

WORKSHOP

UN'ALLEANZA PER RICOSTRUIRE
IL PATTO EDUCATIVO GLOBALE

CFP STIMMATINI - 30 settembre 2020

prof. Mariano Diotto



GENERAZIONE DIGITALE

Il patto Educativo Globale
e la comunicazione



VIRTUALE

DIGITALE

REALE

Di chi parliamo?



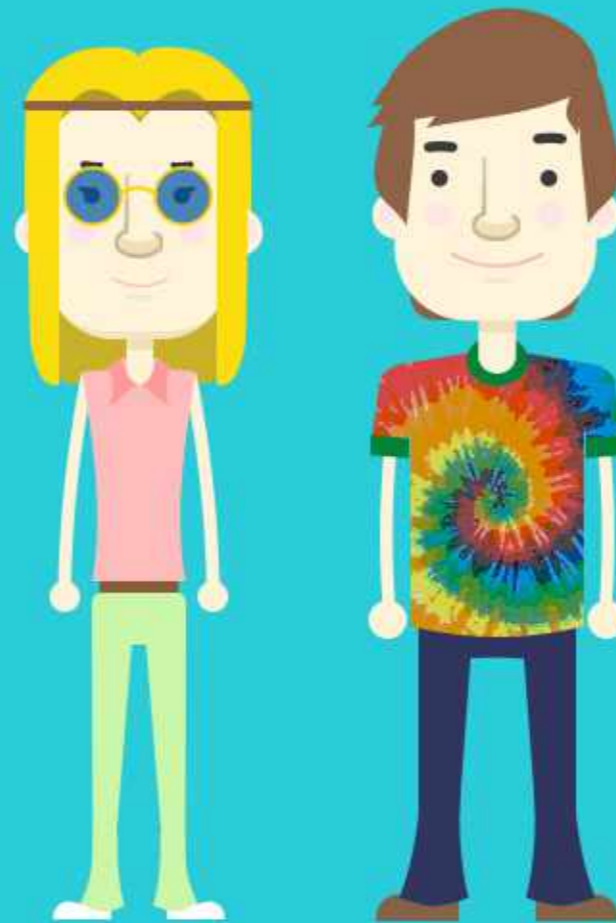
BABY BOOMERS

(1946-1960)



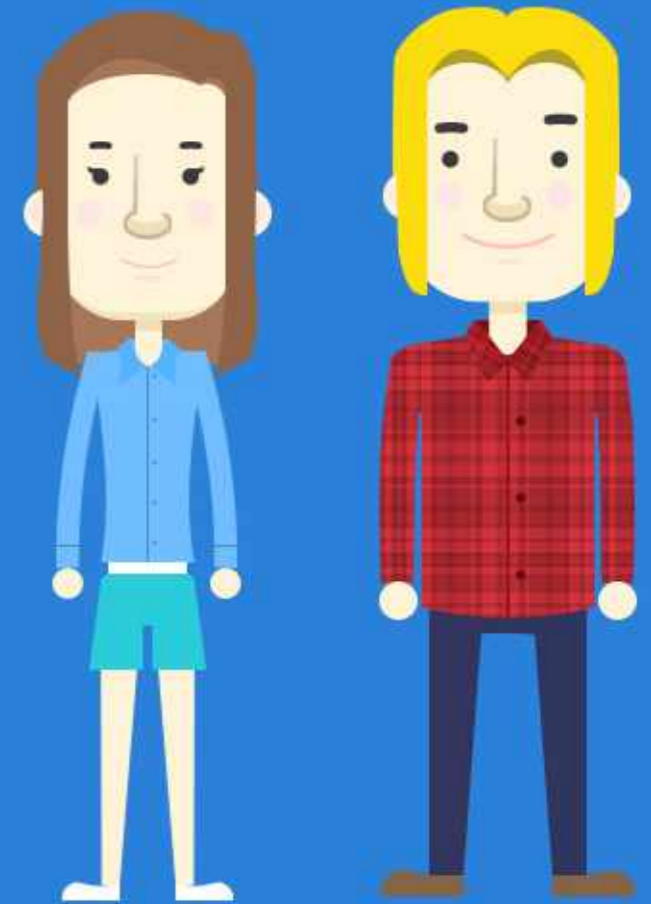
Generation X

(1961-1980)



Generation Y

(1981-1995)





GENERATION Z

(Born after 1995)



ARTWORK BY: JOEBIN CAOILE



GENERAZIONE Z - PLURALS

nati a cavallo del 2000

maggior utilizzo
della comunicazione

da un uso statico del web ad
un uso partecipativo, in cui il
protagonismo e la
soggettività entrano a pieno
titolo

vivono di eventi, di leader
e tendenze

usano oggetti tecnologici
smartphone - consolle

MAY 20, 2012

Obama's New Boss / Syria face-off / McCain vs. Brzezinski / PLUS: Summer's best movies & more

TIME

THE ME ME ME GENERATION

Millennials are lazy, entitled narcissists
who still live with their parents

Why they'll save us all
BY JOEL STEIN



time.com

JAN
2020

DEVICE OWNERSHIP

PERCENTAGE OF INTERNET USERS AGED 16 TO 64 WHO OWN EACH KIND OF DEVICE



ITALY

MOBILE PHONE
(ANY TYPE)



