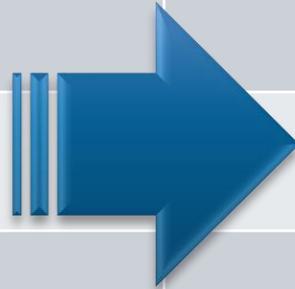


SOCIAL MEDIA : OPPORTUNITA' E RISCHI

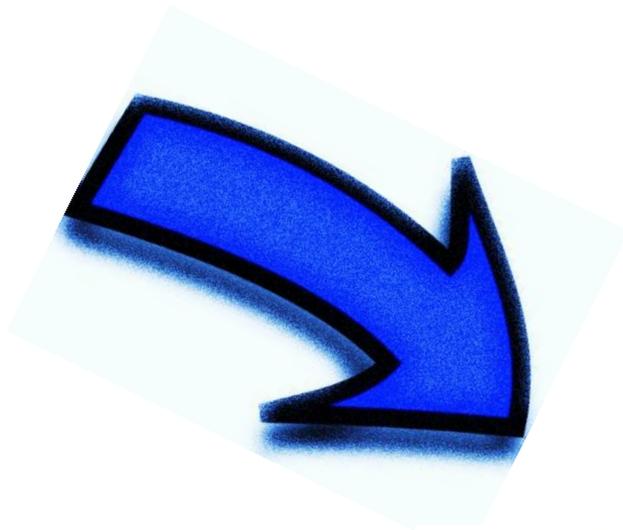


Edoardo Colombo MD ME
Northwestern University Chicago

MONDO TRADIZIONALE	MONDO POST-MODERNO
LENTEZZA	VELOCITA'
RITUALITA'	CAMBIAMENTO
SOCIALITA'	SOLITUDINE
MANUALITA'	TECNOLOGIA
VISIBILITA'	INVISIBILITA'
ZONALITA'	GLOBALIZZAZIONE
COMPLESSITA'	SEMPLICITA'

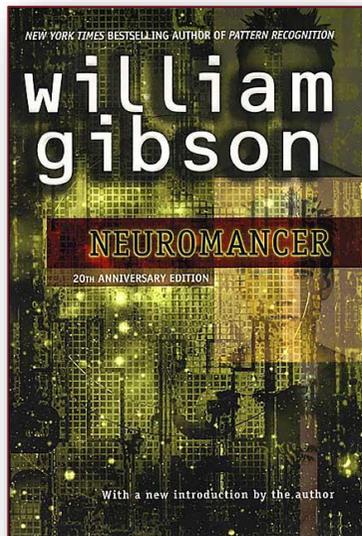


cambiamento improvviso di scenario



The Modern Alphabet





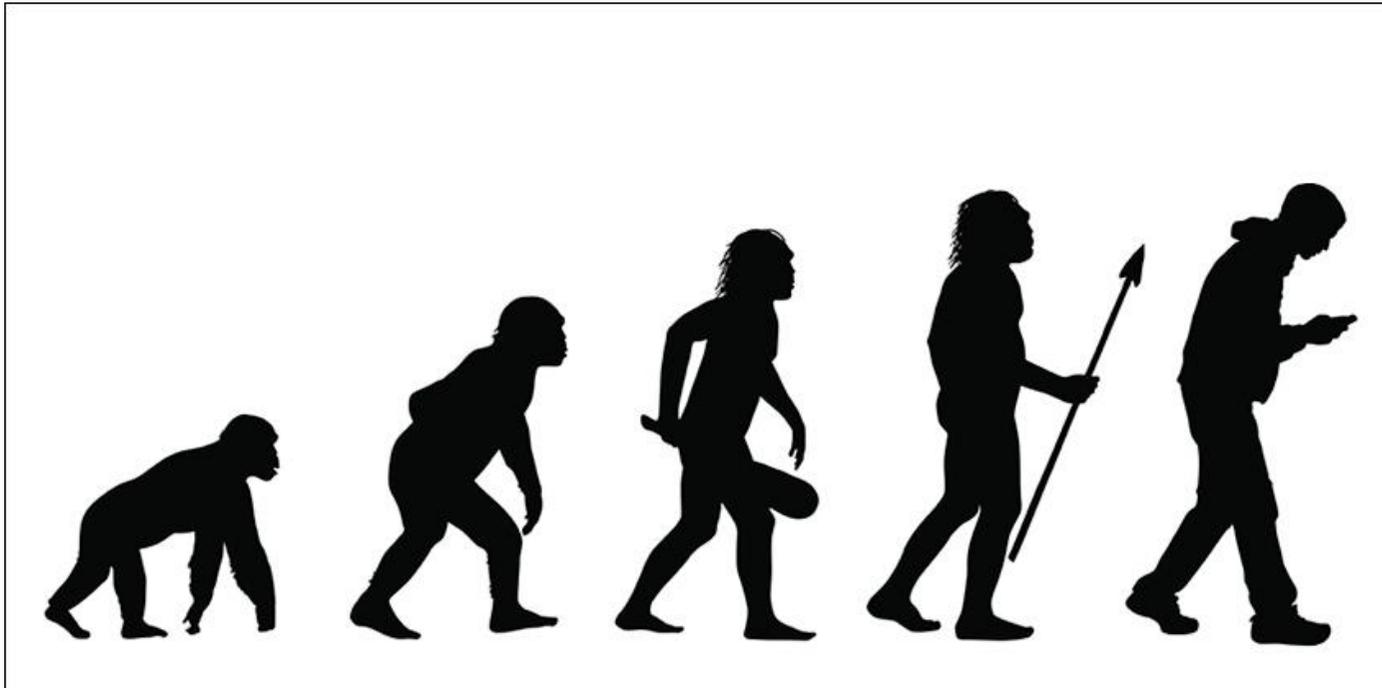
Lo scrittore canadese William Gibson fu il primo a parlare di cyberspace (dal greco "kiber", navigare) nel suo romanzo ***Neuromancer*** uscito nel **1984**.

Il **cyberspace** genera uno spazio di interazione sociale con **nuove regole**.

Nel cyberspace la persona reale svanisce per divenire solamente un **nickname**.

PERCHE' CI PIACE USARE INTERNET ?

- Accessibilità semplice, veloce ed economica
- Possibilità di creare un utente "come voglio io"
- Facile antidoto contro la noia





Quasi il 90 % dei docenti americani ha constatato come le nuove generazioni siano **più facilmente distraibili** e abbiano un tempo di **attenzione più breve**.

E' diventato più difficile interessare gli studenti, in quanto sottoposti a una massiccia stimolazione multimediale che rende la realtà poco interessante.

Si è reso necessario cambiare gli stili di insegnamento, rendendoli più dinamici e flessibili.

