

ISSN2611-4259

# ICTED

## M A G A Z I N E

ANNO V - N. 4 - GENNAIO 2023

### EDITORIALE

Tecnologie, Ricerche e Iniziative Genitoriali  
PAG. 4

### LETTERA AD UN GENITORE

Casa, abbiamo un problema!  
PAG. 7

### GENITORI, COSA FARE?

Nuovi Media: Genitori e figli  
PAG. 16

### ASPETTI GIURIDICO-LEGALI

### E GENITORIALITÀ

Digitale e minori: educarsi per educare  
PAG. 34

### STACCARE LA SPINA

Digital Detox: strategia off-line  
contro la nomofobia  
PAG. 38

Numero Monografico  
Tecnologie, Genitori e Minori



WWW.ICTEDMAGAZINE.COM

## ICTEDMAGAZINE

Information Communication  
Technologies Education Magazine  
Periodico delle Tecnologie della  
Comunicazione e dell'Informazione per  
l'Istruzione e la Formazione  
Registrazione al n.157  
del Registro Stampa presso  
il Tribunale di Catanzaro del 27/09/2004  
ISSN 2611-4259 ICT Ed Magazine (on line)

Rivista trimestrale  
Anno VI - N° 1 - gennaio 2023  
Data di pubblicazione gennaio 2023

Via Pitagora, 46 – 88050 Vallefiorita (CZ)

### DIRETTORE RESPONSABILE EDITORE-RESPONSABILE INTELLETTUALE

Luigi A. Macri  
direzione@ictedmagazine.com

### EDITING E REVISIONE EDITORIALE

Maria Brutto

### REDAZIONE

Claudia Ambrosio  
Maria Brutto  
Mario Catalano  
Benedetto Fucà  
Ippolita Gallo  
M. F. Oraldo Paleologo  
Paolo Preianò  
Davide Sorrentino

### HANNO COLLABORATO

Giovanna Brutto  
Gemma Capicotto  
Elisa Chiriano  
Eleonora Converti  
Giuseppe Esposito  
Teresa Favale  
Gianluca Greco  
Giovanna Ripolo  
Ludovica Zoccali

### WEBMASTER WSA

Web Site Assistant

### IMPAGINAZIONE E GRAFICA

CSV Calabria Centro

# ICTED MAGAZINE

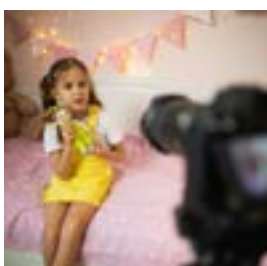
ICTEDMagazine è un periodico trimestrale, in formato digitale, delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione per l'istruzione e la formazione; un progetto editoriale che vede impegnati docenti, genitori, tecnici, esperti e professionisti delle diverse categorie del sapere. Il nostro obiettivo è di contribuire a migliorare la consapevolezza dei genitori e della Società tutta, relativamente alle problematiche legate



all'uso delle tecnologie con particolare attenzione ai minori, agli studenti, ed a tutti coloro che vivono una condizione sociale debole. Vengono, inoltre, trattati temi che riguardano la sicurezza e la protezione del proprio computer dai continui attacchi esterni nonché indicazioni a docenti e studenti su tematiche relative a istruzione, formazione, didattica e orientamento scolastico. Altre sezioni, su tematiche relative a ricerca e innovazione, scienze e

saperi, rischi di dipendenza dalla rete, robotica educativa e informatica forense, intendono offrire approfondimenti che coronano una visione interdisciplinare orientata ad una prospettiva olistica del Sapere.

Il materiale inviato non si restituisce, anche se non pubblicato. I contenuti degli articoli non redazionali impegnano i soli autori. Ai sensi dell'art. 6 - L. n.663 del 22/04/1941 è vietata la riproduzione totale o parziale senza l'autorizzazione degli autori o senza citarne le fonti.



