



www.peer-education.it



www.patentedismartphone.it



Come orientarsi tra le nuove tendenze giovanili

istruzioni per adulti educatori

- Francesca Paracchini -

È vietata la riproduzione anche parziale, con qualsiasi mezzo effettuata, compresa la fotocopia, anche ad uso interno o didattico, non autorizzata.

Una
doverosa
premessa

.....Il punto
di arrivo



Il punto di
partenza....

Nativi vs migranti
digitali...

ma è davvero ancora così?



DIGITAL AROUND THE WORLD

ESSENTIAL HEADLINES FOR MOBILE, INTERNET, AND SOCIAL MEDIA USE

INTERNET USER NUMBERS NO LONGER INCLUDE DATA SOURCED FROM SOCIAL MEDIA PLATFORMS, SO VALUES ARE **NOT COMPARABLE** WITH PREVIOUS REPORTS

TOTAL
POPULATION



7.89
BILLION

URBANISATION:
56.6%

UNIQUE MOBILE
PHONE USERS



5.29
BILLION

vs. POPULATION:
67.1%

INTERNET
USERS*



4.88
BILLION

vs. POPULATION:
61.8%

ACTIVE SOCIAL
MEDIA USERS*



4.55
BILLION

vs. POPULATION:
57.6%

*SOURCES: LOCAL GOVERNMENT BODIES; GSMA INTELLIGENCE; ITU; GWI; EUROSTAT; CNNIC; APJI; SOCIAL MEDIA PLATFORMS' SELF-SERVICE ADVERTISING TOOLS; COMPANY WEBSITE; KEPPIOS. INTERNET USER NUMBERS NO LONGER INCLUDE DATA SOURCED FROM SOCIAL MEDIA PLATFORMS, SO VALUES ARE **NOT COMPARABLE** WITH PREVIOUS REPORTS. *REPRESENTS UNIQUE INDIVIDUALS

Digital Report Global 2021

Quanti?

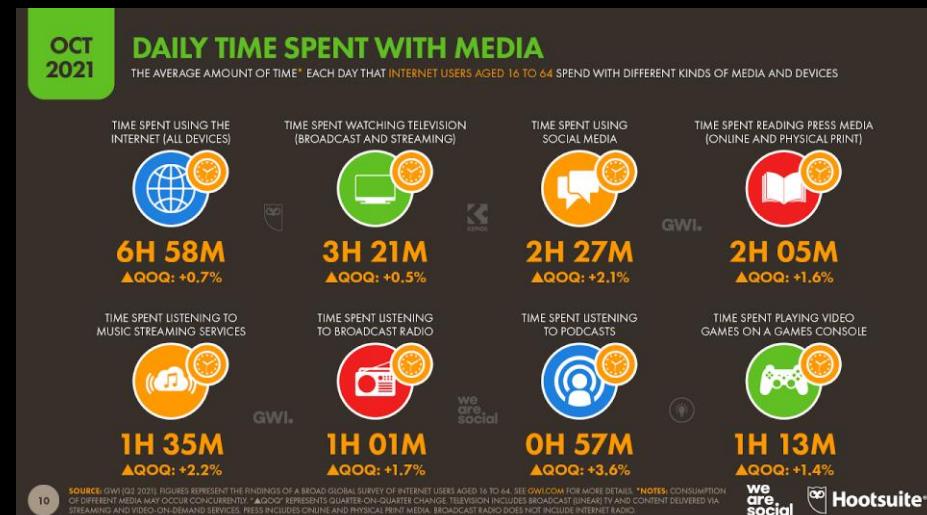
Gli utilizzatori di internet sono ben **4,88 miliardi**, ovvero il **61,2%** della popolazione mondiale.

Da dove?

9 utenti su 10 si collegano da dispositivi mobili (dato valido per ogni Paese)

Perché?

2 utenti su 3 si collegano per fare ricerca online.



Riscriviamo il futuro

Indagine Save the Children 2021
in collaborazione con CREMIT

Campione nazionale di 772 bambini di 13 anni

«La povertà educativa è
anche povertà digitale»