Digital Storytelling
Flipped Lesson
Learning by Doing

la tecnologia cambia il modo di insegnare

Studi condotti presso diverse Università evidenziano che essere in rete con **amici che si conoscono** aumenta le possibilità di prendere ottimi voti agli esami.

Viceversa, è dimostrato che l'uso dei social per stabilire (o collezionare) nuove amicizie porta solo a **risultati negativi**.



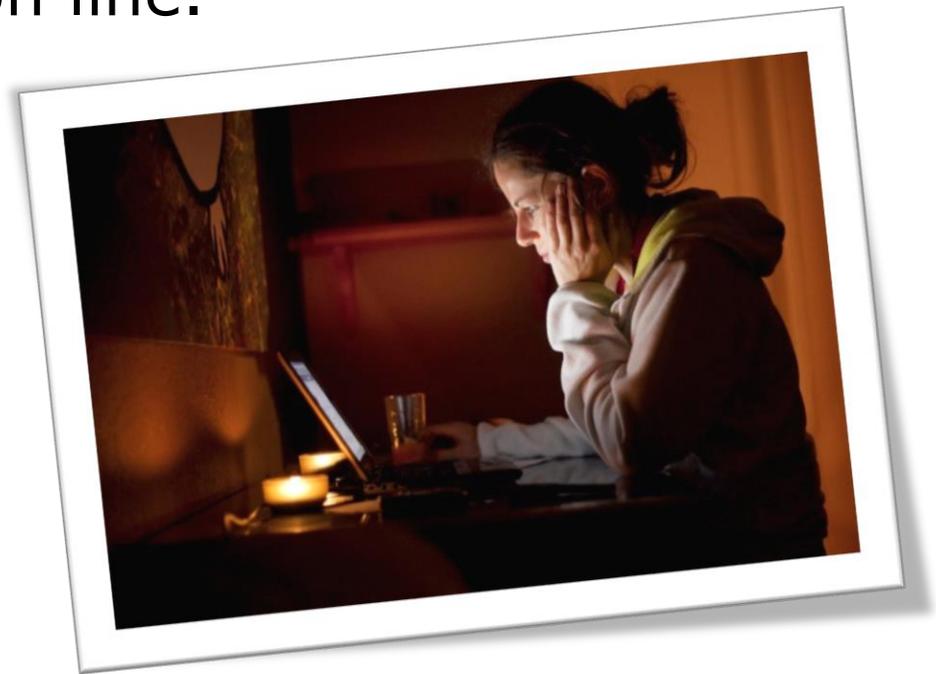
la tecnologia come valore aggiunto

esc

Diagnosi e cura delle dipendenze da Internet.

Il 60,8% degli adolescenti che naviga in rete alla ricerca di sesso virtuale rischi la bocciatura e lo stesso vale per il 53,6% di chi gioca d'azzardo on line.

Chi svolge **entrambe** queste attività ha praticamente la certezza di perdere l'anno.



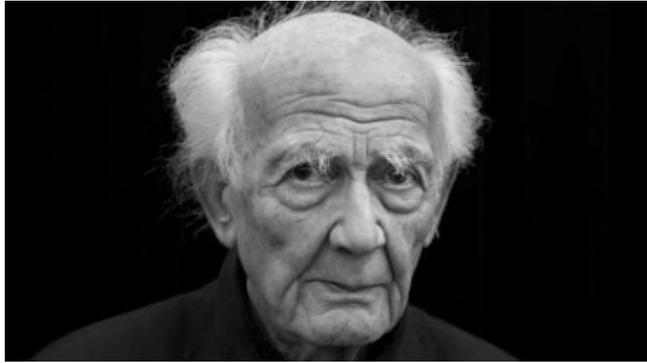
effetti sul rendimento scolastico



- La comunicazione virtuale è **priva di emozioni**.
- Il cyber-spazio è **diverso** dal mondo reale.
- Troppo Internet **sottrae tempo** allo studio ed alle relazioni personali.

Internet NON E' il mondo reale

Quando in Internet ci imbattiamo in qualcuno o in qualcosa che non ci piace, lo cancelliamo; alla fine ci circondiamo esclusivamente di persone simili a noi.



Zygmunt Bauman

*L'illusione di trovarci sulla Rete con persone che hanno i nostri stessi gusti ci mette a nostro agio e così **abbassiamo le difese.***

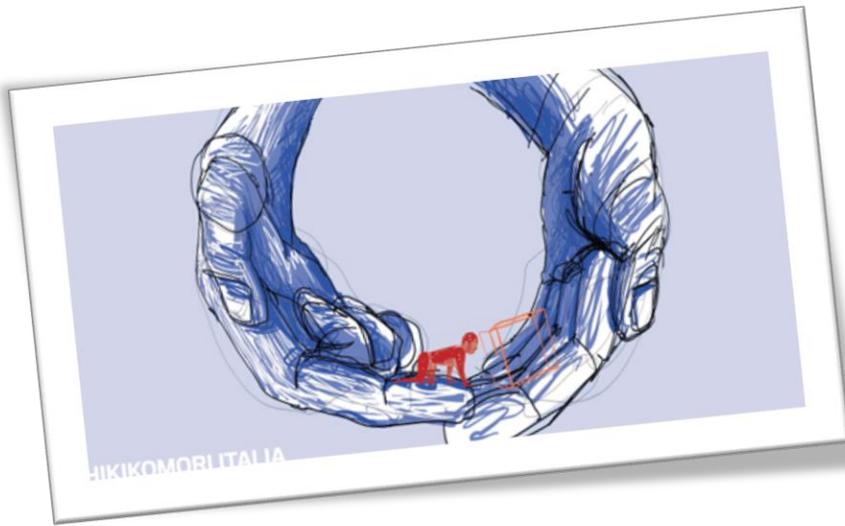


"Le competenze delle relazioni e della capacità di rispondere ai problemi sono **esperienza-dipendenti**.

...Se non mettiamo queste esperienze nella vita dei nostri ragazzi, le reti cerebrali che sostengono queste competenze vengono perse e recuperarle sarà molto più difficoltoso.



...E' l'esperienza a costruire il cervello: **tutto quello che non facciamo più nella vita reale porta alla perdita di competenze fondamentali**".

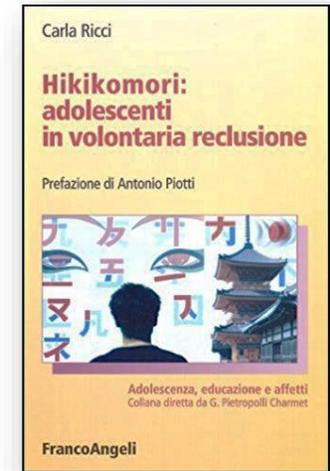


HIKIKOMORI

ひきこもり

In giapponese significa "stare in disparte".

