenti, in particolare, possono sviluppare una "dipendenza" da TikTok, dedicando molto tempo alla progettazione dei video nel tentativo di renderli virali, nonostante la loro breve durata. In alcuni stati è stato vietato in quanto "presenta livelli inaccettabili di rischio per la privacy e la sicurezza".

BeReal: è un social network francese con caratteristiche uniche. Una volta al giorno, in un momento casuale, si apre una finestra di due minuti in cui tutti gli utenti possono pubblicare una foto o un breve video che cattura ciò che stanno facendo in quel preciso istante, utilizzando sia la fotocamera anteriore che quella posteriore. Gli utenti ricevono una notifica e devono pubblicare entro questi due minuti, altrimenti perdono la possibilità di vedere i BeReal degli altri del giorno precedente. Inoltre, non possono vedere i BeReal del giorno corrente finché non caricano il proprio. BeReal introduce anche i "RealMojis", che richiedono agli utenti di scattare una foto per interagire con i post degli altri.

L'utilizzo marcato di queste piattaforme in un periodo delicato per la formazione dell'identità individuale quale sia l'adolescenza va ad incidere su vari aspetti della personalità, influenzando il comportamento oltre che l'autostima (McCrae, 2018). Infatti i social media diventano un mezzo per sentirsi in contatto con gli altri, ma anche per essere apprezzati e validati dai pari. Quando non si riceve il feedback sperato, possono emergere una serie di problemi di salute mentale, come l'aumento della depressione e dell'ansia (Kim, 2017).





Le insidie online

Grooming: adescamento di minori da parte di adulti tramite internet. Questo è considerato reato, riconosciuto dalla legge italiana dal 2012, e comporta gravi conseguenze psicofisiche per le vittime.Tutto ciò che è connesso ad internet e che consente un'interazione digitale come le chat, i social network e i videogiochi, possono trasformarsi per l'adulto abusante in posti ideali dove stabilire con la vittima forme di intimità sessualizzata. L'abusante solitamente dopo aver "sedotto emotivamente" la propria vittima ad esempio su un social, tenderà a stabilire una comunicazione più diretta e immediata magari attraverso la messaggistica istantanea tipo WhatsApp.

Conseguenze:

- **Nel breve periodo:** senso di colpa, perdita di fiducia nelle proprie capacità, vergogna sociale, depressione, ansia, paura associati all'esperienza di abuso, reazioni fisiche e psicologiche legate direttamente al trauma. Gli stati d'animi negativi rischiano di essere particolarmente intrusivi, portando la vittima a mettere in atto comportamenti autolesionisti e distruttivi.
- **Nel lungo termine** colpiscono la sfera personale della vittima, aspetti legati all'immagine di sé che tenderà a costruire nella propria vita sentimentale adulta, ma anche quella della famiglia e del suo ambiente sociale.

Sexting e Revenge Porn: Il Sexting consiste nel condividere delle proprie foto e video di carattere sessuale tra utenti, attraverso la tecnologia digitale. Esiste il sexting attivo fatto da chi invia i contenuti multimediali e quello passivo cioè chi li riceve (che il più delle volte lo inoltra). Spesso, le foto di carattere sessuale inviate vengono utilizzate anche per compiere atti di cyberbullismo, dando il via ad una catena di inoltri infinita. Con il termine Revenge porn (vendetta porno) si indica la pubblicazione dei contenuti digitali inviati senza il consenso del soggetto ritratto. A compiere tale azione sono più comunemente i partner che, a seguito della conclusione di una relazione, cercano di punire, umiliare o controllare l'altro.

Conseguenze:

- **Emotive:** sconforto, tristezza, vergogna e forti stati di ansia. Si perde il controllo delle proprie immagini e tutto ciò che viene pubblicato in rete è quasi impossibile da rimuovere.
- **Sextortion (estorsione sessuale):** è vero e proprio ricatto sessuale, consiste nella minaccia di diffondere le foto o i video hard in cambio di soldi o di materiale ancora più compromettente ("se non mi mandi altre foto pubblico quelle che ho"). Se le foto iniziano a circolare senza controllo il soggetto ritratto sentirà che la sua reputazione è screditata, questo potrà influenzare le relazioni presenti e future. Tale situazione comporterà degli effetti psicologici negativi.