Numero di tablet a casa

- NESSUNO
- UNO
- DUE
- TRE O PIÙ

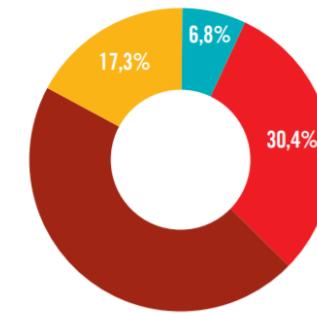


Figura 9

Numero di PC a casa

- NESSUNO
- UNO
- DUE
- TRE O PIÙ

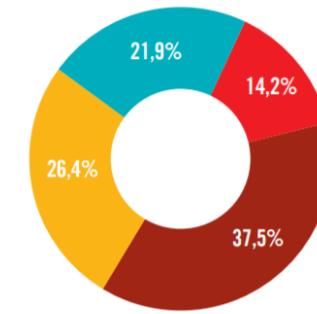


Figura 10

Uso quotidiano degli strumenti digitali per fare i compiti per ore giornaliere

- MAI
- MENO DI 1 ORA
- TRA 1 E 3 ORE
- PIÙ DI 3 ORE

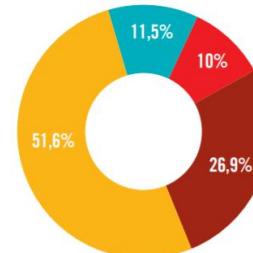


Figura 11

Uso quotidiano degli strumenti digitali per stare sui social per ore giornaliere

- MAI
- MENO DI 1 ORA
- TRA 1 E 3 ORE
- PIÙ DI 3 ORE

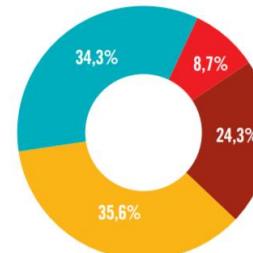
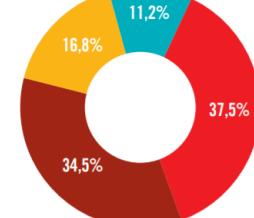


Figura 12

Uso del personal computer a scuola prima del COVID-19

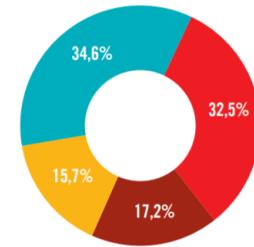
- MAI
- QUALCHE VOLTA AL MESE
- QUALCHE VOLTA A SETTIMANA
- TUTTI I GIORNI



F

Uso della LIM a scuola prima del Covid-19

- MAI
- QUALCHE VOLTA AL MESE
- QUALCHE VOLTA A SETTIMANA
- TUTTI I GIORNI



F

UE Kids Online 2020

- 19 paesi europei, su un campione di **25.101 bambini e adolescenti** di età compresa tra **9 e 16 anni**, fruitori di internet e altrettanti genitori (1 per ogni bambino)
- L'Italia registra un dato più alto della media europea per accesso dal proprio **smartphone** (84%), senza la supervisione di un adulto, mentre il collegamento dalle **scuole è il più basso** tra quelli registrati dalla ricerca (49% contro il 77%).



[Questa foto](#) di Autore sconosciuto è concesso in licenza da [CC BY-SA-NC](#)

Esperienze negative

- Il **tempo** che i bambini trascorrono online ogni giorno è quasi **raddoppiato** in alcuni paesi, rispetto al 2010.
- Tuttavia, quando i bambini hanno un'esperienza negativa online, parlano principalmente con genitori o amici e solo raramente si espongono con insegnanti o professionisti.
- In **Italia**, il 51% degli ragazzi tra gli 11 e 17 anni è stato esposto ad almeno un evento negativo nell'ultimo anno (31% incitamento all'odio).



Questa foto di Autore sconosciuto è concesso in licenza da [CC BY-NC-ND](https://creativecommons.org/licenses/by-nd/2.0/)

E i genitori?

- In generale per il 73% dei genitori ritiene non vi siano nella rete pericoli di incontri che possano turbare.
- Il 61% dei genitori reputa che il proprio figlio non abbia vissuto esperienze negative nel web.
- Il cellulare rimane ad oggi tra gli oggetti più regalati alla prima comunione.

Stefania Garassini

SMARTPHONE

*10 ragioni per non regalarlo
alla prima Comunione
(e magari neanche alla Cresima)*

