

LIFE!

g.fasoli@iusve.it - 3475544778



Counsellor, Educatore Sociale, Psicologo clinico, Psico-terapeuta transazionale ad orientamento socio-cognitivo - insegna *Psicologia* al Primo e Secondo Biennio del Liceo delle Scienze umane e *Digital culture* al Liceo Artistico del Rosmini International Campus di Domodossola.

Docente di *Psicologia dello sviluppo e dell'educazione, Cyber-psicologia e new-media communication, Psicopatologia della realtà virtuale, Antropologia digitale, Cyber-Crime, Pedagogia della realtà virtuale, Didattica aumentata, Reti digitali* - presso IUSVE e *Tecnologie immersive per l'educazione e la formazione* presso IUSTO.

Digital life-styles

*Stili di vita digitali dei ragazzi
in una prospettiva di sviluppo:
finestre di relazione e incontro*



TIME FOR CHANGE

L'adolescenza è un'età di grandi trasformazioni che esaltano e allo stesso tempo spiazzano, il tempo della scoperta fisico-affettiva, delle paure, del futuro da desiderare e sognare.

Obiettivo di questo testo è comprendere i cambiamenti fisici, mentali, psicologici e affettivi che avvengono durante questa complessa fase della vita. *Time for change* è un viaggio nel "multi-verso", dalla pre-adolescenza alla post-adolescenza, fino alla "famiglia adolescente", alla scoperta delle modalità con cui l'individuo costruisce la propria identità, in un costante e complesso confronto tra diverse generazioni, culture e contesti sociali.

Un testo da condividere, come un report di crescita e sviluppo che apre inedite piste di approfondimento.

Giovanni Fasoli

È sacerdote dell'Opera Famiglia di Nazareth, *bachelor* in Filosofia e Teologia, *counselor*, psicologo clinico e educatore sociale. Insegna Psicologia dell'adolescenza, Pedagogia della realtà virtuale, Cyber-psicologia e new-media communication presso lo IUSVE. Tra le sue pubblicazioni: *WebLife. Finestre sul cyber-spazio* (2017), *Digital People. Tracce di antropologia digitale. Tra clinical model e development model* (con L. Rossi, 2018), *Cyber-bullismo. Adolescenti, scuola, famiglia* (2019), *Educatore riflessivo post-digitale. Tra on-line e on-life* (2020, II edizione).

Giulia Comper

È laureata in Scienze della Formazione nelle Organizzazioni e in Psicologia Clinica e di Comunità. Lavora come educatrice con gruppi di pre-adolescenti e adolescenti, coordinando progetti in ambito educativo ed esperienze ludico-educative.



€ 16,90

Giovanni Fasoli, Giulia Comper

TIME FOR CHANGE

Pre-adolescenza, adolescenza e "famiglia adolescente"



Digital Life Styles



Digital generation.

Mobile generation.

