



Comune
di Modena



Comune di Modena

memo

MULTICENTRO EDUCATIVO MODENA SERGIO NERI



GENITORI E RAGAZZI TRA LE MAGLIE DELLA RETE

Suggerimenti bibliografici per navigare
e interagire in sicurezza

Ogni tanto i genitori potrebbero pensare che gli adulti delle generazioni passate siano stati più fortunati di loro avendo dovuto affrontare il loro ruolo genitoriale in modo più semplice, senza internet, i social, gli smartphone, le app, gli influencer. Ogni tempo ha le sue sfide e in fondo la sfida educativa rimane sempre una soltanto: accompagnare bambini e ragazzi nella crescita verso una transizione all'età adulta che li renda pienamente autonomi, responsabili e, non da ultimo, sufficientemente felici. Il web può essere un grande alleato in questa direzione perché amplifica la possibilità di relazioni, di venire in contatto con una molteplicità di informazioni e di stimoli, di costruirsi un nuovo modo di pensare e di apprendere. Come tutti gli ambienti anche quello virtuale va conosciuto: bisogna riconoscere i suoi meccanismi, le sue regole, i pericoli e le opportunità. Accompagnare i propri figli verso lo sviluppo di un sapere autonomo e responsabile nell'accesso al mondo virtuale è uno dei compiti che i genitori sono chiamati a svolgere. La seguente bibliografia vuole essere un supporto alle famiglie che vogliono approfondire alcuni temi.

I libri si trovano presso la biblioteca di Memo- Multicentro Educativo Sergio Neri - insieme ad altri volumi sullo stessa tematica o argomenti affini e che si rivolgono non solo ai genitori, ma anche ad educatori e insegnanti"

Crescere connessi: risorse e insidie del web

A Cura Di: Benedetto, Loredana - Ingrassia, Massimo

Edizioni Junior, 2017

Collocazione: P 9635 B

Giochi pericolosi? : perchè i giovani passano ore tra videogiochi online e comunità virtuali

Ciofi, Rolando

Franco Angeli Editore, 2003

Collocazione: Fondo SE 302.234 0835 CIO

Penso parlo posto - breve guida alla comunicazione non ostile

Cubeddu, Carlotta - Taddia, Federico

Editrice Il Castoro, 2019

Collocazione: SS 10331 B

Generazione app - la testa dei giovani e il nuovo mondo digitale

Gardner, Howard - Davis, Katie

Feltrinelli Editore, 2014

Collocazione: Ped 8660 B

Benessere Digitale a scuola e a casa

A cura di: Gui Marco

Mondadori Università, 2019

Collocazione: Ped 10558 B

Adolescenti navigati - come sostenere la crescita dei nativi digitali

Lancini, Matteo

Edizioni Centro Studi Erickson, 2015

Collocazione: P 9933 B

La realtà in gioco - perchè i giochi ci rendono migliori e come possono cambiare il mondo

McGonigal, Jane

Apogeo, 2011

Collocazione: SS 9115 B

Videogiochi e cultura della simulazione : la nascita dell'homo game

Pecchinenda, Gianfranco

Editori Laterza, 2003

Collocazione: Fondo SE 794.8 PEC

I nuovi scenari educativi del Videogioco

Nardone, Rosy

Edizioni Junior, 2007

collocazione: I 7433 B

La passione per la verità : come contrastare fake news e manipolazioni e costruire un sapere inclusivo

A cura di Laura Nota

Franco Angeli, 2020

Collocazione: SS 10569 B

Sicuri in rete - guida per genitori e insegnanti all'uso consapevole di Internet e dei social network *Ozenda, Mauro - Bissolotti, Laura*

