

Conoscere per intervenire

Fossano 15-11-2017

DI COSA STIAMO PARLANDO?



Smartphone Samsung Galaxy in vendita separatamente.



NATIVI DIGITALI?



Marc Prensky, 2001



SMANETTONI DIGITALI



Marc Prensky, 2010



STUPIDI DIGITALI



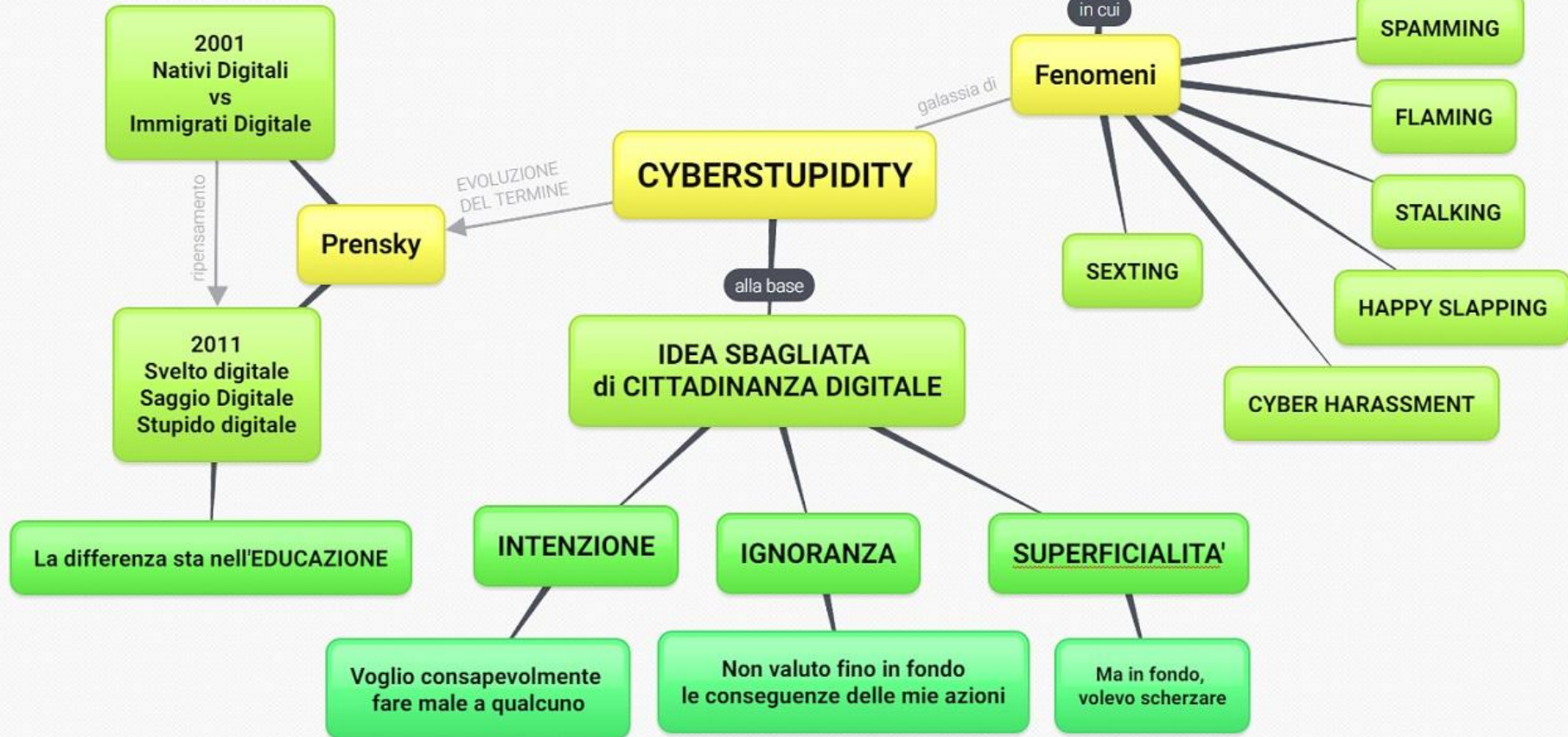
Marc Prensky, 2010



SAGGI DIGITALI?



