

# CITTADINANZA DIGITALE

MINORI 14-17 anni

SRIS024006



Di cosa parleremo oggi...

- I luoghi delle nostre conversazioni
- Le nostre abitudini online
- Generazione Z: la vita onlife
- I social e le piattaforme su cui si svolge la vita 'onlife'
- Attività e debrief attività: racconta i social alla generazione X od over 55
- Pericoli, preoccupazioni, dipendenze
- Cittadinanza digitale
- Lo strumento: Il Manifesto della comunicazione non ostile
- Attività: condividi il Manifesto della comunicazione non ostile



con il supporto di Google.org  
Impact Challenge sulla Sicurezza



## I “luoghi” delle nostre conversazioni



con il supporto di Google.org  
Impact Challenge sulla Sicurezza



Quanto è presente la tecnologia nelle nostre vite?



popolazione totale

**60.15**

milioni



contratti sim

**80.40**

milioni



con il supporto di Google.org  
Impact Challenge sulla Sicurezza



Quante ore al giorno passi online?

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 7+



con il supporto di Google.org  
Impact Challenge sulla Sicurezza

Tempo speso sui media

# 6 ore di media online

92%



**guarda  
video**

43%



**riproduce  
contenuti tv**

16%



**gioca in  
streaming**

11%



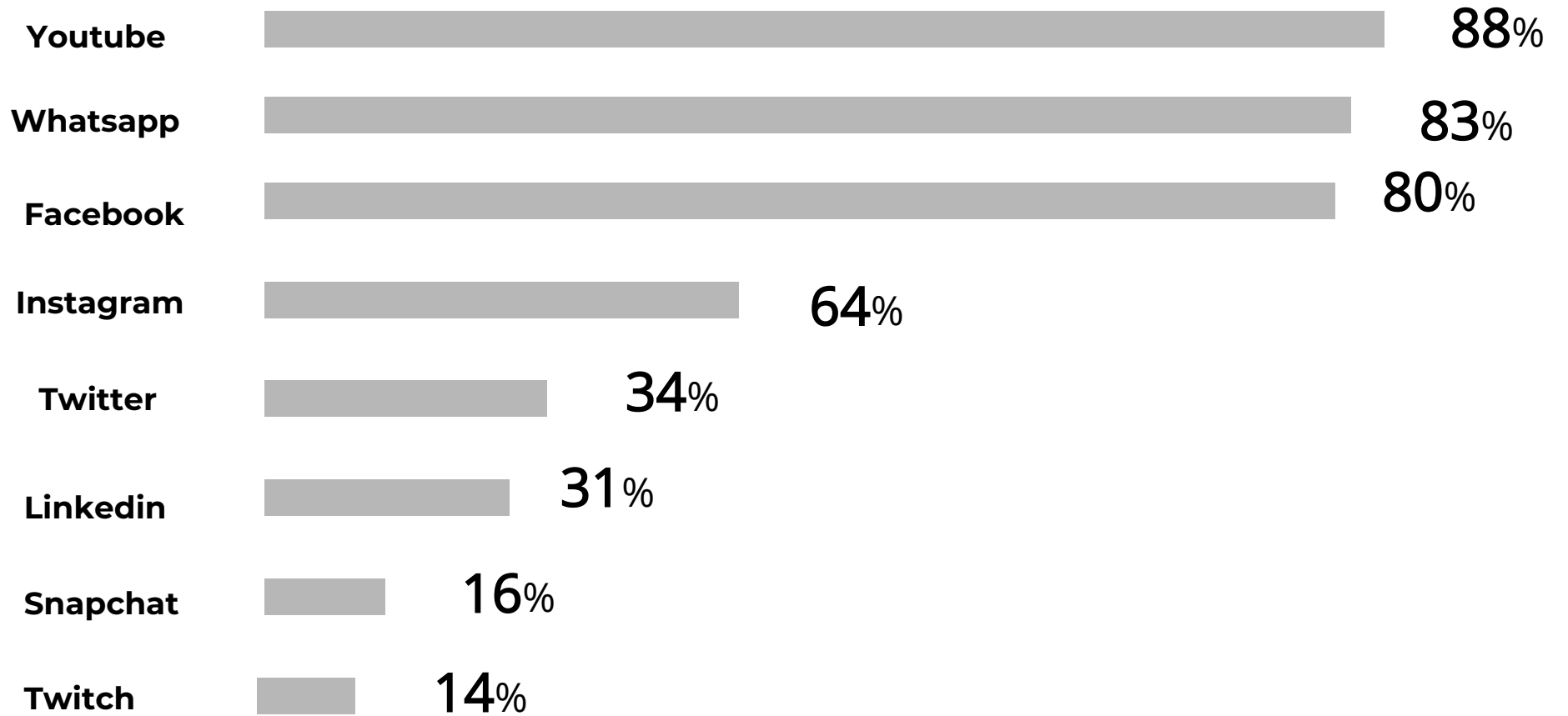
**guarda game  
streaming**



con il supporto di Google.org  
Impact Challenge sulla Sicurezza



## Piattaforme social più attive



con il supporto di Google.org  
Impact Challenge sulla Sicurezza





ESIGENTI

IMPRENDITORI

ALTRUISTI

ALTRUISTI

Generazione

# Z

AMICI

INDIPENDENTI

SENZA FRONTIERE

AI ALTO

YOUTUBER

NATIVI

TECNOLOGICI



con il supporto di Google.org  
Impact Challenge sulla Sicurezza



## Le generazioni

Usano il telefono solo per comunicare

Amano guardare la televisione

Hanno una forte etica lavorativa

immigrati digitali



**Over 55**

(1946 - 1964)