## sommario

### 4 Editoriale

---

Tecnologie, ricerche e iniziative genitoriali - di Luigi A. Macrì

### 8 Lettera ad un genitore

---

Casa, abbiamo un problema! - di Maria Brutto

### 10 Video e Minori

---

Quanto produci? - di Paolo Preianò

### 14 Attenti alla Rete

---

Genitori e bambini: educare ai pericoli della rete - di Davide Sorrentino

### 18 Genitori, cosa fare?

---

Nuovi Media: Genitori e figli - di Giovanna Brutto

Infanzia e New Media. Consigli utili per i genitori - di Ippolita Gallo

Il gioco: utile o pericoloso? Consigli per i genitori - di Giovanna Ripolo

Diventare adulti nel tempo del metaverso - di Raimonda Bruno

### 30 Competenze ed evoluzione digitale

---

Pensiero computazionale: un approccio innovativo per le sfide del nostro futuro - di Elena Converti

### 33 Aspetti giuridico-legali e genitorialità

---

Uso delle TIC - Aspetti giuridico-legali e responsabilità dei genitori di minori - di Claudia Ambrosio

Digitale e minori: educarsi per educare - di Gennaro Amoroso

### 38 Staccare la spina

---

Digital Detox: strategia off-line contro la nomofobia - di Ludovica Zoccali

### 41 Natura e tecnologie

---

Una vita risvegliata con la natura - di Claudia Cremonesi



# TECNOLOGIE, RICERCHE E INIZIATIVE GENITORIALI

di Luigi A. Macrì - Direttore responsabile  
ictedmagazine.com  
direzione@ictedmagazine.com



**C**hiudiamo cinque anni di impegno con questo numero speciale dedicato ai genitori che sono alle prese con le tecnologie nella fase iniziale dell'educazione dei propri figli. È un tema che spesso abbiamo evidenziato nel corso degli anni in quanto la pervasività delle tecnologie è diventata davvero molto alta fino a giungere all'esposizione molto frequente dello schermo (screen time) anche per i bimbi di pochi mesi.



L'Associazione nazionale Di.Te., in collaborazione con 198 pediatri della SIPEC - Società Italiana di Pedagogia Condivisa - ha realizzato, nell'arco del 2022, un'indagine che, su un campione di 13.049 persone tra cui genitori, adolescenti, pre-adolescenti e bambini,

nelle fasce di età tra zero-quattro, cinque-nove e dieci-quattordici anni, ha messo in evidenza, tra l'altro, che il 54% dei genitori allatta i propri figli mentre sta utilizzando il cellulare. Un comportamento di questo tipo può compromettere la relazione tra madre e figlio che è un valore primario nello sviluppo psico-emotivo e relazionale del bambino. Oltre a questo aspetto, nella fascia da zero a quattro anni è emerso che il 60% dei genitori intrattengono, durante la giornata, i figli con strumenti tecnologici, il 67% li usano in loro presenza, il 30% glieli offrono quando sono fuori casa, il 25,5% quando sono stanchi e il 27% se sono agitati per calmarli; risulta anche che il 33% dei bambini si lamenta o protesta quando i genitori tolgono loro attenzione per dedicarla agli strumenti digitali.



# CASA, ABBIAMO UN PROBLEMA

A cura di Maria Brutto - Dirigente Scolastico

**C**ari genitori, oggi l'uso delle nuove tecnologie ci induce a ripensare più profondamente il processo educativo che investe in primis la genitorialità. Questo numero speciale vuole offrirsi quale strumento utile ai genitori per affrontare con la dovuta oculatezza il rapporto **tra tecnologia ed educazione dei figli**.

La familiarità che i figli dimostrano di avere nell'uso del digitale non è sempre sinonimo di "buon" uso.

L'O.M.S. (Organizzazione Mondiale della Sanità) mette in guardia: "Il bimbo touch è infelice, e rischia di ammalarsi".

Un utilizzo massiccio e non equilibrato dei media digitali riduce la qualità della relazione interpersonale. Infatti, ove esso diventi patologico si smette di progettare lo stare insieme, non si interagisce con l'ambiente reale, non si vive una esperienza multisensoriale, ci si distacca dalle asperità del mondo, quelle che rendono adattivi e resilienti all'imprevisto.

Il martellamento di input cui sottende una intelligenza artificiale, se non mediata da un dialogo affettivo e riflessivo, incide sulla perdita del principio di effettività, di realtà, determinando un solipsismo che va di pari passo con lo scoraggiamento, la perdita di autostima, il senso di comprensione dell'altro percepito fisicamente ed emotivamente distante.

