



ReTE *Senza* Fili
connessioni
NAZIONALI

EVENTO FINALE

19
settembre

15:00-18:00 (online)



Io, noi, loro

Le relazioni nell'era dei social e dell'IA

Giuseppe
Riva



il Mulino Upm

IMPORTANZA DEL LUOGO FISICO

Quando siamo su piattaforme social e videoconferenza non si attivano i «neuroni GPS». Per il nostro cervello sono «nonluoghi» di transito con scarso impatto su identità e memoria.

Io, noi, loro

Le relazioni nell'era dei social e dell'IA

Giuseppe
Riva



COMUNITA' FISICA

Luogo fisico condiviso

Comunità di DIVERSI

COMUNITA' DIGITALE

Interessi o obiettivi condivisi

Comunità di UGUALI



Io, noi, loro

Le relazioni nell'era dei social e dell'IA

Giuseppe
Riva



il Mulino Upm

**«La strategia più efficace
consiste nel
sovrapporre una comunità
digitale a una fisica.»**



LITTLE STEADYCAM

Vittorio Gallese
Stefano Moriggi
Pier Cesare Rivoltella

OLTRE LA TECNO FOBIA

Il digitale dalle neuroscienze
all'educazione



Raffaello Cortina Editore

UMANO Vs TECNICO?

Essere umano e tecnologia
co-evolvono: si definiscono a vicenda

BENESSERE DIGITALE?

Nell'onlife ha più senso parlare di
benessere e basta



CENTRO STEADYCAM

didattica

Michele Marangi

Addomesticare gli schermi



Il digitale a misura
dell'infanzia 0-6

Scholé

NATURALIZZARE IL DIGITALE

«Lo schermo non è mai un punto di arrivo, ma sempre **spunto di partenza o passaggio temporaneo**, che non risulta in competizione con la ricchezza e la bellezza delle opportunità presenti nel mondo fisico»

Vittorio Gallese
Stefano Moriggi
Pier Cesare Rivoltella

OLTRE LA TECNO FOBIA

Il digitale dalle neuroscienze
all'educazione



Raffaello Cortina Editore

BIGGER PICTURE

**Non concentriamoci solo sugli effetti
del dispositivo, ma guardiamo alla
fotografia più ampia della realtà
(Buckingham 2019)**



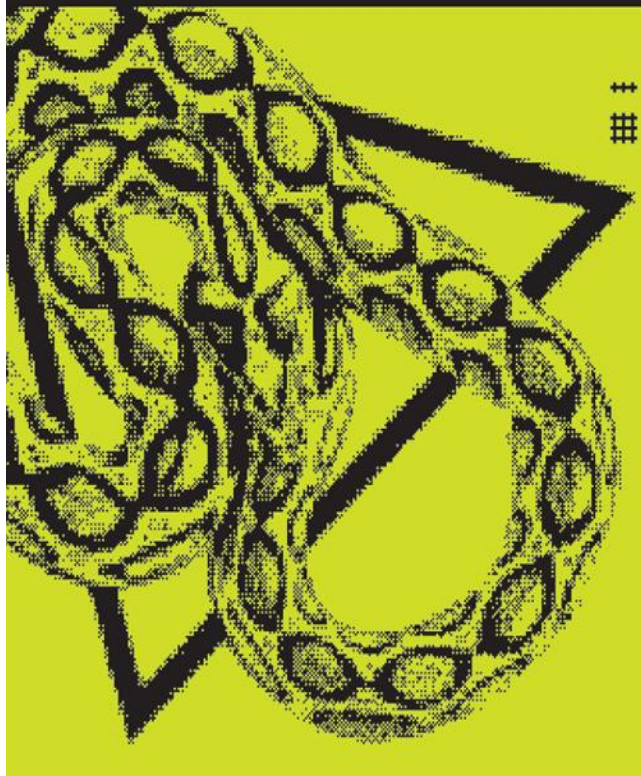
CENTRO STEADYCAM



**ETHOS DELLA VIOLENZA
VIDEOLUDICA**

WIPE

ELENA
DEL FANTE



**Dalle ricerche NON emergono
differenze significative
nei livelli di aggressività ed empatia
tra chi gioca a videogiochi violenti e chi
non gioca.**

**L'aggressività spesso deriva dal non saper
gestire la FRUSTRAZIONE nei videogiochi
COMPETITIVI.**

**Riconoscere che cosa ci può infastidire e che
cosa invece ci fa bene è la chiave del
BENESSERE, fuori e dentro il game.**



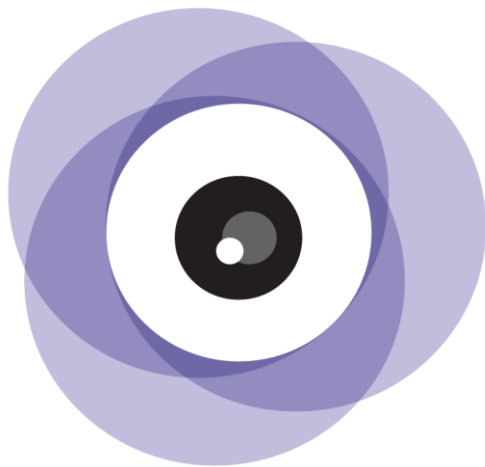
APPROFONDIRE





ASCOLTARE





CENTRO STEADYCAM

Giuseppe Masengo
info@progettosteadycam.it