

LA RETE: RISCHI E RISORSE NELL'ETÀ EVOLUTIVA

DOTT. SALVATORE CIRO CONTE

PSICOLOGO, TERAPEUTA, FORMATORE

BAMBINI E ADOLESCENTI IN AMBIENTI DIGITALI

Benessere dei più piccoli VS Ambienti digitali

Diversi punti di vista, diverse esigenze

Qual è il ruolo dell'adulto?

Ogni bambini ha diritto ad uno sviluppo sereno che vada in contro alle proprie esigenze di vita

Le abitudini digitali apprese hanno un impatto su tutto il processo di sviluppo

Non possiamo fare affidamento unicamente sulla "resilienza digitale" dei più piccoli

eukidsonline.net

EU Kids Online 2020

Survey results from 19 countries

David Smahel, Hana Machackova,
Giovanna Mascheroni, Lenka Dedkova,
Elisabeth Staksrud, Kjartan Olafsson,
Sonia Livingstone, Uwe Hasebrink

with members of the EU Kids Online network



ISSN 2045-256X

COSA SAPPIAMO? (2010-2020)

- Più di un terzo degli utenti in rete è <18
- Il tempo trascorso online è raddoppiato
- Si accede tramite dispositivi mobili personali
- Utilizzo varia con l'età
- Poche differenze di genere
- Alcuni rischi sono aumentati, ma con conseguenze diverse
- Bambini e adolescenti continuano a confrontarsi poco con l'adulto di riferimento

COM'È CAMBIATO LO SCENARIO

- Il nostro modello di sviluppo è basato sul pre-digital
- Portabilità, personalizzazione, profilazione, continua evoluzione
- Spesso i bambini sono i primi utenti
- Spesso l'adulto di riferimento non ha conoscenze e strumenti idonei
- Non si tiene ancora conto dei diversi gradi di sviluppo



SVILUPPO DIGITALE (3-5 ANNI)

- Sviluppano una "teoria della mente" e iniziano a mettersi nei panni degli altri
- Tendendo a credere a ciò che vedono
- Iniziano a imparare che ci sono regole sociali e norme da seguire
- Iniziare a costruire amicizie con i pari
- L'influenza e la presenza della famiglia è fondamentale.



SVILUPPO DIGITALE (3-5 ANNI)

USO DEL DIGITAL

- Attività guidate da adulti o in ambienti controllati
- App su device dei genitori o video
- Dispositivi usati dai genitori come Camera
- Condivisione di info personali sui social da parte dei genitori

RISCHI

- Inconsapevolezza nella condivisione
- Credenza che i bambini siano attratti solo da contenuti creati per loro
- Dispositivo=babysitter
- Inconsapevolezza dell'Internet of Things

SVILUPPO DIGITALE (3-5 ANNI)

Cosa osserviamo:

- Mancanza di chiarezza per Genitori e Bambini rispetto a rischi e opportunità
- In questa fase si sedimentano le prime abitudini



RACCOMANDAZIONI

- Guida dell'adulto di riferimento
- Verifica delle piattaforme
- Condivisione delle regole di utilizzo
- Se presenti, includere altri membri della famiglia nel processo educativo digitale
- Utilizzo del parental control

SVILUPPO DIGITALE (6-9 ANNI)

- Gestione del pensiero e delle emozioni
- Pensiero logico
- Si comprendono in modo più complesso le relazioni interpersonali
- Maggiore comprensione delle regole sociali
- Cresce il bisogno di adattarsi e di essere accettato dai pari



SVILUPPO DIGITALE (6-9 ANNI)

USO DEL DIGITAL

- Intrattenimento
- Giochi e app
- Maggiore uso indipendente del dispositivo
- Comunicazione con familiari e pari
- Possesso del dispositivo personale
- Accesso tramite console di gioco

RISCHI

- Utenti abituali ma scarsa conoscenza dei rischi
- Inconsapevolezza delle azioni di tracciamento e ads
- Incomprensione delle informazioni lette o ricevute in rete
- Utilizzo del loro “bisogno di reazione” da parte delle piattaforme
- Genitori indecisi tra controllo vs autonomia

SVILUPPO DIGITALE (6-9 ANNI)



Cosa osserviamo:

- Mancanza di una *Cultura di passaggio*
- Vantaggi per bambini con difficoltà relazionali
- Importanza del Gaming per i bambini
- Difficoltà di regolazione del comportamento
- Sviluppo di norme sociali a abitudini non corrette
- Accesso a contenuti inadeguati o nocivi per la loro fascia di età (es. pornografia)

RACCOMANDAZIONI

- Sostegno e guida nel passaggio all'utilizzo indipendente
- Insegnamento delle norme sociali e di condotta
- Condivisione dei tempi di utilizzo
- Educazione nella gestione delle info personali e dati sensibili
- Sostegno in caso di contatto con materiali inadeguati

SVILUPPO DIGITALE (10-12 ANNI)



- Iniziano a mettere in discussione ciò che li circonda ma non hanno ancora sviluppato un pensiero critico
- Maggior tempo trascorso con i pari, iniziano a adeguare il loro aspetto in modo da essere accettati/assimilati al gruppo di appartenenza
- Con l'aumento del confronto sociale iniziano a sperimentare vergogna e bassa autostima
- *Cool vs uncool*
- Consapevolezza e valorizzazione dell'immagine di sé

SVILUPPO DIGITALE (10-12 ANNI)

USO DEL DIGITAL

- Dispositivo personale di norma
- Intrattenimento, gioco, acquisti
- Comunicazione su varie piattaforme
- Studio e ricerca
- Ambienti social

RISCHI

- Ignorano uso di profilazione e algoritmi
- Difficoltà nel distaccarsi dal dispositivo
- Scarsa valutazione delle conseguenze delle proprie azioni
- Creazione della propria immagine online basandosi su modelli di riferimento presenti nei social
- Oversharing
- Scarsa attenzione alla privacy
- Aumento delle tensioni familiari
- Fake news

SVILUPPO DIGITALE (10-12 ANNI)

Cosa osserviamo:

- Gruppo più vulnerabile
- Tendenza a iperutilizzo con ripercussioni su sonno e attività offline
- Maggiore tolleranza verso comportamenti inappropriati
- Costruzione dell'identità tramite i social media
- FOMO (fear of missing out)
- Rinforzo dell'isolamento sociale
- Cyberbullismo
- Benefici per chi ha difficoltà di interazione
- Contenuti pornografici possono influenzare comportamenti e aspettative nei confronti della sessualità e affettività



RACCOMANDAZIONI

- Insegnare le funzioni di sicurezza e protezione della privacy
- Integrare un percorso di educazione digitale
- Educare all'utilizzo dei social network
- Educare all'analisi delle fonti e la verifica delle fake news
- In questa fascia di età si dovrebbero iniziare gli apprendimenti abilità e competenze informatiche tra cui programmazione, user-experience, pensiero computazionale, progettazione e lavoro collaborativo

SVILUPPO DIGITALE (13-15 ANNI)

- Sviluppo neuropsicologico delle funzioni esecutive
- Maggiore sensibilità al rischio (risk-averse vs risk-seeking)
- Fase critica per la salute mentale
- Forte dipendenza dal gruppo dei pari unita al bisogno di individualità
- Bisogno di indipendenza dal nucleo familiare
- Confronto costante con gli altri
- Esplorazione della sessualità e delle relazioni sentimentali



SVILUPPO DIGITALE (13-15 ANNI)

USO DEL DIGITAL

- Dispositivo assume un ruolo chiave nella socialità e come strumento educativo
- Fonte principale per notizie, comunicazione, socialità, divertimento, condivisione
- Social come mezzo di espressione di sé
- Condivisione di contenuti autoprodotti e importanza dei *Like*
- Utilizzo in ambito scolastico
- Esplorazione e sviluppo dell'identità

RISCHI

- Non accettano il concetto di rischio
- Comprensione limitata della *proprietà dei dati*
- Pensiero critico e verifica delle informazioni limitati
- Inconsapevolezza delle impronte digitali
- Accesso a contenuti per adulti
- Parental control inefficace
- Tensioni familiari
- Accesso a contenuti/software in modo illegale
- Aumento del rischio di cyberbullismo e maggiori preoccupazioni per l'immagine di sé e ansia sociale

SVILUPPO DIGITALE (13-15 ANNI)

Cosa osserviamo:

- Parental Control vs Autonomia
- Impulsività e il bisogno di ricompensa
- Focalizzazione sul *Personal Brand*
- Vulnerabili ad un utilizzo eccessivo
- Produzione di dati personali/profilazione eccessivi
- L'autostima può essere influenzata dal feedback
- Riduzione dei contatti offline
- Problemi di immagine corporea – sempre più consapevoli discrepanza tra l'ideale e il loro propria realtà



RACCOMANDAZIONI

- Percorsi educativi che includano:
 - Peer2Peer
 - Pensiero critico sulle esperienze online
 - Norme di Condotta online
 - Competenze e Cittadinanza Digitale
- Adulti di riferimento dovrebbero riconoscere il bisogno di autonomia:
 - Con calore e apertura
 - Provando il loro punto di vista
 - In modo supportivo e non giudicante
 - Comprendendo gli ambienti digitali
 - Comprendendo le diverse tipologie di utilizzo e non solo il tempo trascorso

CLASSIFICAZIONE DEI RISCHI ONLINE: LE 4C

Contenuto

Contatto

Condotta

Contratto

È fondamentale riconoscere quelle che sono le vulnerabilità e i fattori di rischio in modo da garantire il diritto dei bambini di vivere gli ambienti digitali in modo positivo (ONU, 2021)

CLASSIFICAZIONE DEI RISCHI ONLINE: LE 4C

	Content Child engages with or is exposed to potentially harmful content	Contact Child experiences or is targeted by potentially harmful <i>adult</i> contact	Conduct Child witnesses, participates in or is a victim of potentially harmful <i>peer</i> conduct	Contract Child is party to or exploited by potentially harmful contract
Aggressive	Violent, gory, graphic, racist, hateful or extremist information and communication	Harassment, stalking, hateful behaviour, unwanted or excessive surveillance	Bullying, hateful or hostile communication or peer activity e.g. trolling, exclusion, shaming	Identity theft, fraud, phishing, scams, hacking, blackmail, security risks
Sexual	Pornography (harmful or illegal), sexualization of culture, oppressive body image norms	Sexual harassment, sexual grooming, sextortion, the generation and sharing of child sexual abuse material	Sexual harassment, non-consensual sexual messaging, adverse sexual pressures	Trafficking for purposes of sexual exploitation, streaming (paid-for) child sexual abuse
Values	Mis/disinformation, age-inappropriate marketing or user-generated content	Ideological persuasion or manipulation, radicalisation and extremist recruitment	Potentially harmful user communities e.g. self-harm, anti-vaccine, adverse peer pressures	Gambling, filter bubbles, micro-targeting, dark patterns shaping persuasion or purchase
Cross-cutting	Privacy violations (interpersonal, institutional, commercial) Physical and mental health risks (e.g., sedentary lifestyle, excessive screen use, isolation, anxiety) Inequalities and discrimination (in/exclusion, exploiting vulnerability, algorithmic bias/predictive analytics)			

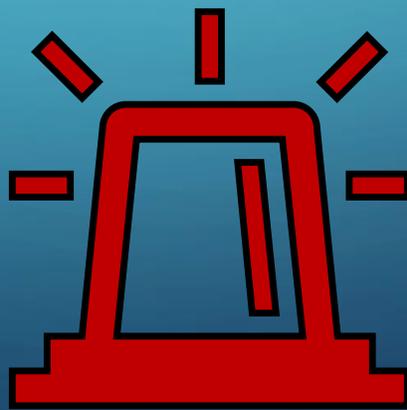
Livingstone, S., & Stoilova, M. (2021). The 4Cs: Classifying Online Risk to Children. (CO:RE Short Report Series on Key Topics



I RISCHI PIÙ COMUNI NEL DIGITALE

I rischi online

Il Web costituisce una grande opportunità, ma anche un terreno fertile in cui possono svilupparsi una serie di rischi e pericoli. Il dispiegarsi delle relazioni all'interno di una dimensione virtuale pone spesso i ragazzi davanti a contenuti inappropriati e a condividerne di propri privati e intimi, non di rado a sfondo sessuale, con il rischio che vengano ulteriormente condivisi da chi li riceve.