Il bambino lasciato da solo non acquista in autonomia ma in vulnerabilità essendo i pericoli del web subdoli e alcuni incommensurabili. Non è possibile misurare la portata





# QUANTO PRODUCI?

A cura di Paolo Preianò - Ingegnere - Esperto in sicurezza sul lavoro

In questo articolo parleremo dello sfruttamento dei bambini in video attraverso la loro esposizione massiccia alla Rete. Discuteremo degli aspetti morali e delle indicazioni fornite da parte delle Istituzioni.

Alzi la mano chi non si è mai sentito dire questa frase: “pensi che questa casa sia un albergo?”. Non so il lettore, ma io tante volte. Quando rincasavo oltre l’orario predefinito oppure quando mi svegliavo tardi lasciando la stanzetta in disordine o i libri sparsi per la scrivania che dovevo puntualmente sistemare per rispondere “no” alla questione di sopra. A dirla tutta, la stessa frase veniva proclamata costantemente anche a scuola quando il professore ci imponeva di lasciare in ordine gli spazi che occupavamo. L’idea che un bambino, adolescente o adulto, debba sentirsi parte integrante del luogo in cui abita e debba prendersi cura del proprio habitat senza pensare di gravare sulle spalle altrui l’ho portata dietro per tutta l’università e, a dirla tutta, me la trascino ancora. Ha qualcosa di didattico tutto questo? Certamente. È una frase attuale? Un po’ meno forse: in questo articolo cercheremo di capire perché quella stessa domanda oggi sia diventata (non in tutti i casi sia chiaro ma in molti frangenti, sì) una interrogazione della serie: “quanto produci?”.

Parleremo infatti dei bambini improvvisati star della rete per fini commerciali, con alle spalle gli agenti-genitori altrettanto improvvisati. Qualcuno dei meno giovani potrà dirmi che anche un tempo esisteva lo sfruttamento dell’immagine del bambino, ad esempio la nota





# GENITORI E BAMBINI: educare ai pericoli della rete

a cura di Davide Sorrentino - Ingegnere - Ingegnere - Esperto  
in sicurezza e sistemi di gestione

**È** quasi impensabile uscire di casa senza smartphone e, quando ciò accade, sentiamo la mancanza di un punto di riferimento. Per molti genitori l'uso di internet è ormai una cosa scontata poiché i figli vi hanno accesso già dalla scuola dell'infanzia: oltre che per l'apprendimento, per tanti bambini e ragazzi è normale passare gran parte del tempo libero online giocando o chattando sui social. Spesso i ragazzi preferiscono la realtà virtuale a quella reale poiché ritenuta più stimolante e gratificante ma, l'eccessiva esposizione, può sfociare in spiacevoli incontri. Il ricorso a filtri di parental control per bloccare l'accesso a contenuti non adatti ai minori è importante ma è fondamentale una formazione ed una educazione specifica.



È quasi impensabile uscire di casa senza smartphone e, quando ciò accade, sentiamo la mancanza di un punto di riferimento. Per molti genitori l'uso di internet è ormai una cosa scontata poiché i figli vi hanno accesso già dalla scuola dell'infanzia: oltre che per l'apprendimento, per tanti bambini e ragazzi è normale passare gran parte del tempo libero online giocando o chattando sui social. Spesso i ragazzi preferiscono la realtà virtuale a quella reale poiché ritenuta più stimolante e gratificante ma, l'eccessiva esposizione, può sfociare in spiacevoli incontri. Il ricorso a filtri di parental control per bloccare l'accesso a contenuti non adatti ai minori è importante ma è fondamentale una formazione ed