94%

SMART
PHONE



94%

NON-SMARTPHONE
MOBILE PHONE



1.6%

LAPTOP OR DESKTOP
COMPUTER



77%

TABLET
DEVICE



54%

DEVICE FOR STREAMING TV
CONTENT OVER THE INTERNET



13%

GAMES
CONSOLE



38%

SMART HOME
DEVICE



7.9%

SMART WATCH
OR WRISTBAND



15%

VIRTUAL
REALITY DEVICE



2.9%

JAN
2020

DAILY TIME SPENT WITH MEDIA

AVERAGE DAILY TIME THAT INTERNET USERS AGED 16 TO 64 SPEND WITH DIFFERENT KINDS OF MEDIA AND DEVICES



ITALY

USING THE
INTERNET



we
are
social

6H 00M

USING
SOCIAL MEDIA



we
are
social

1H 57M

WATCHING
TELEVISION*



we
are
social

3H 07M

LISTENING TO MUSIC
STREAMING SERVICES



we
are
social

1H 01M

USING A
GAMES CONSOLE



we
are
social

0H 49M

JAN
2020

MOST-VISITED WEBSITES



ITALY

#	WEBSITE	TIME / VISIT	PAGES / VISIT
01	GOOGLE.COM	12M 09S	14.6
02	YOUTUBE.COM	11M 44S	6.7
03	GOOGLE.IT	3M 40S	4.2
04	AMAZON.IT	7M 00S	7.1
05	WIKIPEDIA.ORG	3M 55S	3.0
06	FACEBOOK.COM	17M 48S	7.8
07	LIBERO.IT	3M 28S	3.3
08	REPUBBLICA.IT	15M 12S	2.6
09	YAHOO.COM	4M 34S	4.4
10	EBAY.IT	6M 53S	5.8

#	WEBSITE	TIME / VISIT	PAGES / VISIT
11	LIVEJASMIN.COM	2M 20S	1.5
12	LIVE.COM	4M 53S	5.0
13	BONGACAMS.COM	3M 04S	1.7
14	MYMOVIES.IT	2M 51S	2.0
15	DAGOSPIA.COM	8M 11S	5.2
16	SUBITO.IT	8M 12S	7.1
17	GDS.IT	2M 29S	1.3
18	LALEGGEPERTUTTI.IT	2M 08S	1.2
19	PORNHUB.COM	10M 02S	3.4
20	NETFLIX.COM	3M 15S	2.7

JAN
2020

ONLINE CONTENT ACTIVITIES

PERCENTAGE OF INTERNET USERS AGED 16 TO 64 WHO CONSUME EACH KIND OF CONTENT VIA THE INTERNET EACH MONTH



ITALY

WATCH
ONLINE VIDEOS



92%

GLOBAL
WEB
INDEX

WATCH
VLOGS



34%



LISTEN TO MUSIC
STREAMING SERVICES



57%

GLOBAL
WEB
INDEX

LISTEN TO ONLINE
RADIO STATIONS



39%

we
are
social

LISTEN TO
PODCASTS



23%

JAN
2020

PLAYING GAMES: DEVICE PERSPECTIVE

PERCENTAGE OF INTERNET USERS AGED 16 TO 64 WHO PLAY VIDEO GAMES ON EACH KIND OF DEVICE



ANY
DEVICE



79%

SMART
PHONE



60%

PC (LAPTOP
OR DESKTOP)



35%

GAMES
CONSOLE



35%

TABLET
COMPUTER



25%

JAN
2020

SMART HOME DEVICE MARKET OVERVIEW

SIZE AND VALUE OF THE MARKET FOR SMART HOME DEVICES IN 2019, WITH VALUE BY DEVICE SUB-CATEGORY (IN U.S. DOLLARS)