Il Cyberbullismo

Il cyberbullismo è una forma di prepotenza voluta e ripetuta, che avviene tramite il web, può essere rivolta al singolo o a un gruppo. L'obiettivo è quello di colpire o mettere a disagio la vittima, che spesso non riesce a difendersi. Il comportamento del cyberbullo include la realizzazione, la pubblicazione e la diffusione online di immagini, video o altri contenuti multimediali con lo scopo di offendere e rovinare la reputazione della vittima. L'anonimato e la difficile reperibilità del molestatore facilitano l'emissione di comportamenti persecutori. Inoltre, la facilità di accesso del materiale che circola in rete contribuisce alla diffusione incontrollata di questi contenuti.

I soggetti in causa non sono solo l'aggressore e la vittima ma anche i sostenitori, cioè il gruppo dei pari che aiuta il cyberbullo a diffondere i contenuti offensivi o fa da spettatore assistendo impassibile. Per ulteriori approfondimenti è possibile rivolgersi al Moige che ormai da tempo è impegnato seriamente in progetti di contrasto e di prevenzione del bullismo e del cyberbullismo.

Conseguenze

- **Sociali:** i ragazzi rifiutano di andare a scuola o partecipare ad attività sociali, come lo sport. Si isolano, evitano i compagni e comunicano poco.
- **Psicologiche:** si manifestano cambi d'umore improvvisi, nervosismo, disturbi del sonno, ansia e tristezza.
- **Fisiche: i** ragazzi possono lamentare dolori addominali e mal di testa. Questi sintomi possono portarli a una depressione profonda, minando autostima e fiducia in se stessi, arrivando nei casi più gravi al suicidio. Anche a lungo termine, possono rimanere cicatrici emotive significative.

Per saperne di più: https://www.moige.it/cosa-facciamo/bullismo-cyberbullismo/





Fake news

Il termine indica articoli pubblicati con informazioni inventate, ingannevoli e distorte, diffuse sui mezzi di informazione. Le tecnologie digitali hanno amplificato e accelerato la diffusione di tali notizie false o inverosimili tanto da farle diventare un reale problema. Lo scopo delle fake news è quello di disinformare e manipolare il lettore e possono riguardare i fatti più disparati: dalle teorie complottistiche a un gossip su un vip, da notizie di scienza a fatti di cronaca o di cultura...

Ora, un lettore critico e attento è immune ai danni delle fake news, ma molti ragazzi non sono in grado di giudicare la veridicità delle notizie. In una ricerca condotta dal Moige nel 2023 è emerso che il 54% dei ragazzi pensa che quello che leggono su internet sia corretto e attendibile. Il 42% dei ragazzi ammette di essere caduto qualche volta in una fake news.

Il più delle volte sono gli stessi lettori del web a giocare un ruolo principale nella diffusione delle bufale non avendo le abilità ma, soprattutto, la voglia di approfondire e valutare fino in fondo quello che stanno leggendo.
Con un click non ponderato contribuiscono a diffondere in maniera virale una Fake news.

Le dipendenze comportamentali

Le dipendenze comportamentali, note anche come dipendenze non legate a sostanze, sono forme di dipendenza che non coinvolgono l'uso di sostanze chimiche, ma comportamenti ripetitivi che diventano problematici e fuori controllo. Questi comportamenti, inizialmente piacevoli e gratificanti, possono diventare compulsivi e interferire negativamente con la vita quotidiana della persona, causando danni significativi a livello personale, sociale e professionale.

Alcuni esempi comuni di dipendenze comportamentali includono:

- **Gioco d'azzardo patologico:** il bisogno compulsivo di scommettere denaro od oggetti di valore nonostante le conseguenze negative;
- **Dipendenza da internet:** l'utilizzo eccessivo e incontrollato di internet che interferisce con le attività quotidiane e le relazioni;
- **Dipendenza da videogiochi:** l'eccessivo tempo dedicato ai videogiochi, a scapito di altre attività e responsabilità;
- **Shopping compulsivo:** l'acquisto incontrollato e impulsivo di beni, spesso per alleviare emozioni negative.