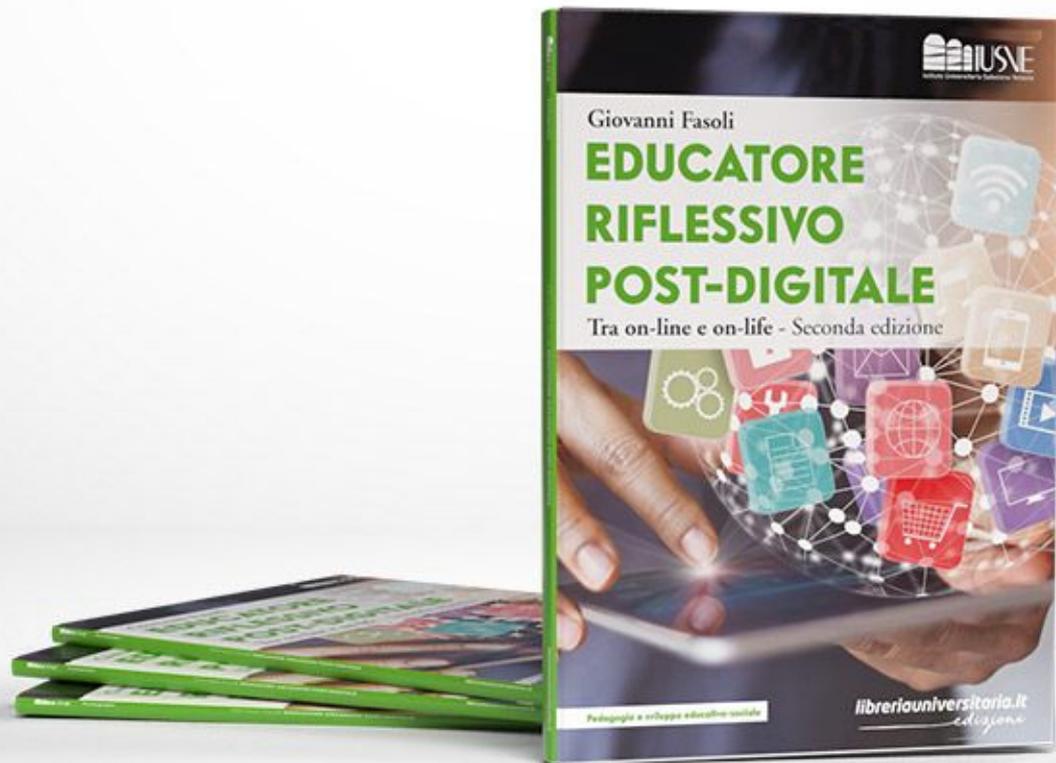
Generazione 5 G.

La vita nello smart-phone.

Tra "clinical model" e "development model".

Con attenzione al "bisogno", alla "domanda".

Domanda educativo/clinica: **a che bisogno risponde?**



1

NomoFobia

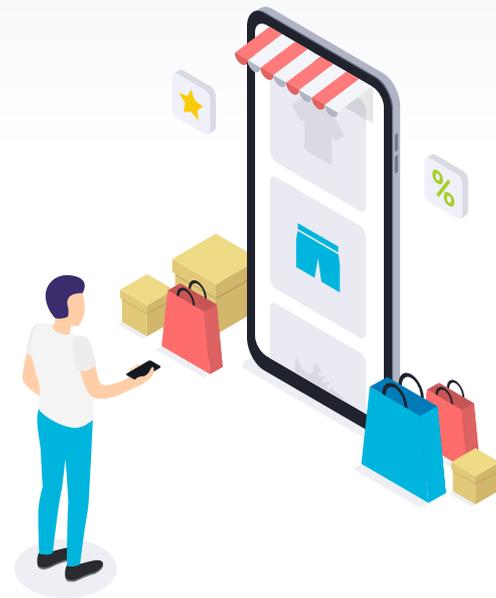
No-mobile fobia, paura di rimanere senza telefono



Sensazione di “panico”

Nomofobia
(abbreviazione della frase no-mobile phobia):
è la parola che descrive la sofferenza transitoria legata al non avere il telefono cellulare a portata di mano e alla paura di perderlo.