Hoepli Editore, 2012

Collocazione: I 9551 V

Il corpo in una stanza - adolescenti ritirati che vivono al computer

A cura di: Spiniello, Roberta. - Piotti, Antonio - Comazzi, Davide

Franco Angeli Editore, 2015

Collocazione: P 9932 B

Il bambino e il rischio del virtuale

Tisseron, Serge – Missonnier, Sylvain – Stora, Michael

Borla, 2009

Collocazione: Fondo SE 155.413 3 TIS

Cyberbullismo - come aiutare le vittime e i persecutori

Tonioni, Federico

Arnoldo Mondadori Editore, 2014

Collocazione: P 9550 V



edizioni junior

Crescere connessi: risorse e insidie del web

A Cura Di: Benedetto, Loredana - Ingrassia, Massimo

Edizioni Junior, 2017

Collocazione: P 9635 B

Il libro nasce dall'interesse congiunto di ricercatori di psicologia ("immigrati digitali") e giovani psicologi della "generazione net" che, come fruitori critici delle tecnologie digitali, hanno approfondito le forme più recenti di comportamento online quali il selfie posting, la connettività diffusa attraverso lo smartphone, l'operare in multitasking, le prevaricazioni e i rischi del web. Con alcune ricerche originali condotte con giovani e giovanissimi utenti tecnologici, a partire da un confronto con la letteratura scientifica più recente, gli autori affrontano questi e altri temi controversi degli effetti della tecnologia sullo sviluppo psicologico dei ragazzi e delle ragazze. Il risultato è un volume in cui la riflessione teorica, supportata da una rassegna aggiornata degli studi internazionali, è arricchita da dati empirici che offrono un prezioso aggiornamento sul rapporto tra sviluppo psicologico, educazione e nuove tecnologie.



Giochi pericolosi? : perchè i giovani passano ore tra videogiochi online e comunità virtuali

Ciofi, Rolando

Franco Angeli Editore, 2003

Collocazione: Fondo SE 302.234 0835 CIO

Sempre più frequentemente gli adolescenti fanno parte di comunità virtuali, chattano, restano incollati ai videogiochi, parlano con linguaggi nuovi, usano codici propri. E noi adulti - genitori, psicologi, insegnanti, pedagogisti o quant'altro - restiamo sconcertati, incapaci di seguire una realtà che evolve a ritmi mai sperimentati in passato. Le domande che ci poniamo sono molte.

Questo libro non vuole fornire risposte univoche, ma cerca di offrire una panoramica su "cosa succede" in Internet, in particolare nelle comunità virtuali legate ai videogiochi. L'esposizione è chiara e semplice, priva di eccessivi termini tecnici, e può essere compresa anche da chi non ha mai navigato in Internet.

Internet non è priva di rischi, così come non lo è la realtà stessa che viviamo ogni giorno da millenni. Conoscere la Rete permette di utilizzare questo nuovo strumento sfruttandolo come una straordinaria risorsa che migliora la vita di tutti i giorni, comprenderne i rischi permetterà di fermarsi prima che l'uso diventi problematico per la propria persona.



Penso parlo posto - breve guida alla comunicazione non ostile

Cubeddu, Carlotta - Taddia, Federico

Editrice Il Castoro, 2019

Collocazione: SS 10331 B

Un libro che, partendo dal Manifesto della comunicazione non ostile dell'associazione Parole O_Stili, introduce a un percorso pratico per rivoluzionare il linguaggio online e offline, e a costruire una comunicazione più eticamente corretta e consapevole per il domani. Una guida ricca di illustrazioni, fumetti, schemi, domande ed esempi reali per mettersi in discussione e cambiare il mondo, una parola alla volta! Fake news, hater e cyberbullismo sono termini ormai entrati nel vocabolario comune. Soprattutto in quello dei ragazzi, che sono molto spesso le prime vittime dell'uso improprio dei mezzi virtuali. Partendo dal "Manifesto della comunicazione non ostile" dell'associazione Parole O_Stili, questo libro tratta tutti i nodi della comunicazione online e offline. Attraverso schemi, domande, spunti ed esempi su come affrontare le situazioni più frequenti, questo libro vuole porsi come testo di riferimento per i ragazzi, ma anche per genitori e educatori.



Generazione app - la testa dei giovani e il nuovo mondo digitale

Gardner, Howard - Davis, Katie

Feltrinelli Editore, 2014

Collocazione: Ped 8660 B

Gli autori chiamano i giovani d'oggi la "generazione app" e in questo libro cercano di capire che cosa significhi essere app-dipendente rispetto ad app-attivo e in che modo la vita di questa generazione si differenzi da quella che precede l'era digitale. Tre sono le fondamentali aree dell'esistenza degli adolescenti qui prese in considerazione: l'identità, l'intimità e l'immaginazione. Attraverso innovative forme di ricerca, che comprendono interviste con ragazzi, focus group di quanti lavorano con loro e una comparazione unica nel suo genere di produzioni artistiche giovanili di prima e dopo la rivoluzione digitale, gli autori svelano quali siano gli inconvenienti delle app, che possono ipotecare il senso d'identità, incoraggiare relazioni superficiali con il prossimo e ostacolare l'immaginazione. D'altra parte le opportunità offerte dalle app sono altrettanto impressionanti: possono al contrario promuovere una forte identità, consentire relazioni profonde e stimolare la creatività. Possono essere un freno o uno stimolo. La sfida consiste nel saper andare oltre le modalità prestabilite di utilizzo. Solo così il loro potere può diventare un trampolino per una maggiore inventiva e più alti obiettivi.



