

BOOMER E ZOOMER

Adolescenti e Adulti, un punto di incontro

Esperienze educative

Marzia Malaguti

Educatrice Professionale

Dal 2014 Presso Unità Operativa Psichiatria e Psicoterapia Età Evolutiva

Ospedale Maggiore (BO)

ESPERIENZE EDUCATIVE

La UOPPEE: ha in carico **Adolescenti (tra i 13 e i 18 anni) in emergenza psichiatrica**, (esordi psicotici, TS, gravi disturbi comportamentali, autolesionismo). Da consulenze PS o NPIA territoriali

interventi individuali:

domiciliari (ritirati), in SPDC (ricoverati)

Interventi di gruppo:

Spazio Ulteriore

Spazio educativo collocato all'interno del reparto ospedaliero
Adolescenti in **gravi condizioni psicopatologiche**.

Lavoro educativo svolto in completa **sinergia con il lavoro** clinico,
spazio di accoglienza caratterizzato da elasticità per adattarsi al **"Qui ed Ora"**

Iperspazio

Laboratori, presso il Poliambulatorio Carpaccio. Adolescenti in condizione clinica di **minore gravità** rispetto al Day Service, fase **post acuta**. **Laboratori pomeridiani**, attività strutturate su temi legati al mondo adolescenziale: Anime, Manga, VG, Relazioni & Social, stampa 3d, Coreografie K-pop



LABORATORI IPERSPAZIO

GRUPPO
ANIME



GRUPPO
SOCIAL



GRUPPO
TERRITORIO



GRUPPO
MANGA



GRUPPO
TECNO



GRUPPO
GAMER



GRUPPO
K-POP



IMMAGINARIO
TEMATICHE

SOCIAL
RELAZIONI

SCOPERTA
AUTONIMIA

STORYTELLING
ABILITA'

VIDEOGIOCHI
PRFESENZA

VIDEOGIOCHI
ONLINE

MOVIMENTO
GRUPPO

PASSWORD

Conoscenza decennale web/videogiochi. (creator, utente, gamer, osservatrice)

Strumento potentissimo nella pratica educativa **Chiave d'accesso** > interazione diretta (fase aggancio)

Decodificare comportamenti, attraverso altri punti di vista (**tik tok**)

Comprendere i linguaggi > **percepire** situazioni ambigue, (**sleeve sugar,brat**)

Seguire, canali **YouTube** o **Twitch**, stessi creator, offre tematiche, spunti, alleggerire

Conoscere i VG è **funzionale** nell'approccio con i ragazzi **ritirati (cappuccio)** > interazione facilitata. Supera le **barriere** (età/ospedale/genere) non chiedo informazioni: Destiny **Gjallarhorn**, GTA **Easter**, The division **DPS, build**.

Momento rassicurante, adulto, **passione** in comune, parla la stessa **lingua** (cinese)

Relazione che assume una **funzione di ponte** verso il percorso educativo.

Scudo protettivo > **primi passi nel gruppo**, possono rappresentarsi (**Nerd**). Spalla

Gap i ragazzi oggi hanno un uso di web e VG molto diverso dal 2018 (**era geologica**). **Aggiornamento** costante, evoluzione veloce



OK BOOMER



Se frequentate i **Social** avrete sicuramente sentito l'espressione **OK BOOMER**, utilizzata scherzosamente o sarcasticamente

In queste due parole si racchiude tutto il **divario generazionale** presente nel nostro tempo

Ci troviamo di fronte ad una **frattura generazionale** molto profonda, come avvenne tra le generazioni nate **prima e dopo la guerra**

I gap generazionali sono sempre esistiti ma negli ultimi anni, grazie alla **diffusione** del web, **globalizzazione** dei linguaggi, queste differenze sono decisamente **aumentate**

LE GENERAZIONI

"Una generazione identifica un gruppo di individui vissuti nello stesso periodo, segnati dagli stessi eventi"