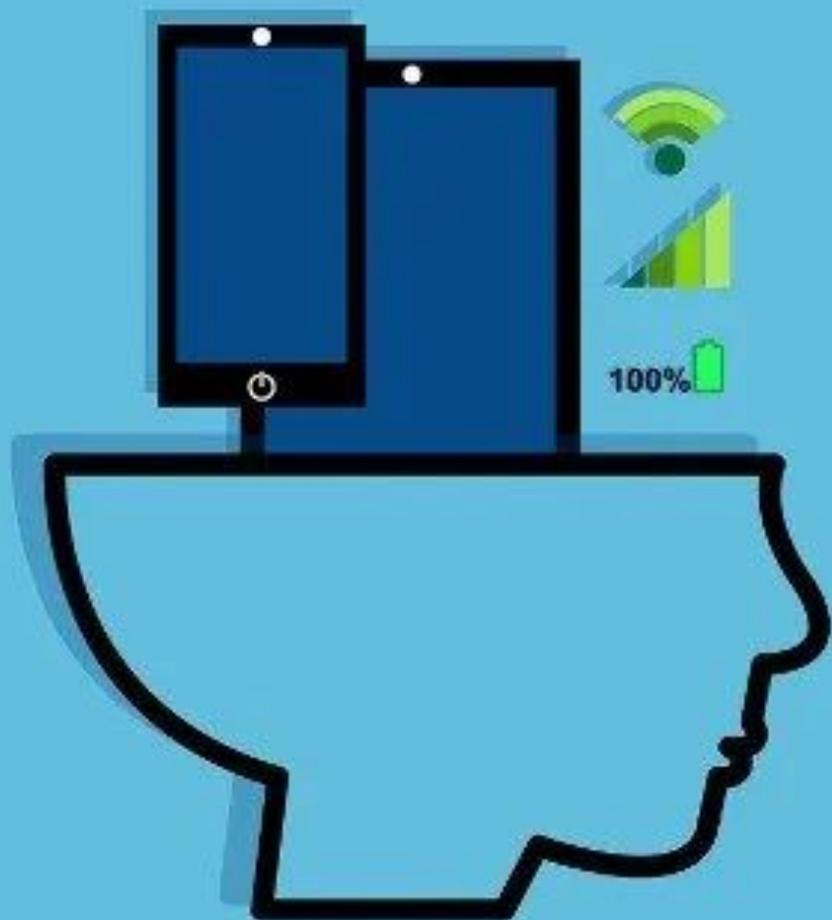
Si accompagna a questo la sensazione di panico che coglie all'idea di non essere rintracciabili, la necessità di un costante aggiornamento sulle informazioni condivise dagli altri e la consultazione del telefono in ogni momento e in ogni luogo.



BIG CONCEPT

Nella persona con nomofobia s'instaura la sensazione di "perdersi qualche cosa" se non controlla costantemente il cellulare; il rischio è che si inneschi un meccanismo di dipendenza nell'infodemia (produzione pandemica di news/OMS) contemporanea... ma la vera domanda evolutiva è: **a che bisogno risponde?**





2

Vamping

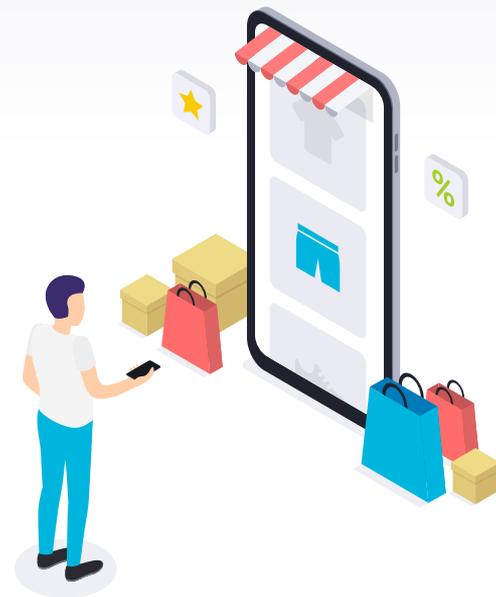
Andare in giro con i telefoni come vampiri per la casa giorno e notte



Vampiri dei social-media

La diffusione del termine vamping nel web sembra rimandare al 2014, anno in cui un articolo del New York Times ha indagato e approfondito le caratteristiche di questa tendenza, più comune tra i giovani. Presentando gli utenti che hanno questo tipo di abitudini online come i

«vampiri dei social media», il titolo dell'articolo di Laura M. Holson fa un rimando all'etimologia del termine, collegato alla parola "vampiro", ossia una creatura mitologica che, essendo vulnerabile alla luce del sole, rimane sveglia di notte.



BIG CONCEPT

Allo stesso modo gli individui che hanno questo tipo di abitudini (pre-adolescenti/adolescenti) tendono ad andare a letto **scegliendo di non addormentarsi** subito e di restare invece in Internet, collegandosi alle reti sociali, chattando sulle piattaforme di messaggistica, guardando dei video o delle serie, ascoltando musica o giocando.



