

PRESENTAZIONE

EDUCAZIONE ALLE NUOVE TECNOLOGIE

A CURA HORIZON PSYTECH



PRIMA DI INIZIARE:

Webcam e microfono spenti

Per permettere lo svolgimento della lezione, vi invitiamo a tenere mutati i microfoni e la fotocamera spenta.

Domande

Se avete domande durante la presentazione scrivetele in chat. Verranno riprese non appena possibile.

**CHE COSA SI
INTENDE PER
NUOVE
TECNOLOGIE?**



PER NUOVE TECNOLOGIE INTENDIAMO:

- Social Media;
- Videogiochi;
- applicazioni e siti Internet;
- servizi streaming



COME POSSIAMO USARLE?

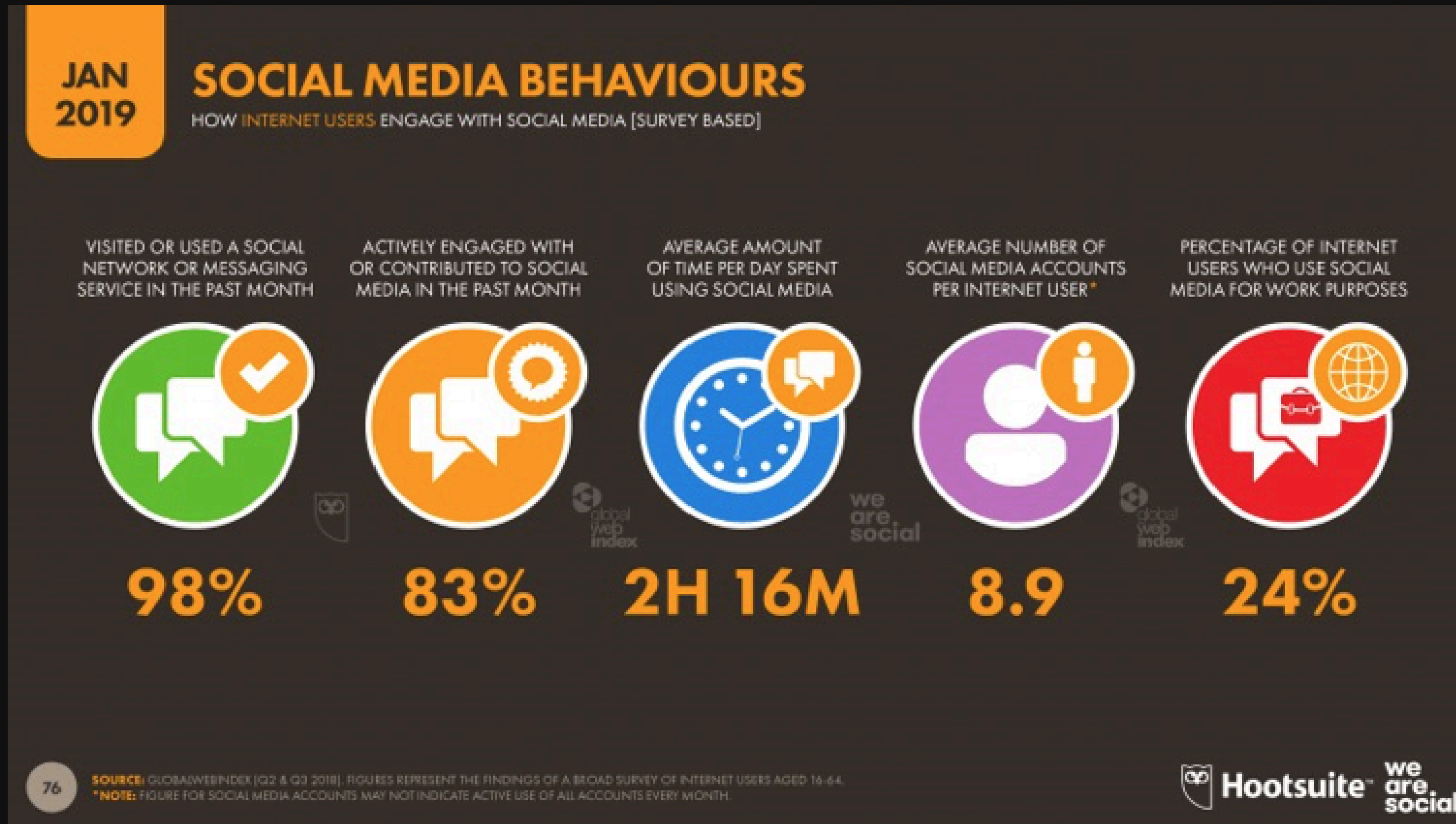
Per avere un senso di comunità

I social Network, i servizi streaming e i videogiochi possono essere degli strumenti per unire le persone, tramite passioni comuni. Dare un senso, quindi, di appartenenza.

Per gestire il lavoro

Sono molti i siti web, le applicazioni ma anche i social media che si affacciano all'ambiente lavorativo come strumento di pubblicità o di lavoro (es. social media manager, smart working)

APPROFONDIMENTO: COSA FANNO GLI UTENTI ONLINE?



Presentazione dei principali dati ottenuti da Globalwebindex data attraverso i report prodotti attraverso una somministrazione casuale ad un'utenza compresa tra i 14 ed i 64 anni. Tali dati non possono non riflettere l'utilizzo di tutti gli account nello stesso mese.

A close-up photograph of two individuals using their smartphones. The person on the left is wearing a brown jacket and a black wristband, holding a red phone. The person on the right is wearing a white shirt and a tan scarf, holding a black phone. The background is slightly blurred, suggesting an indoor setting with a window.

PREGIUDIZI SULLE NUOVE TECNOLOGIE

VIOLENZA

DIPENDENZA

PER MASCHI

PER BAMBINI

ISOLAMENTO

PIGRIZIA



I VIDEOGIOCHI RENDONO VIOLENTI?



1

A livello teorico

La psicologia è divisa tra due posizioni contrapposte: autori come Gee e McGonigal sostengono che il videogioco sublimi la violenza, altri, come Anderson, sostengono che forniscano modelli comportamentali erronei.

2

Cosa dice la ricerca?

Non ci sono ricerche scientifiche che attestano un nesso diretto di causa effetto tra uso dei videogiochi e manifestazione di comportamenti aggressivi.

3

Distinguiamo i videogiochi

Non tutti i videogiochi hanno contenuti violenti o immagini forti.

I VIDEOGIOCHI RENDONO VIOLENTI?



