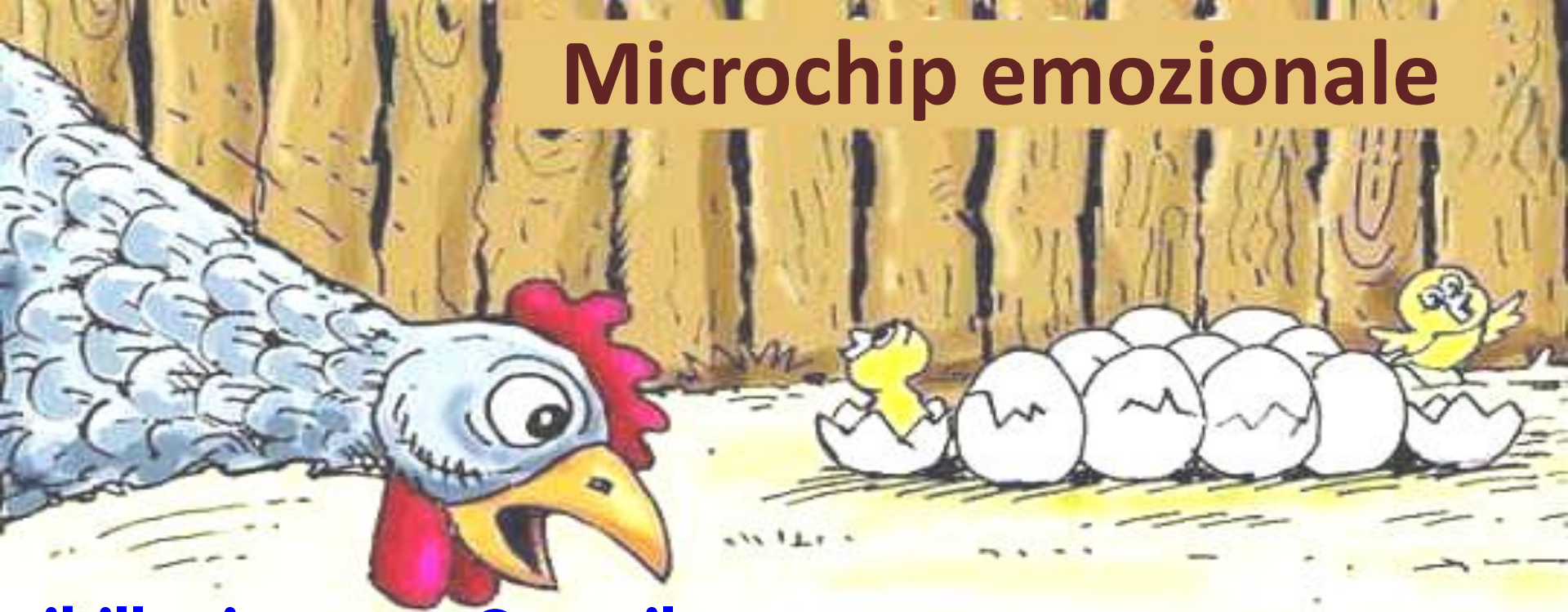


Microchip emozionale



sibillagiangreco@gmail.com

www.salute psicologia.com



L'identità

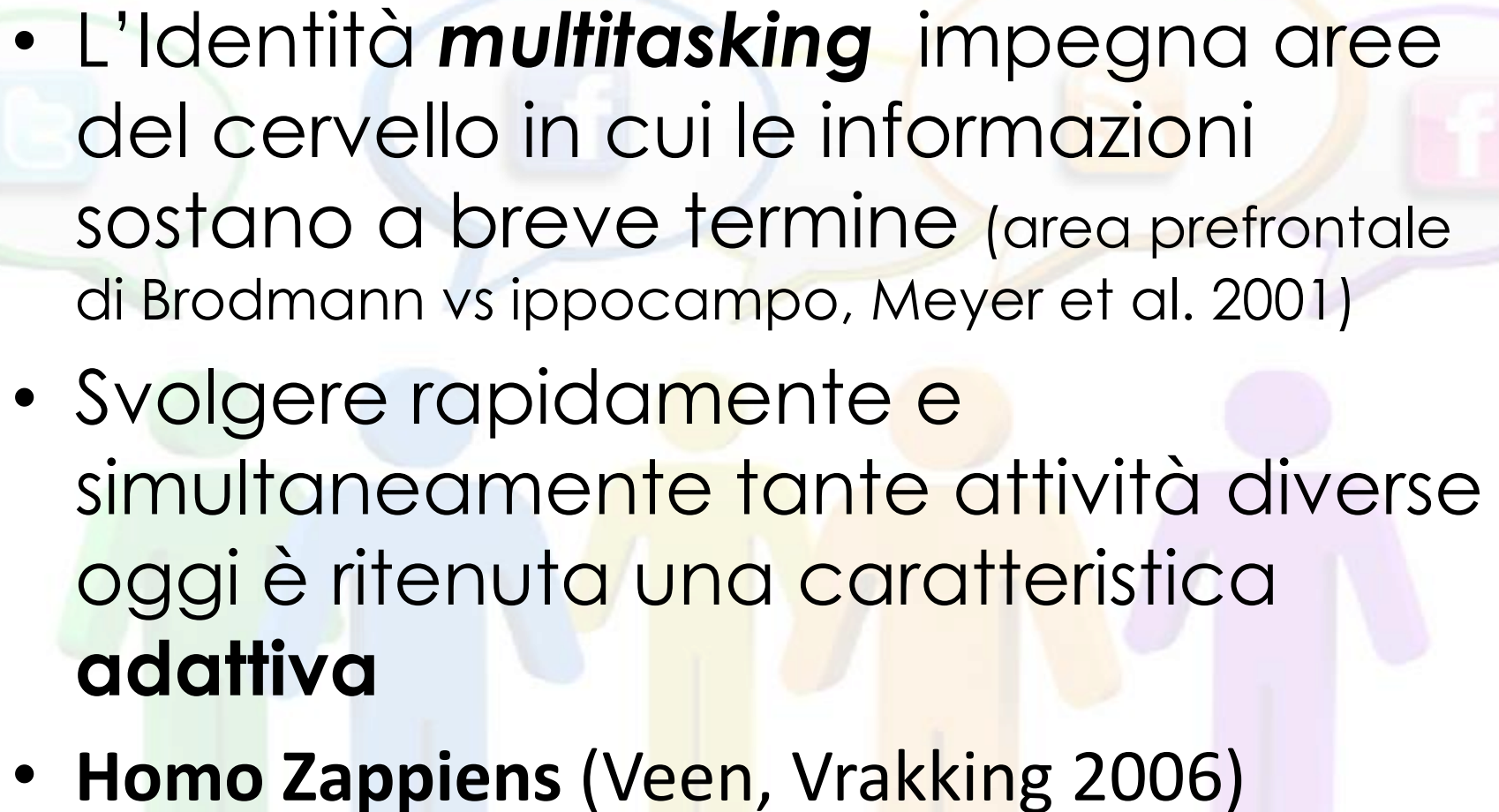
VIRTUALE VS REALE

(Steiner 1993, Levy 1995, Wallace 1999)

- Favorisce **DINAMICHE psicologiche disfunzionali** (es. derealizzazione, depersonalizzazione, meccanismi di disimpegno morale)
- E' il regno dell' **onnipotenza** e dell' idealità, in cui tutto è possibile
- Il sistema motivazionale legato alla ricerca di **piacere (LIKE)** prevale su tutti gli altri



• la ricerca sfrenata di qualcosa da dire o fare per “**esserci**” si trasforma nel diritto a dire *tutto su tutto e tutti*, nel diritto a fotografarsi in ogni circostanza per confermare l’**”essenza”**.
L'incompetenza viene sopperita da una buona capacità di usare e presenziare i social network (Giangreco, S. 2014)

- 
- L'Identità **multitasking** impegna aree del cervello in cui le informazioni sostano a breve termine (area prefrontale di Brodmann vs ippocampo, Meyer et al. 2001)
 - Svolgere rapidamente e simultaneamente tante attività diverse oggi è ritenuta una caratteristica **adattiva**
 - **Homo Zappiens** (Veen, Vrakking 2006)

YOUR FILMS WILL LAST FOREVER ON
YOUTUBE

THE **CHAMPION** ADDRESS ON INTERNET!