Benessere Digitale a scuola e a casa

A cura di: Gui Marco

Mondadori Università, 2019

Collocazione: Ped 10558 B

Il libro propone un approccio inedito alle problematiche e alle opportunità che la vertiginosa innovazione tecnologica ha portato nella vita e nell'educazione dei giovani, un percorso che ha mostrato la sua validità nella sperimentazione "Benessere Digitale - Scuole", condotta su 18 scuole secondarie di II grado di tutti gli ordini. Partendo dalla consapevolezza che l'innovazione tecnologica non è stata accompagnata da un adeguato rinnovamento culturale ed educativo, il libro si rivolge a docenti e formatori, considerandoli gli interlocutori principali per una riflessione critica sul digitale, ma anche ai genitori per allargare lo sguardo a un'idea ampia di "Benessere Digitale". La qualità della vita, infatti, dipende sempre più dal nostro rapporto con i media digitali in diverse dimensioni: da quelle classiche nella letteratura sulla media literacy (la ricerca delle informazioni, la collaborazione e la comunicazione online, la creazione di contenuti digitali, la sicurezza) a quelle emergenti, come l'impatto sulla salute e la gestione del tempo e dell'attenzione. Il libro offre contributi teorici interdisciplinari, i risultati della sperimentazione e i lesson plan dei quattro moduli del percorso, pronti per una applicazione in classe e in altri contesti educativi.



Adolescenti navigati - come sostenere la crescita dei nativi digitali

Lancini, Matteo

Edizioni Centro Studi Erickson, 2015

Collocazione: P 9933 B

Questo libro suggerisce, attraverso esempi e indicazioni estremamente pratiche, strategie educative autorevoli ed efficaci per rispondere alle esigenze evolutive dei nativi digitali.

Pensato per gli adulti che interagiscono quotidianamente con gli adolescenti, soprattutto per i genitori, gli insegnanti e gli educatori in genere, ma anche per tutti quelli che sono interessati ad approfondire le caratteristiche affettive e relazionali degli adolescenti odierni. Il libro aiuta a comprendere e sostenere preadolescenti e adolescenti nella fase più delicata della loro crescita, trovando soluzioni alle difficoltà più comuni.



La realtà in gioco - perchè i giochi ci rendono migliori e come possono cambiare il mondo

McGonigal, Jane

Apogeo, 2011

Collocazione: SS 9115 B

Contrariamente agli ambienti virtuali progettati con cura, il mondo reale non ci motiva con altrettanta efficacia, non offre vere sfide, non è stato ideato per massimizzare il nostro potenziale o per renderci felici. Che cosa succederebbe se usassimo tutto quello che sappiamo sulla progettazione di giochi per sistemare quello che non va nella realtà? Se cominciamo a vivere le nostre vite reali da giocatori, conduciamo le nostre attività economiche e le nostre comunità come progettisti di giochi e pensassimo alla risoluzione dei problemi reali come teorici dei videogame? L'autrice, esperta di game design, argomenta e discute a fondo questa idea, fornendo al contempo una brillante introduzione allo studio teorico dei giochi: come funzionano, perché ci attirano così tanto e che cosa possono fare per noi nelle nostre vite reali. In ultima istanza, le persone che comprendono come i giochi abbiano la forza e il potenziale sia di renderci felici, sia di modificare la realtà, saranno le persone che inventeranno il nostro futuro.



I nuovi scenari educativi del Videogioco

Nardone, Rosy

Edizioni Junior, 2007

collocazione: I 7433 B

È possibile considerare il videogioco come un muro contemporaneo contro cui sfidarsi? Altresì come specchio, ponendoci di fronte alle contraddizioni della realtà contemporanea di ciò che accade o che potenzialmente può accadere nelle nostre vite quotidiane e globalizzate? O piuttosto videogioco come ponte per oltrepassare nuovi confini, conoscere nuovi territori in cui incontrare l'alterità e se stessi? Il volume si propone di analizzare la sfida educativa lanciata dall'esplosivo fenomeno culturale e sociale dei videogiochi, divenuti dei veri e propri medium comunicativi, sempre meno forme di intrattenimento ludico fini a se stessi e sempre più metafore del grande gioco della realtà della vita. A partire dall'approccio del problematicismo pedagogico e proseguendo attraverso un'analisi critica dei principali nuclei tematici dell'attuale dibattito dei game studies, s'intende fornire una rilettura a queste suggestioni, indicando nuove possibili proposte interpretative e didattiche basate su di una dimensione metodologica delle antinomie dell'educazione, per poter promuovere una logica multiforme e problematica attraverso cui l'individuo possa orientarsi autonomamente e consapevolmente nelle scelte rispetto alle proposte del mercato videoludico.