4

Domande in sospeso

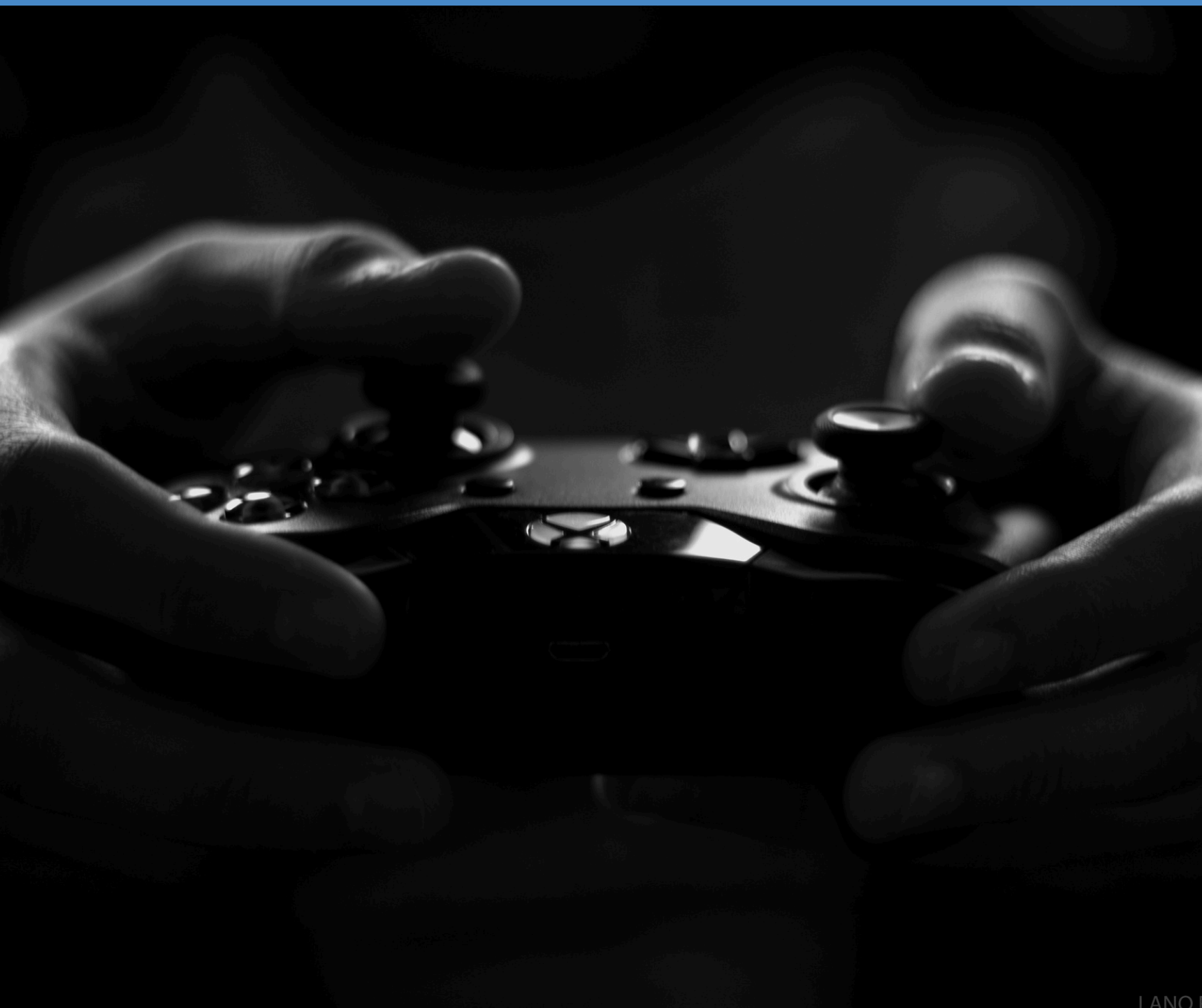
La ricerca in psicologia si è sempre concentrata sul trovare o meno dei nessi diretti tra videogiochi e comportamenti violenta, senza chiedersi se persone con tendenze violente ricercassero lo stesso genere dei videogiochi.

5

Osservazione casalinga

Quando qualcuno gioca ai videogiochi si assiste ad un aumento della tensione endopsichica. Tale fenomeno è conosciuto come **aggressività circoscritta** ed è legata alla competizione: una volta svanito lo stimolo frustrante l'aggressività rientra. Il fenomeno è molto comune anche nello sport.

I VIDEOGIOCATORI SONO TUTTI DIPENDENTI?



1

Gaming Disorder

Disturbo riconosciuto (ICD) con cluster clinici ben definiti che si distingue dal giocare tanto.

2

Tasso d'incidenza

Sebbene molti videogiocatori siano appassionati di videogiochi, questo non li rende dipendenti. La fascia di popolazione toccata da questo disturbo si stima (pre-COVID) sia inferiore all'1% della popolazione dei giocatori.

3

In dubbio: cosa fare?

Rivolgetevi tempestivamente ad un professionista.

LA TECNOLOGIA ISOLA?



1

Strumenti sociali

I devices moderni comprendono quasi tutti differenti forme di online, diventando di fatto degli strumenti sociali.

La socialità che propongono è differente da quella in presenza. Non è da considerarsi sostitutiva a quella in presenza, ma integrativa.

2

Dove nasce lo stereotipo?

Negli anni 90' le console casalinghe necessitavano che i ragazzi stessero a casa per giocare e i genitori temevano che questo fosse uso stimolo isolante.

DOVE NASCONO GLI STEREOTIPI?

ANALISI CONTESTUALE



Contesto socio-culturale



Capro espiatorio



Disinformazione

RISCHI PIÙ COMUNI LEGATI ALL'ABUSO TECNOLOGICO

1

Abuso d'utilizzo

Sessioni di utilizzo eccessivamente prolungate.

2

Accesso a contenuti inadeguati

Accesso in età prematura a contenuti a sfondo violento, sessualmente esplicito e simili

3

Acquisti sfrenati online

Svuotamento dei conti virtuali dei genitori, talvolta in maniera involontaria.

4

#Vamping

Uso notturno prolungato, a discapito delle ore di sonno.





GAP GENERAZIONE

Per **Gap Generazionale** una distanza nell'adozione tecnologica su base generazionale. Essa è generata da una difficoltà di utilizzo della generazione educatrice a favore di una buona capacità funzionale di quella educanda. Questo genera un'inversione dei ruoli e pone chi ha le conoscenze emotive e sociali adeguate nella condizione di non poter insegnare alla generazione che ha bisogno di impararle.

Conoscenza tecnica

Capacità di creare contenuti

**COMPETENZA
FUNZIONALE**

Capacità di condivisione

Accessibilità

Interazioni adeguate

Autoregolazione

**CONSAPEVOLEZZA
D'UTILIZZO**

Empatia online

Conoscenza dei rischi

VS

I NUOVI TERMINI E IL GAP GENERAZIONALE

Con l'avvento delle nuove tecnologie abbiamo visto la nascita di nuovi termini e una maggior implementazione della lingua inglese nel nostro quotidiano.

- Cringe
- Smartworking
- Pullare
- spacchettare
- ecc.



I NUOVI TERMINI E IL GAP GENERAZIONALE

Si è dovuto, inoltre, far fronte al gap generazionale. Gli utenti più adulti hanno mostrato un modo di vivere il web diverso dai più giovani

Viene usato, molto spesso in malo modo il termine "[Boomer](#)" per indicare i più grandi, con accezione negativa.

Il termine ha, tuttavia, origine dal boom economico, raggruppando la generazione di quel periodo.