# NUOVI MEDIA: Genitori e figli

a cura di Giovanna Brutto - Docente - dott.ssa in Scienze Politiche



**A** livello digitale nell'era odierna diventiamo registi e protagonisti della comunicazione e dell'informazione; le sue diverse dimensioni della scena sociale cambiano a livello concettuale: il tempo; lo spazio; i contenuti; le relazioni; l'identità; e infine la partecipazione. Nel tempo i bambini diventano sempre più multitasking e non hanno più tempi di attesa. Il ragazzino abituato alla pratica del multitasking sviluppa inconsapevolmente uno stile di attenzione diverso da chi è cresciuto in un ambiente alfabetico: non focalizza l'attenzione su un oggetto specifico, ma tiene sotto controllo più aspetti del suo campo percettivo. Si generano comportamenti compulsivi e diminuisce la capacità di riuscire a stare soli perché si utilizza il dispositivo tecnologico per riempire i vuoti. Tutto ciò sottende un pericolo imminente: se non si sa stare soli ci si sentirà sempre soli! Si è sempre più mediati nella comunicazione dai dispositivi tecnologici, ma si è sempre di più incapaci di gestire emozioni autentiche e ci si deresponsabilizza attraverso questi perché fa più comodo della persona reale con le sue reazioni. Non bisogna idealizzare queste tecnologie né demonizzarle: sono semplicemente degli strumenti e dobbiamo imparare a non chiedere ad essi quello che non possono dare e invece a chiedere quello che possono offrirci. Non è facile capire quali siano i luoghi e i tempi opportuni per introdurli: dipende dalla maturità del bambino, dalle relazioni che intrattiene con





# INFANZIA E NEW MEDIA.

## Consigli utili per i genitori

a cura di Ippolita Gallo - Pedagogista Media Educator, - Componente dell'Equipe Formativa Territoriale Calabria



**I**n un'era dove la nostra società è fortemente impregnata di nuove tecnologie necessita che i genitori e le famiglie tutte si interrogano sui rischi e i vantaggi dell'uso del digitale da parte dei piccoli sin dalla più tenera età. Ormai la tecnologia è parte integrante della nostra vita lavorativa, sociale e domestica e quindi valutare da parte di ogni genitore un utilizzo più attento, coerente, critico e responsabile da parte dei bambini che sembrano avere una innata predisposizione per l'utilizzo dei dispositivi digitali. Certamente i genitori si trovano di fronte ad una vera ed

autentica rivoluzione e a tal proposito bisogna cercare di trovare un equilibrato compromesso attento e specifico per garantire un uso sicuro, regolato e consapevole della tecnologia da parte dei figli più piccoli. Vietare l'utilizzo dei vari dispositivi tecnologici non risolve certamente il problema, ma è necessario affrontare nella crescita dei propri figli la trasmissione delle competenze digitali, con il compito di esplorare questo nuovo mondo insieme a loro.





# Il gioco: utile o pericoloso?

## Consigli per i genitori.



a cura di di Giovanna Ripolo - Docente Liceo Classico Pitagora di Crotona, finalista del premio Atlante - Italian Teacher Award

**I**l ruolo del gioco nella didattica è stato oggetto di approfondimento sin dall'antichità. Già Socrate, infatti, lo individuava come lo strumento perfetto per vedere i comportamenti di una persona: "Si può conoscere di più una persona in un'ora di gioco che in un anno di conversazione".

Nel corso dei secoli, tuttavia, il gioco è stato visto in modo completamente contrapposto al mondo della didattica. Questo è accaduto fino al '900, quando il tema è ritornato al centro della ricerca filosofica, pedagogica e sociologica e da quando si è compreso che alcuni elementi ludici possono essere integrati nella didattica per stimolare e divertire al tempo stesso. Riprendendo Vygotskij "il divertimento migliora l'apprendimento", per cui l'integrazione dell'attività ludica nella didattica può portare vantaggi ad ogni età, soprattutto per quanto riguarda lo sviluppo di competenze. Attraverso il gioco, infatti, lo studente conosce la realtà che lo circonda e sperimenta nuove abilità e modalità di relazione.

A questo punto è importante distinguere due concetti distinti che appartengono al gioco: la gamification e il gaming. La gamification è il processo di applicazione di elementi e dinamiche tipiche dei giochi ad altri contesti ad esempio nella didattica come si diceva sopra, il gaming, invece, è il gioco vero e proprio, l'attività ludica pensata per intrattenere e divertire. Il gaming però è croce e delizia allo stesso tempo: delizia per gli utenti che sono spesso i ragazzi, e croce per i loro genitori che temono sempre più il web che in maniera dirompente è entrato nelle nostre vite. Il problema per i genitori è principalmente quello di comprendere quali possano essere i contenuti più adatti alle età dei loro figli e spesso ci si affida alle etichette che compaiono sulle confezioni dei videogame. Questo non basta e rimane fondamentale avviare i bambini già da piccoli





# DIVENTARE ADULTI NEL TEMPO DEL METAVERSO



a cura di Raimonda Bruno - Discipline Letterarie e Latino

Non c'è differenza di età: bambini, adolescenti o adulti viviamo in una condizione nella quale tramite Internet siamo sempre raggiungibili e possiamo sempre raggiungere persone o accedere a informazioni, il che ci trasmette una sensazione di benessere e sicurezza che si interrompe quando, per motivi vari, si interrompe la connessione.