Identifica un auto-isolamento in cui si confinano gli adolescenti: la comunicazione verso il mondo esterno avviene solo tramite Internet.



La solitudine genera solitudine

Questo sembra essere un meccanismo mentale che si verifica spesso negli hikikomori, ragazzi che hanno un'alta considerazione di se stessi ma che tendono a sviluppare una forte sfiducia nei confronti degli altri (per motivi caratteriali, ma anche per aver vissuto situazioni negative, quali il bullismo).

Così, anche quando ricevono inviti spontanei e sinceri, tendono a interpretarli con sospetto, facendo pensieri del tipo: *"Lo ha fatto solo perché si sentiva in obbligo, non gli interessa veramente se vengo anche io"*, oppure *"Vogliono solo prendersi gioco di me."*



Publicare foto o filmati di persone senza il loro consenso scritto è un **REATO**.



Oggi il reato più perseguito su Internet è la pubblicazione di frasi a contenuto offensivo o ingiurioso.

Il **40%** degli studenti USA (il **25%** in Italia) ha pubblicato commenti offensivi sulla scuola o sui propri docenti.

RILASSATI CHE
ESSERE FAMOSI
SU FACEBOOK

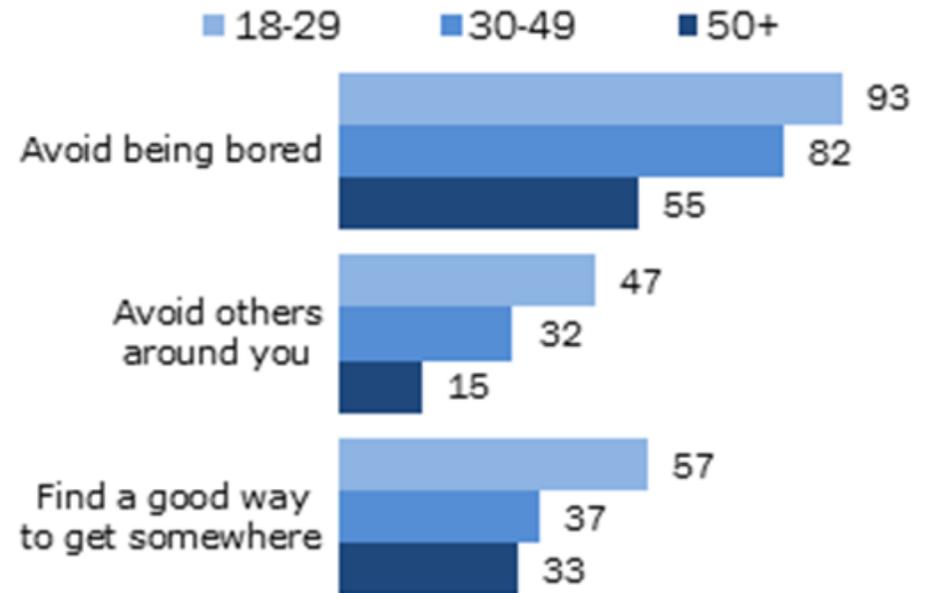
~. E' COME ~.
ESSERE RICCHI
A MONOPOLI!

NP



Younger Users More Likely to Use Their Phone for Preventing Boredom, Avoiding Others, Getting Somewhere

% of smartphone owners in each age group who used their phone for the following reasons at least once over the course of 14 surveys spanning a one-week period



perdita della socializzazione



Vivere la realtà non "in diretta"

FOMO - Fear Of Missing Out

E' la paura di rimanere tagliati fuori da quello che succede sui social media.

Secondo uno studio della Università di Pittsburgh, un millennial controlla il proprio telefono **150** volte al giorno, in media ogni 6 minuti.

I Millennials avranno più probabilità di essere ansiosi a causa dei social media, soprattutto chi utilizza più di **7** piattaforme social.



Come ti senti se ti accorgi di essere uscito senza il tuo smartphone ?

theharrispoll.



73%

**panico
totale**



14%

**sono
disperato/a**



7%

**mi sento
male**



6%

**mi sento
meglio**

NO-MO FOBIA

La famiglia del



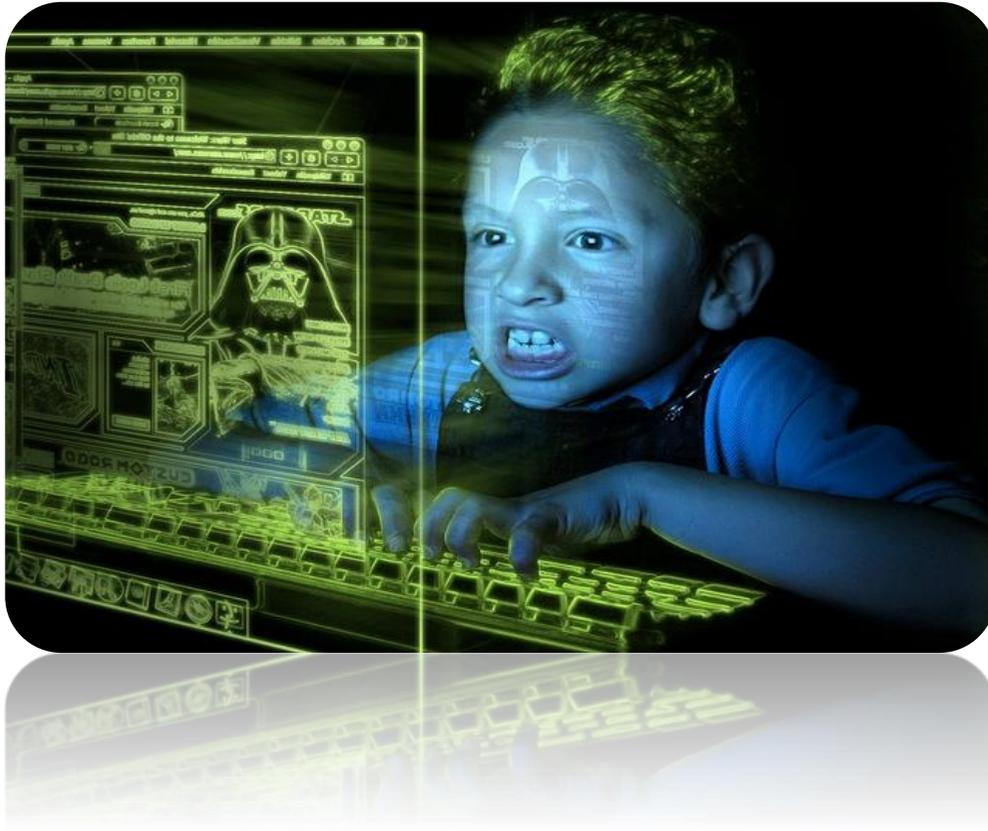
esiste !