Approfondimento: l'impatto tecnologico sulla lettura

Un recente studio, realizzato con eye tracker, ha mostrato come le persone appartenenti alle generazioni analogiche leggono in maniera lineare, mentre quelle della generazione digitale leggono per parole chiave.

È possibile dunque desumere che la tecnologia ha modificato il modo di leggere degli esseri umani.

Questo impatto si nota anche nelle interazioni sociali, nelle relazioni intime e in altri ambiti.





NUOVE TECNOLOGIE NUOVI RISCHI

CYBERBULLSIMO

SEXTING

HIKIKOMORI

DIPENDENZA DA INTERNET



CYBERBULLISMO

Atto intenzionale aggressivo, perpetrato da un individuo o da un gruppo, nel quale vengono usati strumenti telematici in modo continuo nel tempo contro una vittima che non è in grado di difendersi.
(Smith e colleghi, 2008)

BULLISMO

- Persone conosciute dalla vittima
- Spazio circoscritto
- Disinibizione sociale
- Bisogno di dominio
- Feedback tra vittima e oppressore
- Responsabilizzazione
- Solo i bulli sono aggressivi
- Pubblico passivo

VS

CYBERBULLISMO

- Anonimi
- Materiale diffuso ovunque
- Si fa online quello che nella vita reale non si riesce a fare
- Dominio tramite anonimato
 - Nessun feedback
 - Depersonalizzazione
- La vittima può diventare cyberbullo
- Pubblico passivo o attivo

CRITERI DEL CYBERBULLISMO (Slonje & Smith, 2008)

- **INTENZIONALITÀ**

Il comportamento viene perpetrato e premeditato intenzionalmente.

- **RIPETITIVITÀ**

Il comportamento viene perpetrato nel tempo.

- **SQUILIBRIO DI POTERE**

La vittima non riesce a interrompere o contenere le prese in giro del cyberbullo.

- **ANONIMATO**

Utilizzo di account fake.

- **DIFFUSIONE PUBBLICA DELLE INFORMAZIONI**

Condivisione delle prese in giro con conseguente "gogna mediatica".

FORME DI CYBERBULLISMO

FLAMING



Aggressioni verbali online frequentemente perpetrate da sconosciuti.

HARASSMENT



Invio ripetuto e ossessivo di messaggi denigratori.

MASQUERADE



Sostituzione virtuale di una persona allo scopo di inviare messaggi a nome della vittima.

EXPOSURE



Rivelazione di informazioni private e personali.

TRICKERY



Tradimento affettivo e condivisione di confidenze.

EXCLUSION



Esclusione brusca da gruppi social o online a fini denigratori.

CYBERBASHING



Aggressioni o molestie riprese da terzi con il cellulare.



CYBERBULLISMO - MOTIVAZIONI (Kowalski e Limber, 2007)

Angelo vendicatore

Il comportamento prevaricante viene attuato per difendere o vendicare una persona cara che si ritiene aver subito un torto.

Bisogno di potere

Il comportamento prevaricante viene attuato come risposta compensatoria rispetto ad un intrinseca necessità di avere potere.

Noia

Il comportamento viene attuato come riempitivo in situazioni di noia.

*scarsa empatia

Atto involontario

Il comportamento viene minimizzato o viene attuato in maniera "involontaria".

*scarsa
consapevolezza



ESERCIZIO DI COMUNICAZIONE

1. Accedi al gruppo Facebook:

2. A turno un compagno posterà un articolo che reputa particolarmente interessante.

3. Ognuno esprime, via scritta, la sua opinione, commentando l'articolo.

4. Condividi i tuoi vissuti emotivi via chat





DAL SEXTING AL REVENGE PORN

Condivisione pubblica di immagini o video intimi tramite Internet senza il consenso dei protagonisti degli stessi.

L'obiettivo rimane quello di
UMILIARE
la persona e vendicarsi di qualcosa.

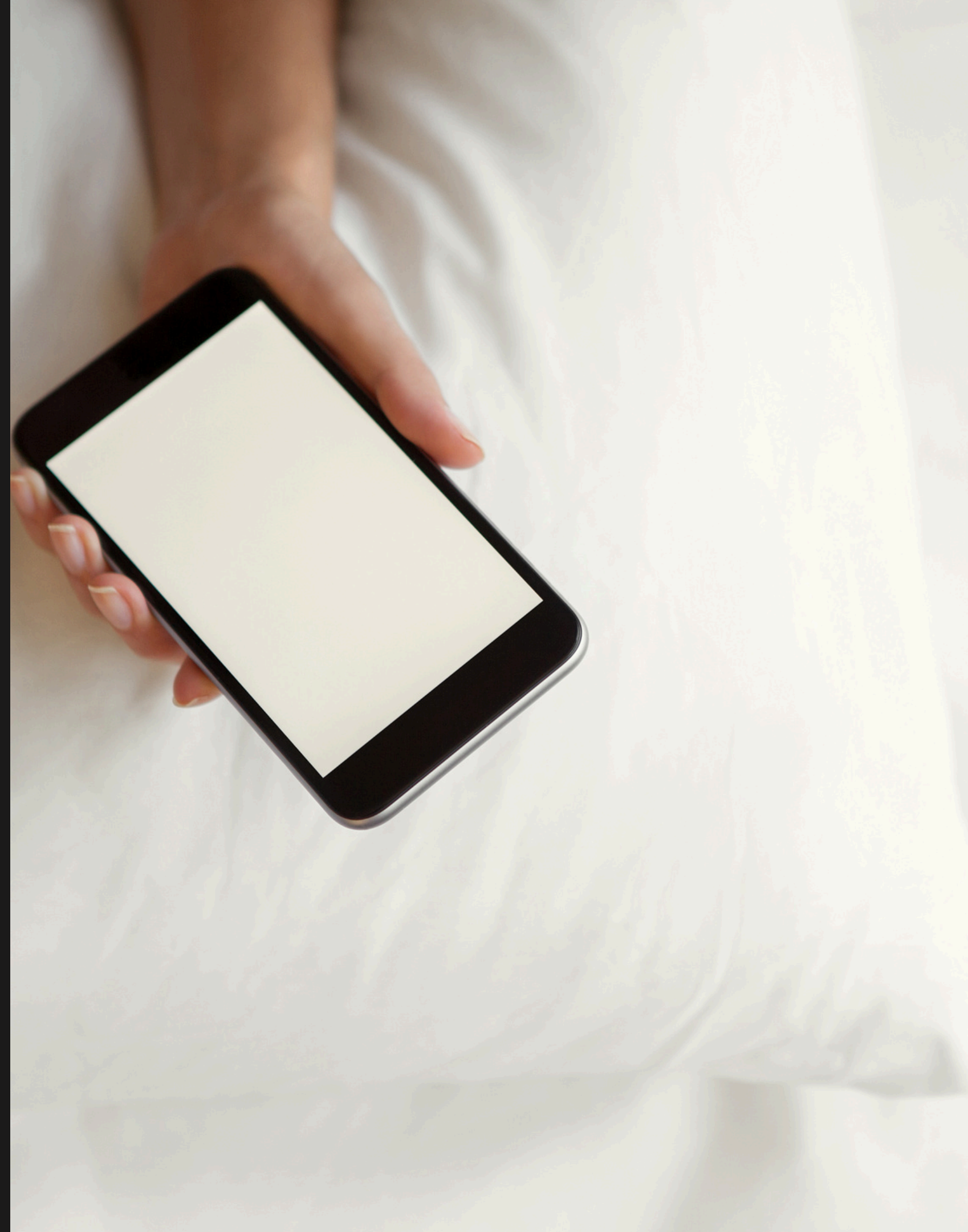
Approfondimento: perchè la gente fa sexting?

