

pane e internet



GAME OVER!

Marina De Zan e Sara Crociani Digital Coach

IL PROGETTO PANE E INTERNET

È un progetto finanziato dalla [Regione Emilia-Romagna](#), nell'ambito dell'[Agenda Digitale Regionale](#)

Ha l'obiettivo di favorire lo sviluppo delle competenze digitali dei cittadini al fine di garantire una piena [cittadinanza digitale](#).

Il "[cittadino digitale](#)" è un cittadino che, a tutte le età, usa le tecnologie per accedere alle informazioni, per fruire di servizi sempre più avanzati e per cogliere le opportunità che il digitale offre nel suo territorio.

Si snoda nel territorio attraverso la rete di [Punti Pane e Internet](#) e collabora costantemente con [biblioteche](#), [scuole](#) e [associazioni](#), ecc.

GAME OVER!

1 INCONTRO DI 2 ORE

ATTIVITÀ 1:

ICE BREAKING

Andate indietro con la memoria...

Quale era il vostro gioco preferito da bambini?

IL GIOCO: CARATTERISTICHE FONDAMENTALI

1. È un atto libero
2. Non rappresenta la vita vera
3. È limitato nel tempo e nello spazio



"Nell'uomo autentico si nasconde un bambino: che vuole giocare"

Friedrich Nietzsche, 1885

IL GIOCO: NELLA STORIA

- **Antica Grecia:** il gioco doveva servire ad acquisire le competenze necessarie nell'età adulta
- **Medioevo e rinascimento:** i giochi per adulti e bambini vengono limitati perché pericolosi e demoniaci, distolgono dal pensiero di Dio e dalla preghiera.
- **Seicento:** il gioco viene inserito anche nei testi scolastici.



NEI SECOLI SUCCESSIVI

*“Tutti i giochi dei bambini
devono essere volti a formare
buone abitudini”*

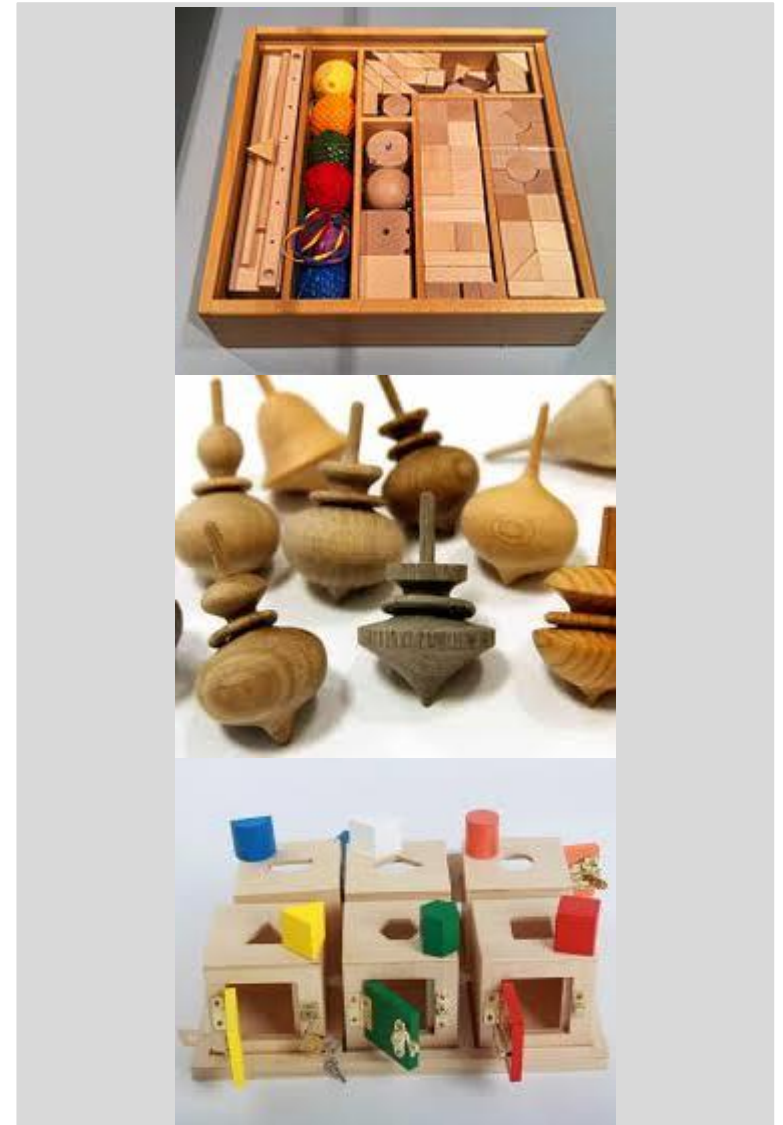
Locke

*“Il gioco è fonte di gioia, il
migliore degli stimoli per
l’attività del bambino”*

