

PRIMA! Io genitore, i miei figli e la tecnologia: attrazione, compiacimento e paura.

Rapiti dai dispositivi tecnologici.

La relazione con questi oggetti è sempre più anticipata e condizionante.

Nel secondo incontro di gruppo viene distribuita una scheda stimolo che presenta 34 items suddivisi in 5 categorie:

1. Fotografarsi e riprendersi,
2. Utilizzare dispositivi dei genitori per...,
3. Utilizzare dispositivi personali per...,
4. Tv e programmi televisivi,
5. Giochi e Videogiochi

I genitori sono invitati a riflettere sul rapporto con dei propri figli con la tecnologia e ad individuare 5 situazioni che li riguardano e li preoccupano.

Abbiamo individuato le due voci più condivise tra tutti i genitori dei diversi Percorsi di gruppo e quelle più scelte all'interno dei singoli PerCorsi.

La voce più selezionata in assoluto tra tutti i genitori che hanno partecipato ai PerCorsi formativi risulta essere la n. 13

- Vedere cartoni o altri video su youtube con dispositivo altrui (n. 13);

La seconda voce più ricorrente risulta la n. 32

- Videogiochi: gioca per tanto tempo (n. 32)

Nel dettaglio:

Recco	<p>1° Vedere cartoni o altri video su youtube con dispositivo altrui (n. 13); 1 genitore sceglie la voce n° 23 (con proprio dispositivo)</p> <p>2° Videogiochi: gioca per tanto tempo (n. 32)</p>
PerCorso1	<p>1° Videogiochi: gioca per tanto tempo (n. 32)</p> <p>2° due voci</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vedere cartoni o altri video su youtube con dispositivo altrui (n. 13); • Videogiochi: partecipa a videogiochi in rete (n. 33)

Partner di progetto

TIMIOTERA
LE COSE PIÙ IMPORTANTI

Associazione Timiotera



Scuola di Robotica

Con il patrocinio gratuito Comune di Recco e Municipio Levante



Comune di Recco



Comune di Genova



Municipio Levante

PerCorso 2	1° Chattare e postare immagini, filmati, ecc con dispositivo personale (n. 20) 2° Visitare profili/pagine social su Instagram, Musically Tik Tok, Ask.fm, ... con dispositivo personale (n. 17)
PerCorso 3	1° Vedere cartoni o altri video su youtube con dispositivo altrui (n. 13); 2° Si riprende, si fotografa per poi rivedersi (n. 2)
PerCorso 4	1° Vedere cartoni o altri video su youtube con dispositivo altrui (n. 13) 2° Giocare con dispositivo altrui (n. 15)

I genitori del Percorso Pilota non hanno lavorato su questa scheda stimolo