Non sono solo i ragazzi a fare sexting, ma capita sempre più di frequente tra adulti e anziani.

Il sexting aumenta la vicinanza tra i partner, ha un effetto positivo sull'autostima e viene utilizzato come pratica seduttiva.

Il rischio è legato all'esposizione a fenomeni di revenge porn soprattutto se uniti al **doxing** (condivisione di informazioni personali della vittima).

Come affrontare la tematica in maniera educativa?



SEXTING E APPROCCI EDUCATIVI

Evitamento

Evitare di parlare del fenomeno nel timore di attivare il comportamento stesso.

Rischio: non preparare i ragazzi al problema.

Proibizionismo

Parlare del fenomeno con i ragazzi e vietarlo.

Rischio: i ragazzi scelgono comunque di praticarlo e laddove si manifesti un problema non possono appoggiarsi ai genitori.

Sensibilizzazione

Presentare ai ragazzi la problema e spiegare loro

1. come evitare di mettersi in comportamenti di rischio
2. che i contenuti di terzi non vanno condivisi.

Norme di sicurezza

Il sexting può essere praticato a rischio "ridotto" (non nullo).

- Non mettere il viso nelle foto;
- Usare sfondi neutri;
- Usare delle filigrane identificative.

CASO PRATICO SEXTING

Carolina, una ragazza di 16 anni, ha condiviso una foto intima con Luca, il suo fidanzatino. Dopo la rottura, Luca ha condiviso con un amico la foto, che l'ha convisa in un gruppo dove uno dei membri l'ha postata online.

La scuola ti chiede di intervenire come terapeuta, cosa fai?





HIKIKOMORI

Il termine Hikikomori, nato in Giappone, indica coloro che decidono di ritirarsi dalla vita sociale per lunghi periodi di tempo, senza aver un contatto diretto con il mondo. In genere la fase iniziale, che conduce poi al ritiro, parte con un vago desiderio di rimanere chiusi all'interno della propria camera. Successivamente arrivano le prime assenze a scuola fino all'abbandono definitivo. Questo ritiro spesso coinvolge anche le relazioni con amici, conoscenti e così via. Il fenomeno Hikikomori è un **disagio sociale adattivo** che concerne i paesi economicamente più sviluppati.



HIKIKOMORI E COMORBIDITÀ

Questo disturbo sociale è
solitamente associato a:

- agorafobia o rupofobia;
- disturbi d'ansia non specifici;
- disturbo depressivo maggiore,
- abuso tecnologico.

Hikikomori e abuso tecnologico?

Gli Hikikomori, pur manifestando disturbi d'ansia sociale e comportamenti evitanti, avvertono necessità di interazione.

Per *supplire alle proprie esigenze* usando dunque la tecnologia come strumento mediatore, interagendo con altri coetanei solamente online.

Possono arrivare a instaurare anche relazioni significative a distanza.

La tecnologia diventa anche un alleato nel soddisfare i bisogni primari (ordinare cibo o prodotti di prima necessità o riempire gli spazi di tempo libero).

Ne consegue un uso sproporzionato.





FOMO

La Fear of missing out (abbreviato: FOMO) è un fenomeno sociale strettamente legato alla digitalizzazione della nostra vita quotidiana. Il termine designa la **paura di perdersi qualcosa**. Sempre più persone sono consapevoli di questa sensazione che può portare a un vero e proprio disagio psicologico.



COSA CONDUCE ALLA FOMO?



- Impossibilità di raggiungere gli altri.



- Timore di essere tagliati fuori.



- Paura di perdere notizie salienti.



Come distinguere un comportamento FOMO?

La Fomo diventa distinguibile nei momenti in cui l'interessato non può tenersi aggiornato usando i social network.

Compariranno pensiero focalizzato, irrequietezza psicomotoria, irritabilità, sintomatologia ansiosa.

Da distinguersi dai comportamenti di un adolescente che chiede di usare il telefono come affermazione della propria volontà.



Approfondimento: come si manifesta la dipendenza da internet?



Uso persistente e ricorrente di Internet che porta a compromissione o disagio clinicamente significativi come indicato dalla presenza di cinque (o più) dei seguenti criteri per un periodo di 12 mesi:

Preoccupazione riguardo Internet. (L'individuo pensa alle precedenti attività o anticipa la partecipazione alle successive sessioni; Internet diventa l'attività principale della vita quotidiana.)

1. Sintomi di astinenza quando viene impedito l'uso del web. (Questi sintomi sono tipicamente descritti come irritabilità, ansia o tristezza, mentre non vi sono segni fisici di astinenza farmacologica.)
2. Tolleranza – Bisogno di trascorrere crescenti quantità di tempo impegnati sul web.
3. Tentativi infruttuosi di limitare l'uso di internet.
4. Perdita di interesse verso i precedenti hobby e divertimenti come risultato del, e con l'eccezione del, web.
5. Uso continuativo ed eccessivo di Internet nonostante la consapevolezza di problemi psicosociali.
6. Avere ingannato i membri della famiglia, i terapeuti o altri riguardo la quantità di tempo passata su Internet.
7. Uso di Internet per eludere o mitigare stati d'animo negativi (per es., sensazioni di disperazione, senso di colpa, ansia).
8. Aver messo a repentaglio o perso una relazione, un lavoro o un'opportunità formativa o di carriera significativi a causa dell'abuso di Internet.



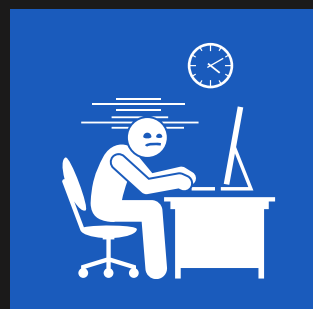
CATEGORIE D'UTILIZZO



Uso: Usare saltuariamente o abitualmente un dispositivo tecnologico nel limite massimo consentito.



Abuso: Usare frequentemente un dispositivo tecnologico oltre il limite massimo consentito.



Dipendenza: Usare costantemente un dispositivo tecnologico che ostacola o impedisce il corretto funzionamento di altre attività di vita.



Approfondimento: quanto tempo possono usare la tecnologia i ragazzi?

Non c'è un tempo indicato d'utilizzo che certifica il passaggio da uso ad abuso o dipendenza.

Un comportamento tecnologico inadeguato si evidenzia quando la tecnologia diventa l'aspetto preponderante della vita del ragazzo, riducendo il tempo dedicato alle attività formative e sociali considerate adeguate per l'età indicata.