Classificazione e definizione socio economica



Boomers

1945-1964

Generazione X

1965-1979

Generazione Y Millenials

1980-1994

Generazione Z Zoomer

1995-2010

Generazione Alpha

Nati dopo il 2010

BOOMER E ZOOMER



BOOMER: il termine ha assunto in rete una **connotazione negativa**, non legata all'età. **Stato mentale.** Persona poco avvezzata alla **tecnologia**, ai **meme**, ignaro delle **dinamiche** del mondo giovanile legate **social** ☕ Sui boomer i ragazzi generano meme e discussioni ai limiti dell'**ageismo** (discriminazione sull'età). In Pandemia **Migrazione** verso i social. Vissuta come un'invasione del territorio

ZOOMER: **Nativi digitali.** Nati e cresciuti in un **mondo connesso**, non hanno memoria di un mondo pre-tecnologico, analogico ⚙️. Vedono i loro **genitori connessi** (figli dei millennials). **Look down generation** (studio americano 2017 allattamento 46%) Adolescenti In percorso di **crescita**, in **conflitto** con gli adulti **influenzabili** dall'esterno, alla ricerca di **punti di riferimento** che spesso trovano **in rete**

CLICCARE O NAVIGARE

Bambini e adolescenti sono **tecnicamente competenti** nell'uso di smartphone e piattaforme. Tendono a **non cogliere** le implicazioni che i loro comportamenti sul web possono avere, per mancanza di **esperienza**. Spesso attribuiamo molto valore a una competenza tecnicamente abbastanza **semplice**



LIKE



COMMENT



SHARE



SUBSCRIBE



THANKS FOR WATCHING

Clickare è un meccanismo **intuitivo**, i tasti di interazione, condivisione, like sono simili in tutte le piattaforme/dispositivi, Tutti ne abbiamo esperienza, non serve essere nativi digitali per saper usare uno smartphone (livello base) o social media (scimmia)

Navigare è più **complesso**, **contenuti** navigazione, **community** all'interno dei social, **personaggi**, **influencer** (Che contenuti portano? Valori fanno riferimento?). La nostra esperienza ci fa accedere a questi contenuti con **pensiero critico**.

Mettere a disposizione la nostra esperienza, riappropriarci del **ruolo educativo** che abbiamo un po' abbandonato sul piano virtuale, **per favorire l'uso consapevole del web**

ONLINE, OFFLINE, ON LIFE

Internet, durante la pandemia, ha **pervaso** ogni aspetto delle nostre vite è ancora definito uno "**Strumento**". Bambini e adolescenti sono più bravi. Non abbiamo nulla da insegnare sull'uso dello strumento

Cambiamo **prospettiva** immaginiamo internet per quello che è: **un luogo, un ambiente**: casa, scuola, lavoro, luogo di ritrovo. Un **luogo** dove entriamo e viviamo le nostre vite (relazioni, acquisti, intrattenimento, studio, lavoro, informazione, eventi).

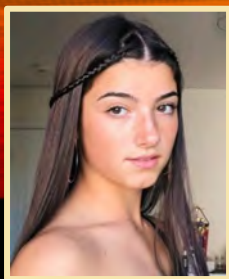
Ambiente Ibrido, non distinguibile tra **On-line e off-line** ma... internet è **On-life (Luciano Floridi) forma di vita** dove le barriere tra reale e virtuale sono **fluide**

Le nostre **Azioni Educative** accompagnano gli adolescenti a vivere dentro un ambiente, che sia **fisico o virtuale**. Trasmettiamo i nostri insegnamenti, valori, principi, regole, competenze (incrociamo le dita)

Ripensare la tecnologia, non viverla come un **ostacolo** ma come un **altro luogo** per interagire con i ragazzi. Adolescente chiuso in stanza, se invio un **Messaggio**, (cattivo educatore?) cerco un altro **linguaggio**, punto di incontro, per interagire

Com'è andata a scuola? Com'è andata su Instagram? (Bullo, rispetto, luogo pericoli) È importante aprire un **dialogo su più fronti, Conoscere la rete**