I rischi online

Di seguito si elencano i principali rischi ai quali i ragazzi potrebbero andare incontro on-line:

- Abuso sessuale, sfruttamento e traffico, come per esempio il **grooming**, il **sextortion**, il **revenge porn** e l'**abuso attraverso il live streaming**.
- Violenza e, in generale, tutte le forme di “**harassment**” online, tra cui l'hate speech e il cyberbullismo.
- **Esposizione a materiale inappropriato** per l'età e il livello di sviluppo, per esempio materiale violento o pornografico e di natura estrema.
- Fruizione di **contenuti non educativi e di dubbia attendibilità**.
- Utilizzo di **giochi, app, sistemi di acquisto e piattaforme** non adeguate all'età o con ritmi e modalità non salutari e che potrebbero provocare dipendenza.
- **Violazioni della privacy e/o condivisione** in modo inconsapevole di **dati personali e sensibili**.

Il Sexting

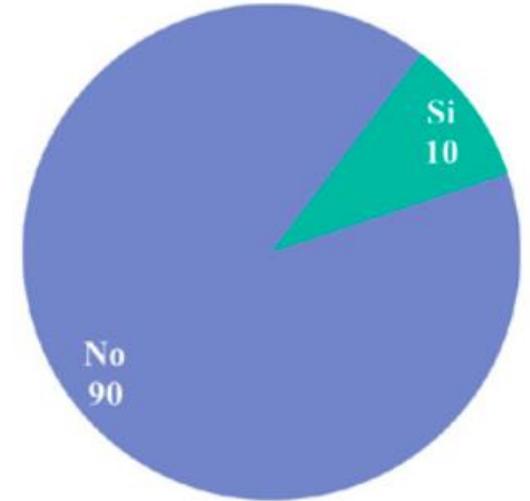
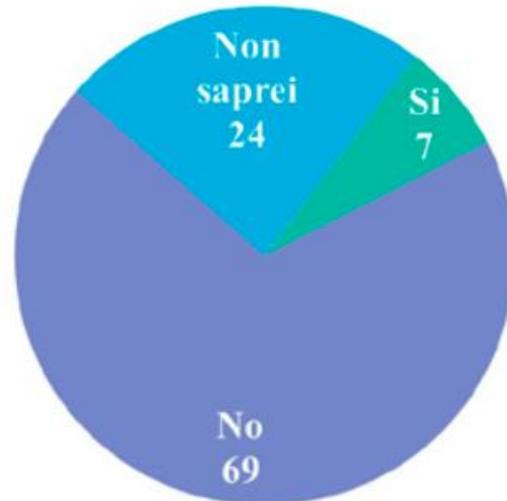
Il sexting è descritto dalla comunità scientifica come «lo scambio di messaggi, immagini o contenuti personali a sfondo sessuale» (Livingstone et al., 2011).

La condivisione di foto e video sessualmente espliciti sembra essere un'abitudine sempre più diffusa tra i preadolescenti e gli adolescenti. Una metanalisi di ricerche su questo tema attesta la **presenza del sexting** tra la popolazione giovanile intorno al **26%** (Cooper et al., 2016).

Il Sexting

L'atto di postare i contenuti non sempre è preceduto da un'attenta valutazione rispetto alle possibili conseguenze e il 21% dei 12enni (quindi al di sotto dell'età minima richiesta per l'iscrizione dalla maggior parte dei social) ha messo online proprie immagini o video senza pensarci bene.

Hai mai parlato con i tuoi genitori di sexting?



Conosci qualcuno che ha fatto sexting?

Il Sextortion

Il fenomeno del sextortion consiste nella «minaccia di condividere con terzi immagini sessuali della vittima, se quest'ultima non acconsente a fare ciò che le viene chiesto»

(Wolak & Finkelhor, 2016).

Le caratteristiche costanti di questo fenomeno sono la **relazione di fiducia tra vittima e autore di reato** e il conseguente **ricatto**. Generalmente, alle vittime viene chiesto in cambio denaro, l'invio di ulteriori contenuti sessuali, oppure rapporti sessuali nell'offline.

Il Revenge Porn

Il fenomeno del revenge porn viene messo in atto dopo la chiusura di una storia e vede la diffusione di foto o video sessuali da parte del partner/ex partner.