STEADYCAM è partner di



TECNOLOGIA

Possibilità tecniche di realizzazione

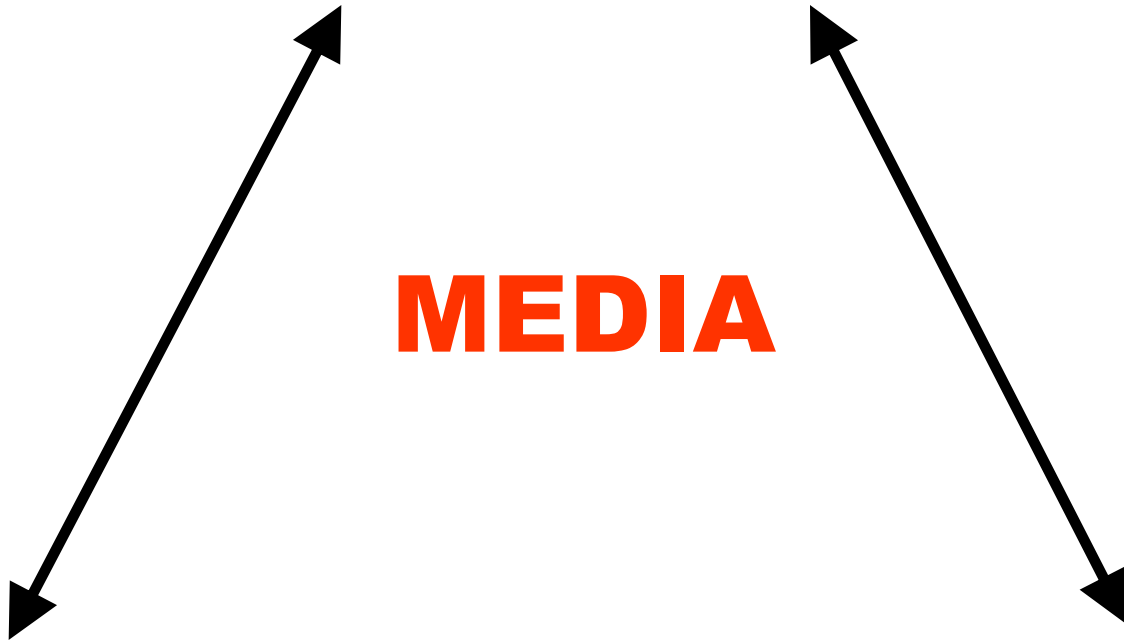
MEDIA

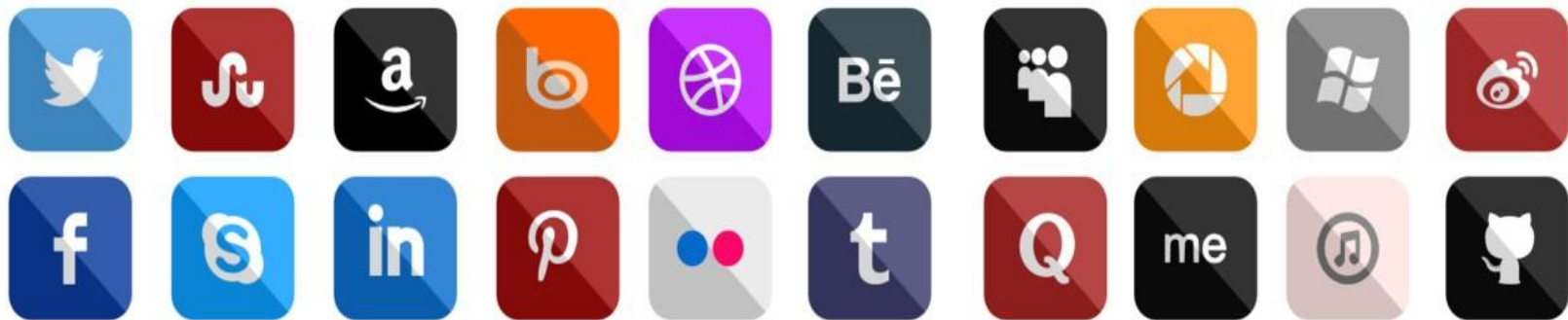