La condotta dei genitori diventa la guida dei figli.
proverbio Apache





8%

La percentuale di teenagers che soffrono di dipendenza tecnologica in Italia, Europa e USA

Dato che il giocatore ogni volta che gioca si confronta con nuove sfide, deve **sforzarsi a trovare soluzioni**.

Più il gioco diventa intricato, più i giocatori devono destreggiarsi tra diversi obiettivi, tenendo traccia di tutti i passaggi eseguiti e le diverse opzioni.



I videogiochi allenano la mente a **pensare velocemente**.

L'unica opzione possibile nel videogame è **uccidere**; non esistono soluzioni alternative.



Gli studi dimostrano che, dopo un videogame violento, gli adolescenti mostrano **tendenze verbali o comportamenti più aggressivi**.



Proporre un gioco con livelli facilmente superabili

Includere possibilità di gioco 24/7 e penalità se non si torna spesso a giocare on-line

Ridurre la possibilità di progredire velocemente nel gioco, inserendo delle sfide sproporzionate

Introdurre opzioni di pagamento per aggirare le sfide impossibili

\$\$\$\$\$\$

formula per un videogame che porti a dipendenza

Bullismo

Solo quando sei faccia a faccia col bullo

Puoi riuscire a scappare

Vedono solo quelli attorno a te

Il bullo può essere identificato

Il bullo frequenta i tuoi luoghi

Cyber-Bullismo

24/7 e 365 giorni l'anno

Non esiste via di fuga

Ti vede il mondo intero

Il bullo resta nell'anonimato

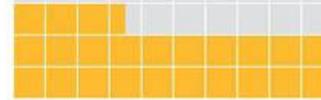
Non ci sono limiti geografici: il bullo può vivere ovunque sul pianeta