Il Grooming

Con il termine inglese grooming (“prendersi cura”) ci si riferisce all’adescamento online, ovvero al tentativo da parte di un malintenzionato di avvicinare un minore per scopi sessuali al fine di instaurare una relazione intima o sessualizzata.

Il grooming o adescamento online può avvenire in chat - spesso interne ai giochi, tramite app di dating o di instant messaging o altre piattaforme Web.

La fruizione di materiale pornografico

Una problematica sempre più oggetto di discussione e attenzione, riguarda la fruizione nell'online da parte dei ragazzi, di contenuti potenzialmente nocivi per il loro sviluppo.

Un recente studio longitudinale ha individuato come l'uso di pornografia da parte di bambini e adolescenti può essere un **predittore di sintomi psicosomatici** (Mattebo et al., 2018).

La letteratura scientifica ha anche evidenziato come il cervello degli adolescenti e dei pre-adolescenti sia più sensibile alla visione di materiale sessuale esplicito, il quale attiva l'**amigdala** nel sistema limbico e una serie di reazioni a catena (Brown & Wisco, 2019).

La fruizione di materiale pornografico

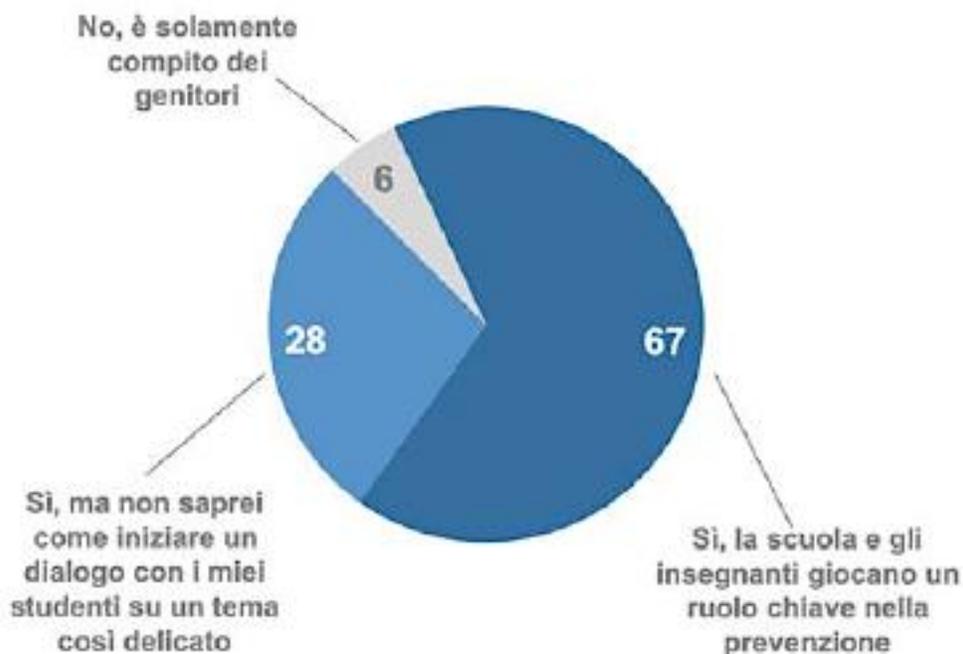
Secondo una ricerca di Madigan e collaboratori (2018), 1 giovane su 5 entra involontariamente in contatto con materiale di natura sessuale.

Nel 2019, una ricerca di Telefono Azzurro ha evidenziato come al 66% dei preadolescenti e degli adolescenti sia capitato di vedere contenuti inaspettati online. Nel 32% dei casi si trattava di immagini o video violenti, e in quasi 1 caso su 4 (23%) erano immagini e/o video sessualmente espliciti, mentre nel 15% contenuti che promuovevano il razzismo e il sessismo (Telefono Azzurro & Doxa Kids, 2019).



La fruizione di materiale pornografico

Ritieni che a scuola si debba parlare dell'uso di pornografia online e dei possibili effetti negativi di tali contenuti?