ECONOMIA

Possibilità di investimenti e di guadagni
Creazione di un mercato

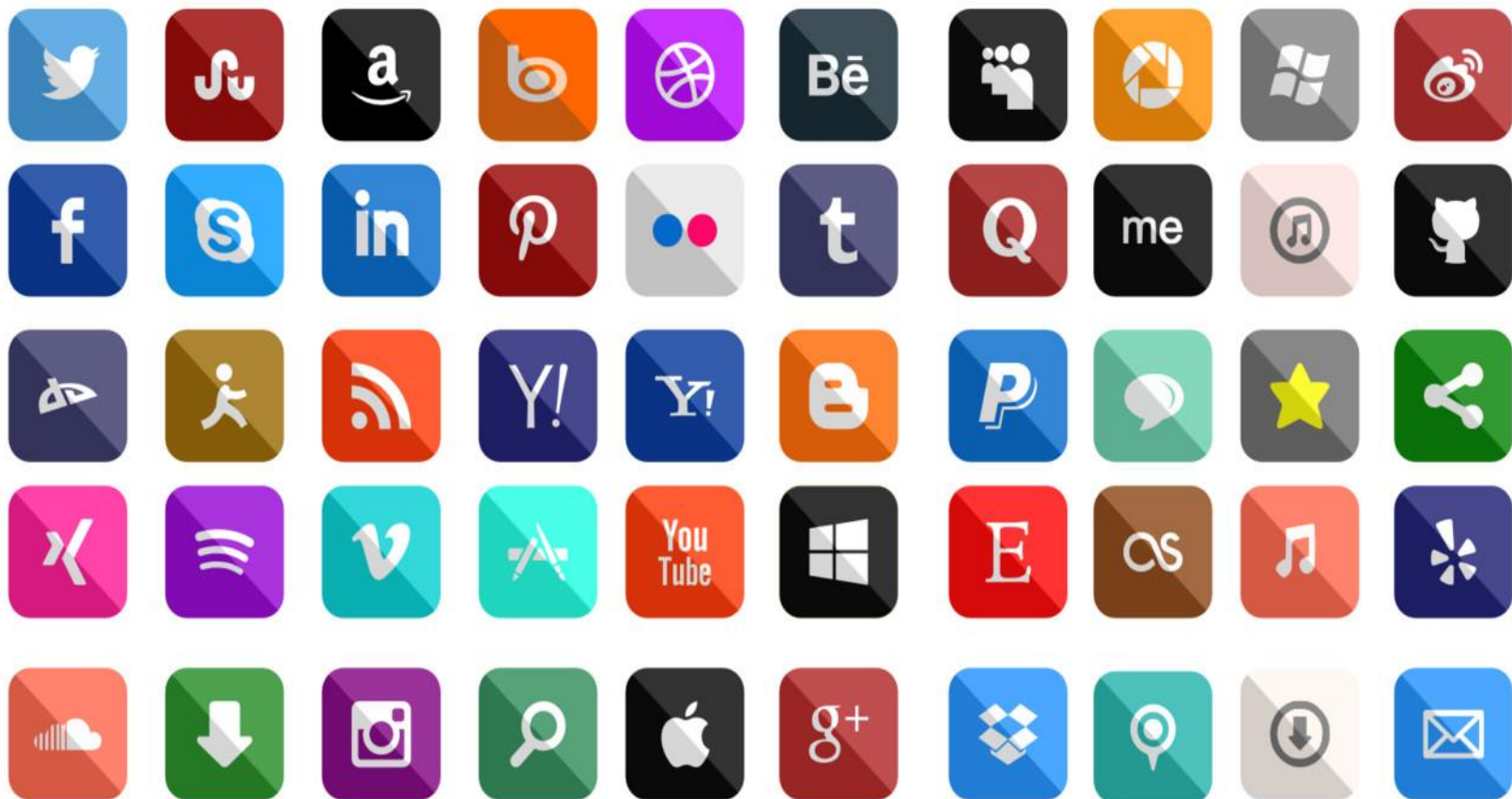
SOCIETA'

La gente lo usa?
Quali usi ne fa?