Al di là degli oggettivi e innegabili aspetti positivi che Internet offre, è doveroso però interrogarsi su quale sia il prezzo della nostra iperconnessione che, se da una parte ci tiene in costante collegamento con il mondo, dall'altra ci spinge sempre di più nel metaverso, cioè nel mondo virtuale degli ambienti digitali che ci inducono ad abbandonare la vita reale perché più accoglienti e gratificanti.

In particolare è doveroso chiedersi quale e di che portata sia il riverbero creato dall'iperconnessione sulla connessione reale con noi stessi, soffermandosi con attenzione sui danni che essa produce su bambini e ragazzi, su coloro, cioè, che vivono gli anni della definizione della loro specificità psicologica e caratteriale a partire dalla costruzione della loro immagine corporea, che è legata a ciò che le persone provano guardandone l'aspetto fisico. Questo passaggio è particolarmente delicato perché la transizione psicologica e neuro-biologica che caratterizza infanzia e adolescenza darà forma al cervello adulto definendo le reti di connessione neurale che consentono all'individuo di acquisire le competenze cognitive, emotive, relazionali e affettive che





# PENSIERO COMPUTAZIONALE: un approccio innovativo per le sfide del nostro futuro



a cura di Eleonora Converti - docente di Sistemi Automatici e Telecomunicazioni presso l'ITIS "E.Fermi" di Castrovillari

**P**ensiero computazionale, problem solving, coding e robotica sono aspetti trasversali di una metodologia didattica nuova che, sin dalla scuola dell'infanzia, fornisce alle nuove generazioni la cultura digitale necessaria per un uso critico e non passivo della tecnologia, diventando così soggetti attivi nell'evoluzione digitale del nostro futuro



“Se ascolto dimentico, se vedo ricordo, se faccio capisco” è il detto di Confucio che serve per capire il concetto di pensiero computazionale come base di una didattica del pensiero unita a quella del fare. Fu introdotto per la prima volta dal matematico Seymour Papert (1928-2016) nel 1980 quando scrisse il libro Mindstorm nel quale sosteneva la teoria costruttivista dell'apprendimento secondo cui la mente umana, per potere imparare bene, ha bisogno di creare artefatti. Quando nei laboratori dell'MIT egli ideò il linguaggio LOGO, poneva le basi dell'importanza dell'uso delle macchine a supporto delle scienze cognitive come strumento per potere seguire strategie didattiche nuove ed efficaci. LOGO era un linguaggio di tipo “visuale” fortemente orientato alla grafica e alla geometria di base. Sullo schermo appariva un cursore triangolare chiamato tartaruga. Questo cursore poteva essere spostato con i comandi avanti e indietro seguiti da un numero di “passi” che doveva compiere e poteva essere ruotato a destra o a sinistra di un angolo di rotazione espresso in gradi. Grazie a Papert il computer non era più soltanto una macchina con cui elaborare e analizzare calcoli o informazioni, ma uno strumento per costruire, apprendere, scoprire e anche sbagliare. L'errore non vissuto come una sconfitta, ma come elemento concorrente

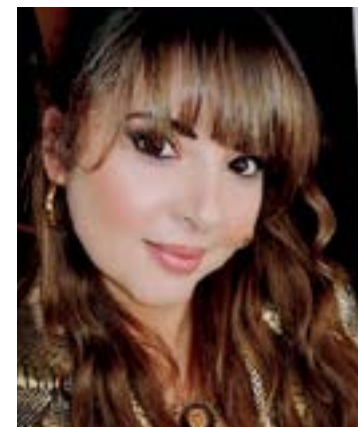




# USO DELLE TIC

## Aspetti giuridico-legali e responsabilità dei genitori dei minori

a cura di Claudia Ambrosio - Avvocato e Criminologa



**L**e TIC, ovvero le tecnologie dell'informazione e della comunicazione, secondo la definizione più diffusa, sono quei "processi e strumenti tecnologici che servono a migliorare le conoscenze e gli strumenti di apprendimento.