Charli d'Amelio



Khaby Lame



Favij



Il Maseo



Anima



Pew Die Pie



Chiara Ferragni



Me contro Te



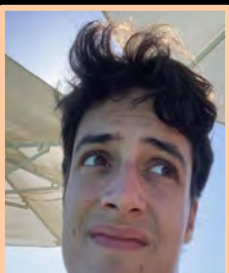
iPantellas



Marta Losito



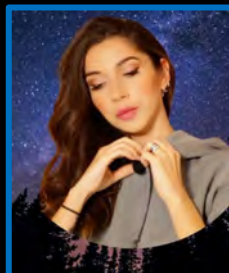
5 minuti creativi



Louis Sal



Cerbero Podcast



Elisa True crime



Damn Tee



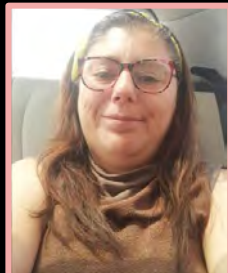
Zagato



Io tubo anche io



Chiara ASMR



Follettina



St3pNy



Lilli Meraviglia



La Diva del Tubo



Famiglia Suricata

INFLUENCER

Persona popolare in rete che ha la capacità di influenzare comportamenti e scelte di un gruppo di utenti e potenziali consumatori

- Gaming
- Intrattenimento
- Tutoria
- Podcast
- True crime
- Makeup
- Creepy pasta
- Muckbang
- Asmr
- Trash
- Storia
- Biografie
- Attualità

- Live
- Prank
- Esperimenti sociali
- Ask
- Unboxing
- Try-on-Haul
- Paranormale
- Informazione
- Top 10
- Sketch e parodie
- Politica
- Dissing
- Vlog



COSA VUOI FARE DA GRANDE?

- Gli Influencer lavorano sul web, **guadagnano**, pagano le **tasse**, creano **contenuti**, **intrattenimento**, contattati dalle **aziende**, **pubblicizzano** prodotti, **parlano** ogni giorno a milioni di **utenti**
- **Ottobre 2019**, l'università **e-Campus** istituì all'interno di scienze della comunicazione la **Laurea Triennale in Influencer**. All'epoca fece molto **scalpore**.
- **Studiano** Filosofia dei linguaggi, Informatica, Psicologia, Sociologia, marketing, tecniche di comunicazione. Migliorabile Professionalizzare. Utopia: le aziende possano fare contratti di collaborazione solo a chi ha un **preciso curriculum**, Vuoi fare l'influencer? Studia!

LO FAMO STRANO?

La rete è parte integrante della loro vita, compresa la sfera sessuale: **Cybersex e Sexting**: Sottovalutando i **rischi** legati alla **diffusione** delle loro immagini intime.

Non c'è reale **consapevolezza** del pericolo che l'interlocutore possa diffonderle, non solo vendetta o cyberbullismo: vantarsi? immagini, una volta consegnate alla rete rimarranno online. **Episodi TS. Nudes**, Rai Play / **Non mostrare il viso** /



Bambini e adolescenti esposizione precoce alla pornografia, **idea** irrealistica, aspettative irraggiungibili. **Sessualità Iper Stimolata** che avviene in **assenza del corpo**, genera **confusione, paura e rifiuto**. **Paura**, non essere all'altezza (Prestazione), **idea** di dover **aderire ai modelli** (Sessualizzazione, sottomissione o aggressività). **Rifiuto** (del sesso). Generazione che stenta a vivere la sessualità in **modo naturale**. Osservo ragazzi **esperti di porno**: bdsm, perversioni, master e mistress ma in forte **difficoltà sul piano relazionale**. Di fronte a queste tematiche, **Alleati esperti**, non oppositori, fare percepire un'**attenzione affettuosa** mai giudicante

CRONACHE DAL DS

Relazioni prevalentemente **virtuali**, regolate dal web (**password**). Relazioni esclusive e possessive. Tutto è vissuto in funzione del web (**Giada**)

Non concepiscono un **approccio** in presenza (**Enea**)

Like: Tattico, Linguaggio e simbologia, strumento di comunicazione.