NUMERI



**JAN
2017**

TIME SPENT WITH MEDIA

SURVEY-BASED DATA: FIGURES REPRESENT RESPONDENTS' SELF-REPORTED ACTIVITY



AVERAGE DAILY USE
OF THE INTERNET
VIA A PC OR TABLET



6H 10M

AVERAGE DAILY USE
OF THE INTERNET
VIA A MOBILE PHONE



2H 08M

AVERAGE DAILY USE
OF SOCIAL MEDIA
VIA ANY DEVICE



2H 00M

AVERAGE DAILY
TELEVISION
VIEWING TIME



2H 25M



we
are
social



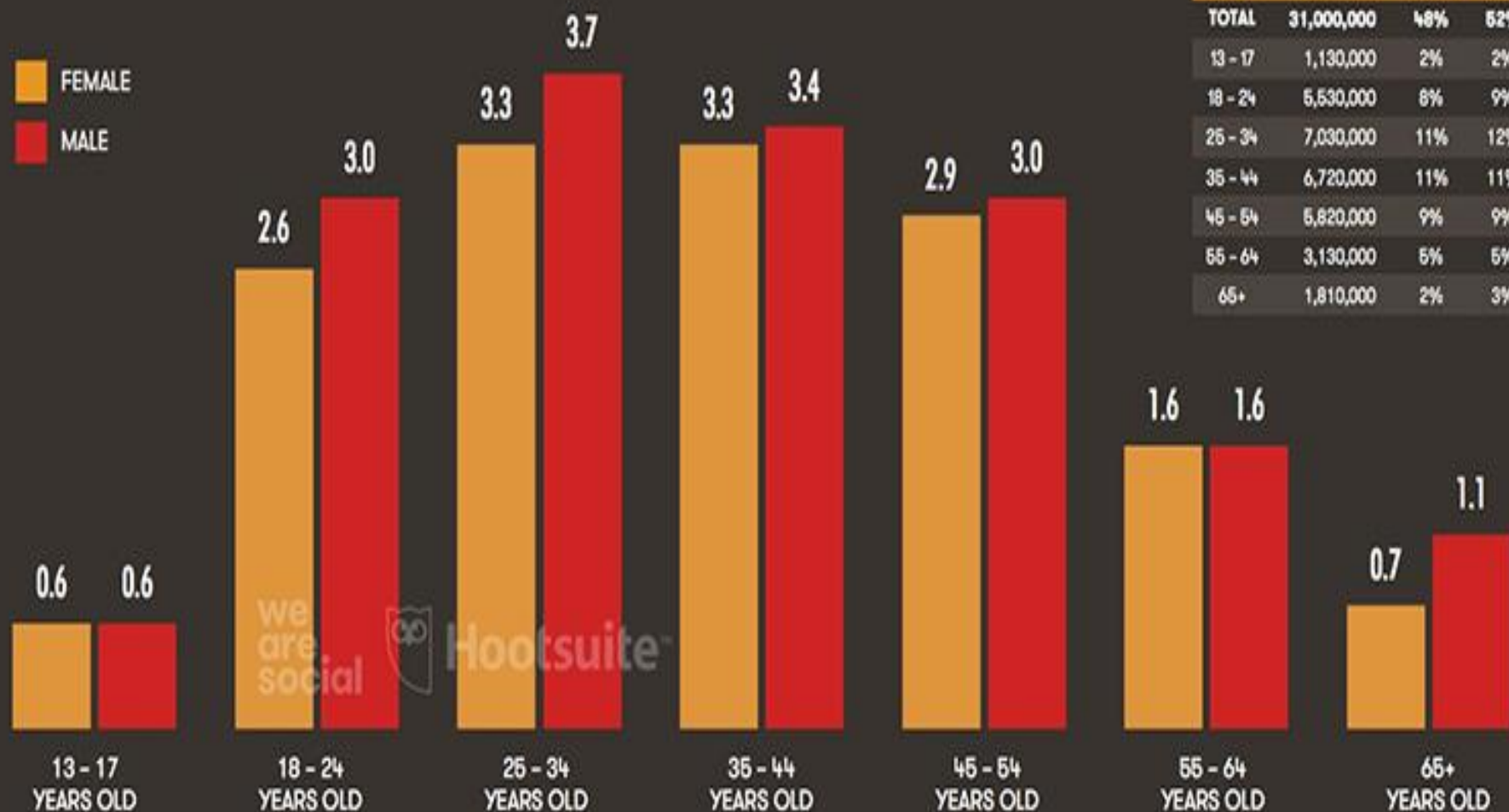
JAN
2017

PROFILE OF FACEBOOK USERS

BREAKDOWN OF THE COUNTRY'S FACEBOOK'S USERS BY AGE AND GENDER, IN MILLIONS



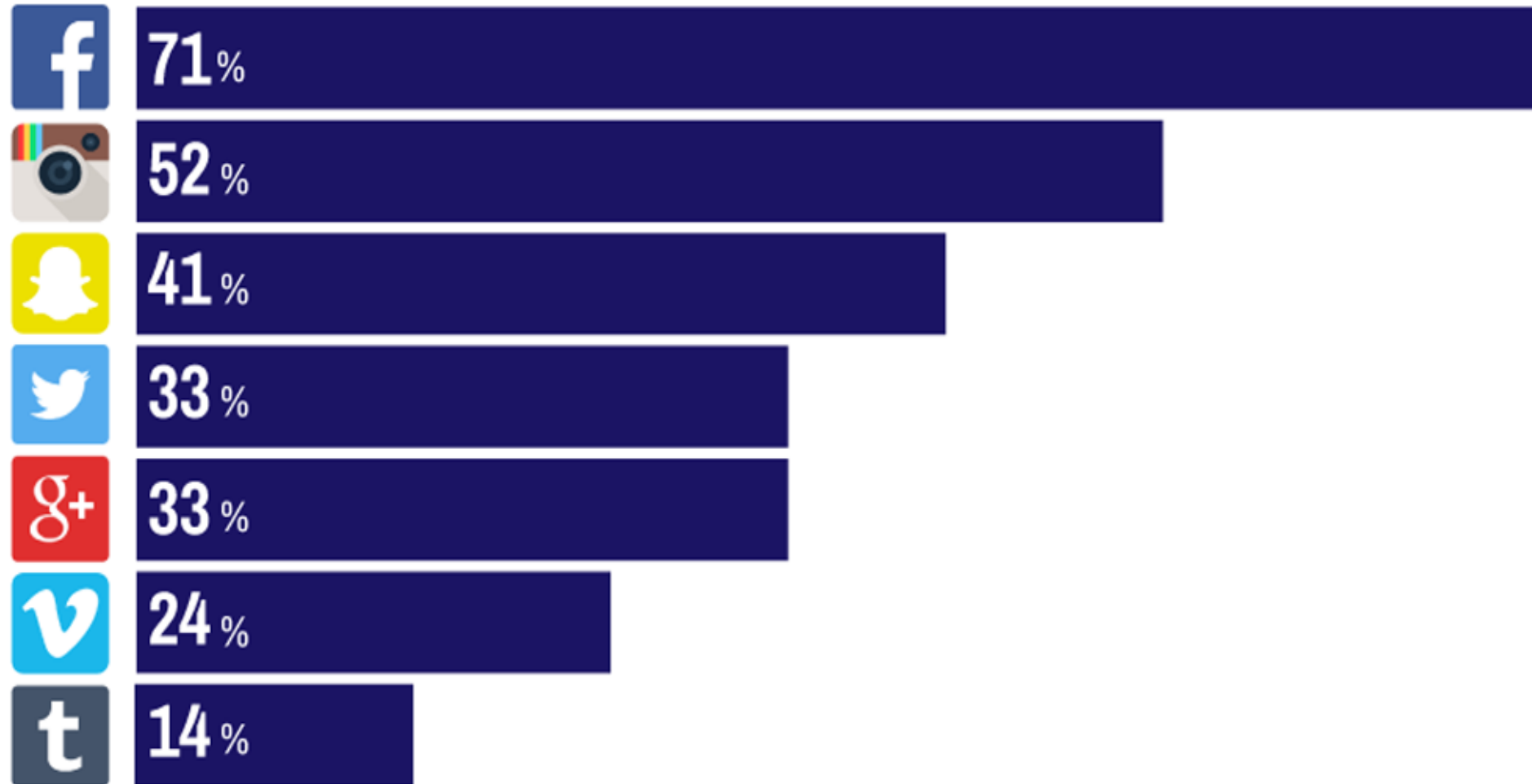
FEMALE
MALE