Le dipendenze comportamentali possono avere un impatto profondo sulla salute mentale e fisica, causando stress, ansia, depressione e problemi interpersonali.

Sintomi sovrapponibili a quelli delle dipendenze:

- **Preoccupation:** ansia di accedere ai social media;
- **Tolerance:** volontà di passare sempre più tempo online;
- **Withdrawal:** sintomi di astinenza quando offline;
- **Persistence:** fallimento nel controllo del tempo speso sui social media.

Problemi nella vita quotidiana e relazionale:

- **Displacement:** trascurare altre attività quotidiane;
- **Conflict:** liti con genitori a causa dell'uso;
- **Problem:** problemi con gli altri a causa dell'uso;
- **Deception:** mentire ai genitori e altri sul tempo speso sui social media.

Gestione problematica delle emozioni:

- **Escape:** usare i social media per scappare da sentimenti negativi (Van den Eijnden et al., 2016).

Riconosci una di queste difficoltà in tuo figlio? E' fondamentale saper chiedere aiuto. Com'è normale portarlo dal dottore se ha mal di pancia, chiediamo aiuto a un esperto del settore quale ad esempio uno psicoterapeuta qualora identificassimo in nostro figlio una difficoltà relazionale.



Gaming

La dipendenza da videogame è entrata ufficialmente a far parte delle classificazioni diagnostiche più importanti. L'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) ha, infatti, inserito il "gaming disorder", ossia l'uso compulsivo dei videogiochi, nella bozza dell'undicesima edizione della International Classification of Diseases (ICD), classificazione internazionale delle patologie, definendolo come "una serie di comportamenti persistenti o ricorrenti che prendono il sopravvento sugli altri interessi della vita".

Per saperne di più: https://www.moige.it/cosa-facciamo/salute-e-sicurezza/videogiochi/

Un utilizzo distorto dei videogiochi può rappresentare un fattore di rischio per lo sviluppo di dipendenza tale da compromettere lo svolgimento di tutte le altre normali attività quotidiane, la salute fisica e le relazioni sociali.

Un aspetto importante riguarda i contenuti dei videogiochi: il sistema **PEGI (**Pan-European Game Information – Informazioni paneuropee sui giochi) classifica i giochi in base all'età, in termini di appropriatezza del contenuto. Quindi scegliendo per i propri ragazzi giochi non adatti alla loro età vi è il rischio di esporre a tematiche poco appropriate e non sempre comprensibili, oltre che a tensioni psicologiche ed emotive non adeguate al suo sviluppo psichico e mentale.





Benessere digitale

Nei PlayStore di Android ed Apple esistono diverse app di benessere digitale ovvero strumenti progettati per aiutare gli utenti a gestire e migliorare il loro rapporto con la tecnologia, promuovendo un uso equilibrato e consapevole dei dispositivi digitali. Queste applicazioni offrono una varietà di funzionalità, tra cui:

- **Monitoraggio del tempo di utilizzo:** registrano quanto tempo trascorri su diverse app e dispositivi, permettendoti di capire meglio le tue abitudini digitali;
- **Limiti di utilizzo:** consentono di impostare limiti di tempo per l'uso di specifiche app o categorie di app, aiutandoti a ridurre il tempo trascorso su attività non produttive o dannose;
- **Modalità di concentrazione:** bloccano le notifiche e limitano l'accesso a determinate app per periodi di tempo definiti, facilitando la concentrazione su attività importanti senza distrazioni;
- **Promemoria di pausa:** inviano notifiche che ti ricordano di fare pause regolari per evitare l'affaticamento digitale e promuovere una postura sana e una visione adeguata;
- **Analisi e report:** offrono report dettagliati sul tuo utilizzo digitale, evidenziando le tendenze e suggerendo modi per migliorare le tue abitudini tecnologiche;
- **Funzionalità di benessere mentale:** alcune app includono tecniche di rilassamento, meditazione, esercizi di mindfulness e consigli per migliorare il sonno e ridurre lo stress legato all'uso eccessivo della tecnologia.