ITALY

NUMBER OF HOMES WITH
SMART HOME DEVICES



1.77
MILLION

TOTAL ANNUAL VALUE OF
SMART HOME DEVICES MARKET



\$821.0
MILLION

VALUE OF SMART HOME CONTROL
& CONNECTIVITY DEVICE MARKET*



\$185.0
MILLION

VALUE OF SMART HOME
APPLIANCES MARKET



\$247.0
MILLION

VALUE OF SMART HOME
SECURITY DEVICE MARKET



\$137.0
MILLION

VALUE OF SMART HOME
ENTERTAINMENT DEVICE MARKET



\$124.0
MILLION

VALUE OF SMART HOME
COMFORT & LIGHTING MARKET



\$68.00
MILLION

VALUE OF SMART HOME
ENERGY MANAGEMENT MARKET



\$59.00
MILLION

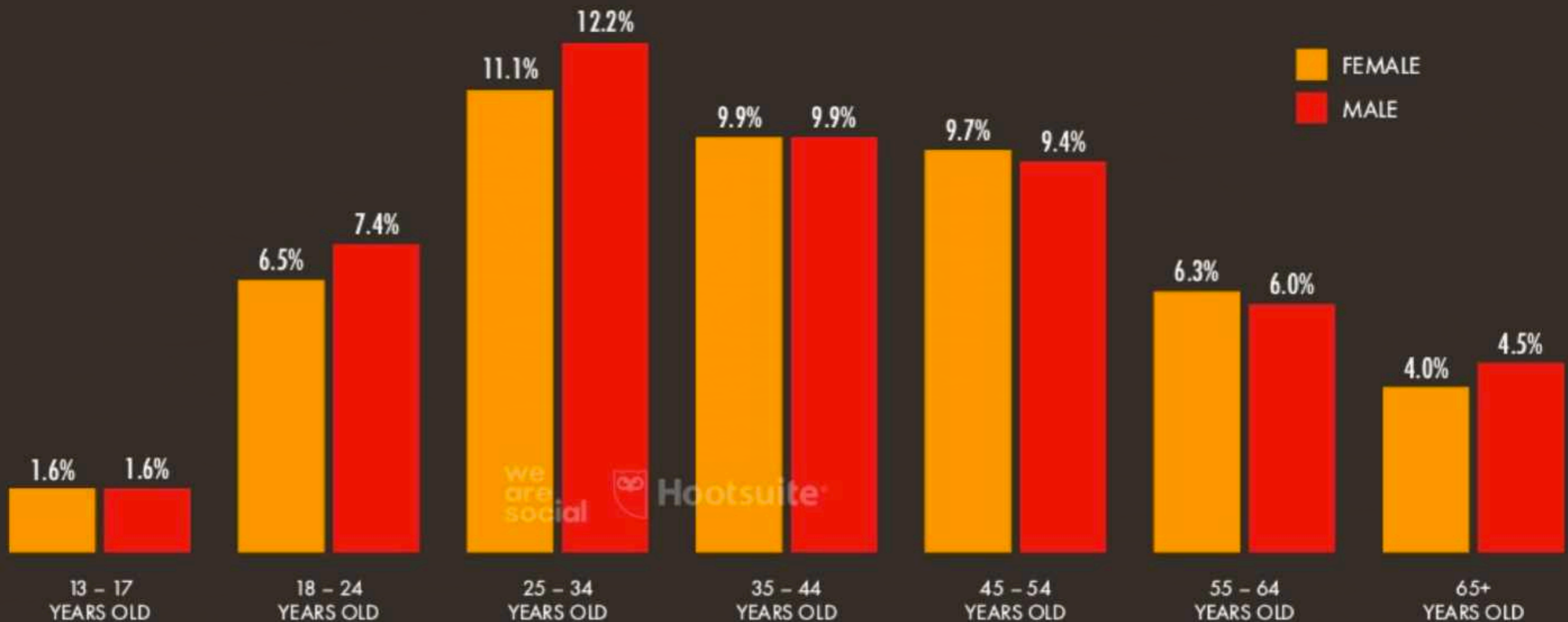