SOURCES: EXTRAPOLATION OF FACEBOOK DATA, JANUARY 2017. **NOTES:** THE 'TOTAL' COLUMN OF THE INSET TABLE SHOWS ORIGINAL VALUES, WHILE GRAPH VALUES HAVE BEEN DIVIDED BY ONE MILLION. TABLE PERCENTAGES REPRESENT THE RESPECTIVE GENDER AND AGE GROUP'S SHARE OF TOTAL NATIONAL FACEBOOK USERS. TABLE VALUES MAY NOT SUM EXACTLY DUE TO ROUNDING IN THE SOURCE DATA.

Teen social media use today

Percent of respondents age 13 to 17 who say they use...

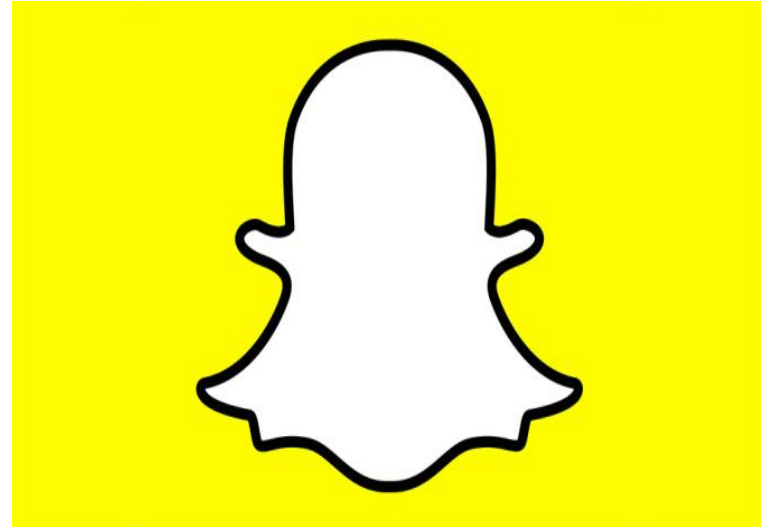


Source: Lenhart, Amanda, Pew Research Center, April 2015, "Teen, Social Media and Technology Overview 2015"