L'obiettivo principale delle app di benessere digitale è promuovere un uso più sano e bilanciato della tecnologia, aiutando gli utenti a riconoscere e correggere comportamenti che potrebbero influire negativamente sul loro benessere fisico e mentale. Sono perciò degli ottimi strumenti da utilizzare per noi adulti ma da promuovere anche per i ragazzi.

I Filtri Antipornografia

Un filtro antipornografia è uno strumento software progettato per bloccare l'accesso a contenuti pornografici e sessualmente espliciti su internet. Questo tipo di filtro è particolarmente utile per proteggere bambini e adolescenti dai rischi associati alla visione di materiale inappropriato.

Dalla ricerca Moige effettuata insieme all'Istituto Piepoli nel 2023 è emerso che il 49% dei ragazzi non ha attivo il Filtro Antipornografia, ma il 67% di loro ritiene che sia necessario averlo impostato. Inoltre i ragazzi non lo percepiscono come una limitazione (il 51% risponde che la sua libertà è per nulla limitata), non discutendone mai con i propri genitori.

Come Funziona

- **Blocco di siti web:** utilizza una lista predefinita di siti web noti per contenuti pornografici e impedisce l'accesso a questi;
- **Analisi dei contenuti:** esamina il contenuto delle pagine web in tempo reale per rilevare e bloccare testi, immagini o video inappropriati;
- **Filtraggio delle ricerche:** intercetta e filtra le query nei motori di ricerca per impedire che termini correlati alla pornografia producano risultati visibili.



L'intelligenza artificiale

L'intelligenza artificiale (IA) è un ramo dell'informatica che sviluppa sistemi e programmi capaci di svolgere compiti che normalmente richiederebbero l'intelligenza umana, come riconoscere immagini, comprendere il linguaggio naturale, prendere decisioni e risolvere problemi. Questi sistemi utilizzano algoritmi complessi e grandi quantità di dati per "imparare" e migliorare nel tempo.

Dalla ricerca Moige con il supporto dell'Istituto Piepoli del 2023 è stato messo in luce come i ragazzi utilizzino sempre-spesso (43%) l'intelligenza artificiale, questo deve farci riflettere su quanto sia importante aggiornarsi sulle nuove tecnologie e promuovere un uso corretto nei ragazzi. Il 62% dei ragazzi vede nell'intelligenza artificiale uno strumento utile per riuscire a risolvere problemi ma solo il 38% lo ritiene molto-abbastanza importante nella vita. Il 38% dei ragazzi però la utilizzano come supporto nello studio e il 53 % lo considera uno strumento valido come supporto allo studio e questo dato sta andando via via ad aumentare. Sottostimato, invece, è l'influenza negativa dell'intelligenza artificiale sulla privacy, infatti solo il 25 % ne riconosce tale impatto negativo.





Rischi dell'intelligenza artificiale per i ragazzi oggi

- **Dipendenza tecnologica:** l'IA alimenta molte piattaforme di intrattenimento, come social media e videogiochi, che possono portare a una dipendenza eccessiva, riducendo il tempo dedicato ad attività fisiche, studio e interazioni sociali dirette;
- **Privacy e sicurezza:** molte applicazioni basate sull'IA raccolgono grandi quantità di dati personali. Questi dati, se non adeguatamente protetti, possono essere vulnerabili a violazioni della privacy e usi impropri;
- **Esposizione a contenuti inappropriati:** nonostante i sistemi di filtraggio basati sull'IA, esiste ancora il rischio che i ragazzi possano essere esposti a contenuti inappropriati o dannosi che sfuggono ai controlli;
- **Disinformazione e manipolazione:** gli algoritmi di IA possono amplificare la disinformazione e le fake news, influenzando le opinioni e le credenze dei giovani.
- **Cyberbullismo:** l'anonimato e la diffusione rapida di informazioni sui social media alimentati dall'IA possono facilitare il cyberbullismo, con conseguenze gravi sulla salute mentale dei ragazzi;
- **Riduzione delle competenze sociali:** l'eccessivo affidamento alle interazioni mediate dalla tecnologia può ridurre le opportunità per i giovani di sviluppare competenze sociali e relazionali essenziali per la vita quotidiana;
- **Influenza sull'autostima:** l'uso di IA nei social media può influenzare negativamente l'autostima dei ragazzi, a causa del confronto costante con immagini filtrate e idealizzate di altri utenti.