Studenti e bullismo in rete

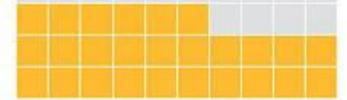
Fanno
cyberbullismo

23,5%



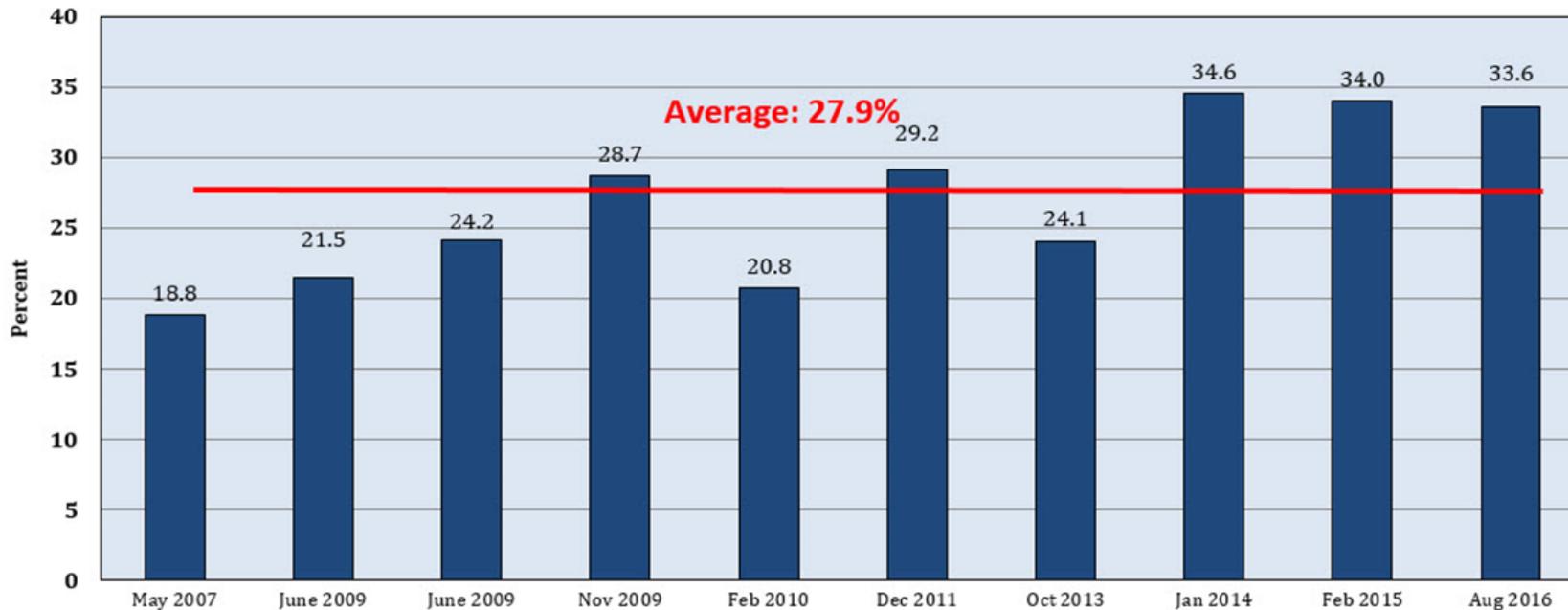
Lo
subiscono

26,0%



Lifetime Cyberbullying Victimization Rates

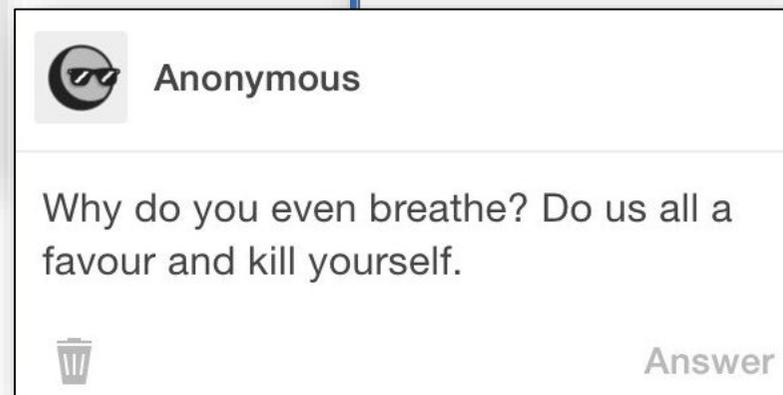
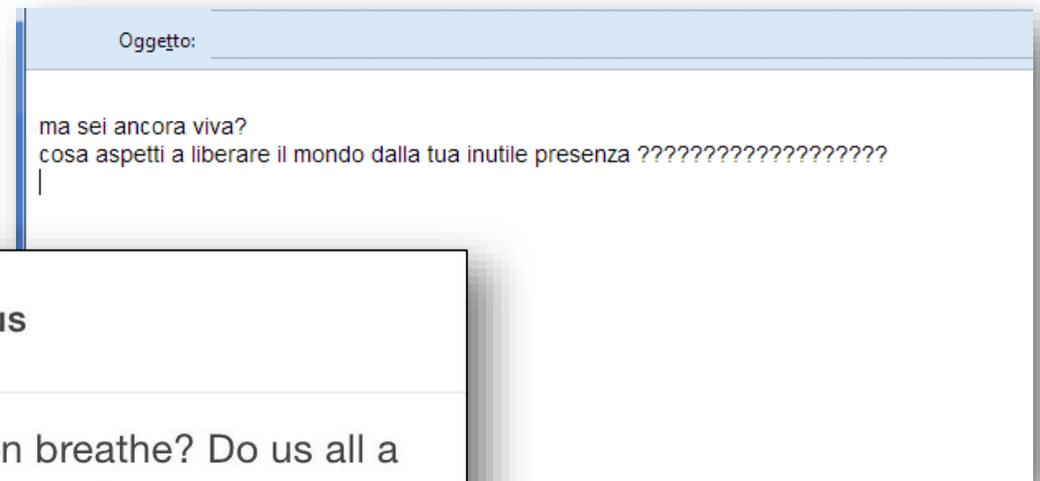
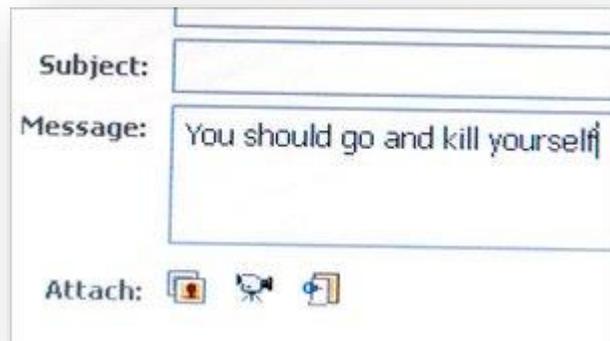
Ten Different Studies 2007-2016



Il Cyberbullismo è un atto **aggressivo e intenzionale** esibito da un individuo o da un gruppo attraverso Internet.

E' **ripetuto nel tempo** nei confronti di una vittima che non è grado di difendersi facilmente, perché può essere vittima di offese anche in casa e non riesce ad evitare di usare i social media.

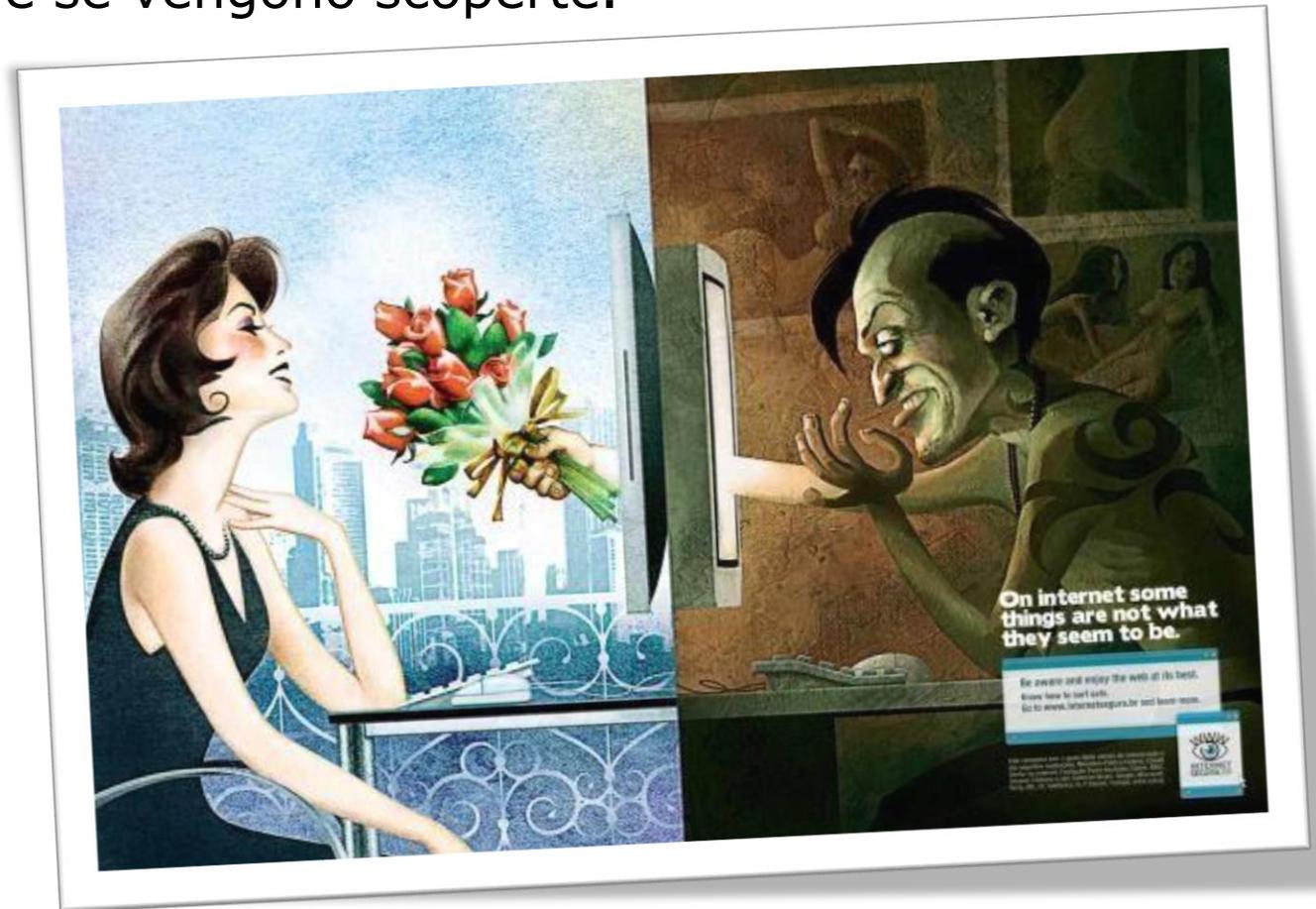
Il Cyberbullo vuole la vostra morte.