JAN
2020

SOCIAL MEDIA ADVERTISING AUDIENCE PROFILE

SHARE OF THE TOTAL ADVERTISING AUDIENCE* ACROSS FACEBOOK, INSTAGRAM, AND FB MESSENGER, BY AGE AND GENDER



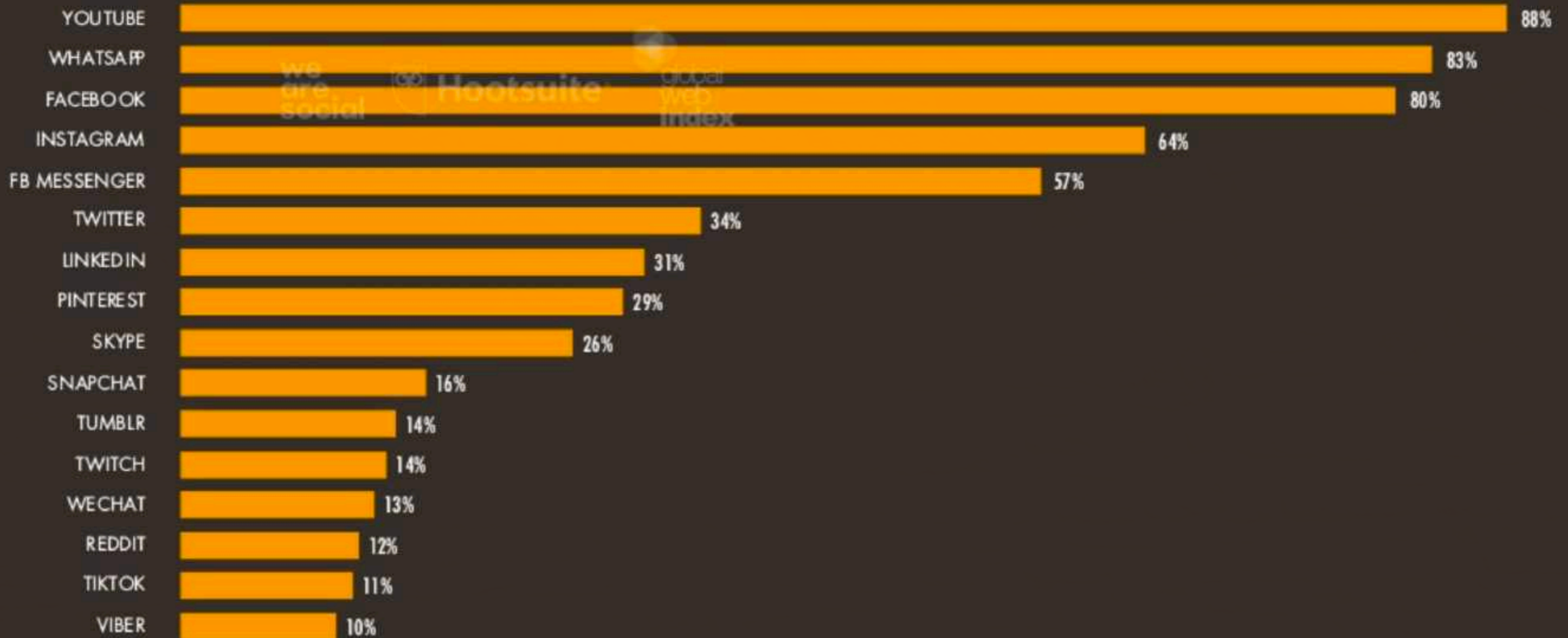
ITALY



JAN
2020

MOST-USED SOCIAL MEDIA PLATFORMS

PERCENTAGE OF INTERNET USERS AGED 16 TO 64 WHO REPORT USING EACH PLATFORM IN THE PAST MONTH



3
posizioni
ideologiche
sul mondo
digitale

ottimista
difensiva
POSSIBILISTA



Ottimistica

il mondo digitale è inoffensivo, quindi neutrale

Difensiva

il mondo digitale è pericolosissimo



