



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
partenza....

....Il punto
di arrivo



**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%

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

we
are
social



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.

OCT
2021

DAILY TIME SPENT WITH MEDIA

THE AVERAGE AMOUNT OF TIME* EACH DAY THAT INTERNET USERS AGED 16 TO 64 SPEND WITH DIFFERENT KINDS OF MEDIA AND DEVICES

TIME SPENT USING THE
INTERNET (ALL DEVICES)



6H 58M
▲QOQ: +0.7%

TIME SPENT WATCHING TELEVISION
(BROADCAST AND STREAMING)



3H 21M
▲QOQ: +0.5%

TIME SPENT USING
SOCIAL MEDIA



2H 27M
▲QOQ: +2.1%

TIME SPENT READING PRESS MEDIA
(ONLINE AND PHYSICAL PRINT)



2H 05M
▲QOQ: +1.6%

TIME SPENT LISTENING TO
MUSIC STREAMING SERVICES



1H 35M
▲QOQ: +2.2%

TIME SPENT LISTENING
TO BROADCAST RADIO



1H 01M
▲QOQ: +1.7%

TIME SPENT LISTENING
TO PODCASTS



0H 57M
▲QOQ: +3.6%

TIME SPENT PLAYING VIDEO
GAMES ON A GAMES CONSOLE



1H 13M
▲QOQ: +1.4%

10

SOURCE: GWI (Q3 2021). FIGURES REPRESENT THE FINDINGS OF A BROAD GLOBAL SURVEY OF INTERNET USERS AGED 16 TO 64. SEE GWI.COM FOR MORE DETAILS. *NOTES: CONSUMPTION OF DIFFERENT MEDIA MAY OCCUR CONCURRENTLY. **QOQ REPRESENTS QUARTER-ON-QUARTER CHANGE. TELEVISION INCLUDES BROADCAST (NEAR) TV AND CONTENT DELIVERED VIA STREAMING AND VIDEO-ON-DEMAND SERVICES. PRESS INCLUDES ONLINE AND PHYSICAL PRINT MEDIA. BROADCAST RADIO DOES NOT INCLUDE INTERNET RADIO.

we
are
social

Hootsuite

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

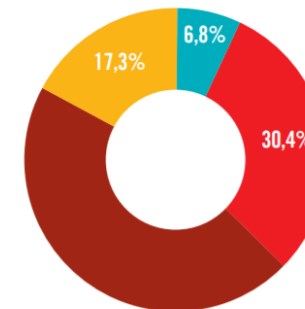
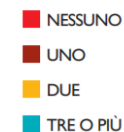


Figura 9

Numero di PC a casa

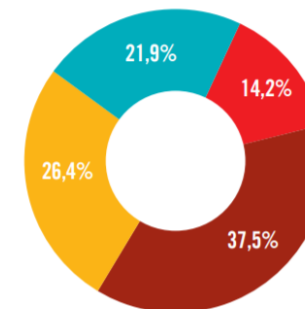


Figura 10

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

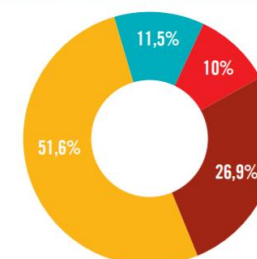
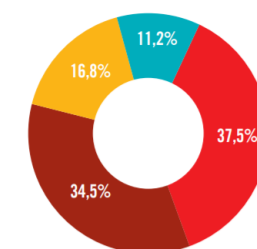


Figura 11

Uso del personal computer
a scuola prima del COVID-19



F

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

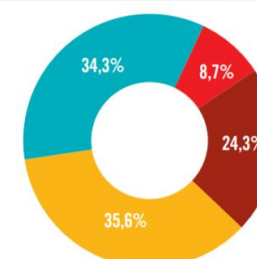
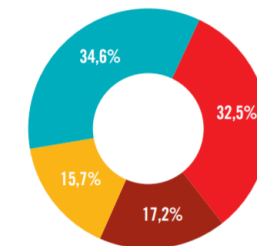


Figura 12

Uso della LIM a scuola
prima el Covid-19



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



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

- 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).

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.





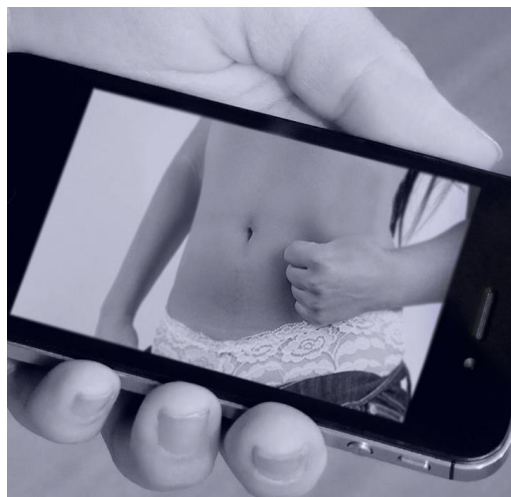
Questa foto di Autore sconosciuto è concesso in licenza da [CC BY-NC-ND](#)



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



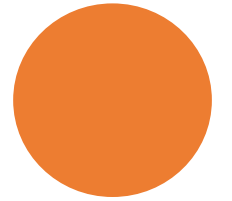
Questa foto di Autore sconosciuto è concesso in licenza da [CC BY-SA](#)



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!

www.patentedismartphone.it

ARE YOU SURE
TO SHARE?

SAFE INTERNET DAY

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**.



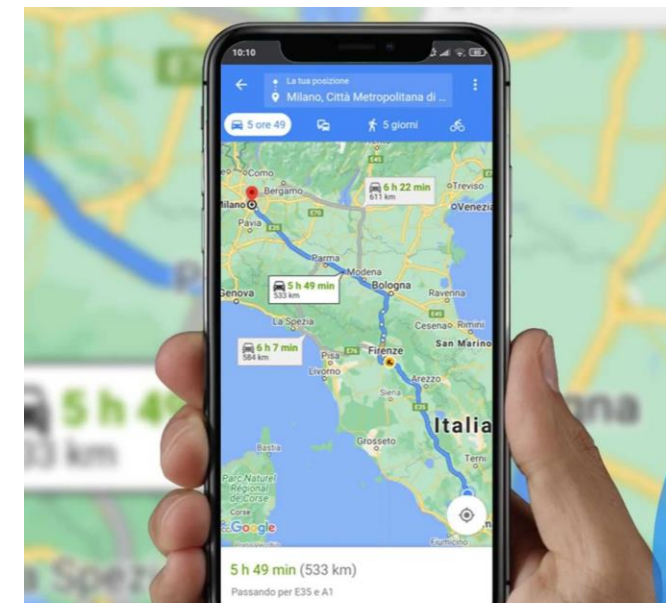
CERTE **PAROLE**
FANNO MALE PIÙ
DI UN **PUGNO**



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.

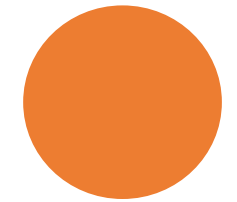


www.patentedismartphone.it

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.



USA IL CERVELLO

Progetto ideato e realizzato nel VCO
rivolto ai ragazzi delle Scuole Secondarie di primo grado
per rendere consapevoli i giovani sui rischi dell'uso inconsapevole
dello smartphone