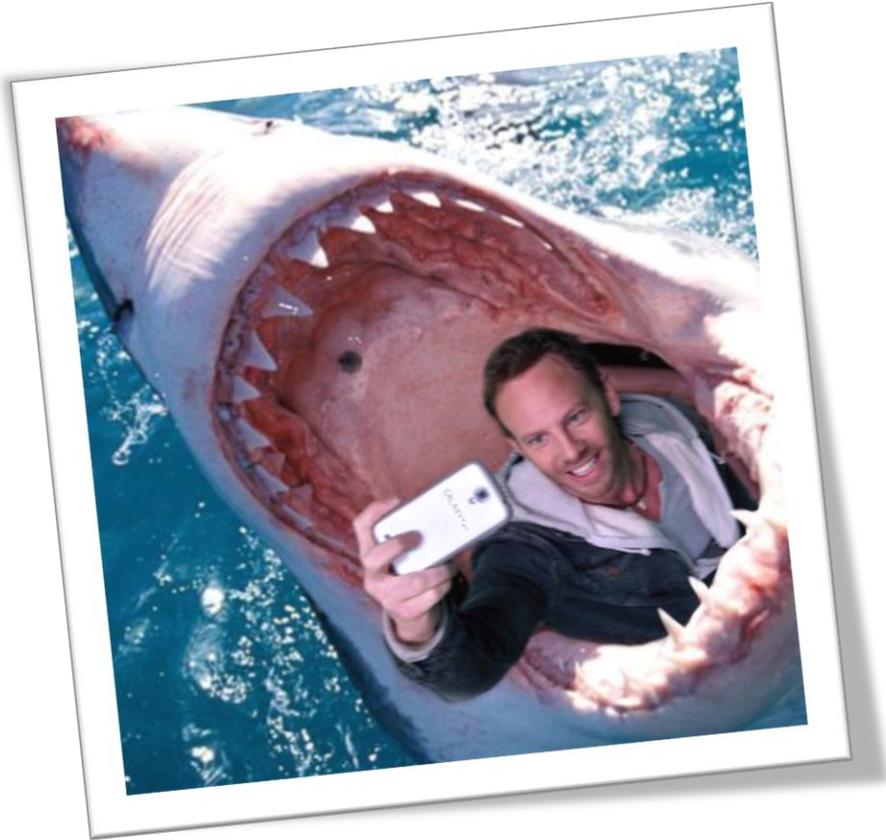


A black and white photograph of a woman with long, dark, wavy hair. She is holding a white rectangular sign in front of her chest. The sign has handwritten text in black ink. The woman's face is partially visible above the sign, showing her eyes and mouth. She is wearing a dark, sleeveless top. The background is a plain, light-colored wall. The photograph is tilted slightly to the right and has a white border.

my name
is Amanda
Todd ...

1. **Non inviare** immagini o video inappropriati, di te stesso o degli altri e non accettare richieste di amicizia da estranei.
2. **Non rispondere** alle provocazioni o agli insulti.
3. **Non esiste un controllo** su ciò che viene pubblicato e le falsità non sono rimosse, anche se vengono scoperte.



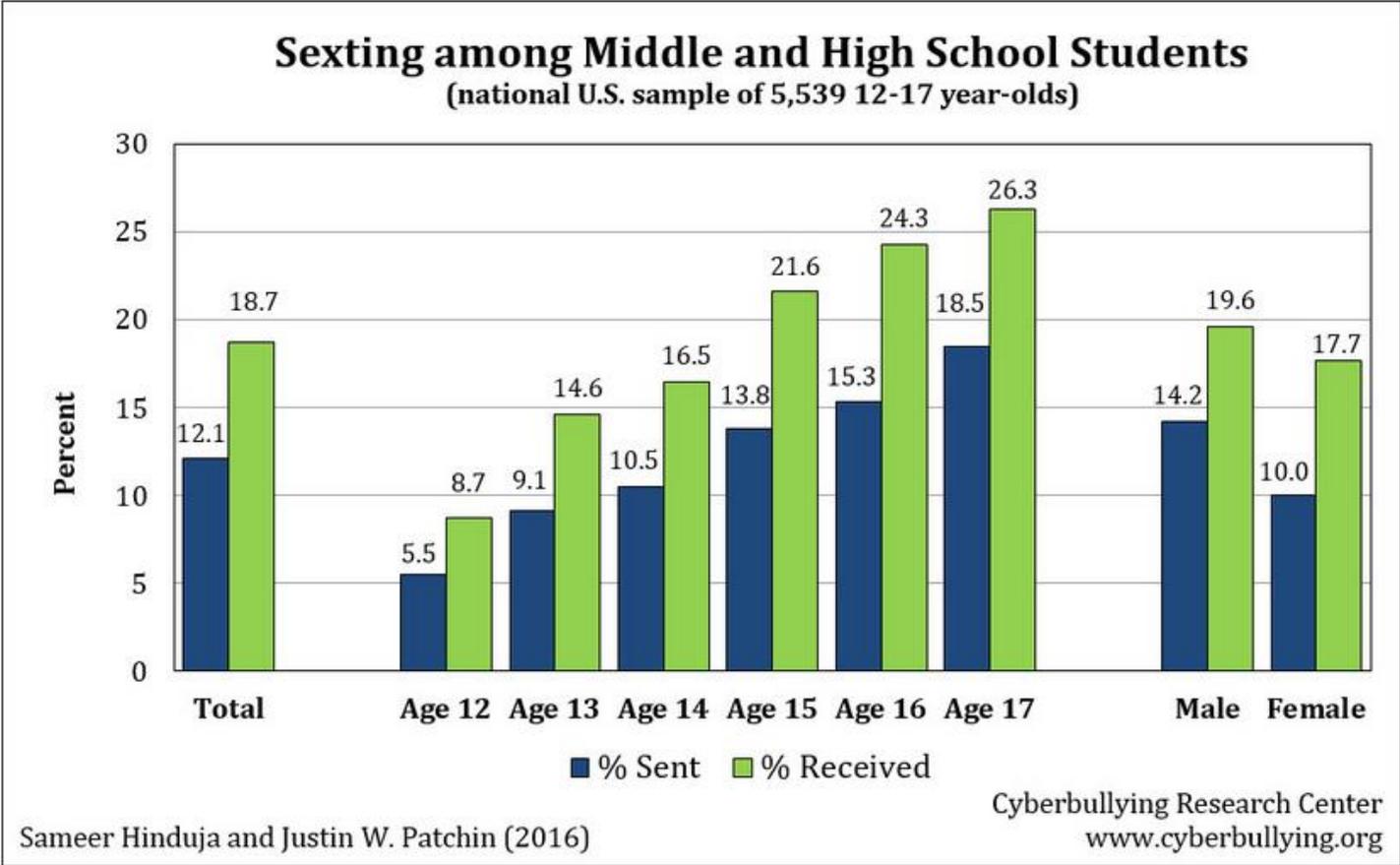


Il **60%** dei teenager italiani usa i social media per inviare selfie.