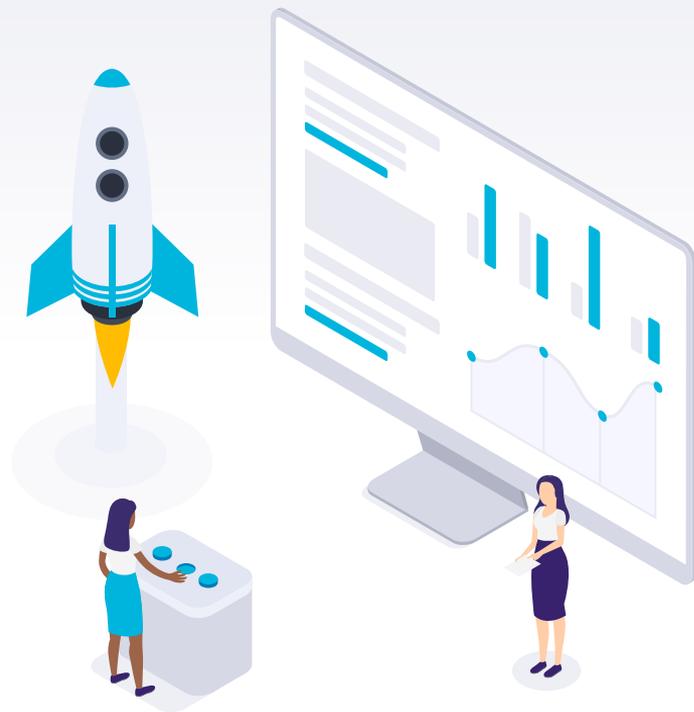




3

Phubbing

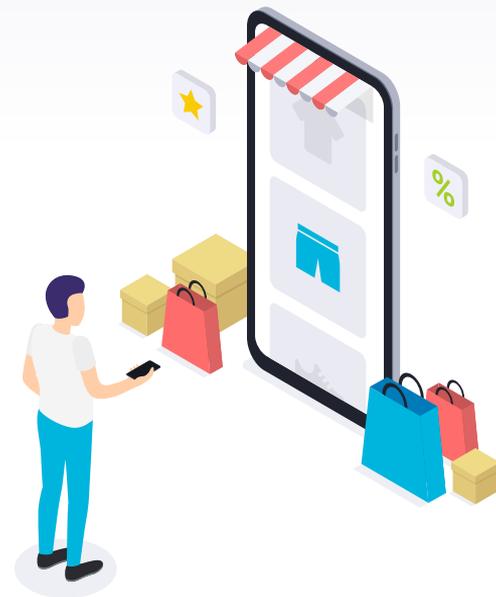
Phone + snubbing = ti snobbo con il telefono



Il “qui” e un “altrove”

Il phubbing - ovvero ignorare gli altri durante interazioni sociali per dedicarsi invece al proprio smartphone - ha sicuramente un impatto sulla qualità della comunicazione e ne modifica la struttura e l'essenza stessa.

L'esperienza di phubbing va a intaccare gli stessi bisogni che vengono minacciati quando le persone si sentono socialmente escluse ma nello stesso tempo porta a pensare: **perché la “mia vita” scorre da un'altra parte?**



BIG CONCEPT

Comportamento normativo?

Siamo tutti sempre, perennemente, agganciati al nostro smartphone. Se ci guardiamo intorno ad una festa o ad una serata tra amici non faremo fatica a scorgere ben più di una persona china sul telefono e probabilmente non ci sembrerà per nulla strano; il phubbing è quindi un comportamento che consideriamo ormai comune e abituale?





LIBRERIA UNIVERSITARIA
IUSVE
UNIVERSITÀ CAPODOLCINO



Giovanni Fasoli, Lino Rossi

Digital people

*Tracce di antropologia digitale.
Tra clinical model e development model*

libreriauniversitaria.it
edizioni



4

F.O.M.O.

Fear of missing out - paura di essere tagliati fuori



Restare sempre connessi

Essere-in. Essere-con.

Essere-out. Inclusione.