Computer per navigare e mandare mail

Forti capacità comunicative

Innovativi e indipendenti

Primi digital adopter



**Gener. X**

(1965 - 1979)

Messaggiano su smartphone

Amano giocare ai video games

Sono esperti di tecnologia

Nativi digitali



**Millennials**

(1980 - 1994)

Prima vera generazione nativa digitale

Usano in media 5 dispositivi

Soglia media di attenzione pari a 8 sec

Vivono onlife



**Gener. Z** e

(1995 - 2010)

Screenager

Toccano i tablet prima delle penne

Si annoiano in fretta

Scansionano rapidamente le info



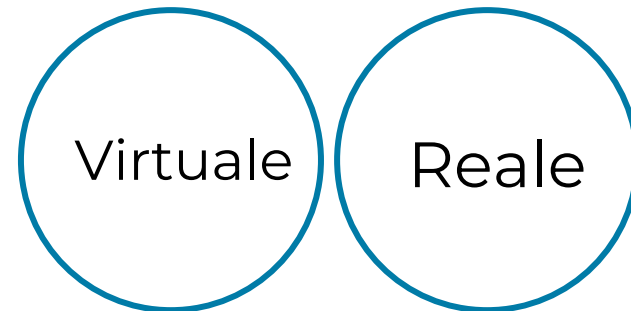
**Alpha**

(dal 2011)

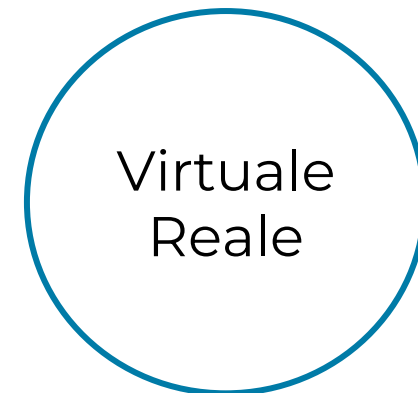


Il mondo in cui viviamo

per gli  
**Adulti**



per i  
**Ragazzi**



con il supporto di Google.org  
Impact Challenge sulla Sicurezza



# ONLIFE



con il supporto di Google.org  
Impact Challenge sulla Sicurezza



con il supporto di Google.org  
Impact Challenge sulla Sicurezza



Attività:  
racconta i social  
alla generazione X od over 55



con il supporto di Google.org  
Impact Challenge sulla Sicurezza



## Youtube

piattaforma web, che consente la condivisione e visualizzazione in rete di contenuti multimediali

**1,9 miliardi di utenti attivi  
ogni mese**



con il supporto di Google.org  
Impact Challenge sulla Sicurezza



# Amazon

il più grande e importante sito di e-commerce al mondo

**Oltre 150 milioni di iscritti in tutto il mondo ad Amazon Prime**



con il supporto di Google.org  
Impact Challenge sulla Sicurezza



**TikTok scavalca WhatsApp: è l'app più scaricata al mondo ad agosto**

**Google.org**

con il supporto di Google.org  
Impact Challenge sulla Sicurezza





# Instagram

social network di foto e video, a cui applicare filtri e da condividere

**+22.3 milioni di utenti su Instagram in Italia** (ultimi dati Agicom)  
**App più usata per seguire le celebrities**



# Whatsapp

applicazione di  
messaggistica istantanea

**2 miliardi di utenti attivi nel mondo**  
**100 miliardi di messaggi al giorno**



con il supporto di Google.org  
Impact Challenge sulla Sicurezza



## Twitch

piattaforma di streaming di videogiochi. Leader del settore nelle trasmissioni di eventi e competizioni eSports

**Compenso tra 25.000 e i 50.000 \$ l'ora per promuovere un videogioco**

per i Twitcher con oltre 15.000 spettatori contemporanei



con il supporto di Google.org  
Impact Challenge sulla Sicurezza

# CITTADINANZA DIGITALE

una schermata tipo di Twitch

gioco on line  
(Fortnite)



(Pow3r)  
giocatore che gioca dal vivo  
e commenta le sue azioni



con il supporto di Google.org  
Impact Challenge sulla Sicurezza



# Snapchat

messaggistica di testo, foto e video e  
**186 milioni di utenti attivi**



con il supporto di Google.org  
Impact Challenge sulla Sicurezza



Pericoli,  
preoccupazioni,  
dipendenze



con il supporto di Google.org  
Impact Challenge sulla Sicurezza

PDPQ

Paura di perdersi qualcosa

Nomofobia ***no mobile phone fobia***

paura di rimanere senza Internet

IAD

Internet Addiction Disorder,  
uso compulsivo di Internet

Vamping

l'abitudine degli adolescenti di restare al telefono fino a notte fonda

Hikikomori

auto-reclusione totale, ritiro sociale per un uso esagerato della rete





# Cyberbullismo

# Hate speech



con il supporto di Google.org  
Impact Challenge sulla Sicurezza





# Come affrontare tutto questo?



con il supporto di Google.org  
Impact Challenge sulla Sicurezza



# Educando «cittadini digitali»



con il supporto di Google.org  
Impact Challenge sulla Sicurezza