Inviando selfie a contenuti sessuali espliciti il **27%** dei ragazzi e il **59%** delle ragazze.

Il **40%** dei teenagers italiani fa sexting.

The Research by the Internet Watch Foundation ha stimato che, nel 2015, circa il **90%** delle immagini sexting sono state rubate dalla piattaforma originale (in genere social media) e ricollocate su siti pornografici.



"D'altra parte, i dati personali sono il nuovo petrolio: il valore di Facebook è il valore dei nostri dati.

I dominatori del XXI secolo saranno i padroni dei nostri dati.

La gente capirà che al mondo non c'è niente di gratuito e che se i Social Media sono gratis, è perché vendono i nostri dati personali per la pubblicità.

E allora vorrà difendersi. E quelle aziende li aiuteranno (ovviamente a pagamento)".

Andrew Keen



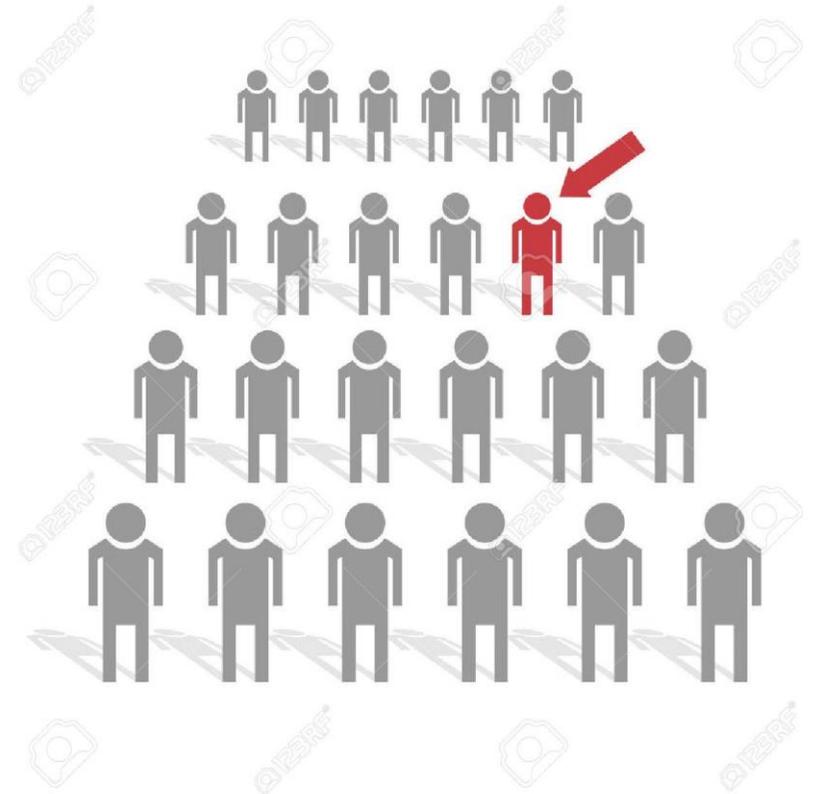
I nostri dati personali sono
importanti e pericolosi
bisogna fornirli ad altri con attenzione.



Molti pensano che i social media ed i servizi online siano gratuiti.
In effetti **Facebook, Twitter, Spotify, Whatsapp, Instagram, YouTube ...** non chiedono agli utenti denaro per iscriversi e per vedere i contenuti condivisi sul canale.
Questi siti guadagnano grazie ai nostri dati personali ed ai nostri gusti, tutte informazioni che vengono utilizzati per le campagne pubblicitarie.

L'errore più grande che si può commettere on-line è quello di pensare:

«Perché dovrebbero cercare di rubare qualcosa a me? Non ho nulla sullo smartphone che possa valere. Chi ruba i dati cerca solo persone famose o ricche o che sono al potere».



Chi possiede i vostri dati e le vostre immagini, soprattutto se sconvenienti, può **ricattarvi** chiedendovi, in cambio della non pubblicazione delle foto o dei dati, denaro, prestazioni sessuali o favori di vario genere.

E' l'equivalente digitale del pizzo chiesto dai mafiosi.