Rousseau

*“Il gioco è la vera attività
naturale del bambino e che dai
giochi dipendono le sue future
relazioni del bambino”*

Fröbel



AI GIORNI NOSTRI

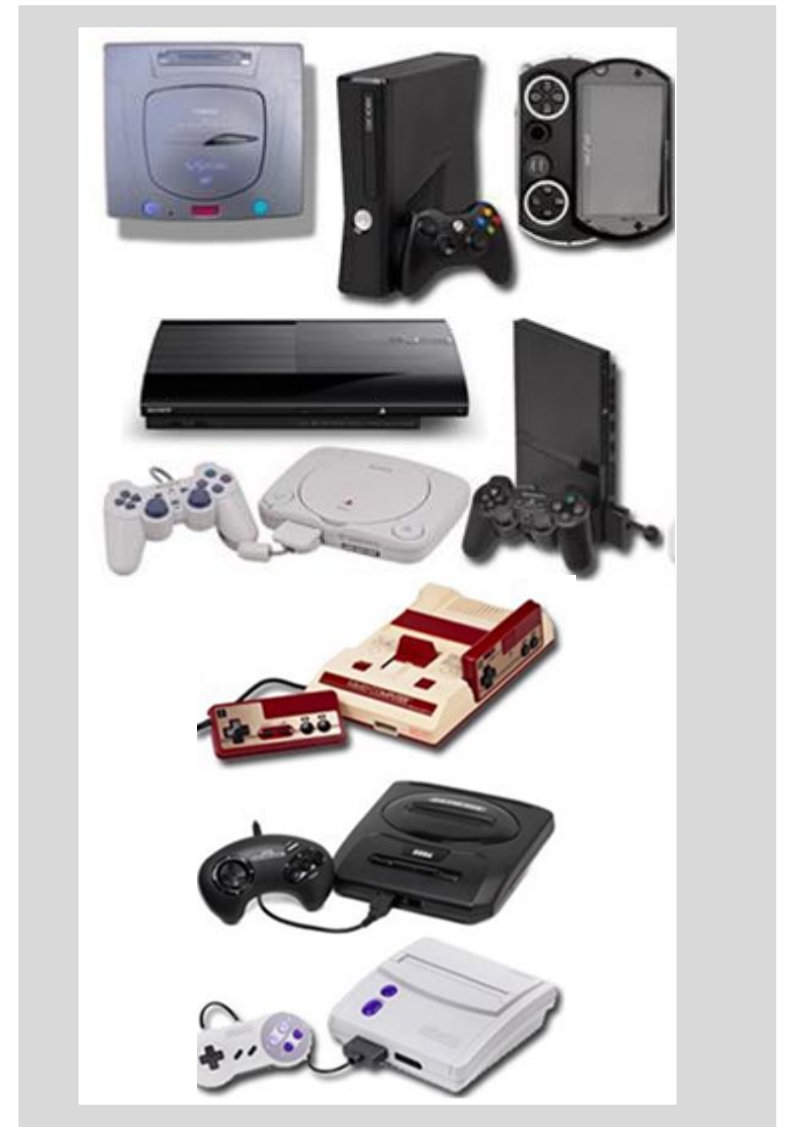


IL VIDEOGIOCO È...