Consigli per Genitori e Educatori

Educare e proteggere i giovani nell'uso del web è essenziale per un'esperienza digitale sicura e positiva. Ecco alcuni consigli pratici (validi sia per pc che per smartphone) per educatori e genitori:

1. **Educazione e Consapevolezza:** è importante informare i ragazzi sui pericoli online, spiegare i rischi come il cyberbullismo, il grooming, le truffe online e la diffusione di informazioni personali. Parlare di privacy, insegnando l'importanza di mantenere private le informazioni personali come indirizzi, numeri di telefono e dettagli finanziari.
2. **Strumenti e Controlli:** utilizza software di Parental control (in particolare per i bambini più piccoli) installando software che permettono di monitorare e limitare l'uso di internet. Impostare filtri di sicurezza, configurando i filtri sui motori di ricerca e sui browser per bloccare contenuti inappropriati.
3. **Condividere buone pratiche online:** creando regole chiare sull'utilizzo di internet, stabilendo orari e limiti di utilizzo, specificando cosa è accettabile fare online. Incoraggiare l'uso responsabile dei social media, discutendo sull'importanza di essere rispettosi e di non condividere informazioni sensibili.
4. **Coinvolgimento Attivo:** supervisionando le attività online, rimanendo coinvolto nelle attività digitali dei giovani, conoscendo i siti che visitano e le app che usano. Promuovere la comunicazione aperta, creando un ambiente dove i bambini si sentano a loro agio a parlare di eventuali problemi o disagi incontrati online.
5. **Formazione Continua:** essere costantemente aggiornati sulle novità digitali, mantenendosi informati sulle nuove tecnologie, app e tendenze online, partecipando a workshop e seminari, seguendo corsi e incontri dedicati alla sicurezza online per educatori e genitori.
6. **Comportamenti Sicuri:** insegnare a riconoscere e segnalare i comportamenti inappropriati, mostrando anche come bloccare e segnalare utenti molesti o contenuti pericolosi. Promuovere l'utilizzo di password sicure, spiegando l'importanza di creare e mantenere password complesse e diverse per ogni account.
7. **Rispetto della Legalità:** parlare delle leggi e delle normative online, educando i giovani sui loro diritti e doveri digitali, inclusi i rischi legali di azioni come il cyberbullismo e la pirateria.
8. **Essere un esempio Positivo:** mostrare un comportamento responsabile e sicuro online, dimostrando le buone pratiche che si desidera che i giovani adottino.



Promuovere un utilizzo sicuro e consapevole del web richiede tempo e impegno, ma è fondamentale per garantire un'esperienza positiva e protetta per i giovani.

Conclusioni

La società tecnoliquida presenta sfide uniche per le nuove generazioni, richiedendo attenzione e interventi mirati da parte di genitori, educatori e istituzioni per mitigare i rischi e promuovere uno sviluppo sano e sicuro dei giovani nell'era digitale.



Chiedi aiuto al Moige!

NUMERO VERDE:
800 93 70 70

NUMERO DI MESSAGGISTICA:
393 300 90 90



Bibliografia

Cantelmi, T. (2013). Tecnoliquidità: La psicologia ai tempi di internet: la mente tecnoliquida. San Paolo.

Cantelmi, T., & Carpino, V. (2020). Amore tecnoliquido: L'evoluzione dei rapporti interpersonali tra social, cybersex e intelligenza artificiale. FrancoAngeli.

Huber J., Reynolds C., Développer la compétence interculturelle par l'éducation, Serie Pestalozzi n° 3, Consiglio d'Europa, 2014.

Kim, H. H. (2017). The impact of online social networking on adolescent psychological well-being (WB): A population-level analysis of Korean schoolaged children. International Journal of Adolescence and Youth, 22(3), 364-376.