Qualora si sospettasse di un disturbo di dipendenza, il consiglio è di rivolgersi ad uno psicoterapeuta.

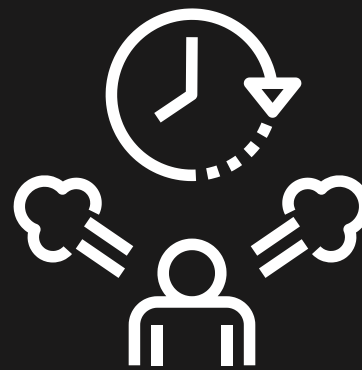


COMORBIDITÀ

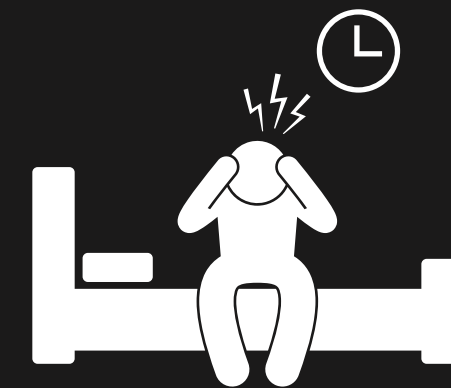
Cosa si associa alla FOMO?



Disturbi d'ansia



Irrequietezza



Insomnia



TECNOSTRESS

Il termine **Tecnostress** venne coniato dallo psicologo americano Craig Broad nel suo libro edito nel 1984 da Addison Wesley; "Technostress: the human cost of computer revolution" ("Il costo umano della rivoluzione dei computer").

Il tecnostress è una **sindrome da stress causata da un iper-utilizzo disfunzionale delle nuove tecnologie** ICT (Information and Communication Technologies) che ha impatti significativi sia sulla vita sociale dell'individuo che su quella lavorativa.



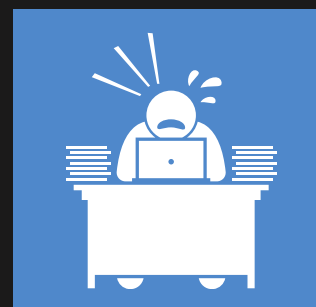
COME SI MANIFESTA IL TECNOSTRESS?



- Il **tecno-sovraccarico**; riferito a tutte quelle situazioni in cui le ICT contribuiscono ad aumentare i carichi di lavoro e a indurre i soggetti a lavorare più velocemente (Savić, 2020);



- La **tecno-invasione**; ovvero l'impossibilità di separare adeguatamente vita lavorativa e vita privata in virtù dell'interferenza delle ICT nella quotidianità dei soggetti.



- La **tecno-complessità**; cioè la percezione del lavoratore di non avere competenze ed esperienze sufficienti per affrontare la difficoltà delle nuove tecnologie.



Approfondimento: Tecnostress e adolescenza

I ragazzi sono colpiti soprattutto dal tecnostress legato alla tecno-invasione, ovvero **faticano a prendersi dei momenti personali**.

Questa difficoltà è legata all'**iperconnessione** moderna, che spesso li spinge a lavorare, studiare o essere reperibili a qualsiasi ora.

Diventa dunque fondamentale insegnare loro a ritagliarsi dei momenti di pausa dalla vita lavorativa e sociale.

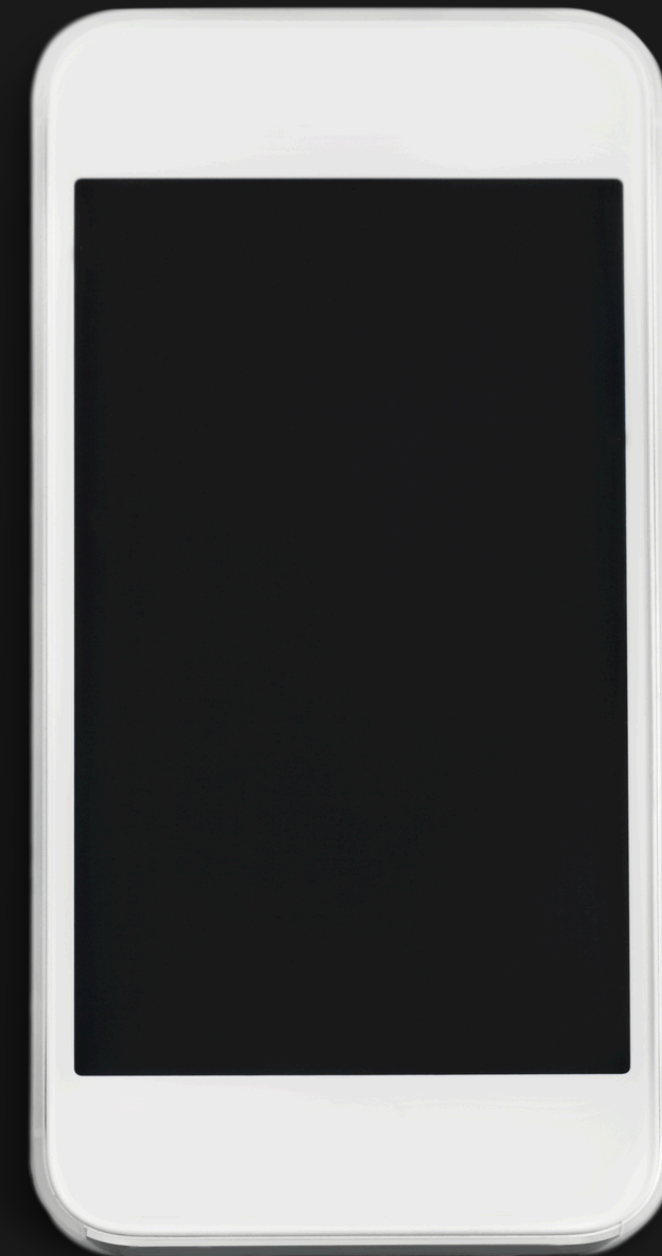


CASO PRATICO TECNOSTRESS

Alfonso è un ragazzo di 15 anni che manifesta evidenti sintomi di tecnostress: riduzione del sonno, disturbi d'ansia legati al distanziamento dalla tecnologia, insoddisfazione nell'utilizzo.

Nonostante abbia una buona critica di malattia, si rifiuta di modificare i suoi comportamenti.

Ti viene segnalato dai genitori, come ti muovi?