Valori% - Base: totale insegnanti

	Scuola secondaria di I grado	Scuola secondaria di II grado	Liceo	Altro indirizzo
Sì, la scuola e gli insegnanti giocano un ruolo chiave nella prevenzione	66	67	71	63
Sì, ma non saprei come iniziare un dialogo con i miei studenti su un tema così delicato	30	26	24	29
No, è solamente compito dei genitori	4	7	5	8

Il ruolo degli adulti

Emerge sempre più la necessità di coinvolgere la famiglia e la scuola negli interventi di prevenzione

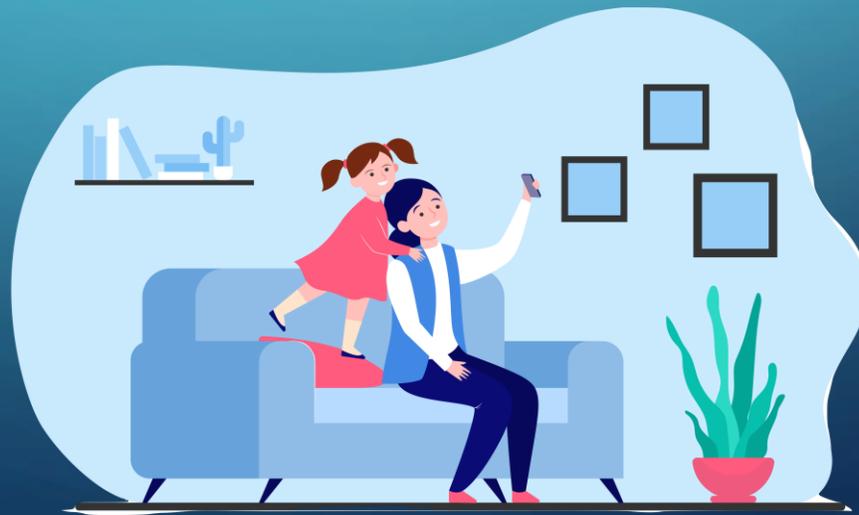
Gli adulti di riferimento giocano un ruolo centrale nello sviluppo del bambino e nella sua educazione, anche tecnologica, e rimangono un punto di riferimento, di guida e di sostegno durante la crescita di bambini e adolescenti.



Sharenting

Il termine “Sharenting” è un neologismo nato con la diffusione dei social media. Si tratta infatti dell'unione dei termini "*sharing*" (condivisione) e "*parenting*" (genitorialità).

Lo sharenting è la condivisione sui social media di immagini (siano esse foto su Facebook o storie su Instagram) dei propri figli.



Sharenting

È usanza di molti genitori quella di condividere le foto dei propri bambini, documentandone i progressi e mostrando momenti buffi, simpatici o teneri.

Ma...

Molti adolescenti lamentano di sentirsi in imbarazzo quando i loro genitori postano foto o informazioni che li riguardano.

Chiedere il permesso ai bambini e ragazzi prima di postare online qualsiasi contenuto che li riguarda rappresenta oltre che un atto di rispetto e di protezione nei loro confronti, anche un'azione educativa importante sul tema della privacy e su come sia importante tutelarsi in Rete

Sharenting

I genitori, a volte, sembrano non conoscere i rischi dei propri comportamenti online.

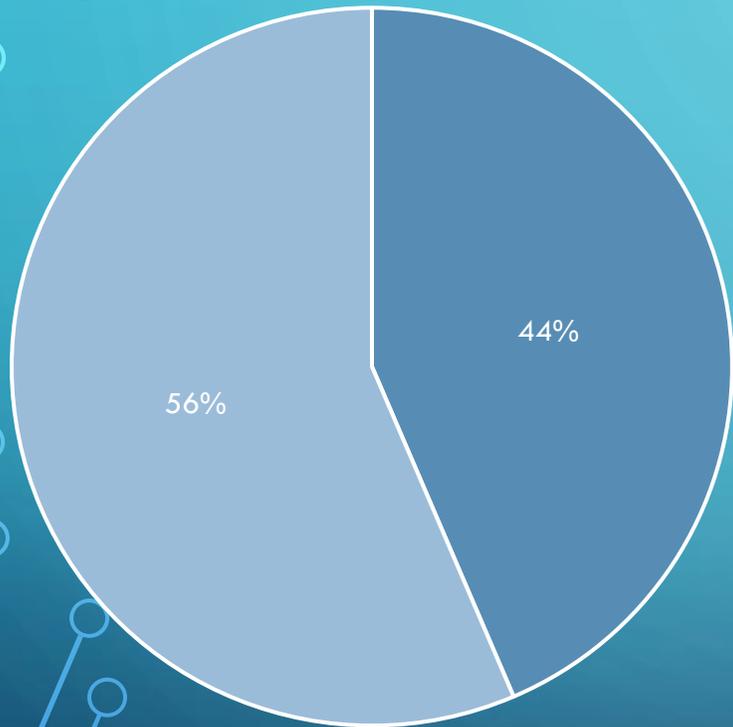
Diversi studi, per esempio, hanno evidenziato come le immagini condivise in Rete dai genitori siano spesso trovate in siti pedopornografici, e come, inoltre, lo sharenting possa facilitare i malintenzionati a ricavare informazioni private dei figli, come indirizzi, luoghi ed abitudini quotidiane.