Ansia da **Spunta Blu**, Se non ricevono immediata risposta, sono preda di **dubbi e paure, frustrazioni** che minacciano la loro autostima.

Parlano **Meme**, Pensano **Instagrammabile (cosmetici)**.

Usano **filtri leviganti, ringiovanenti** immagine scollata dal reale, effetti futuri distorsione della percezione di sè. Aumento richiesta di **chirurgia estetica**, mostrando le loro **foto con il filtro**

Frequentano numerosi gruppi di **chat**, Seguono le più svariate conversazioni, **switchando** da un'emozione all'altra in relazione al **clima** delle conversazioni in atto. Aumenta il **tempo di connessione**. È come **trovarsi h24** in una pubblica **piazza** in un **luogo** di ritrovo, **ignorando** la realtà circostante. (**Andrea**, il bar è sempre aperto)



I LINGUAGGI

Gli adolescenti utilizzano degli **slang**, che rispondono alla necessità di **identificarsi** in un gruppo, **di appartenere a una cerchia ristretta** da cui sono **esclusi** soprattutto gli adulti.

A volte sentiamo parlare gli adolescenti e non riusciamo a capire cosa stanno dicendo



CIAO FRA, TUTTO TRA?

Sono uscita con la **BEST**, sperando di incontrare **CRUSH**. C'era un **LOOKMAXATO** che mi ha **TRIGGERATO**, ne è uscito un **DISSING** molto **CRINGE** ma l'ho **BLASTATO**

Sono uscita con la mia **migliore amica**, sperando di incontrare la **persona che mi piace**. c'era un **ragazzo palestrato e vestito alla moda** che mi ha **infastidito**, ne è uscita una **discussione** molto **imbarazzante** ma l'ho **zittito**

Ho **FARMATO** e **RUNNARTO** le **QUEST**, per **LIVELLARE** il **PG**. Ho **DROPPATO** con i **BOSS ÉLITE**

Ho **accumulato** risorse e **completato velocemente le missioni** per **aumentare di livello** il mio **personaggio**, ho **raccolto** armi ed equipaggiamento affrontando nemici di **alto grado**

PANORAMA VIDEOLUDICO

Negli ultimi anni abbiamo assistito a dei grossi **cambiamenti** nel panorama videoludico. **Fortnite (2018 spartiacque)**.

La **Gen-Z** sta un po' abbandonando i **giochi più complessi** come i giochi di ruolo o di avventura, favore di contenuti più immediati e fruibili, come i **giochi a scontro diretto**

Si sta inoltre assistendo ad uno **spostamento** dalle **console fisse (xbox, play)** verso i giochi mobile e le console portatili. il gioco è a portata di mano

Durante la pandemia il videogioco è stato sdoganato come importante **sistema di intrattenimento**, grazie **anche a una** campagna OMS **Play Apart Together** per implementare le relazioni sociali azzerate dal lockdown



ANCORA CINQUE MINUTI



- **Competizione** misurarsi con gli altri
- **Storie** affascinanti e interattive (gdr, avventura)
- **Dlc** contenuti aggiuntivi, longevità
- **Socialità** divertimento, online
- **Gioco on line** (complicati e senza pausa)
- **Missioni giornaliere** ricompense (Loot box)
- **Flow** perfetto equilibrio tra abilità e sfida (tempo)
- **Ridurre** ansia e stress, stato di benessere
- **Classifiche** prestigio
- **Obiettivi** da raggiungere (punteggio)
- **Musica**, effetti sonori coinvolgenti, immersività

CHE FARE?



- conoscere il **PEGI**
- Rendersi più **competenti**
- **Giocare insieme**
- **Regole** condivise
- Non staccare la **spina**
- **Conoscere** le differenze tra:
Gioco on line (Raid, partite)
Gioco off line (Check point)
- Utilizzare un **Timer**
- Console in **salotto**

BENEFICI

- Coordinamento Oculo Manuale
- Multitasking
- Problem Solving
- Velocità di Elaborazione
- Memoria
- Orientamento Spaziale
- Rappresentazione Spaziale mentale





Grazie!