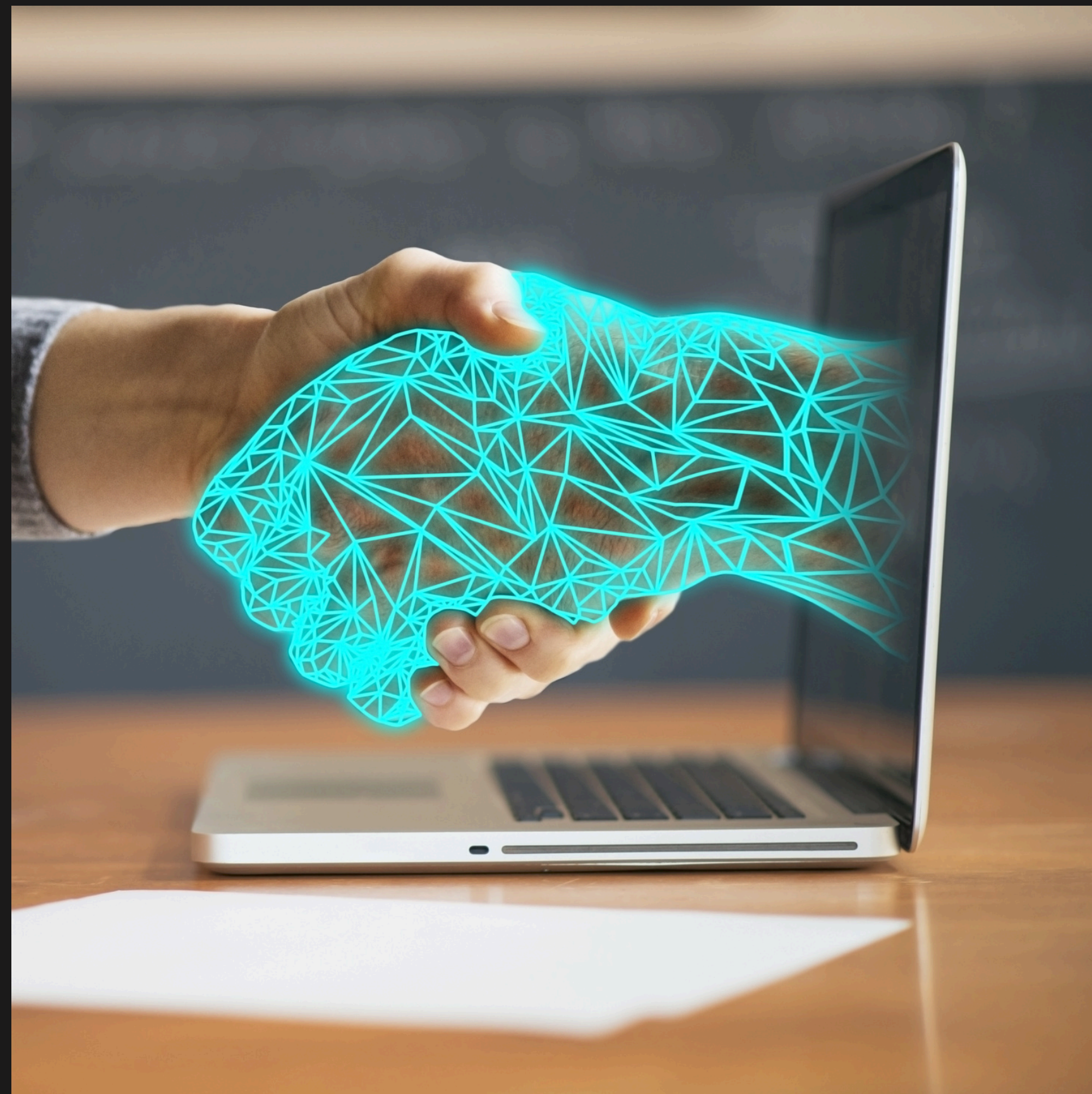
**LA TECNOLOGIA È UNO
STRUMENTO NEGATIVO?**





**SECONDO VOI:
COME POTREMMO USARE
POSITIVAMENTE LE
NUOVE TECNOLOGIE?**


Le nuove tecnologie
sono **strumenti**: per
tanto non possiamo
catalogarle come
positive o negative,
dipende solo dall'**uso**
che ne facciamo





**COME PREVENIRE UN
COMPORTAMENTO ABUSANTE
VERSO LA TECNOLOGIA?**

**PERCORSO DI EDUCAZIONE ALLE
NUOVE TECNOLOGIE**



COME CI
ACCORGIAMO DI
STAR USANDO
TROPPO LA
TECNOLOGIA?

"STAI USANDO TROPPO"

SEGNALI FISIOLOGICI

MANI SUDATE

STANCHEZZA FISICA

TENSIONE
MUSCOLARE

AFFATICAMENTO
VISIVO

MALE ALLA SCHIENA

FAME/SETE

SUDORAZIONE
GENERALE

MAL DI TESTA

INFIAMMAZIONI
TENDINEE

SEGNALI PSICOLOGICI

AFFATICAMENTO

IRRITABILITÀ

RABBIA

ANSIA

PIANTO

CALO
PRESTAZIONALE

DIFFICOLTÀ DI
CONCENTRAZIONE

Un possibile strumento utile è il nostro **"Contratto"**.

Uno strumento utile in cui si stabilisce un contratto determinando il numero di ore da passare su Internet, sui videogiochi come tempo libero.





PUNTI DI FORZA DEL CONTRATTO?



- Co-costruito: responsabilizzazione



- Strumento di mediazione



- Obiettività



Un secondo strumento è "**Parental Control**".

Uno strumento digitale che verte sulla regolazione dei tempi di utilizzo a seconda delle richieste genitoriali. Il sistema avverte il ragazzo prima dello spegnimento automatico.





***PARENTAL
CONTROL***

PASSWORD



PUNTI DI FORZA DEL PARENTAL CONTROL?



- Automattizzazione



- Precisione



- Obiettività

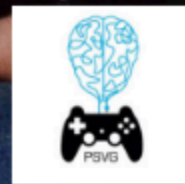


Arbitro



Sveglia che gestisce il tempo di gioco. La finalità è quella di ridurre le discussioni sulla soggettiva percezione del tempo.

**MAI SPEGNERE
IL GIOCO DI
QUALCUNO
SENZA
PERMETTERGLI
DI SALVARE**



1. Soluzione esasperata
2. Violazione dello spazio personale del ragazzo
3. Effetto-reazione
4. Riduce la collaborazione sul tema

[Approfondimento: perchè non spegnere la console?](#)

Il Sistema PEGI



Sistema usato per classificare i videogame, a seconda dell'età consigliata e del tipo di contenuti che possono essere presenti.

Il Sistema PEGI - ETA'



Contenuti: adatti a tutti
Violenza: quasi sempre assente
Personaggi: cartoneschi/animali/esseri umani di sport

Contenuti: fantastici o cartoneschi
Violenza: lieve, in un contesto fantasy
Personaggi: come il PEGI 3
Altro: possono essere presenti rumori forti o scene di paura



Il Sistema PEGI - ETA'



Contenuti: Pubblico scuola media
Violenza: implicita e esplicita, rivolta a personaggi di fantasia
Personaggi: assomigliano sempre più alla realtà
Altro: possono essere presenti scene di nudo o espressioni volgari

Contenuti: pubblico adolescente
Violenza: esplicita verso personaggi fantasy o umani
Personaggi: tratti graficamente realistici
Altro: possono essere presenti scene di nudo,
espressioni volgari o uso di droghe



Il Sistema PEGI - ETA'



Il videogioco è adatto ad un pubblico esclusivamente maggiorenne, con contenuti violenti realistici ed espliciti, che a volte possono sfociare nello splatter. Possono essere presenti scene di nudo con chiari riferimenti sessuali e pornografici, espressioni estremamente volgari, situazioni che provocano angoscia e paura alterando il normale stato fisiologico della persona.