Graphic: Laura Santhanam



INSTAGRAM

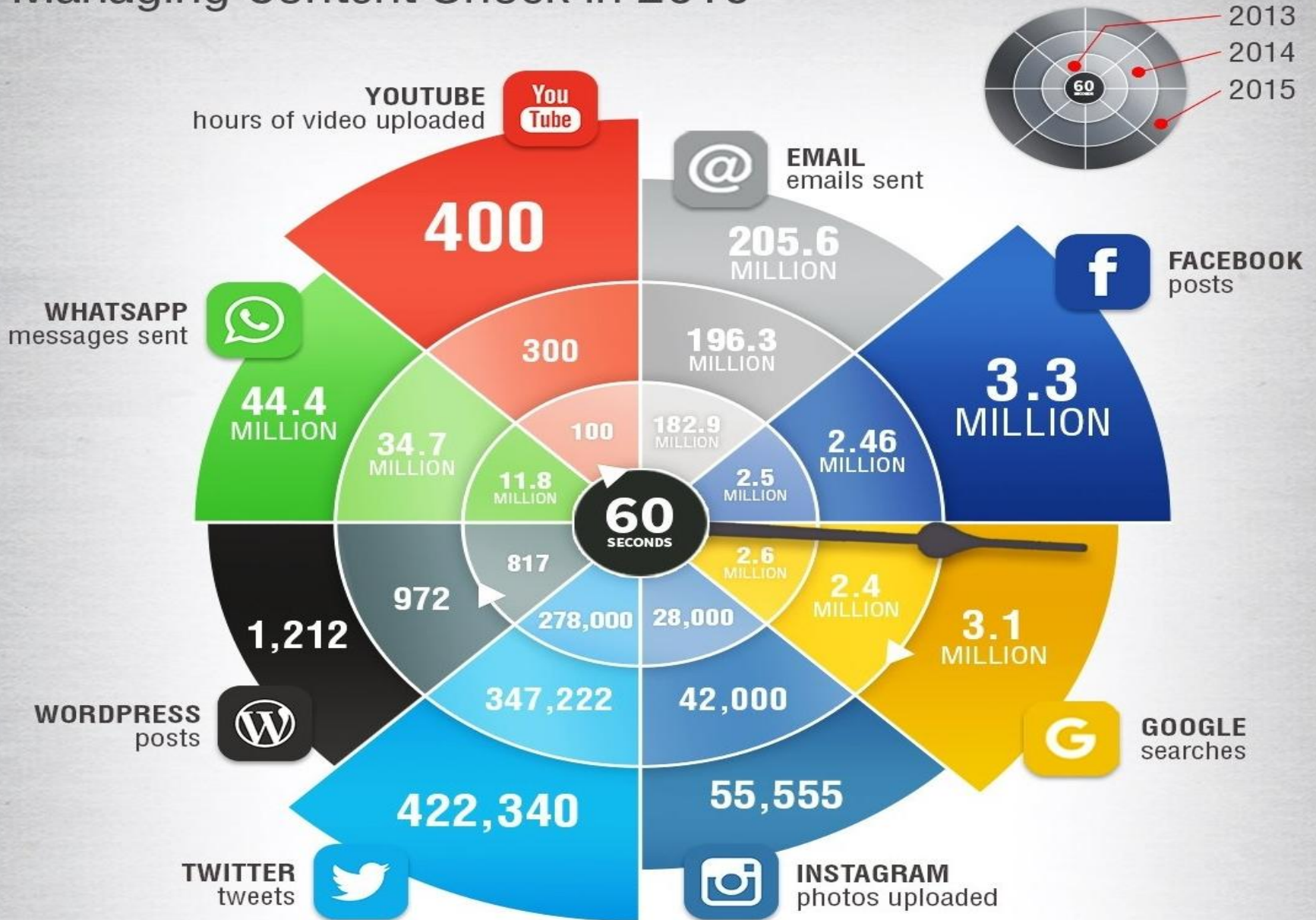


SNAPCHAT



What Happens Online in 60 Seconds?

Managing Content Shock in 2016





FACEBOOK

1,04 miliardi di utenti attivi
quotidianamente

Profitti: **5,84 miliardi di dollari**
(fine 2015)