Possibilista

Il mondo digitale
come tutte le realtà

è pericoloso

se non è

conosciuto

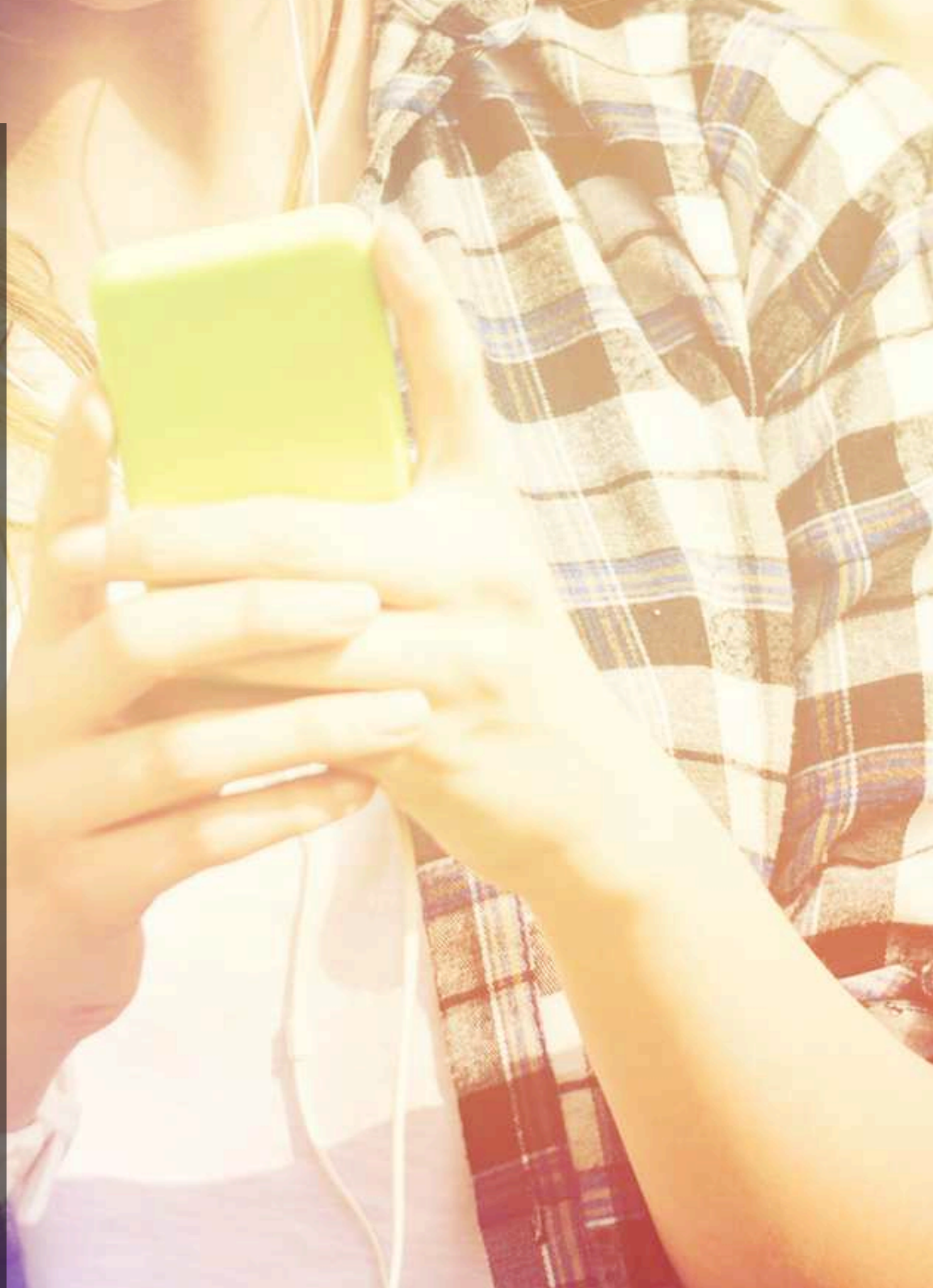
e se non si educa

altrimenti

può aiutare

nello sviluppo

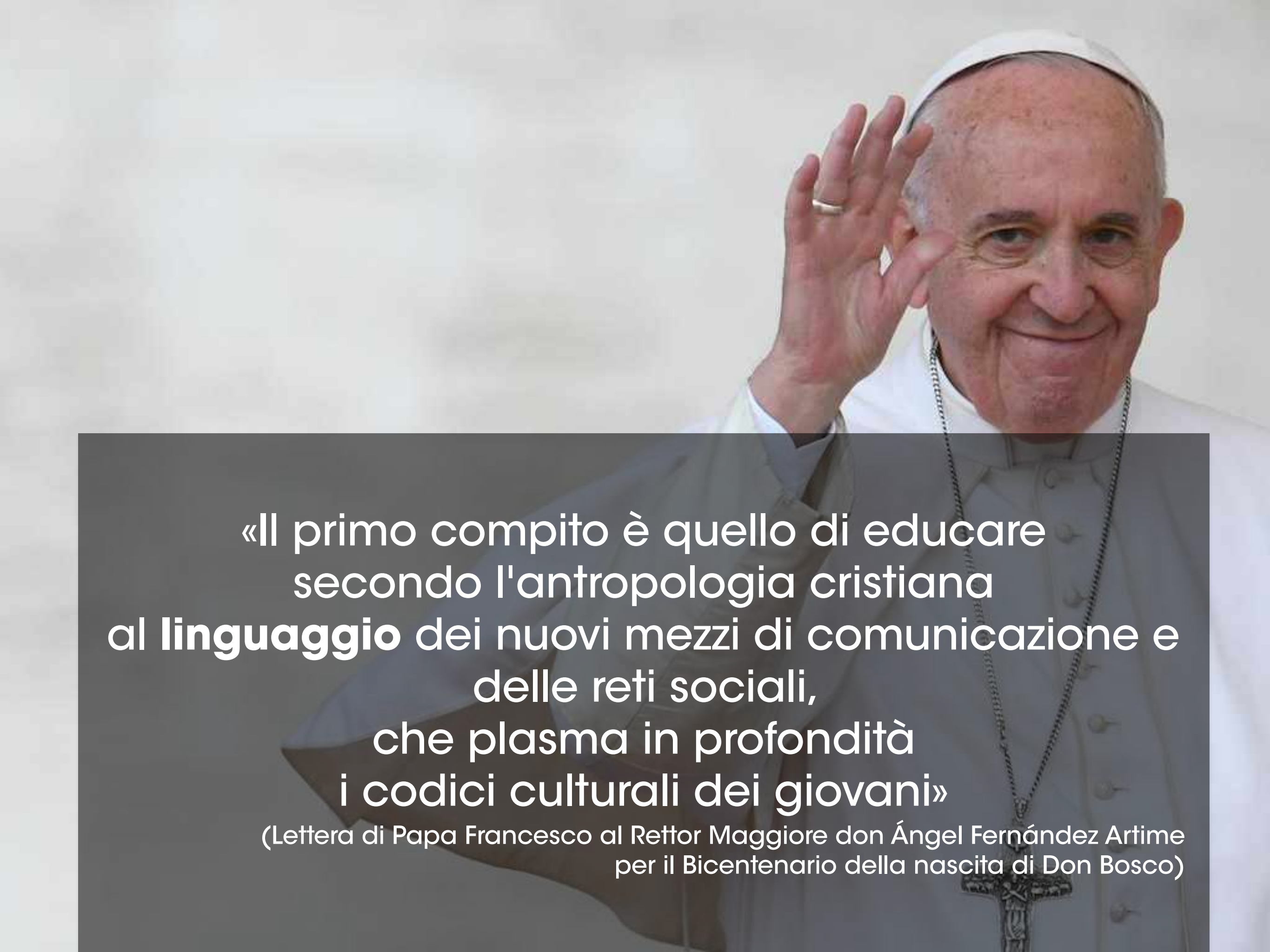
della persona



Prima considerazione

Stanno cambiando i
linguaggi della
comunicazione
mentre noi ci
preoccupiamo dei
mezzi



A close-up photograph of Pope Francis, smiling and waving his right hand. He is wearing his white papal attire, including a zucchetto and a pectoral cross. The background is a plain, light-colored wall.