Le TIC o ICT offrono, infatti, strumenti di lavoro, di condivisione e cooperazione utili soprattutto nella moderna didattica per competenze.

Come noto, infatti, le varie riforme che in questi ultimi anni si sono avvicinate in materia scolastica, una per tutte la c.d. Legge della Buona Scuola (L.107/2015) con i successivi vari decreti di attuazione (dal 59 al 66/2017) ha valorizzato, in conformità con le Raccomandazioni Europee in merito, il processo di digitalizzazione della scuola e dell'ampio uso degli strumenti informatici sia nella didattica che nei processi amministrativi della scuola.

Ciò ha molteplici risvolti positivi e si pone peraltro perfettamente in linea anche con i principi di potenziamento delle competenze degli studenti, dello sviluppo di concrete abilità utili nel mondo del lavoro nonché con la valorizzazione di una scuola sempre più inclusiva ed attenta alle esigenze anche degli alunni con esigenze speciali.

Le tecnologie, dunque, hanno a pieno titolo fatto ingresso nella scuola italiana e naturalmente il loro avvento è stato accolto con grandi aspettative.

I vantaggi sono innegabili: le TIC consentono di veicolare la didattica in modo più diretto ai ragazzi, che sono "nativi digitali" e che hanno già per altri versi familiarità con tali strumenti comunicativi poiché fanno parte della loro consueta vita relazionale.

Ma vi è di più esse:

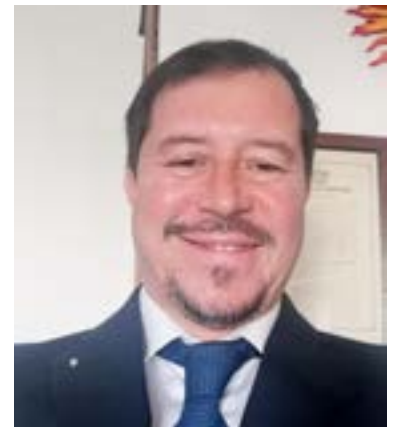
1. sostengono l'alfabetizzazione informatica, guidando lo studente verso un utilizzo sempre più consapevole delle tecnologie;





# DIGITALE E MINORI: educarsi per educare

a cura di Gennaro Maria Amoroso - Avvocato Cassazionista esperto in nuove tecnologie, sicurezza e diritto - Membro della Commissione Privacy dell'Ordine degli Avvocati di Roma - Founder di Legal Hackers Roma.



**N**el 2019, qualche mese prima dello scoppio della pandemia da Covid 19, l'Organizzazione Mondiale della Sanità si era pronunciata sul delicato tema dell'utilizzo di internet dei bambini e dei giovani emanando delle linee guida per un uso consapevole del web.

Dal punto di vista formale, le linee guida dell'Oms sono abbastanza chiare:

per i bambini da zero a due anni vale il divieto assoluto di essere piazzati davanti a uno schermo; dai due ai quattro anni non si deve mai stare per più di un'ora al giorno a guardare passivamente schermi televisivi o di altro genere, come cellulari e tablet; dai 6 ai 10 anni la soglia critica si ferma a 2 ore.

L'Oms, nelle sue linee guida, ci spiega che il tempo trascorso davanti allo schermo può danneggiare i bambini e indica correlazioni con sovrappeso, obesità, problemi di sviluppo motorio e cognitivo e di salute psico-sociale. Inoltre, l'eccessiva esposizione ai dispositivi rischia di ledere la capacità di esprimere emozioni e comunicare efficacemente.

Tutto questo avveniva prima della pandemia, evento epocale che ha cambiato completamente le nostre vite e che ha reso in maniera diversa il paradigma del rapporto educativo tra genitori e figli e quello con il digitale.

I lockdown hanno reso imprescindibile l'utilizzo degli strumenti digitali all'interno delle famiglie, l'uso degli strumenti si è reso necessario per la DAD ma anche per mantenere viva la socialità e soprattutto per una conciliazione dei tempi famiglia/lavoro.

Queste premesse devono servire ad inquadrare nel migliore dei modi il tema, chiaramente la questione centrale non è la tecnologia digitale in sé, che è sempre più parte integrante della nostra vita, e contribuirà a migliorarla, ma come educare i bambini e gli adolescenti all'utilizzo dei dispositivi senza diventarne dipendenti.