 **Oculus VR™**



Google

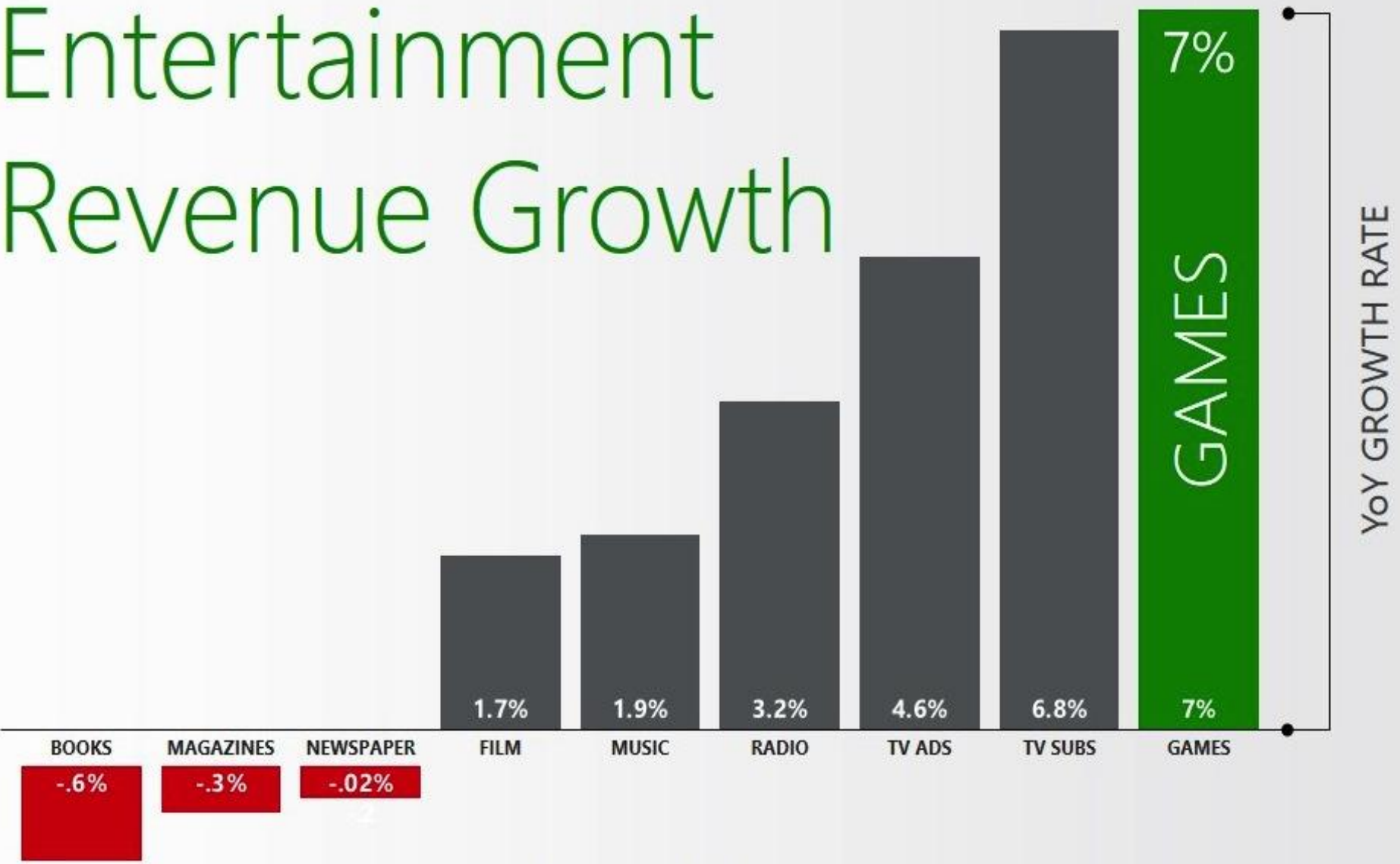


Oltre un miliardo di utenti
Profitti: 15,83 miliardi di dollari
(fine 2015)



Gaming revenue growing faster than all other forms of entertainment

Entertainment Revenue Growth



SOURCE: PWC, MSFT Estimates



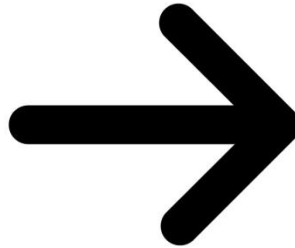
8,6 miliardi \$



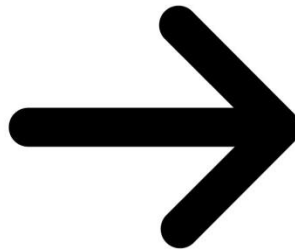
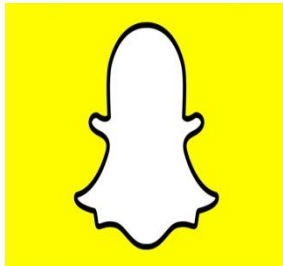


SFIDE EDUCATIVE

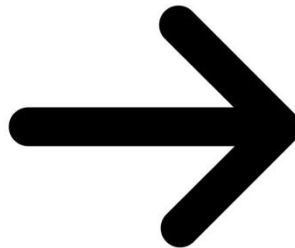




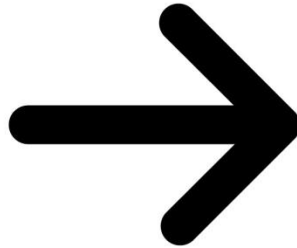
PUBBLICO / PRIVATO
PUBBLICITA' / CORPO



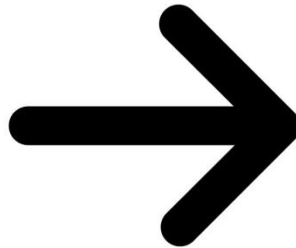
RESPONSABILITA'
RELAZIONI
EMPATIA



CONTENUTI



INFORMAZIONE



TEMPO





DI CHI STIAMO PARLANDO?