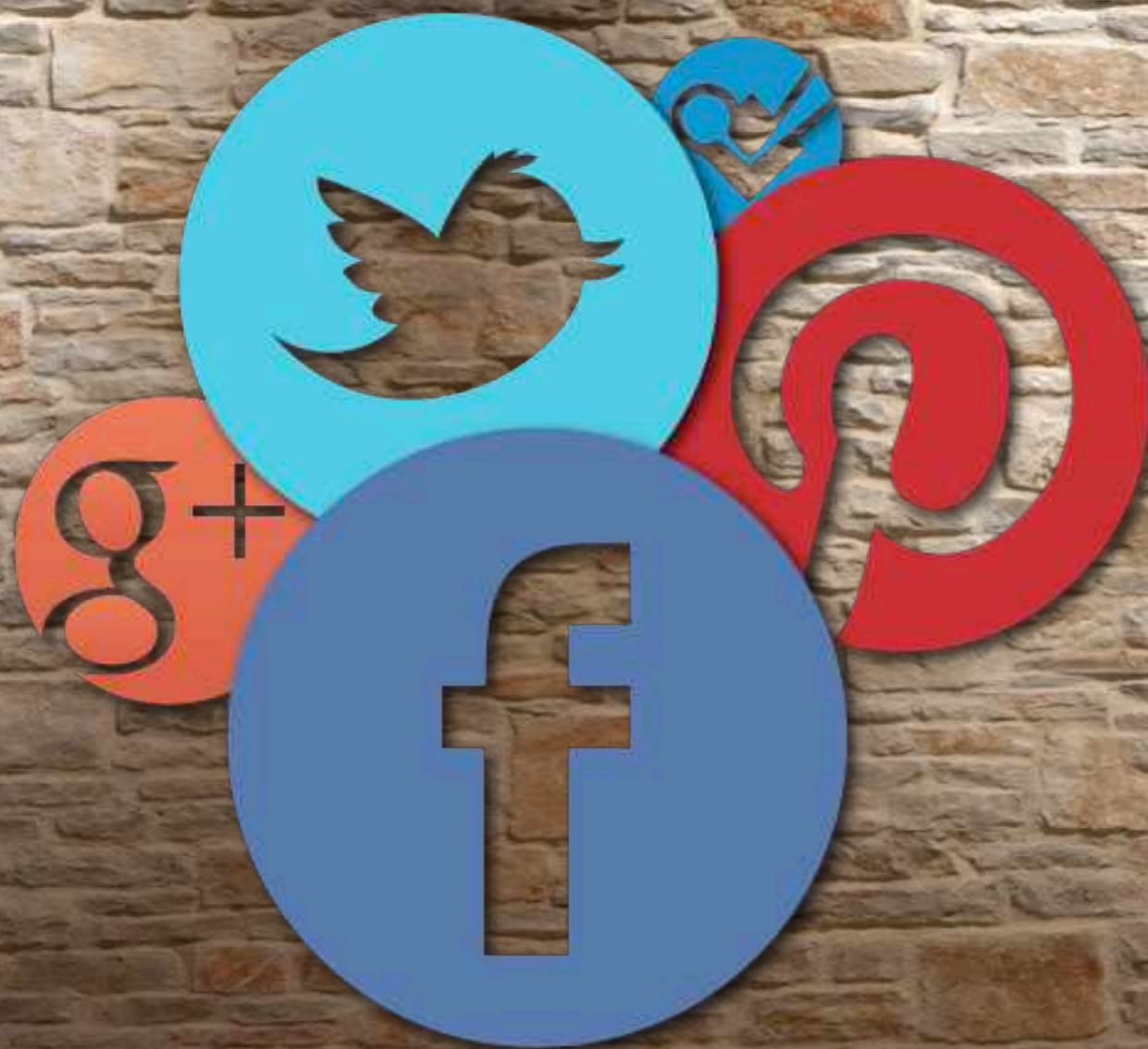
**«Il primo compito è quello di educare
secondo l'antropologia cristiana
al linguaggio dei nuovi mezzi di comunicazione e
delle reti sociali,
che plasma in profondità
i codici culturali dei giovani»**

(Lettera di Papa Francesco al Rettor Maggiore don Ángel Fernández Artime
per il Bicentenario della nascita di Don Bosco)

Seconda considerazione

La comunicazione digitale permette infatti una simultaneità intercognitiva delle esperienze collettive





Terza considerazione

cambio di modalità
comunicativa prima
che il mondo degli
adulti lo capisca e ne
tragga delle
considerazioni o
regole



Linguaggi?

I linguaggi
sono strutture
archetipiche e
vengono declinati in
forme diverse nei vari
mezzi di
comunicazione



Sui
nuovi linguaggi
della
comunicazione
riflettono le
seguenti scienze:

antropologia
sociologia
psicologia
informatica
semiotica



Perché il mondo digitale piace ai giovani?



1. è interattivo

2. nasce e muore
con facilità


3. richiede fedeltà

4. usa un linguaggio
stringato

5. amplia le relazioni



**Come funziona
il mondo digitale?**



I diversi mezzi si
alimentano a
vicenda quindi
bisogna conoscere
queste intersezioni

Multitasking
VS
one task

A young man and woman are sitting at a wooden table, looking at a laptop screen. The woman is smiling and has her hand near her face. The man is also smiling and looking at the screen. The background is slightly blurred, showing a red and white plaid shirt. The overall mood is happy and collaborative.