Il Sistema PEGI - CONTENUTO



VIOLENZA

Il videogioco presenta contenuti violenti espliciti, rivolti a personaggi dall'aspetto reale. Presenti scene di sangue, morte, combattimenti.



LINGUAGGIO SCURRILE

Il videogioco presenta personaggi che interagiscono tra loro tramite un eloquio scurrile ed espressioni volgari.



PAURA

Il videogioco presenta scene paurose.

Il Sistema PEGI - CONTENUTO



DROGHE

Il videogioco presenta scene in cui i personaggi fanno uso di tabacco o di droghe e stupefacenti.



DISCRIMINAZIONE

Il videogioco presenta scene di discriminazione verso minoranze etniche o verso alcuni individui.



GIOCO D'AZZARDO

Il videogioco presenta scene con il gioco d'azzardo.

Il Sistema PEGI - CONTENUTO



CONTENUTI SESSUALI

Il videogioco presenta contenuti sessualmente espliciti o atteggiamenti a sfondo sessuale.



ONLINE

Il videogioco presenta una modalità online, ovvero si può giocare in rete con amici o sconosciuti.



ACQUISTI IN APP

Il videogioco presenta contenuti a pagamento.

Il Sistema PEGI - DOVE SI TROVA?



DE GAME VAN EEN GENERATIE GEREMASTERD VOOR PS4™

In een wrede wereld moeten Joel en Ellie, samengebracht door wanhopige omstandigheden, op elkaar vertrouwen om te overleven tijdens een heftige reis door de restanten van Amerika.

DAS SPIEL EINER GENERATION FÜR PS4™ ÜBERARBEITET

In einer feindlichen, von einer Pandemie erschütterten Welt finden Joel und Ellie durch ausweglose Umstände zueinander. Sie müssen sich aufeinander verlassen können, um die gnadenlose Reise durch die Ruinen der USA zu überleben.

LE JEU DE TOUTE UNE GÉNÉRATION REMASTERISÉ POUR PS4™

Dans un monde post-apocalyptique hostile, Joel et Ellie, réunis par des circonstances désespérées, vont devoir s'entraider pour survivre à cette traversée brutale d'une Amérique méconnaissable.

IL GIOCO SIMBOLO DI UNA GENERAZIONE RIMASTERIZZATO PER PS4™

In un ostile mondo post-pandemico, Joel ed Ellie sono costretti da circostanze disperate a fidarsi l'uno dell'altra per sopravvivere a un viaggio brutale attraverso quello che rimane degli Stati Uniti.

KENMERKEN VAN DEZE VERSIE: • Verbeterd dankzij de kracht van PlayStation4. • De prequel Left Behind. • Acht nieuwe multiplayer-maps en een extra niveau voor de singleplayer. • "Behind the scenes"-commentaar.

MERKMALE DER ÜBERARBEITETEN VERSION: • Mit der Leistung von PlayStation4 verbessert. • „Left Behind“-Prolog. • Acht neue Multiplayer-Karten und ein neuer Einzelspieler-Schwierigkeitsgrad. • Behind-the-scenes Kommentare.

CARATTERISTICHE DELLA VERSIONE RIMASTERIZZATA: • Versione migliorata con la potenza di PlayStation4. • Capitolo prequel Left Behind. • Otto nuove mappe multigiocatore e modalità giocatore singolo più difficile. • Commenti dietro le quinte.

CARACTÉRISTIQUES DE LA VERSION REMASTERISÉE : • Amélioré grâce à la puissance du système PlayStation4. • Chapitre d'introduction - Left Behind -. • Huit nouvelles cartes multijoueur et un niveau de difficulté solo inédit. • Commentaires sur les coulisses du jeu.

1 PLAYER	NETWORK PLAY™ 2 PLAYSTATION PLUS™ SUBSCRIPTION REQUIRED	HDD	DUALSHOCK 4™ WIRELESS CONTROLLER	HD	REMOTE PLAY™ SUPPORTED
----------	---	-----	----------------------------------	----	------------------------

FOR HOME USE ONLY: This software is licensed for play on authorized PlayStation4 systems only. A PlayStation4 system software update is required to play this software. See eu.playstation.com/legal for full usage rights. PlayStation and the PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). RESALE AND RENTAL ARE PROHIBITED UNLESS EXPRESSLY AUTHORIZED BY SCEE. Licensed for sale in Europe, India and Russia only.

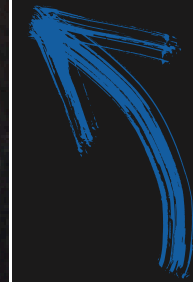
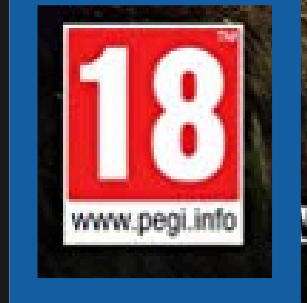
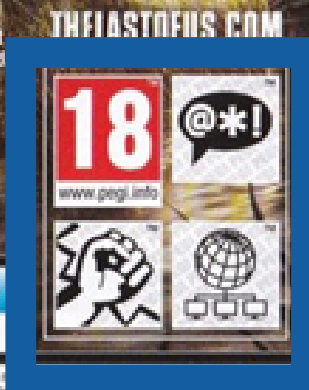
Online multi-player is alleen beschikbaar in landen met toegang tot Sony Entertainment Network-accounts, PlayStationStore, betaalbare PlayStationPlus-abonnementen en breedbandinternet. Gebruikers moeten ouder zijn dan 7 jaar en gebruikers jonger dan 18 jaar hebben toestemming van een ouder nodig. Sony Entertainment Network, PlayStationStore en PlayStationPlus zijn uitsluitend aan gebruiksvoorwaarden en zijn niet beschikbaar in alle landen en zijn niet beschikbaar op alle systemen. De beschikbaarheid van services is niet gegarandeerd. Online functies kunnen binnen een redelijke bereikingsgraad worden ingetrokken (eu.playstation.com/gameserv). Der Online-Multiplayer-Konzept dient nur in Ländern zur Verfügung, in denen auf ein Sony Entertainment Network Konto, den PlayStationStore, ein betaalbare PlayStationPlus Abonnement und einen Breitband-Internetanschluss zugegriffen werden kann. Die Nutzer sind für die Breitband-Zugangsgeschwindigkeit verantwortlich. Inhalte und erhaltlicher Dienste über PlayStationPlus hängen vom Alter des Benutzers ab. Benutzer müssen mindestens 7 Jahre alt sein. Benutzer unter 18 Jahren benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten. Sony Entertainment Network, PlayStationStore und PlayStationPlus unterliegen den Nutzungsbedingungen und stehen nicht in allen Ländern und Sprachen zur Verfügung (siehe eu.playstation.com/legal). Die Verfügbarkeit der Dienste wird nicht garantiert. Online-Funktionen können nach einem angemessenen Anmeldegrad widerrufen werden (siehe eu.playstation.com/gameserv). La modalità multigiocatore online è disponibile solo nei paesi in cui è possibile accedere a un account Sony Entertainment Network, a PlayStationStore, a un abbonamento a pagamento PlayStationPlus e a una connessione Internet a banda larga. I costi di accesso alla connessione a banda larga sono a carico dell'utente. I contenuti e i servizi disponibili tramite PlayStationPlus variano in base all'età dell'abbonato. Gli utenti devono avere almeno 7 anni di età e necessitano del consenso dei genitori se minori di 18 anni. Sony Entertainment Network, PlayStationStore e PlayStationPlus sono soggetti a condizioni d'uso e non sono disponibili in tutte le lingue e paesi. Ulteriori informazioni all'indirizzo eu.playstation.com/legal. La disponibilità del servizio non è garantita. La funzionalità di rete potrebbe essere sospesa senza preavviso regionale per motivi tecnici. Ulteriori informazioni all'indirizzo eu.playstation.com/gameserv. Le multijoueur en ligne est disponible uniquement dans les pays ayant accès au compte Sony Entertainment Network, à PlayStationStore, à l'abonnement payant PlayStationPlus et à Internet haut débit. Les utilisateurs sont tenus au paiement des frais d'accès pour le haut débit. Le contenu et les services proposés par PlayStationPlus varient en fonction de l'âge de l'abonné. Les utilisateurs doivent être âgés d'au moins 7 ans et les utilisateurs de moins de 18 ans doivent recevoir une autorisation parentale. Sony Entertainment Network, PlayStationStore et PlayStationPlus sont soumis à des conditions d'utilisation et ne sont pas disponibles dans tous les pays et dans toutes les langues - eu.playstation.com/legal. La disponibilité des services n'est pas garantie. Certains fonctionnalités en ligne peuvent être supprimées avec un délai de préavis raisonnable - eu.playstation.com/gameserv.