«un dispositivo elettronico
che consente di giocare
interagendo con le immagini
di uno schermo»

Negli ultimi decenni i
videogiochi si sono evoluti
più rapidamente di quasi
tutti gli altri media sociali,
diventando un fenomeno
culturale di massa

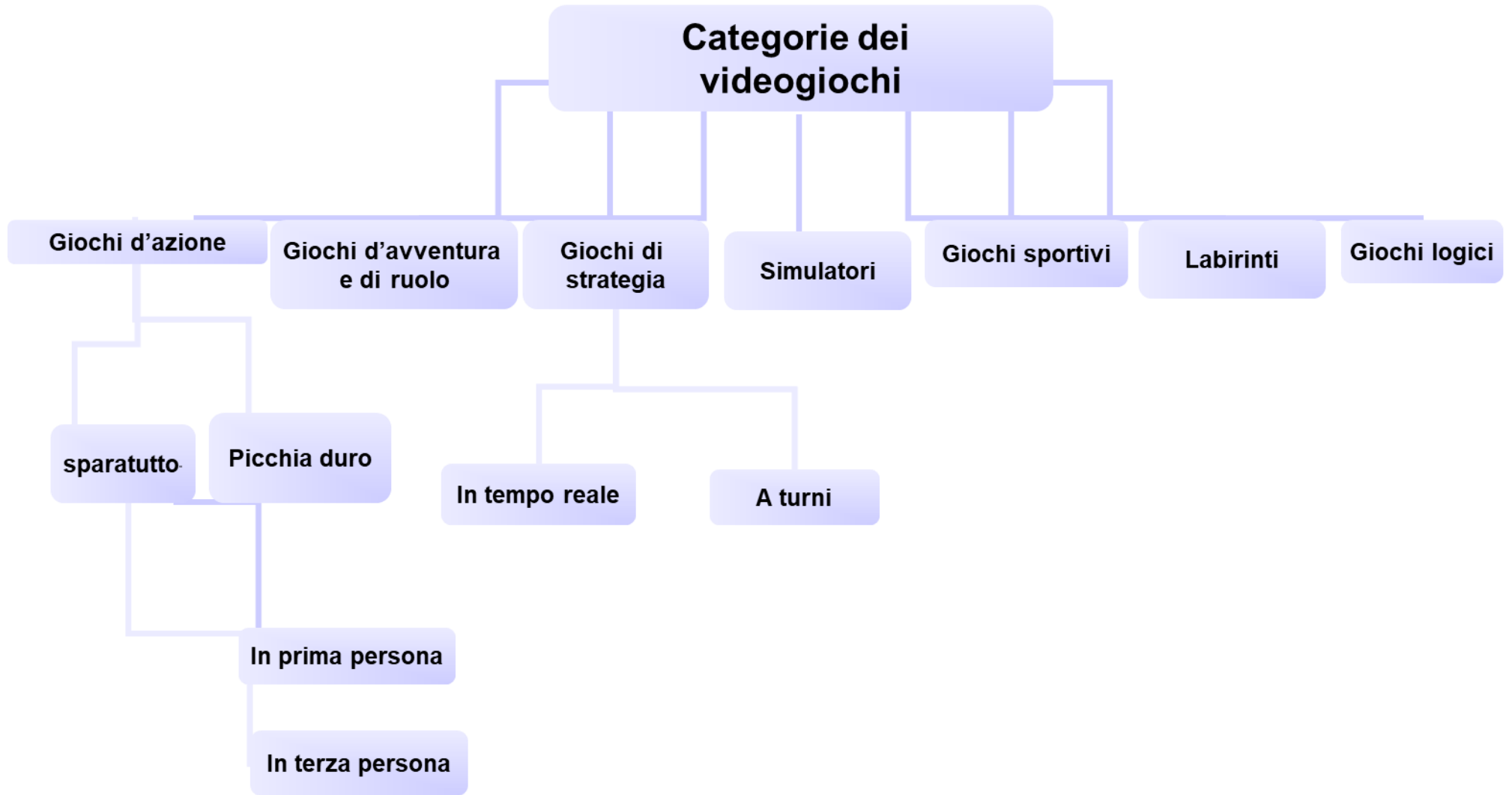
EVOLUZIONE DEL
VIDEOGAME 1952-2017



QUALCHE DATO ITALIANO

- Il numero dei giocatori è di 16.3 milioni, ovvero il 37% della popolazione in età compresa tra i 6 e 64 anni. Il 54% sono uomini e il 46 sono donne.
- La fascia di età in cui si gioca di più è tra i 15-34 e i 45-64.
- Il 96% dei bambini e ragazzi tra i 6 e i 17 anni gioca con i videogiochi
- 10.7 miliardi di giocatori utilizzano principale smartphone e tablet, 7.6 usano il PC e 6 milioni le home console

Eurispes, AES



... e la categoria "RAGAZZE"?