(Maxim, Orlando, Skinner, & Broadhurst, 2016;
Steinberg, 2017)



Sharenting

Ti capita di condividere sui social foto, video o informazioni che riguardano tuo/a figlio/a?



■ sì ■ no

Per un approfondimento: Donovan, S. (2020) "Sharenting": The Forgotten Children of the GDPR', Peace Human Rights Governance, 4(1), 35-59.

Con un piccolo gruppo di amici e familiari (meno di 30 persone)

45

Con tutti i miei contatti social

35

Con un gruppo allargato di amici e familiari (più di 100 persone)

26

Con un forum pubblico

5

Fonte: "Together for a better internet", indagine 2020 Telefono Azzurro

Phubbing



Il phubbing è un fenomeno recente nato dalla combinazione delle parole “**phone**” (cellulare) e “**snoobing**” (snobbare) e sta ad indicare l’atto di ignorare l’interlocutore in un contesto sociale concentrandosi sul proprio smartphone.

Il phubbing, studiato principalmente all’interno delle relazioni di coppia e lavorative, è un fenomeno molto diffuso, socialmente accettato ed è stato dimostrato avere ripercussioni negative sul benessere psicologico e sociale di chi lo subisce.

Tale fenomeno si caratterizza a tutti gli effetti come forma di **esclusione sociale**.

Il Phubbing nella relazione genitore-figlio

Adolescenti che si sentono vittime di phubbing da parte dei loro genitori, si percepiscono anche più distanti da essi, socialmente disconnessi, ignorati ed esclusi

(Pancani, Riva, Gerosa e Gui, 2020)

Il phubbing messo in atto dalle madri è associato a comportamenti problematici di esternalizzazione e interiorizzazione dei loro figli (5 anni o più piccoli).

(McDaniel e Radesky, 2018)

Il phubbing in ambito genitoriale è correlato ad esiti psicologici (maggiore ansia e depressione) e comportamentali dei figli adolescenti (cyberbullismo).

(Stockdale, Coyne e PadillaWalker, 2018)

RACCOMANDAZIONI

- Supportare e formare i più piccoli nel processo di sviluppo anche negli ambienti digitali
- La scuola dovrebbe favorire percorsi di:
 - Tecnologia
 - Educazione alla cittadinanza digitale
 - Coding
 - Machine learning
 - Creazione e sviluppo di contenuti digitali



RACCOMANDAZIONI

- La comunità educate dovrebbe supportare:
 - La comprensione della web reputation
 - Monitoraggio delle impronte digitali
 - Gestione della privacy e dei dati personali
 - Utilizzo del denaro online
 - Gestione delle relazioni, dell'affettività e della sessualità



IN CONCLUSIONE

- Necessario uno sforzo comune per rendere gli ambienti digitali adatti a tutti
- Escluderli dal digitale non è mai un'opzione vincente
- L'intera comunità educante ha la responsabilità di affiancare e supportare i più piccoli nel processo di apprendimento in relazione all'età di riferimento
- È fondamentale che i grandi player digital si rendano disponibili alla creazione di ambienti digitali che rispettino i diritti di bambini e adolescenti