Send and watch splendid and captivating films, 24/7. Sports, news, commercials and much more. The most charming and magnificent way to entertain the whole family.

www.YOUTUBE.COM



SKYPE®

THE FABULOUS VOICE SYSTEM
ABLE TO PUT YOUR
FAMILY TOGETHER.



Skype has the finest quality for you and your relatives to communicate via internet. The healthiest, most economical and secure way to keep vigorous family bonds miles away. It's more than a telephone. It's a real audio-visual miracle that will put you in contact with a brand new world.

SKYPE
AND PARTNERS

Facebook

STRIKING, MIRACULOUS
SOCIAL TEAM-UP!



SHARE abundantly your photographs, experiences and stories with your friends and families. For leisure or labour, Facebook is the enchantment "next look" in social team-ups. Eloquent, economical and modern examples of communication adequate for our times.

THE FACEBOOK COMPANY ©



Twitter

The sublime, mighty
community with just 140 letters!

A VIRTUAL locality with a wide assortment of people. That's Twitter! A marvelous new mechanism that lets you maintain virtual contact with family and friends no matter where they are. By following or being followed, you will enjoy previously unimagined experiences like sharing incredible amounts of information including videos, photographs, etc. Twitter is a truly magnificent tool!

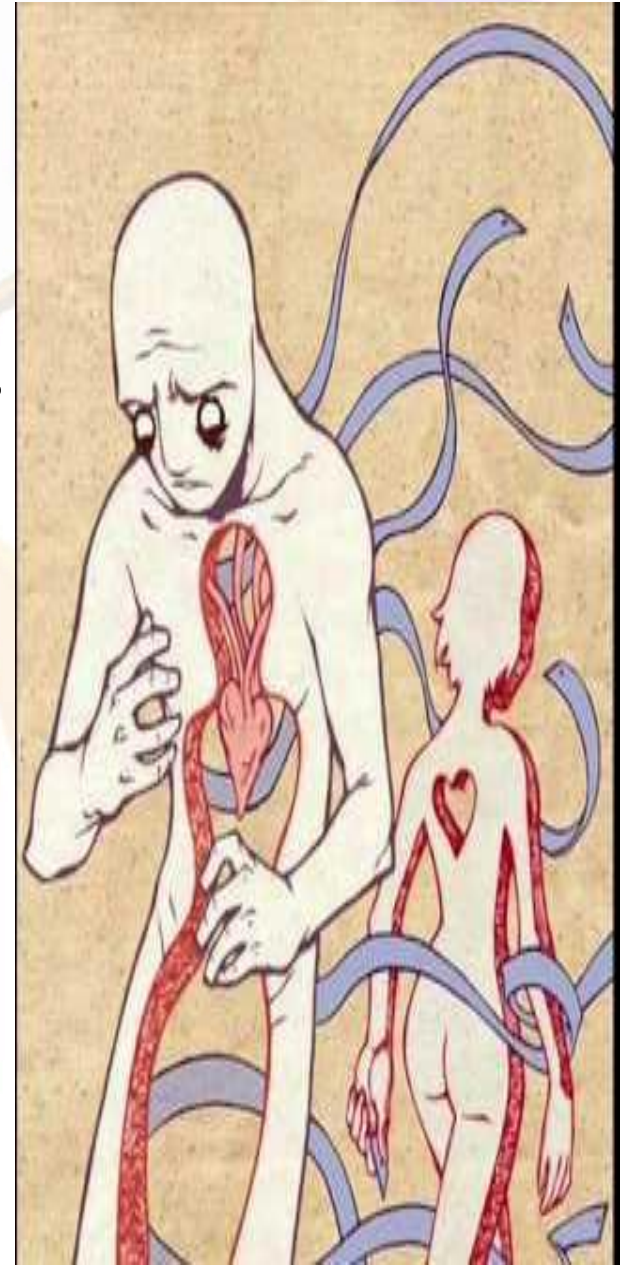


- Il percorso di appropriazione dei nuovi media da parte dei nativi digitali (*sviluppo*) è **indipendente, lontano e distonico** da quello degli adulti migranti (*adattamento*)

(Rivoltella 2008; Ferri 2011)

Dipendenze virtuali in continua evoluzione

- poker on-line
- scommesse on-line
- social network
- giochi strategici a tempo sui social netw.
- chatting
- Searching
- sex addiction on-line
- Role-playier
- Youtuber
- Group &Content – creater
- lurker
- Like addicted
- Ciber-bulling