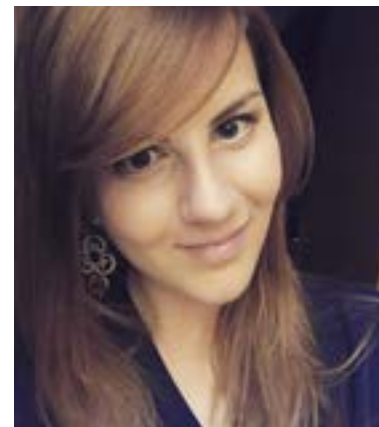
A questo dobbiamo aggiungere un altro elemento: quello dell'istruzione.





# DIGITAL DETOX: strategia off-line contro la nomofobia

a cura di Ludovica Zoccali - Dottoressa in Giurisprudenza e Dottoranda di Ricerca in Ordine Giuridico ed Economico Europeo presso l'Università degli Studi Magna Graecia di Catanzaro



L'evoluzione tecnologica ha inciso notevolmente in ogni contesto di vita, inglobandone benefici e rischi. L'iperconnessione con la realtà digitale ha reso labile l'umana capacità di autocontrollo, causando una vera e propria dipendenza da tecnologia sfociata nella c.d. nomofobia. Per contrastare questo disturbo sociale, diversi esperti e studiosi propongono una strategia off-line, quella della Digital Detox, da attuare con la consapevolezza che la soluzione non è eliminare il digitale dalle proprie vite quanto imparare a riequilibrare il proprio benessere psico-fisico attraverso il rinnovo del temperamento digitale e la consapevolezza dei più recenti e globali obiettivi di sostenibilità e innovazione.

L'evoluzione tecnologica ha inciso notevolmente in ogni contesto di vita, da una parte incrementandone benefici e migliorandone la qualità, d'altra parte, contestualmente, inglobandone innumerevoli rischi.

Infatti, l'utilizzo smodato dei diversi dispositivi tecnologici e l'iperconnessione con la realtà digitale hanno reso labile l'umana capacità di autocontrollare la tendenza al legame con la sfera digitale, con un conseguente effetto negativo che ha condotto ad una vera e propria problematica di dipendenza. Non a caso, sebbene la dipendenza dalla



# Una vita risvegliata con la natura

a cura di Claudia Cremonesi - Educatrice sanitaria e Naturopata



**C**he dire a dei genitori che si trovano alle prese con dei figli piccoli, preadolescenti e adolescenti davanti ad un mondo ipertecnologico? Non c'è che dire, l'innovazione tecnologica associata ad internet ha sicuramente portato tantissime agevolazioni nella vita professionale, scolastica, e sociale di ciascuno di noi. Ma è tutto solo positivo? E come accorgersi se non lo è? Per molti aspetti purtroppo è diventata causa di disturbi e comportamenti nocivi per la salute psico-fisica dei nostri figli e di tutte le persone.

Il termine I.A.D. (Internet Addiction Disorder, coniato nel 1995 da Ivan Goldberg, significa "disturbo da dipendenza da internet", ovvero l'uso eccessivo, spesso un abuso della connessione ad Internet che causa problematiche emotive, relazionali ed economiche con un alterato stato di irritabilità e nervosismo comunemente associate ad una difficoltà sempre maggiore nel controllo degli impulsi. Tutto ciò crea ansia, irritabilità, tensione che prendono sollievo solo se si ritorna all'uso di internet. Perdita di controllo, alterazione dell'umore, davanti a spese on line compulsive, scommesse, chat, social, video, giochi, cyber relation, gaming, sono solo alcuni esempi, alla lunga devastanti, per il benessere psico-fisico







# CONOSCERE/CONOSCERSI PER PREPARARE IL FUTURO

*“Solo il cambiamento è eterno, perpetuo, immortale”. A. Schopenhauer*

## Premessa

Questa iniziativa è rivolta a genitori, bambini, preadolescenti ed adolescenti e a tutti coloro, senza limiti di età, sesso, colore o religione che voglio cogliere un modo nuovo di avvicinarsi alla natura ed alla conoscenza scientifica con la possibilità di vivere momenti in cui si è lontani dall'uso ormai pervasivo dello smartphone (Digital Detox). La rivista ICTEd Magazine è promossa dal gruppo di lavoro creato nell'ambito dell'Associazione Culturale Focus on - Associazione di Promozione Sociale. Questo numero vede la partecipazione dei seguenti partner che in vario modo hanno evidenziato vicinanza e sensibilità rispetto al tema proposto, Tecnologie, Genitori e Bambini. Questo è solo un avvio; a loro rivolgiamo il nostro ringraziamento, fiduciosi che altre aziende ed istituzioni si uniranno a noi.