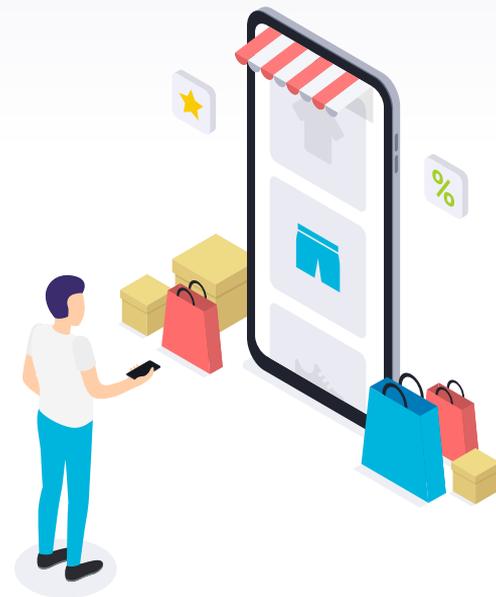
Essere in-group.

Essere out-group.

Possiamo pensare a questi tipi di social come a dei mezzi per ridurre il prezzo da pagare per essere **socialmente coinvolti**.

Mentre questi tipi di strumenti possono essere considerati come vantaggiosi per la popolazione generale, sono una sorta di manna dal cielo per coloro che se la devono vedere con la FoMO.

Persone con alti livelli di FoMO utilizzano maggiormente i social così da restare **sempre connessi** con quanto stanno facendo gli altri.



BIG CONCEPT

“Fear of Missing Out” (FoMO) significa “paura di essere tagliato fuori”. Questo fenomeno è correlato con l’uso continuativo dei social network ed è caratterizzato dal desiderio di **non essere tagliati fuori** da quello che gli altri stanno facendo (Przybylski et al., 2013).







"Io c'ho vent'anni

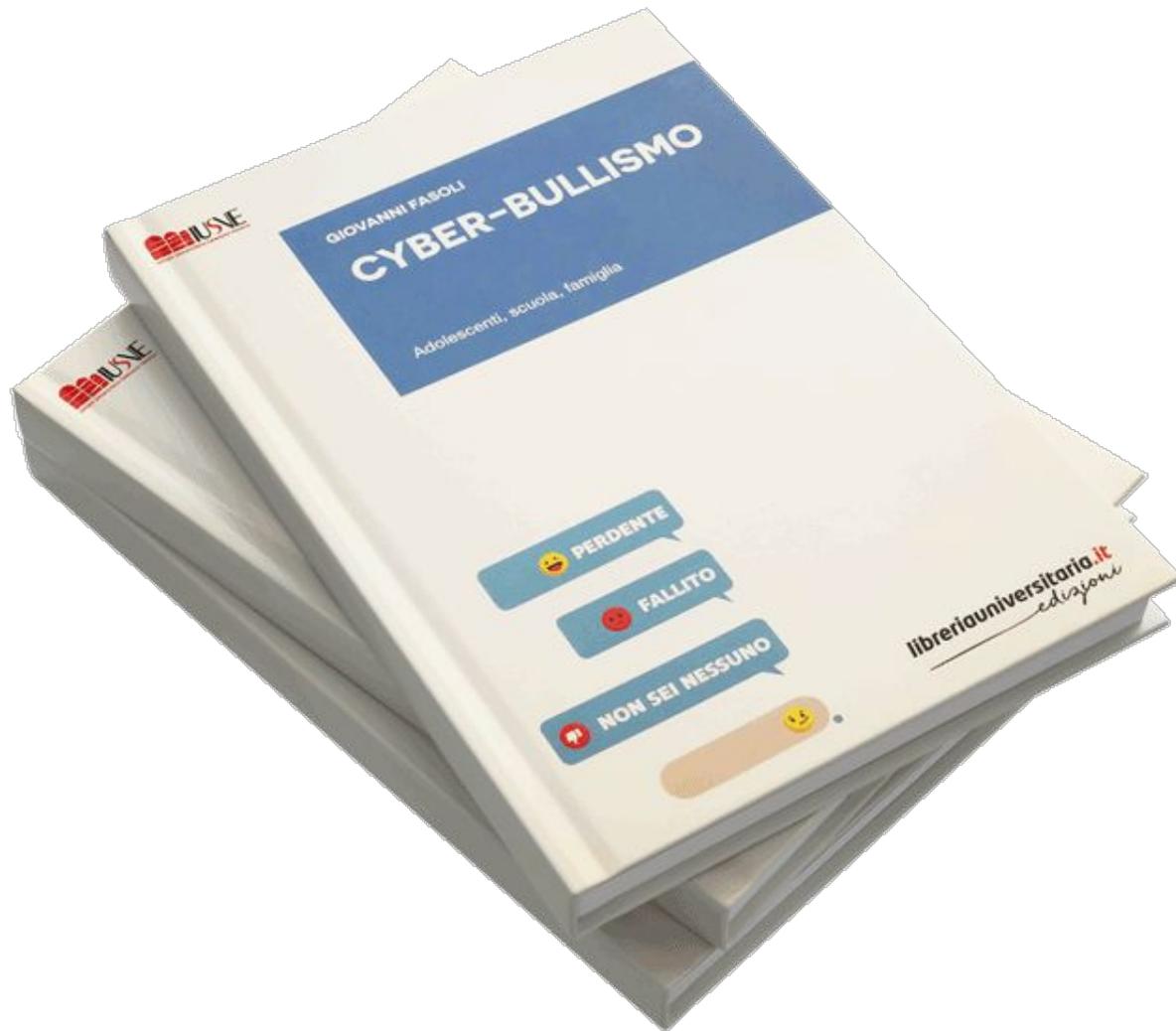
Perciò non ti stupire se dal niente faccio drammi