Generazione dei

“mi piace” e identità sovraesposte

- La dipendenza coinvolge soprattutto gli adolescenti , essi si trovano in **scacco evolutivo** e sono esposti ad una maggiore **fragilità narcisistica**
- Fanno mostra di sé e di “grandi imprese” attraverso “**agiti virtuali**” in risposta al processo fisiologico di - **mentalizzazione del corpo**,
 - **costruzione di valori e ideali**,
 - **definizione dell'identità di genere**
- Spesso incorrono in una **Polidipendenza Virtuale**



Adolescenza e sviluppo cerebrale

L'ultima parte del cervello ad essere conformata alle sue dimensioni adulte è la corteccia prefrontale, sede delle cosiddette funzioni esecutive- pianificazione, individuazione delle priorità, organizzazione del pensiero, soppressione degli impulsi, valutazione delle conseguenze delle proprie azioni.

L'ultima parte del cervello a crescere è la parte capace di decidere.

- **information overload**
- **ricerca afinalistica**



Zygmunt Bauman:

[...]. La vita liquida è, insomma, una vita precaria, vissuta in condizioni di continua incertezza”

Un liquido, nel distribuirsi lungo le superfici che incontra per gravità, prima o poi si fermerà, incontrerà una qualche forma di contenitore. Per cui, ciò che caratterizza i liquidi è la ricerca del contenitore.

Di questo necessita l'adolescente, come colui che è alla ricerca di un accoglimento.



“Dalla società liquida
alla cultura gassosa”

Il colloquio con bambini e pre-adolescenti

- Sintonizzazione cognitiva e comportamentale
- Chiarezza degli obiettivi
- Flessibilità del setting
- Timing fluttuante
- Linguaggio analogico quale via di accesso al verbale
- Creatività e sorpresa alla base della motivazione

AUTOREGOLAZIONE

EMOTIVA – COGNITIVA E

RELAZIONALE

Prima di parlare di emozioni ci vuole ALLEANZA

- Il tempo dell'alleanza è molto variabile nei bambini e soprattutto nella fasce tra la pre-adolescenza e l'adolescenza.
- Richiede capacità di sintonizzazione, attesa e rispetto del tempo condiviso, chiarezza e costruzione condivisa di obiettivi e regole del setting.
- ***L'alleanza è fortemente determinata dal ruolo genitoriale nella terapia***

L'antro delle emozioni

- La chiave di accesso alle emozioni passa attraverso l'**esperire**, esso può essere:
 - **Diretto**
 - **Riferito**
 - **Narrato**
 - **Inventato/Immaginato**
 - **Costruito** (attraverso il gioco, la narrazione creativa, l'incipit...)
 - **Monitorato** (Mindlab set) – (*esperienza tacita*)



D. Ha 13 anni e
al momento
c'è un
procedimento
in corso per
sospetto
abuso
intrafamiliare



CONOSCI GIUSEPPE?

Per vedere cosa condivide con gli amici, invialgli una richiesta di amicizia.

Aggiungi agli amici



18 amici in comune

FOTO



31 ottobre alle ore 9.43 · 🌐

stasera e halloween



31 ottobre alle ore 9.38 · 🌐



A. Ha 12 anni e soffre di ansia generalizzata, ha una personalità ossessiva e perfezionista e trascorre oltre 5 ore al giorno tra tv e videogiochi



Il laboratorio delle emozioni



*Mediatori nella
relazione terapeutica:*

- **Gioco**
- **Film**
- **Libro**
- **Dialogo Costruttivo ed
Immaginativo**
- **Esperienze in vivo**



0.25 Sec/1Acq

Marca Griglia Feedback Stimolo acustico

Scala: 0-10 μS

Min : 6.9
Media: 8
Max : 10

Griglia stimoli acustici

NOTES
prima valutazione su ansia... con segmento ansia...
prestazione



0.25 Sec/1Acq

Marca Griglia Griglia stimoli acustici

Feedback Stimolo acustico

Scala: 0-10 μS

Min : 4,6
Media: 5,7
Max : 6,7

Griglia stimoli acustici

NOTES catechismo

Grazie per l'attenzione

Social Evolution

+