ATTIVITÀ 2:

QUANTI NE SAPPIAMO?

Quali sono, secondo voi, i videogiochi più
giocati nel 2018?

I VIDEOGIOCHI PIÙ USATI NEL 2018

1. Fortnite
2. League of Legends
3. GTA 5
4. Counter Strike
5. Minecraft

**MA PERCHÈ SI
GIOCA?**

Per essere protagonisti

Gli utenti vivono la cosiddetta esperienza di **Flow** o **Esperienza Ottimale**, uno stato nel quale possono dimenticare l'ambiente circostante, ed essere del tutto coinvolti e concentrati sul compito che stanno affrontando.



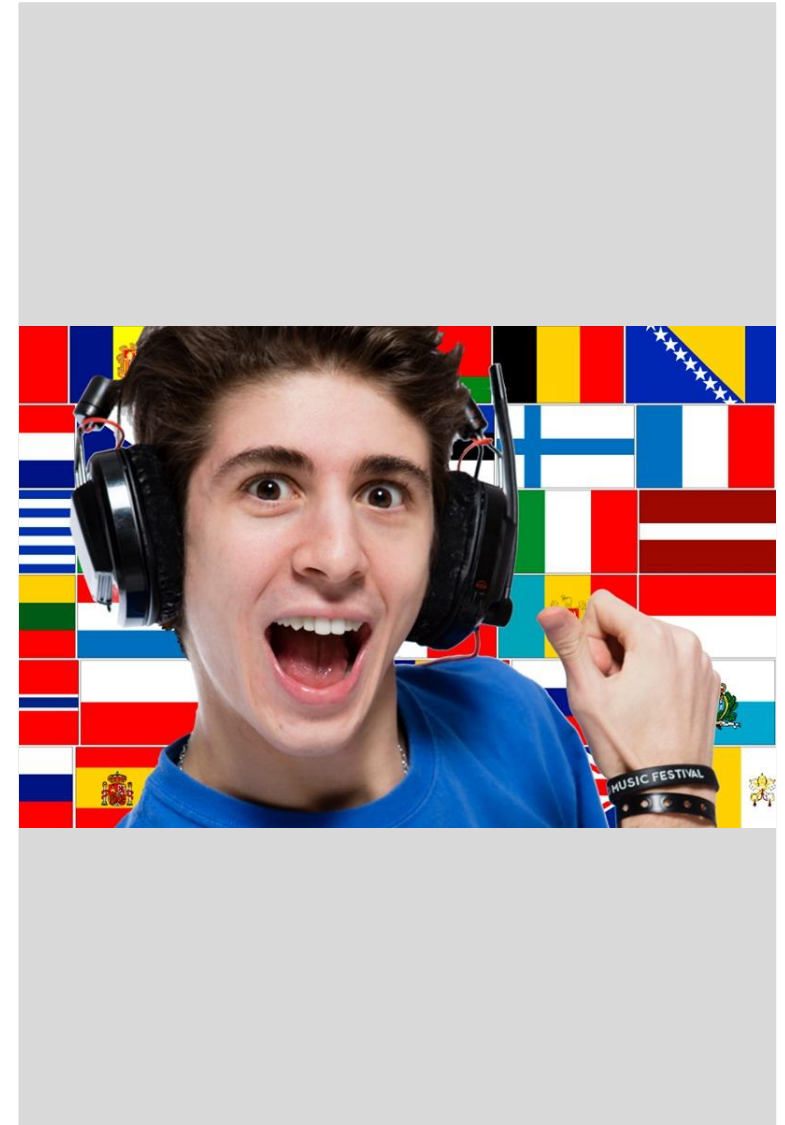
Per vivere
imprese
grandiose

Gli utenti, giocando, sperimentano
senso d'appartenenza ed esplorano
significati importanti



Attivazione sociale

Sempre più spesso si creano community legate ai giochi interne ed esterne al videogioco stesso (forum e canali YouTube su strategie e trucchi)



Gratificazione e rinforzi positivi

Il videogiocatore ha lo stimolo a continuare il gioco, a perfezionarsi, a farsi più abile e ricevere ulteriori gratificazioni. A differenza di altre forme mediatiche (es. tv, cinema) il videogioco è interattivo, non siamo solo spettatori passivi.



QUALI SONO I PRICIPALI RISCHI E BENEFICI?