RIFERIMENTI

- Cortesi, S. et al. (2020), Youth and Digital Citizenship+ (Plus): Understanding Skills for a Digital World, <https://cyber.harvard.edu/publication/2020/youth-and-digitalcitizenship-plus>
- Donovan, S. (2020), 'Sharenting': The Forgotten Children of the GDPR, <https://phrg.padovauniversitypress.it/system/files/papers/PHRG-2020-1-2.pdf>.
- European Parliament (2019), A governance framework for algorithmic accountability and transparency, [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2019/624262/EPRS_STU\(20_19\)624262_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2019/624262/EPRS_STU(20_19)624262_EN.pdf)
- FTC (2020), Video Game Loot Box Workshop: Staff Perspective, https://www.ftc.gov/system/files/documents/reports/staff-perspective-paper-loot-boxworkshop/loot_box_workshop_staff_perspective.pdf.
- Hutchinson, B. et al. (2019), Unintended Machine Learning Biases as Social Barriers for Persons with Disabilities, <http://www.sigaccess.org/newsletter/2019-10/hutchinson.html>.
- ICO (2020), Profiling, <https://ico.org.uk/for-organisations/guide-to-data-protection/keydata-protection-themes/age-appropriate-design-a-code-of-practice-for-online-services/12-profiling/>
- Livingstone, S. (2019), Revenge pornography and online hate content: the evidence underpinning calls for regulating online harms in the UK, <https://blogs.lse.ac.uk/medialse/2019/06/27/revenge-pornography-and-online-hatecontent-the-evidence-underpinning-calls-for-regulating-online-harms-in-the-uk>

- Livingstone, S. and M. Bulger (2013), A Global Agenda for Children's Rights in the Digital Age: Recommendations for Developing UNICEF's Research Strategy, <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/lse%20olol%20final3.pdf>
- Livingstone, S., M. Stoilova and R. Nandagiri (2019), Children's data and privacy online: Growing up in a digital age, <http://www.lse.ac.uk/media-andcommunications/assets/documents/research/projects/childrens-privacyonline/Evidence-review.pdf>.
- Livingstone, S., M. Stoilova and R. Nandagiri (2018), Conceptualising privacy online: What do, and what should, children understand?, <https://blogs.lse.ac.uk/medialse/2018/09/07/conceptualising-privacy-online-what-doand-what-should-children-understand/>.
- Livingstone, S., & Stoilova, M. (2021). The 4Cs: Classifying Online Risk to Children. (CO:RE Short Report Series on Key Topics). Hamburg: Leibniz-Institut für Medienforschung | Hans-Bredow-Institut (HBI); CO:RE - Children Online: Research and Evidence. <https://doi.org/10.21241/ssoar.71817>
- OECD (2020), Draft Recommendation of the Council on Children in the Digital Environment, [https://one.oecd.org/document/DSTI/CDEP/DGP\(2020\)4/en/pdf](https://one.oecd.org/document/DSTI/CDEP/DGP(2020)4/en/pdf)
- Przybylski, A. and N. Weinstein (2017), A Large-Scale Test of the Goldilocks Hypothesis: Quantifying the Relations Between Digital-Screen Use and the Mental Well-Being of Adolescents, <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/0956797616678438>



GRAZIE DELL'ATTENZIONE

DOTT. SALVATORE CIRO CONTE

EMAIL: DR.SALVATORECONTE@GMAIL.COM

SVILUPPO DIGITALE (16-18 ANNI)

- Si presentano come adulti, ma lo sviluppo prosegue anche oltre i 20 anni
- Relazioni interpersonali più solide
- Può sentirsi invulnerabile e al di sopra delle regole
- Prevalentemente influenzato dai coetanei, con priorità alle relazioni intime intense
- Maggiore fiducia nei coetanei rispetto al sapere comune



SVILUPPO DIGITALE (16-18 ANNI)

USO DEL DIGITAL

- Utilizzo autonomo e indipendente
- Dispositivo copre la maggior parte delle aree di vita
- L'immagine percepita e i feedback sono molto importanti
- Apprendimento
- Espressione di sé e della propria identità
- Social media sono uno strumento di supporto sociale
- Produzione di contenuti propri

RISCHI

- Permane una non completa percezione dei rischi
- Inconsapevolezza di chi controlla le piattaforme
- Inconsapevolezza delle impronte digitali
- Frode e furto identità
- Filtri sicurezza non hanno più effetto
- Sovraesposizione del corpo e ipersessualizzazione
- Tensioni familiari