La passione per la verità : come contrastare fake news e manipolazioni e costruire un sapere inclusivo

A cura di Laura Nota

Franco Angeli, 2020

Collocazione: SS 10569 B

Viviamo immersi in un ambiente inquinato dove le "bufale" e le parole ostili che imperversano nei social network sono solo la punta dell'iceberg. Questo, insieme ai populismi e alle forme di xenofobia, razzismo e antisemitismo spesso associati, mette inevitabilmente in discussione la stessa democrazia e i suoi valori fondativi. La qualità, se perseguita seriamente, è una delle risposte agli interrogativi strategici che questo libro propone. È tempo - affermano gli autori e le autrici - di elaborare narrazioni non tossiche, promuovere buone pratiche, restituire il senso autentico alle parole, ora spesso usate come armi. Servono cornici normative contro gli abusi in rete. Non una censura del pensiero quanto piuttosto il ripartire da una strutturata alfabetizzazione sui processi di comunicazione. Le riflessioni contenute nel libro, le analisi proposte, l'intreccio di punti di vista, le possibili traiettorie delineate, imperniata sugli articoli 3 e 21 della Costituzione, possono aiutare chi legge a non perdersi nella società della Post Verità, del tutti contro tutti, di una persona sola al comando e di immaginare anche futuri diversi, incentrati su equità, giustizia sociale, diritti umani, sostenibilità e inclusione.



Sicuri in rete - guida per genitori e insegnanti all'uso consapevole di Internet e dei social network

Ozenda, Mauro - Bissolotti, Laura

Hoepli Editore, 2012

Collocazione: I 9551 V

Facebook, Google, YouTube... Nell'era di Internet, per la prima volta nella storia, i genitori ne sanno meno dei figli. Questo libro, interamente a colori e ricco di schermate esplicative, permette di colmare il gap generazionale e l'incomunicabilità con i nativi digitali: dalla spiegazione delle dinamiche sociali del web 2.0 all'analisi delle risorse didattiche presenti in rete, dai consigli tecnici per difendersi da virus e truffe a come operano i pedofili online, con un'attenzione non solo per i computer, ma anche per gli smartphone. L'idea è quella di unire le conoscenze informatiche a quelle psicologiche perché oggi internet è un fenomeno che coinvolge tutti in modo trasversale e dunque non si può farne uso senza considerarne tutti gli aspetti. Anche per questo è presente nel libro un test per valutare il proprio livello di dipendenza da internet. E ancora, cyberbullismo, chat e videogiochi, violazione del diritto d'autore, legalità ed etica e tutto quanto serve per un uso consapevole della rete da parte di tutti.



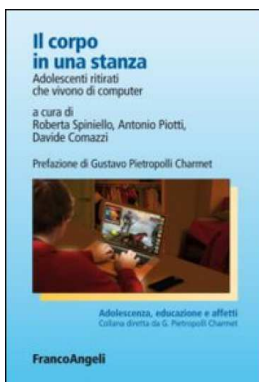
Videogiochi e cultura della simulazione : la nascita dell'homo game

Pecchinenda, Gianfranco

Editori Laterza, 2003

Collocazione: Fondo SE 794.8 PEC

La diffusione dei videogiochi nel corso di questi ultimi anni ha influenzato profondamente l'immaginario collettivo fino a modificare la nostra concezione del Sé. Il volume tratta della cosiddetta 'cultura della simulazione', del passaggio dalla 'cultura della profondità' alla 'cultura della superficie', dei sostanziali cambiamenti della percezione spazio-temporale, fino all'analisi delle più significative trasformazioni avvenute nell'ambito dell'interazione uomo-macchina e alla conseguente riconfigurazione delle concezioni dell'identità e dell'alterità, della verità e della finzione, della realtà e del gioco presenti nella società contemporanea.