BENEFICI

1. divertirsi e sentirsi parte di un gruppo
2. con i giochi elettronici si possono allenare svariate capacità come ad es. la coordinazione mano-occhi, il ragionamento, il senso di orientamento e la creatività.
3. imparare a muoversi tra esperienze e sensazioni (mondo virtuale e mondo reale)
4. sviluppare strategie e provare soluzioni
5. giocare con persone di altri paesi e in lingue diverse sperimentare con identità diverse

RISCHI

1. sovrappeso: causato dalla sedentarietà
2. difficoltà scolastiche: dovute al poco tempo dedicato allo studio e alla scarsa concentrazione
3. disturbi del sonno, dell'alimentazione o dell'umore
4. problematiche psichiche di carattere dissociativo, scollamento tra il mondo reale e quello virtuale;
5. tendenza a trascurare altri interessi (sport, amicizie, hobby ecc..)
6. isolamento e tendenza all'introversione: i videogiochi
7. sostituiscono i rapporti personali e le relazioni sociali

COSA POSSIAMO FARE COME GENITORI?

COME SCEGLIERE I VIDEOGIOCHI

1. Età
2. Realizzazione tecnica - no crash, no bugs
3. Illustrazioni e animazioni - looks good
4. Sound design - sound goods
5. Potenziamento delle competenze - mi sento bravo!
6. Interazioni e coinvolgimento - funziona subito!
7. Interfaccia e usabilità - mai in trappola!
8. Coerenza narrativa – buona storia
9. Innovazione
10. Privacy e sicurezza
11. Valutazione Personale

Alcune considerazioni

Gli studi sui videogiochi sono relativamente recenti e spesso anche molto discordanti

Nei primi studi di ambito psicologico e pedagogico spesso condanna tout court del mezzo videoludico.

(es. 2006: ricerca Univ. dell'Iowa sostiene che i videogiochi con violenza esplicita rendono meno sensibili alla violenza reale e portano a sviluppare comportamenti aggressivi e una dipendenza pari a quella da sostanze)

Questa tesi è stata poi confutata: gli psicologi C.J.Ferguson e P.Markey affermano che l'attività del videogiocare rilascia la stessa quantità di dopamina che procura mangiare una fetta di pizza; mentre utilizzare droghe ne rilascia quantità anche dieci volte superiori.



Alcune considerazioni

Esiste una possibile connessione tra **comportamenti patologici** e uso dei videogiochi, ma non esiste una **causalità diretta** tra la sua fruizione e il comportamento distorto

La patologia psichiatrica ha sempre cause complesse e integrate (fattori ambientali, sociali e predisposizione personale sono le dimensioni preminenti in questi casi)

In soggetti già predisposti alla psicosi l'abuso dei videogiochi potrebbe favorire l'acutizzarsi delle patologia



CONSIGLI DA NON DIMENTICARE

1. I videogiochi non sono babysitter
2. Regolate con cognizione di causa e negoziazione che dia riconoscimento al figlio
3. Avvicinatevi ai videogiochi senza pregiudizi (approfondite, giocate!): siate curiosi e interessati
4. Attenzione ad abitudini scorrette dei vostri figli e alle vostre!
5. Diversificate il repertorio delle esperienze di gioco e di hobby e passatempi
6. Confrontatevi con i figli sui significati e le emozioni che provano: costruire assieme sensi e narrazioni
7. Fate in modo che il videogioco diventi un modo per socializzare invitate i suoi amici a casa a giocare, o giocate assieme a loro!

QUANDO POSSIAMO PARLARE DI LUDOPATIA?

La ludopatia o game disorder è:

per parlare di disturbo patologico, devono essere presenti alcune **condizioni specifiche**:

- **perdita di controllo sul gioco** (in termini di frequenza, durata, intensità);
- la **crescente priorità** che viene data a questa attività a discapito di altre attività quotidiane;
- il continuare a giocare con le **stesse modalità** nonostante il verificarsi di conseguenze negative per la salute.

La diagnosi può essere fatta **solo** se questo schema di comportamento dura per almeno un anno o se tutti i requisiti sono rispettati e i sintomi sono molto gravi.