™, ®, "PlayStation" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS" and "PS" is a trademark of the same company. "PS" is a registered trademark of Sony Corporation. "Blu-ray Disc"™ and "Blu-ray"™ are trademarks of the Blu-ray Disc Association. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. DTS is a registered trademark and DTS Digital Surround™ is a trademark of DTS, Inc. The Last of Us™ Remastered ©2014 Sony Computer Entertainment America LLC. Published by Sony Computer Entertainment Europe Ltd, 10 Great Marlborough Street, London, W1F 7LP. Created and developed by Naughty Dog, Inc. "The Last of Us" is a trademark or a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. The Last of Us™ uses Hawk™. ©1999-2014 Hawk.com, Inc. (and its licensors). See hawk.com for more details. Made in Austria. All Rights Reserved.

eu.playstation.com

7 11719 40651 8

2 Blu-ray Disc dti Digital Surround DOLBY DIGITAL SONY



Enciclopedia del videogioco

Enciclopedia destinata a genitori che offre informazioni di carattere educativo su vari titoli videoludici.

[LINK ALL'ENCICLOPEDIA:](https://www.horizonpsyte.ch.com/enciclopedia-del-videogioco/)

<https://www.horizonpsyte.ch.com/enciclopedia-del-videogioco/>



DESCRIZIONE

Versione mobile del famoso gioco di simulazione di guerra in prima persona. Gioca in diverse

STILI GENITORIALI



PERMISSIVO

Il bambino può giocare quanto vuole.

Atteggiamento: disinteressato o gioco paritario inadeguato



AUTOREVOLE

Il bambino può giocare entro le regole concordate.

Atteggiamento: interessato con margine d'errore e eventuale base sicura.



AUTORITARIO

Il bambino non può giocare o può giocare in parte minima.

Atteggiamento: controllante, con rischio contrabbando.

TEMPO

A che ora gioco?

Quanto gioco?

Quanto vorrei giocare?

SPAZIO

Dove gioco?

Con chi gioco?

DIMENSIONI EDUCATIVE

Che console uso?

Di chi è il dispositivo?

STRUMENTO

Cosa sento quando gioco?

Cosa contiene il gioco?

A cosa gioco?

CONTENUTO

PERCORSO EDUCATIVO TIPO

01

STRUMENTI

Su che dispositivo
usa mio figlio?

02

TITOLI

Che contenuti gli
piacciono e quali
sono adatti alla sua
età? Cosa
contengono questi
contenuti?

03

SPAZIO/TEMPO

Quando accede?
Dove? Quanto?

04

STRUMENTI

Come regoliamo la
relazione con la
tecnologia? Cosa può
fare? Come premio i
comportamenti
adeguati (meglio che
puntire quelli
inadeguati).

05

ADATTAMENTO

Ho impostato un
modello efficace, ma
le esigenze di mio
figlio cambiano,
quindi come adatto il
modello?



Approfondimento: Qual è l'obiettivo di un percorso educativo?

I percorsi educativi vengono pensati e realizzati al fine di accompagnare i ragazzi nell'adozione tecnologica.

L'obiettivo non è dunque il controllo, ma insegnare loro ad essere indipendenti e autosufficienti nell'usare la tecnologia in oggetto.

Uno stile controllante rischia di essere controproducente in età adolescenziale.



HO UN SOSPETTO: COME INTERVENIRE?

Ogni comportamento presentato ha sfaccettature legali e sociali differenti, la cosa più importante da fare è rivolgersi a degli specialisti.

Spesso questi disturbi vengono sottostimati o valutati come "cose da ragazzi", senza considerare il disagio psicologico che ne può conseguire.

Il consiglio nel caso ci si sia riconosciuti (o si abbia riconosciuto qualcuno) nelle casistiche presentate è di rivolgersi a uno psicologo o a uno psicoterapeuta.



Parte pratica

La scuola di Tatoonine ti contatta per avviare un progetto di sensibilizzazione sul cyberbullismo a causa di due recenti casi capitati in prima e terza media.

Si dicono disposti a sovvenzionare 6 incontri che puoi gestire autonomamente.

Struttura un progetto adeguato con la richiesta e presentalo ai compagni.



BIBLIOGRAFIA & APPROFONDIMENTI



DENTRO IL VIDEOGIOCO: VIAGGIO NELLA PSICOLOGIA DEI VIDEOGIOCHI E NEI SUOI AMBITI APPLICATIVI (Bocci, 2019)



PSICOLOGIA DEI VIDEOGIOCHI (Triberti e Argenton, 2013)



FIGLI E VIDEOGIOCHI: ISTRUZIONI PER L'USO (Cantoia, Romeo e Besana, 2011)



MAMMA, ANCORA 5 MINUTI (Barone e Zancacchi, 2024)



PERCHÈ FARE EDUCAZIONE AI VIDEOGIOCHI NELLE SCUOLE? (Brussolo, 2019 - www.horizonpsytech.com)



DIPENDENZA DA VIDEOGIOCHI: COME RICONOSCERLA? (Giallongo, 2020 - www.horizonpsytech.com)



GRAZIE PER L'ATTENZIONE

Email

✉ info@horizonpsytech.com

Website

🌐 www.horizonpsytech.com