Il corpo in una stanza - adolescenti ritirati che vivono al computer

A cura di: Spiniello, Roberta. - Piotti, Antonio - Comazzi, Davide

Franco Angeli Editore, 2015

Collocazione: P 9932 B

Negli ultimi anni è aumentato a dismisura il numero di genitori che chiedono aiuto, sgomenti di fronte all'isolamento sociale e al ritiro domestico del proprio figlio. Il fenomeno degli "hikikomori" viene da anni studiato in Giappone. In Italia, invece, è ancora poco conosciuto, ma sempre più diffuso. Il libro per la prima volta ne fornisce una panoramica completa ed esaustiva. Uno strumento indispensabile per psicologi, psichiatri, insegnanti e genitori. Nel corso della loro attività clinica e di ricerca gli psicoterapeuti del Consultorio Gratuito del Minotauro sono entrati in contatto con i ragazzi ritirati nei modi più diversi: bussando alle loro porte, inviando messaggi e, in molti casi, riuscendo a farsi portare dentro la stanza e a discutere di Manga e videogiochi. Talvolta li hanno ingaggiati in lunghi percorsi psicologici durante i quali hanno sostenuto contemporaneamente gli sforzi dei loro genitori.



Il bambino e il rischio del virtuale

Tisseron, Serge – Missonnier, Sylvain – Stora, Michael

Borla, 2009

Collocazione: Fondo SE 155.413 3 TIS

"Internet, blog, chat, messaggerie istantanee, videogiochi, reti...Lo sviluppo delle nuove tecnologie ha rivoluzionato le nostre consuetudini sociali, nello stesso tempo, gli schermi sono diventati capaci di stimolarci a dialogare con loro. Non offrono più soltanto delle immagini da guardare, ma ci rimettono in contatto con gli scambi interattivi precoci che legano un bambino a un adulto nei gesti, nella mimica e nei vocalizzi condivisi. Queste modalità di utilizzo delle nuove tecnologie si accompagnano a forme inedite di socializzazione, ma anche di desocializzazione. Qual è il loro ruolo nella costruzione della personalità e nelle sue disfunzioni? In che cosa favoriscono oppure ostacolano i riferimenti dell'identità? Che cosa spinge alcuni bambini ad immergersi? Quali aspettative soddisfano e quali rischi corrono? Si cerca una nuova cultura, che certamente può portare a nuove patologie, ma che non esclude un uso terapeutico delle opportunità che offre. Questo libro, chiaro e nello stesso tempo erudito, segna una tappa importante per comprendere i nostri rapporti con le macchine. Interesserà quindi non soltanto i clinici, ma anche gli educatori e i genitori. "



Cyberbullismo - come aiutare le vittime e i persecutori

Tonioni, Federico

Arnoldo Mondadori Editore, 2014

Collocazione: P 9550 V

Il "cyberbullismo", un termine diventato recentemente di tragica attualità, rappresenta oggi per la stragrande maggioranza dei minorenni una minaccia molto concreta, quasi come l'alcol e la droga, in una società in cui la dimensione "digitale" della vita privata, in particolare di quella dei più giovani, ha conquistato un ruolo predominante. Federico Tonioni, esperto di bullismo online, ci guida nel nuovo mondo delle relazioni via web, che noi adulti in gran parte non conosciamo e che quindi ci spaventa, facendoci sentire impotenti. Alla fine della scuola primaria, i ragazzi avvertono con maggior urgenza il bisogno di passare più tempo con i coetanei, di costruire amicizie solide, stabilire alleanze e complicità, non solo in classe. Oggi ciò che è cambiato sono i tradizionali luoghi di appuntamento, spesso sostituiti dalla "piazza virtuale". Un cambiamento non privo di conseguenze sulla natura e sulla qualità dei rapporti personali. Perché se è vero che l'adolescenza è una fase della vita che è sempre stata caratterizzata dal rischio di essere sbeffeggiati, il cyberbullismo è molto più spietato: protetti dall'anonimato della rete, resi insensibili dalla mancanza di contatto fisico con la vittima, i carnefici non sanno misurare e prevedere le conseguenze dei loro atti. Il tutto sotto gli occhi della sterminata platea della rete e nell'assoluta mancanza di controllo da parte degli adulti, spesso all'oscuro delle dinamiche in cui sono immersi i cosiddetti "nativi digitali".

**A cura della Biblioteca di Memo
Multicentro Educativo Sergio Neri
Viale Jacopo Barozzi, 172 – 41124 Modena
Tel. 059 203 4311
memo@comune.modena.it
www.comune.modena.it/memo**

**Comune di Modena – Settore Servizi Educativi
Via Galaverna, 8 – 41123 Modena
Tel. 059 203 2744 – 059 2032847
www.comune.modena.it/servizi/educazione-e-formazione**