Luoghi dove questi
linguaggi digitali
mutano

MUSICA
TELEVISIONE
VIDEO GIOCHI
SOCIAL NETWORK
SITI WEB
APP MOBILE



MUSICA

oggi la musica
si vede e si
ascolta





VIDEOGIOCHI



Videogioco
Destiny
500.000.000
dollari
(primo mese:
6.300.000 copie
vendute =
48.000.000 dollari
ricavati)

Film
Pirati dei Caraibi: ai
Confini del Mondo
300.000.000
dollari



VIDEOGIOCHI

TM
18

Sezione di
videogames su
App gratuite



Grand Theft Auto V

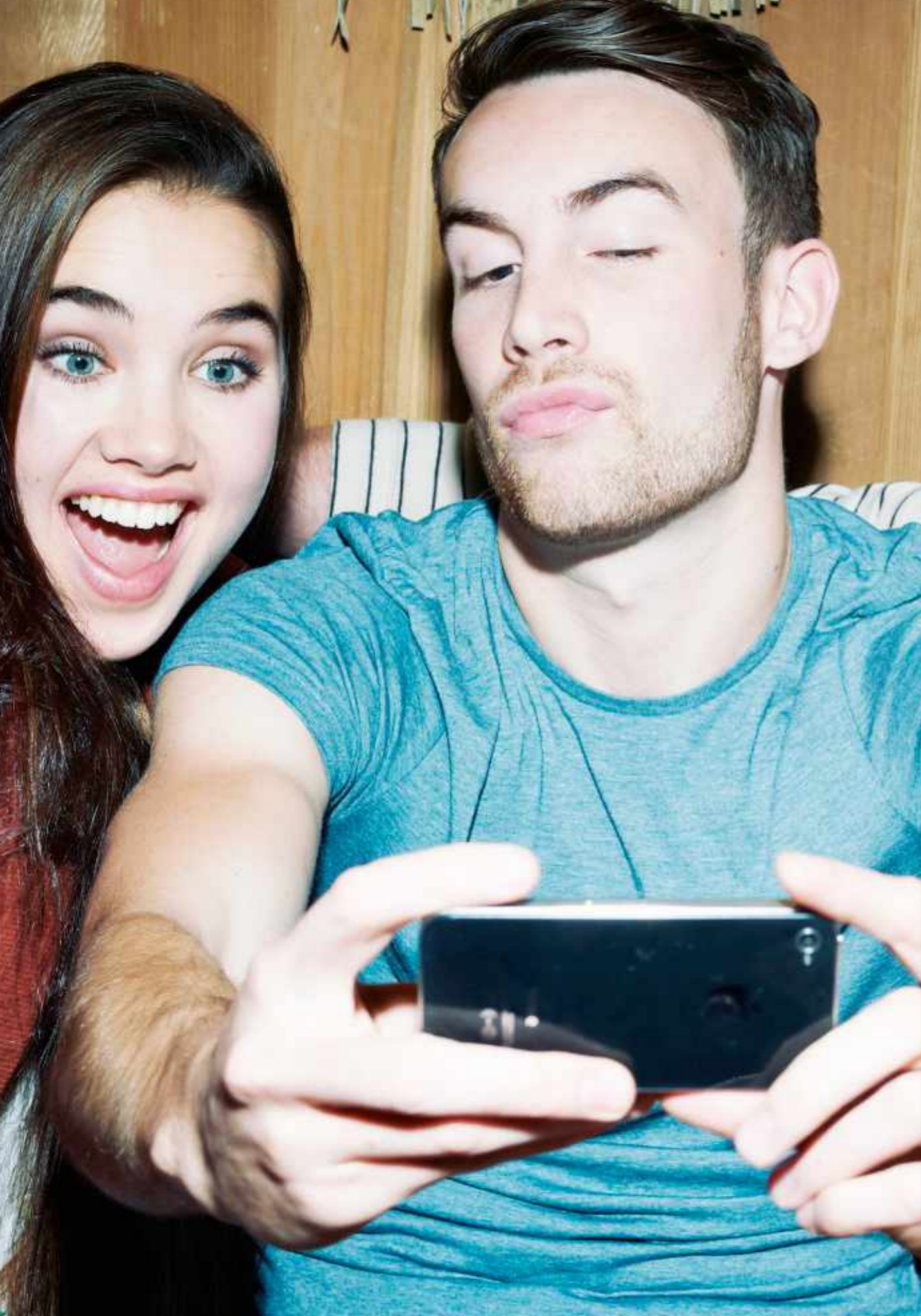




Nelle nostra speciale classifica, **Rapeley** merita a pieno il primo posto essendo il gioco, oltre che con uno dei migliori motori grafici mai usati dalla ormai celebre Illusion Soft, anche il più controverso e discusso videogioco erotico di sempre. Il titolo infatti ha destato l'attenzione di un membro del parlamento britannico (Keith Vaz) che ha manifestato tutta la sua contrarietà rispetto a un gioco del genere, bloccandone addirittura la vendita nel Regno Unito.

La trama del gioco (interamente giocabile con il mouse) è molto semplice: seguiremo "le gesta" di Kimura Masaya (il classico figlio di papà) che, dopo aver molestato Aoi Kiryu viene denunciato e incarcerato ma, grazie alle pressioni politiche del padre viene fatto subito scarcerare. Per vendicarsi Masaya decide di stalkerare e stuprare, oltre che la giovane Aoi, anche sua madre Yuuko e sua sorella minore Manaka.