COMPITI di SVILUPPO

l'area personale

l'area delle relazioni

l'area sociale

ADOLESCENZA

TAPPA DECISIVA NEL PROCESSO
DI COSTRUZIONE DEL SÉ



cambiamenti corporei

nuove acquisizioni

cognitive

contesti ambientali

variazioni nel registro affettivo



adolescenza

interazione di due processi di maturazione

fase delle operazioni formali

**separazione dalle figure genitoriali e
dalle loro rappresentazioni interne**

COMPLESSITA' COGNITIVA

***pensieri sempre più numerosi
e complessi***



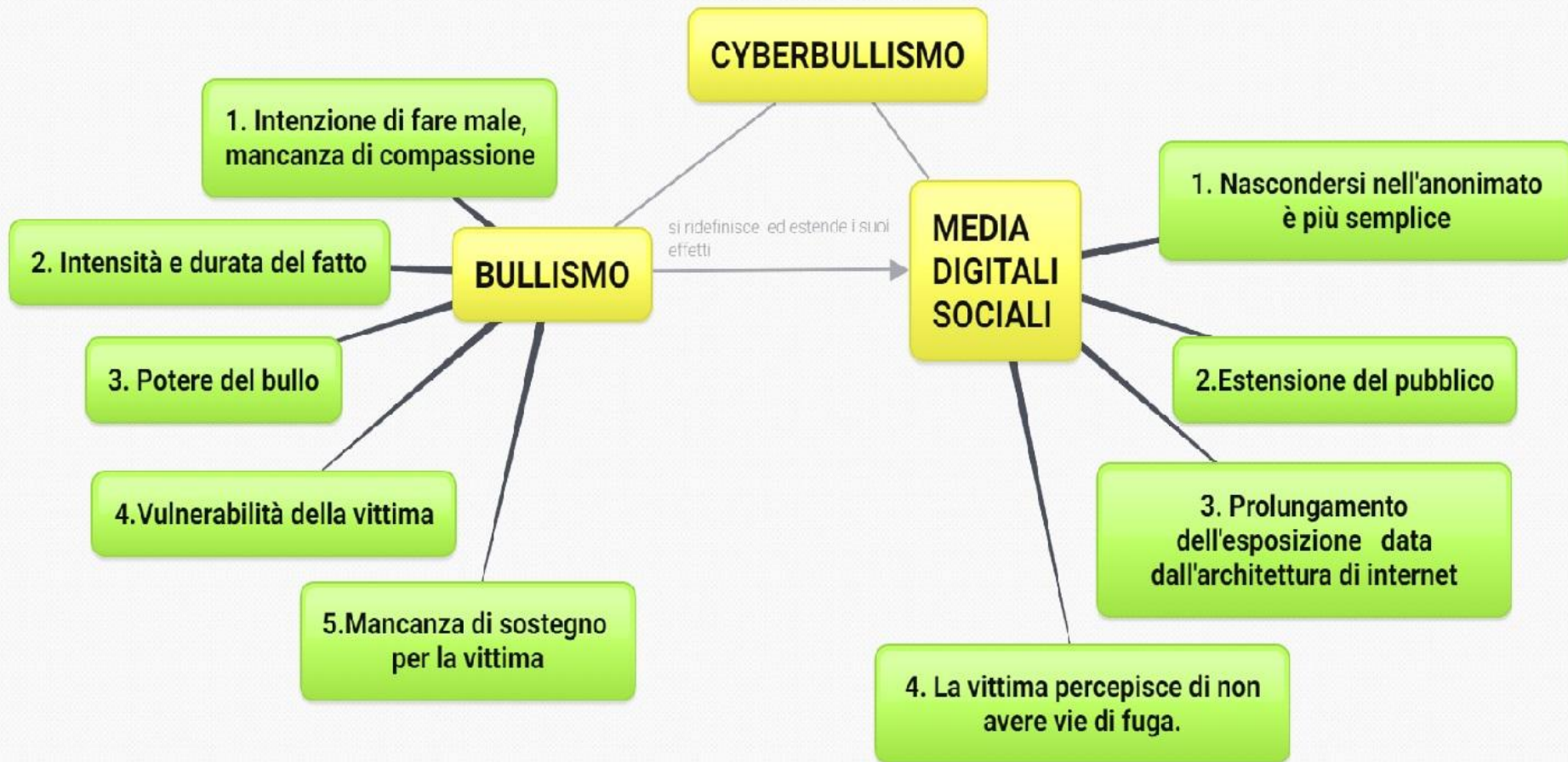
***stati emotivi stressanti legati al
processo evolutivo***



individualità

IDENTITA'

relazionalità



ESPOSTI E RITIRATI



SELFIE

HIKIKOMORI

SEXTING

CYBERBULLISMO

IAD
Internet Addiction
Disorder



Ivan Goldberg, M.D.



Kimberly YOUNG

IAD

Forme e dimensioni

Astinenza

Tolleranza

Craving

Cybersesso

Cyber-relazionale

Shopping compulsivo online

Giochi on-line

DIAGNOSTIC AND STATISTICAL
MANUAL OF
MENTAL DISORDERS

FIFTH EDITION

DSM-5



AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION

DSM-5 (2013)

**Disturbi da uso di
sostanze**

**Disturbo da gioco
d'azzardo**

**2013: non esisteva
evidenza sufficiente
per giustificare
l'inclusione dell'IAD
nella categoria
diagnostica delle
dipendenze da non
sostanze.**

STRATEGIE

tikimo.it



**COMPETENZE
EMOTIVE**

**CONTROLLO
Vs
CONTRATTO**

CORPO

GRUPPO

**Educare alle
DIFFERENZE**

COMPETENZE DIGITALI

MEDIA EDUCATION

GESTIONE DEL CONFLITTO

DUE ESEMPI



PRENOTA LA VISITA