Ho paura di lasciare al mondo soltanto denaro

*Che il mio nome scompaia tra quelli di tutti gli
altri*

Ma c'ho solo vent'anni"

(Maneskin)



Nuove normalità e sfide educative

Nuove dipendenze

Multi-problematicità a diversi livelli



Nuove normalità

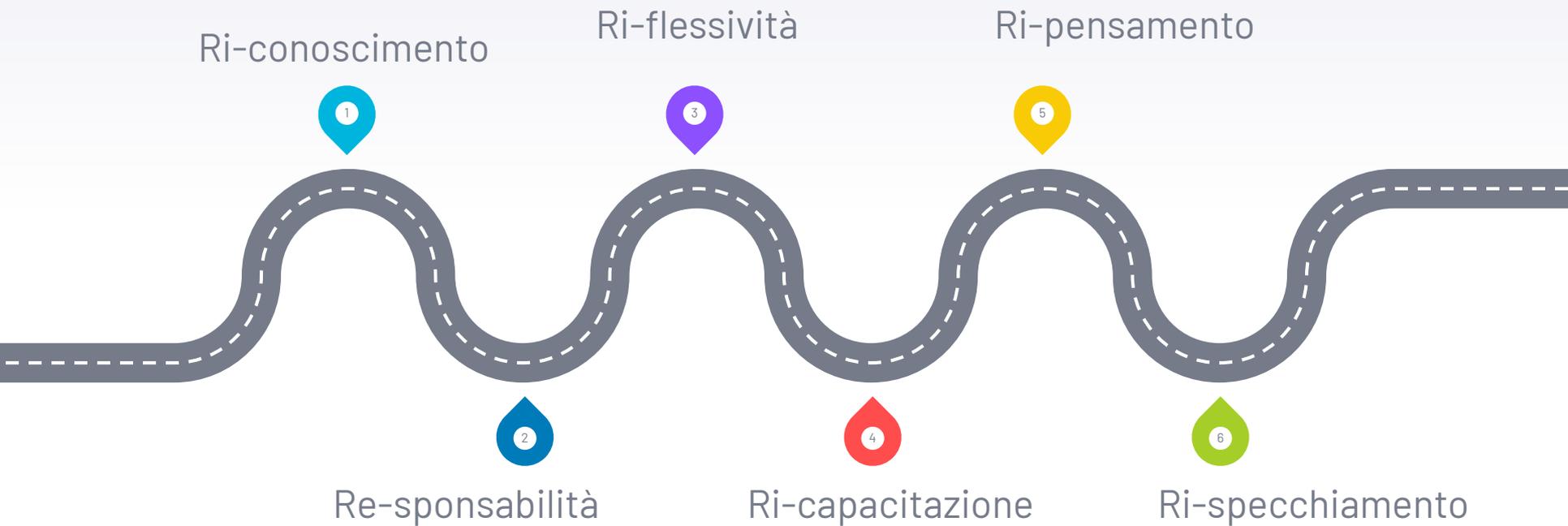
Sdoganata in digital life-styles



Sfide educative

Il presente "vuoto".