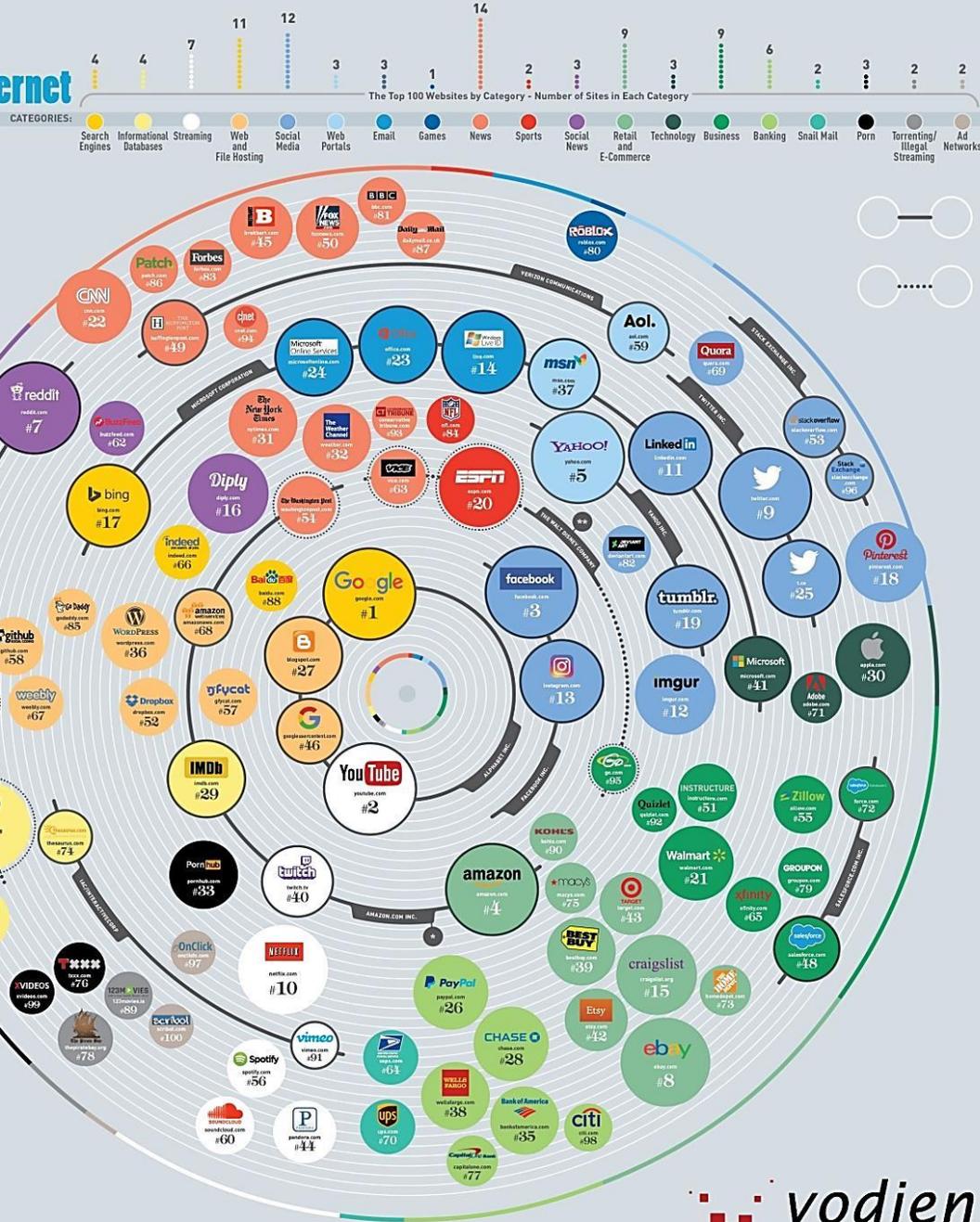
100 WEBSITES that Rule the Internet

These are the top 100 websites, ranked by traffic, in the United States, according to data from Alexa. They are color-coded by type (banking sites, streaming videos, music, etc.), and each circle's size indicates how highly ranked within the top 100 a website is, as you can see by the diagram to the left.

You can also see which websites are connected as businesses. For instance, Alphabet Inc. owns Google, YouTube, and a few other sites. These websites are linked together with a solid or dotted line (depending on the nature of the connection) and labeled with the organization they fall under.



THE SIZE OF EACH CIRCLE REPRESENTS THE RANK OF THE WEBSITE IN THE TOP 100. THE LARGER THE CIRCLE, THE HIGHER THE RANK.



CONTINUOUS LINES
A continuous line indicates that two organizations share the same owner for the totality of their assets.

DOTTED LINES
A dotted line indicates a partial connection. This could indicate that an organization has partial ownership of a website or that two websites share a founder despite being separate entities.

- The Washington Post is owned by Nash Holdings LLC, a company held by Amazon's Jeff Bezos. Despite being separate, Amazon and the Washington Post share a connection through Bezos.
- The Walt Disney Company operates ESPN and holds 80% of its shares. The Hearst Corporation holds the other 20%.
- The Walt Disney Company made two separate 10% investments into Vice Media, one in 2014 and another in 2015.
- Wikipedia and Wikia are not linked, but both were founded by Jimmy Wales. Wales remains a board member of the Wikimedia Foundation and president of Wikia Inc.

La realizzazione dei profili è piuttosto semplice: grazie ai cookies e a numerosi strumenti di tracciamento online, un'azienda riesce a seguire la navigazione dell'utente. I cookies consentono di **aggregare** i dati tra di loro: se abbiamo inserito la nostra data di nascita su un sito e il nostro indirizzo Instagram su un altro, l'aggregatore collegherà i dati di entrambi i siti.



TAKE HOME MESSAGE #1



Le bibite gassate (soda drinks) sono correlate con l'insorgenza del diabete di tipo 2, ossia quello non dipendente dalla mancanza di insulina.

Infatti una sola lattina di soda contiene circa 7 cucchiaini di zucchero da 5 g: bere una cola al giorno significa, nell'arco di un anno, consumare **12 chili di zucchero**.

**Non bisogna vietarne il consumo,
ma insegnare ad usarle nella giusta quantità**

TAKE HOME MESSAGE #2

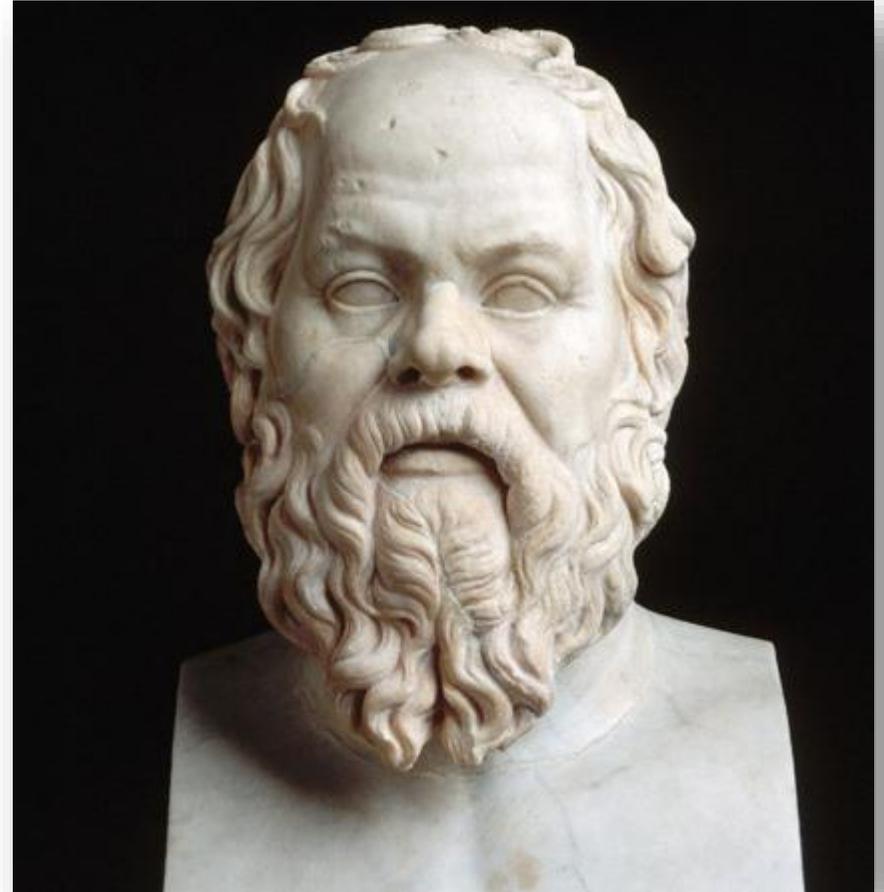
Lui è Socrate

Socrate sa di NON SAPERE

Socrate preferisce tacere piuttosto che parlare di cose che non sa

Socrate è intelligente e non spara sentenze a caso

Fai come Socrate



TAKE HOME MESSAGE #3



Segui sempre le tre “**R**”:

Rispetto per te stesso

Rispetto per gli altri

Responsabilità per le tue azioni