Invito alla lettura di
Mariolina Ceriotti Migliarese



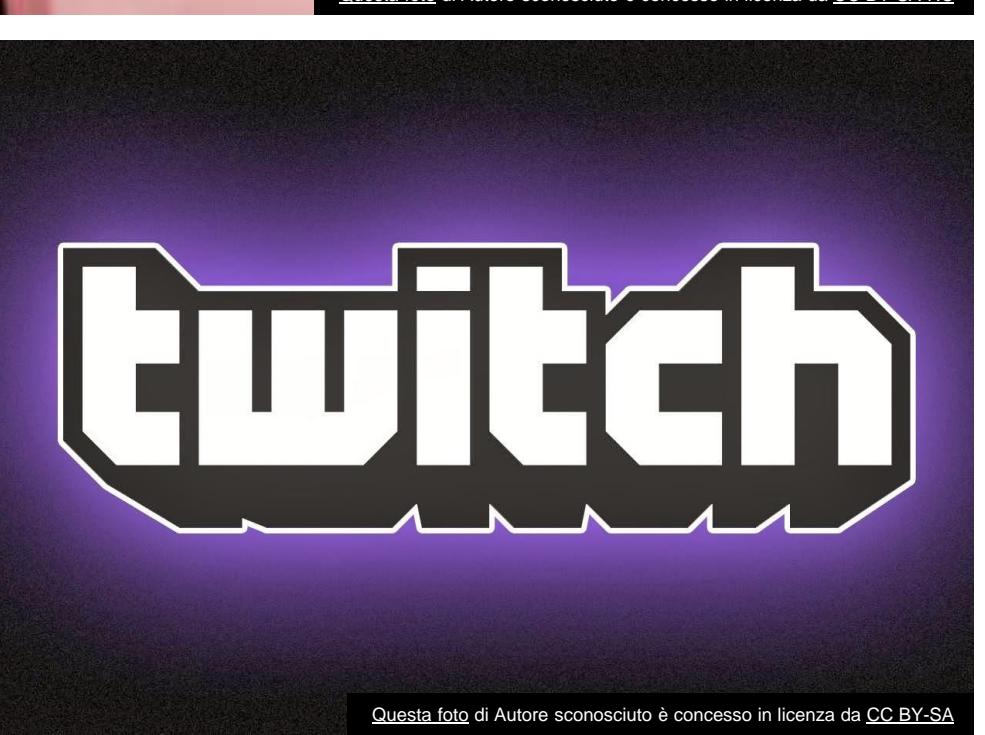
EDIZIONI ARES



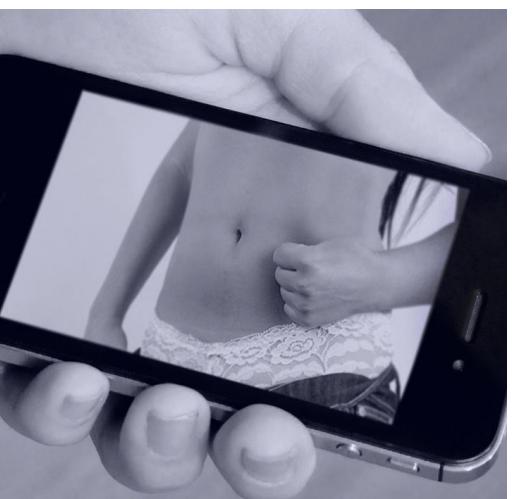
Questa foto di Autore sconosciuto è concesso in licenza da CC BY-NC-ND



Questa foto di Autore sconosciuto è concesso in licenza da [CC BY-SA](#)



Questa foto di Autore sconosciuto è concesso in licenza da [CC BY-SA](#)



Sempre più veloci!

In un mondo in cui la parola chiave è **velocità**:

- Cosa fare?
- Quali ruoli?
- Quali approcci?
- Con quali competenze?



Usare il
digitale in
maniera
pedagogica!

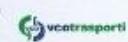
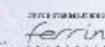


Patente di smartphone

- Target: **classi prime della scuola secondaria di primo grado**
- Prevede un **percorso di formazione**, a cura dei docenti delle singole scuole, a loro volta formati dal gruppo di lavoro.
- Al termine della formazione, gli studenti dovranno poi affrontare un **esame finale**.
- E' prevista la condivisione di un **patto di corresponsabilità** tra alunni e genitori.
- Il percorso si conclude con la **consegna della patente**, in una **cerimonia pubblica**.

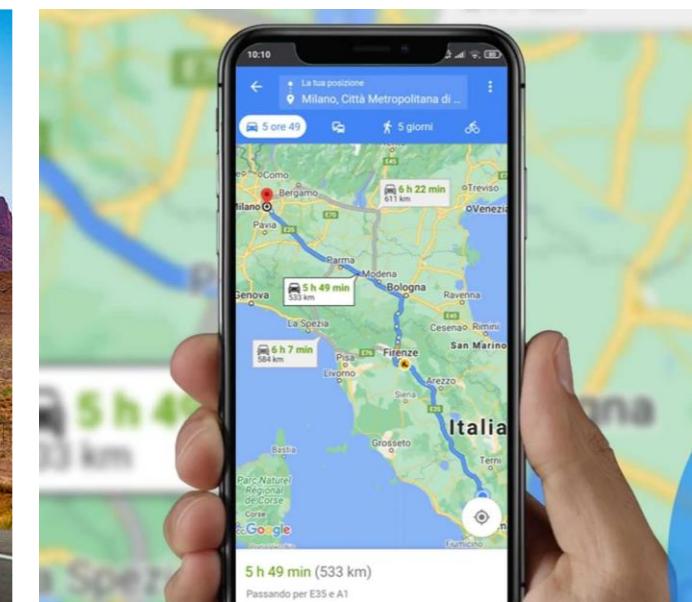


**CERTE PAROLE
FANNO MALE PIÙ
DI UN PUGNO**



Le innovazioni offerte dallo sviluppo delle nuove tecnologie modificano in fretta usi e significati delle stesse, questi rapidi cambiamenti paiono accettati come naturali e scontati dai ragazzi, ma non per questo sono liberi da insidie di vario genere.

Per il mondo adulto si ripropone la sfida di non perdere il dialogo con le nuove generazioni, in questa ottica la conoscenza pratica del mondo digitale appare un requisito fondamentale.



Questa foto di Autore sconosciuto è concesso in licenza da CC BY-NC-ND

www.patentedismartphone.it

www.peer-education.it

Per info sul progetto:
info@patentedismartphone.it

È vietata la riproduzione anche parziale, con qualsiasi mezzo effettuata, compresa la fotocopia, anche ad uso interno o didattico, non autorizzata.