Roadmap



Digital life-styles

Biblio-grafia





Giovanni Fasoli

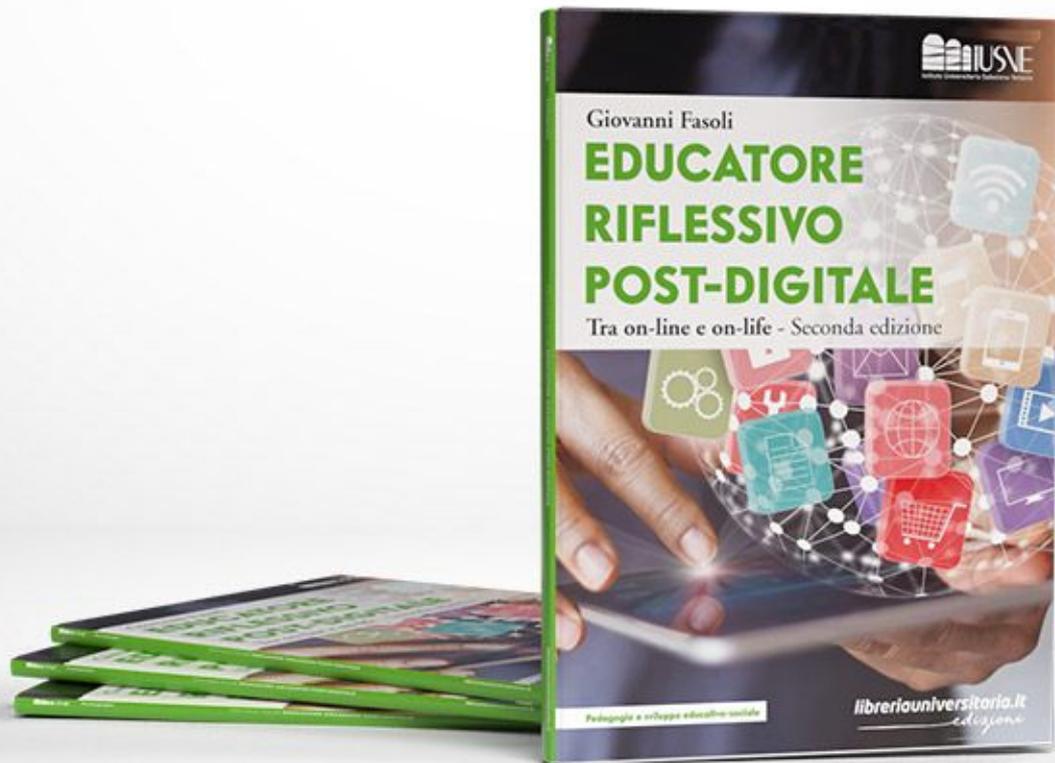
Frames

Muoversi nel digitale
e attraversare le cornici

Scopri di più →

Erickson







TIME FOR CHANGE

L'adolescenza è un'età di grandi trasformazioni che esaltano e allo stesso tempo spiazzano, il tempo della scoperta fisico-affettiva, delle paure, del futuro da desiderare e sognare.

Obiettivo di questo testo è comprendere i cambiamenti fisici, mentali, psicologici e affettivi che avvengono durante questa complessa fase della vita. *Time for change* è un viaggio nel "multi-verso", dalla pre-adolescenza alla post-adolescenza, fino alla "famiglia adolescente", alla scoperta delle modalità con cui l'individuo costruisce la propria identità, in un costante e complesso confronto tra diverse generazioni, culture e contesti sociali.