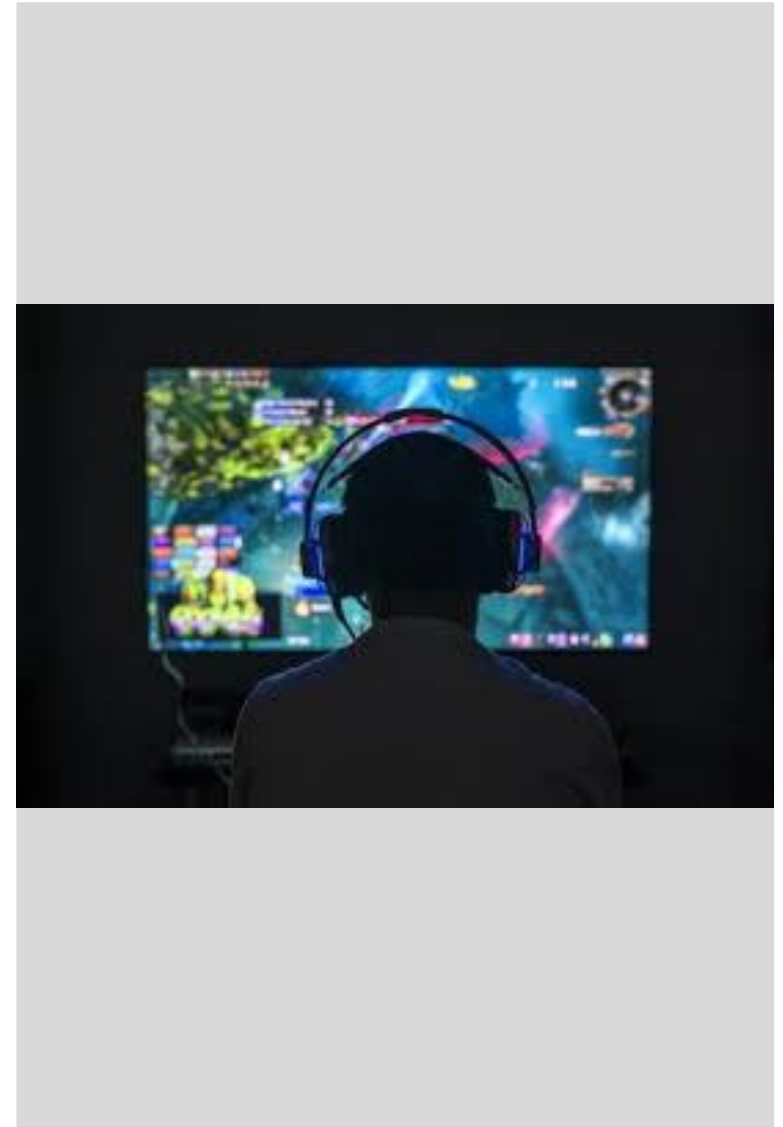


La ludopatia o game disorder è:

Non è l'uso in sé dei videogiochi che deve preoccupare o essere vietato.

Giocare in maniera adeguata ai videogiochi può attivare una serie di capacità cognitive come il problem solving, l'attenzione prolungata e la reattività.

Molti videogiochi consentono modalità multiplayer che possono favorire la cooperazione e il rispetto degli spazi, delle regole e dei tempi dell'altro, aiutarli a gestire le frustrazioni e affrontare le sconfitte.



**ESISTONO
DELLE
ALTERNATIVE?**

VIDEOGIOCHI CON FUNZIONI EDUCATIVO- FORMATIVE

- **GIOCHI CON INTENTI EDUCATIVI E CONOSCITIVI:**

Spore, Progetto Ustica: -> propongono un'esperienza coinvolgente non solo per la mente ma anche per il corpo

- **GIOCHI INCLUSIVI:**

A Blind Legend : -> non rispettano le logiche tradizionali offrendo schemi di gioco alternativi a quelli convenzionali (solo suono, inclusivo anche per i non vedenti)

- **PENSIERO COMPUTAZIONALE:**

Scratch (anche Junior): -> offrono la possibilità di affrontare temi diversi come ecologia, emozioni, ecc.

- **PROBLEMATICHE ETICHE E SOCIALI:**

Evoke, Child of Eden: -> sono intuitivi e permettono al giocatore di godersi il gioco in maniera rilassata senza ansie da prestazione.

- **NON COMPETITIVI:**

Flower

GRAZIE DELL'ATTENZIONE:

Marina De Zan e Sara Crociani

Progetto regionale Pane e Internet