Conoscenza:
Come educatori è
necessario un
approccio
competente e
critico



Dialogo come
elemento
unificante



Alterità
educatore /
educando



Lo smartphone
è un **oggetto
potente** che va
insegnato e va
controllato

7
regole
base



1


Aggiornamento
e informazione
anche se ci
costa.
NON CREDERE AI
LUOGHI COMUNI



A diverse group of young people, including men and women of various ethnicities, are smiling and hugging each other outdoors. The scene is bright and cheerful, with green foliage in the background. The image is split vertically, with the left side being a darker, semi-transparent overlay of the same scene.

2

Approccio
educativo.
Perché lo faccio?
A cosa mi serve?



3

La **costruzione di esperienza** è l'elemento guida che arricchisce l'equipaggiamento di senso per agire nel mondo.

Ovviamente questa costruzione ha senso se abbiamo seminato prima.



4

È necessaria una
forma di controllo
da parte degli
adulti/educatori
con i mezzi che ci
sono a
disposizione, ma
allo stesso tempo
di "libertà"

A group of diverse young people, including a Black man with glasses and a white man with a beard, are smiling and looking at a smartphone held by one of them. The background is a bright, sunny outdoor setting.

5

Elemento da visionare è:
la **dimestichezza**
che uno possiede con le tecnologie: più si sente sicuro e più sbaglierà.



6

vigilare sui
sentimenti e
comportamenti
dei giovani

A high-angle photograph of a diverse group of people in a meeting. They are gathered around a table, looking at and pointing to various documents and papers. The scene is brightly lit, suggesting a window nearby. The people are dressed in casual to business-casual attire. The overall atmosphere is collaborative and focused.

7

utilizzare meno
tecnologia e più
creatività

A photograph of five children standing on a sandy beach, looking out at the ocean. They are dressed in superhero costumes with capes. From left to right: a girl in a purple cape with a white star, a girl in a red cape with a white star, a boy in a blue cape with a red star, a boy in a red cape with a blue star, and a boy in a green cape with a white star. The scene is lit with warm, golden light, suggesting sunset or sunrise. The left side of the image is partially obscured by a dark grey vertical bar.

PER TUTTI
non credersi dei
SUPEREROI

Alex Soojung-Kim Pang

DIPENDENZA DIGITALE

Istruzioni per un uso equilibrato e felice
della tecnologia

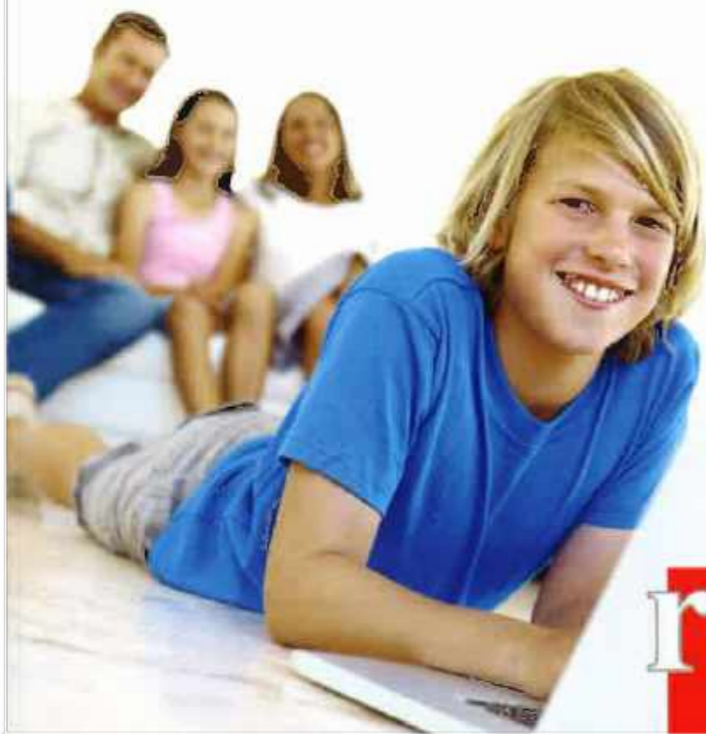


Bibliografia

Genitori social ai tempi di Facebook e WhatsApp

Gestire opportunità e rischi
delle nuove tecnologie

IACOPO CASADEI, ANDREA BILOTTO



red!

Bibliografia

Serie Bianca < Feltrinelli

**HOWARD
GARDNER
KATIE DAVIS
GENERAZIONE
APP**

LA TESTA DEI GIOVANI E IL
NUOVO MONDO DIGITALE



Bibliografia

Giuseppe Riva

Nativi digitali

Crescere e apprendere
nel mondo dei nuovi media



il Mulino **Universale Paperbacks**

Bibliografia

Bibliografia

MARIA RITA PARSI

con Mario Campanella

GENERAZIONE H



Comprendere e riconnettersi
con gli adolescenti sperduti nel web
tra Blue whale, Hikikomori e sexting

PIEMME



Bibliografia



dialoghiamo
assieme