McCrae, N. (2018). The weaponizing of mental health. Journal of Advanced Nursing, 709-710.

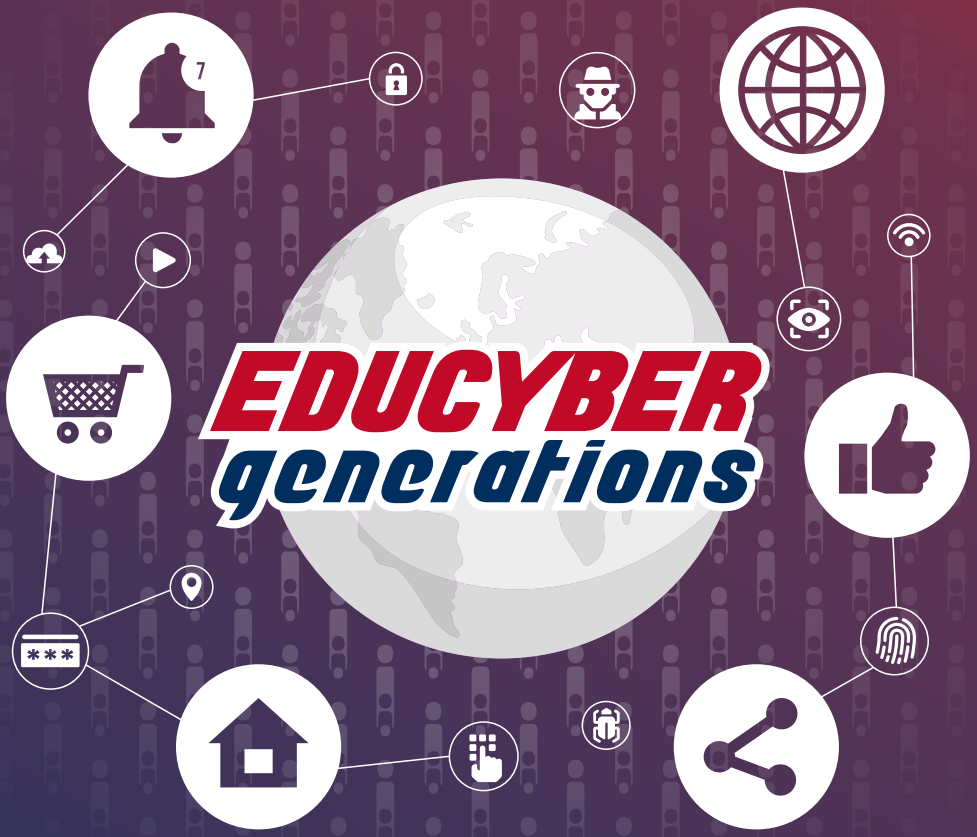
Twenge, J. M. (2018). Iperconnessi. Giulio Einaudi Editore.

Van den Eijnden et al., 2016. The Social Media Disorder Scale

Wong, P. W., Li, T. M., Chan, M., Law, Y. W., Chau, M., Cheng, C., ... & Yip, P. S. (2015). The prevalence and correlates of severe social withdrawal (hikikomori) in Hong Kong: A cross-sectional telephone-based survey study. International Journal of Social Psychiatry, 61(4), 330-342.

Moige, Istituto Piepoli - Risultati inediti sulla cittadinanza digitale dei nostri figli, sull'intelligenza artificiale, cyber risk - rilevazione 2023– Gennaio 2024. Ricerca n. 263-2023

https://www.stateofmind.it/hikikomori/



EDUCYBER generations

promosso da
moige
proteggiamo i nostri figli

in collaborazione con
UNMODOBLU
CONTRO IL BULLISMO A SCUOLA

con il patrocinio di
anci

con il contributo di
DIPARTIMENTO PER LA TRASFORMAZIONE DIGITALE
Posteitaliane
Google
Fondo Beneficenza
INTESA SANPAOLO
per il progetto
"Nonno clicca qui"

con il sostegno di
enel
Cuore Onlus