Un testo da condividere, come un report di crescita e sviluppo che apre inedite piste di approfondimento.

Giovanni Fasoli

È sacerdote dell'Opera Famiglia di Nazareth, *bachelor* in Filosofia e Teologia, *counselor*, psicologo clinico e educatore sociale. Insegna Psicologia dell'adolescenza, Pedagogia della realtà virtuale, Cyber-psicologia e new-media communication presso lo IUSVE. Tra le sue pubblicazioni: *WebLife. Finestre sul cyber-spazio* (2017), *Digital People. Tracce di antropologia digitale. Tra clinical model e development model* (con L. Rossi, 2018), *Cyber-bullismo. Adolescenti, scuola, famiglia* (2019), *Educatore riflessivo post-digitale. Tra on-line e on-life* (2020, II edizione).

Giulia Comper

È laureata in Scienze della Formazione nelle Organizzazioni e in Psicologia Clinica e di Comunità. Lavora come educatrice con gruppi di pre-adolescenti e adolescenti, coordinando progetti in ambito educativo ed esperienze ludico-educative.



€ 16,90

Giovanni Fasoli, Giulia Comper

TIME FOR CHANGE

Pre-adolescenza, adolescenza e "famiglia adolescente"



LIBRERIA UNIVERSITARIA
IUSVE
UNIVERSITÀ CAPODOLCINO



Giovanni Fasoli, Lino Rossi

Digital people

*Tracce di antropologia digitale.
Tra clinical model e development model*

libreriauniversitaria.it
edizioni



Digital life-styles

Link utilizzati





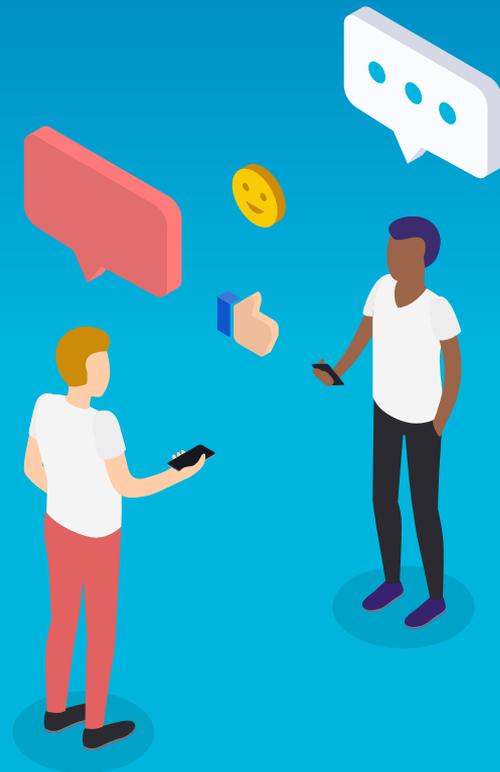
<https://wearesocial.com/it/blog/2021/10/digital-2021-i-dati-di-ottobre/>

<https://www.youtube.com/watch?v=T1oyRUUQOKw>

<https://www.youtube.com/watch?v=ji7WdACmZ-U>

<https://www.youtube.com/watch?v=kGNppjWj8IM>

<https://www.youtube.com/watch?v=8yrEbuHkvY4>





*Altra bibliografia specifica sui
temi... a richiesta
g.fasoli@iusve.it*



LIFE!

g.fasoli@iusve.it - 3475544778



Counsellor, Educatore Sociale, Psicologo clinico, Psico-terapeuta transazionale ad orientamento socio-cognitivo - insegna *Psicologia* al Primo e Secondo Biennio del Liceo delle Scienze umane e *Digital culture* al Liceo Artistico del Rosmini International Campus di Domodossola.

Docente di *Psicologia dello sviluppo e dell'educazione, Cyber-psicologia e new-media communication, Psicopatologia della realtà virtuale, Antropologia digitale, Cyber-Crime, Pedagogia della realtà virtuale, Didattica aumentata, Reti digitali* - presso IUSVE e *Tecnologie immersive per l'educazione e la formazione* presso IUSTO.