



Martedì 15 novembre 2022 - ore 15 -

**Nuove tecnologie: normalità e rischi per le
nuove generazioni**

Dr. Cristiana Busso Psicologa Psicoterapeuta

Coordinatore del Gruppo Prevenzione e del Gruppo Dipendenze Tecnologiche

S.C. Ser.D. ASL3

Intervenire nella *“Nuova Normalità”* il Prima Possibile

È fondamentale educare alla tecnologia fin dall’infanzia.

I genitori devono conoscere e fare esperienza diretta del mondo tecnologico dei figli anche per poterlo *“regolare”*

Fin da quando i figli sono piccoli, hanno il compito di accompagnarli nella relazione con i dispositivi affinché vivano la rete non come un’esperienza totalizzante, ma come grande opportunità.

Dodici anni di esperienza in Prevenzione Primaria con i genitori di bambini piccoli (scuole infanzia e primarie)

Quattro Tematiche:

1. *Anticipazione,*
2. *Tutto e Subito,*
3. *A Tutti i Costi,*
4. *...Precocemente*

Anno Scolastico 2022/2023 - 4° Edizione -



A Tutti i Costi

INCOMINCIO DA... 3



Un bambino con la corona e un adulto che lo spinge in alto e verso un vortice supercolorato di stimoli e attività

Un'immagine per rappresentare la società dell'A TuTTi i CoSti



Progetto di Prevenzione Primaria alle Dipendenze



A Tutti i Costi

Tanti stimoli e attività per non "rimanere indietro"
Organizzati, controllati, intrattenuti, iperstimolati

Sono tante le aspettative di successo e di riuscita nella vita dei bambini e, per i futuri adolescenti, essere al livello di tali aspettative può essere difficile.

A Tutti i Costi si rivolge a **GENITORI** e **INSEGNANTI** (di bambini dai 3 ai 11 anni) per "**Pensarci Prima**" e riorientare il proprio stile educativo.

Parleremo di "*stili educativi a rischio*" rispetto a possibili futuri comportamenti di dipendenza.

"A Tutti i Costi" è uno di questi e rappresenta il focus del progetto.

Due gli argomenti sviluppati:

A Tutti i Costi: "*bambini di successo*" e società narcisistica

A Tutti i Costi: il gioco d'azzardo nelle app, social e videogames

Il PerCorso formativo si svolge on line ed è articolato in SEMINARI e INCONTRI in "*Piccolo Gruppo*"

LEGGI LA SCHEDA DI APPROFONDIMENTO



Seminario di Presentazione
PER PARTECIPARE...
ISCRIVITI QUI

Si prevede l'uso delle piattaforme digitali sia per i seminari che per gli incontri in "piccolo gruppo"

PER INFORMAZIONI

www.coopminerva.org

atuttiicosti@coopminerva.org

A Tutti i Costi – «Mettere le Mani»



*Penso di provare a concentrarmi su **Roblox**...*

Premessa: l'età minima per giocare a Roblox è 13, anche se il limite è facilmente aggirabile.

La prima sensazione è stata simile a quella che provo ai lunapark (e a me i lunapark non piacciono!).

*Mille colori sgargianti e un eccesso di offerta che a me hanno generato solo un senso di **confusione***

...

Ho provato subito a configurare il mio avatar, ve lo presento nell'immagine allegata 😊, scegliendo vestiti e accessori in una libreria.

*Neanche a dirlo, farlo senza Robux (i soldi di Roblox) è **frustrante** perché ovviamente i vestiti e le cose migliori, per essere perfettamente alla moda (come ti suggerisce il gioco), sono a pagamento! E così è, poi, un pò in tutti i giochi: senza soldi non puoi fare quasi niente.*

*Ho scelto con i due giochi di cui si parla di più: **Adopt me** e **Livetopia**.*

*In entrambi i giochi **mi sono sentita veramente incapace**.*

Faccio fatica anche solo a muovermi nello spazio e far andare il mio avatar dove voglio andare.

...

In Livetopia, l'unica cosa che sono riuscita a fare con un minimo di soddisfazione è giocare alla ruota della fortuna (un giro al giorno è gratuito), suonare la batteria (ma ero sola soletta in un palco gigante, senza che nessuno si sia fermato ad ascoltare :())

o sfamare il mio uovo con un tramezzino che chissà come avevo in dotazione...

Ho provato anche a interagire con qualcuno, ho proposto alcuni scambi (sempre rifiutati, e capisco che non avevo molto di interessante da offrire), inviato alcune richieste di amicizia e accettato una che ho ricevuto. Ho anche provato a cominciare una conversazione, ma non è continuata..

(dal Diario di Francesca B. Percorsi di Gruppo nelle Stanze Digitali – A Tutti i Costi 3ª edizione)