## CSV Calabria Centro

I Centri di Servizio per il Volontariato (CSV) sono stati istituiti dalla legge n. 266/91, legge quadro sul volontariato, con la funzione di sostenere e qualificare l'attività di volontariato. Oggi il processo di riforma del Terzo Settore, avviato con la legge delega n. 106/2016, ha introdotto importanti novità anche per i CSV, ampliandone funzioni e destinatari e prevedendo specifiche tipologie di servizi. L'associazione Focus on - A.P.S. ringrazia il Centro Servizi Centro Calabria per la vicinanza espressa.

## Fondazione Paolo Ponterio - Agriturismo Borgo-Piazza -Fattoria Didattica

Queste tre strutture, che fanno parte di un unico sistema, nell'offrire ospitalità e servizi turistici intendono proporre la Natura che circonda l'ambiente di Borgo-Piazza come il protagonista “che irrompe con i suoi insegnamenti geniali e ci investe con la sua bellezza coinvolgendo corpo, mente e spirito.”. Grazie alla famiglia Ponterio per il prezioso sostegno a questa iniziativa e per la dedizione e l'impegno che manifestano nel perseguire l'obiettivo comune che è quello di riportare le persone, i bambini ad un rapporto sempre più costante con la Natura.

## Andrea Perrotta - Fondatore e CEO di e-bag.it

Esperto in tecnologia, innovazione e cultura, è stato project manager e coordinatore in enti italiani ed esteri. Ha realizzato progetti di ricerca, innovazione e sviluppo per la valorizzazione del patrimonio

nazionale archeologico, artistico ed ecclesiastico. Fondatore e CEO di e-bag SRL, [www.e-bag.it](http://www.e-bag.it), società di riferimento nel settore del digital, storytelling e realizzazione di contenuti nel settore della cultura, dell'arte, dell'ambiente e delle scienze per l'Unione Europea, Ministero della Cultura, Diocesi e Chiese, Comune di Bologna, Edison, Terna, Enea, Istituto Superiore di Sanità, Museo Nazionale di Poznan, Museo Nazionale di Tbilisi, Fondazione Museo della Shoah, Palazzo Chigi. Tutti gli allestimenti sono stati curati con particolare riguardo agli aspetti dell'abbattimento delle barriere architettoniche ed il più possibile handy-friendly. Si ringrazia per la vicinanza espressa.

## Gennaro Maria Amoroso - Legal Hackers Roma (LHR)

Avvocato Cassazionista appassionato di nuove tecnologie e di sicurezza nonché delle loro implicazioni nel mondo del diritto. Si occupa di protezione dei dati personali e svolge da diversi anni l'attività di Data Protection Officer (DPO) presso aziende pubbliche, prevalentemente del settore sanitario. Membro della Commissione Privacy dell'Ordine degli Avvocati di Roma e co-founder della sezione romana dei LH, community globale di innovatori. La community degli innovatori legali nasce formalmente a luglio 2018, si tratta di una community aperta ad avvocati, sviluppatori, comunicatori, designers, professori e manager che esplorano nuove tecnologie e il loro impatto e nuovi linguaggi nel campo del diritto, della giurisdizione, dell'esercizio delle professioni giuridiche. Vengono esplorate le nuove frontiere di Intelligenza Artificiale, Blockchain, Big data, nel mondo giuridico ed approfonditi i temi del linguaggio computazionale, del legal design e il coding giuridico.

## Luca Passafaro - Animatore 2D (Cartoonist)

Disegnatore e animatore 2d catanzarese. Ha finito il suo percorso di studi nel 2020 presso il Centro Sperimentale di Cinematografia a Torino. Al momento collabora con lo studio d'animazione Doghead a Firenze, creatori di serie animate di punta in Italia tra queste Strappare lungo i bordi di ZeroCalcare. Si ringrazia per le vignette che troverete in questo numero.

