

anno 3/6-7/2020

ISSN 2612-2561



INNOVATIVA

RIVISTA TRIMESTRALE DI TEMI E PROBLEMI EDUCATIVI

RIVISTA TRIMESTRALE DI TEMI E PROBLEMI EDUCATIVI

di **Italo Tanoni***
www.italotanoni.it
i.tanoni@innovatioeducativa.it

L'AUTUNNO CALDO POST COVID

Diciamoci la verità, pensavamo che con l'estate e la potenza dei raggi ultravioletti del sole, il Covid19 ci avrebbe lasciati. Dopo le ferie, agli inizi dell'autunno con il picco dei contagi della pandemia che è cresciuta in tutto il mondo con oltre settecentocinquantamila decessi e più di diciotto milioni e mezzo di contagiati¹, certe nostre speranze sono venute meno. Ad accelerare lo sconforto generale, un'economia che in Italia e in tutta Europa stenta a riprendersi, gli sconvolgimenti planetari del clima impazzito per il riscaldamento globale, i continui micro conflitti (Libia, Siria, Donbass, Israele, Sudan, Emirati Arabi) e un epocale flusso migratorio dal continente Afroasiatico verso Occidente. Non ultima la mancanza dell'atteso vaccino antivirale che -dicono gli esperti- forse arriverà a fine anno. Tuttavia nel nostro Paese, immerso nel tourbillon di questi drammatici avvenimenti, sono emersi alcuni spiragli di positività di cui "far tesoro" soprattutto per l'immediato futuro. Innanzitutto scuola e sanità sono tornate in cima all'agenda politica sia in termini di maggiori finanziamenti sia come qualità dei servizi che hanno portato alla fine delle "classi pollaio" con il potenziamento del personale docente e amministrativo e a una più marcata attenzione per la medicina pubblica rispetto a quella privata. Inoltre durante la quarantena, in tutto il Paese è prevalsa l'etica della responsabilità e del rispetto delle regole sul negazionismo di chi è ancora convinto che il Covid "sia solo una brutta influenza". Infine la stagione non ancora conclusa del Coronavirus ha rivalutato la funzione e l'utilizzo delle nuove tecnologie nei confronti della comunicazione e della conoscenza, con la formazione online, la didattica a distanza (DAD) e lo smart working nel mondo del lavoro. La nostra rivista non si è voluta sottrarre a questi significativi segnali di "riscatto", affrontando prima con Francesco Provinciali, in seguito con l'intervista a Mariella Spinosi, gli argomenti legati alle strategie scolastiche per la ripartenza di settembre, accompagnati dalle suggestioni di un'esperienza vissuta in famiglia durante il lockdown di cui tratta in questo numero l'articolo di Alessandro Pertosa. Particolare attenzione abbiamo dedicato ai problemi della devianza in età evolutiva con la diffusione dell'alcol tra gli adolescenti e di altre sostanze dopanti di cui ormai si fa largo uso senza che ci sia piena consapevolezza dei loro effetti sulla salute psicofisica degli assuntori. In questo quadro di attenzione ai problemi sociali rientrano le iniziative di educazione permanente per gli anziani, accompagnate dalle difficoltà di una difficile convivenza che nel periodo del Covid19 si è manifestata nel rapporto tra Pubblica amministrazione e mondo del volontariato che ha profuso il massimo impegno a favore dei servizi alla persona, senza ricevere il necessario riconoscimento. Insomma se non siamo ancora ri-partiti, attraverso Innovatioeducativa ci stiamo attrezzando per affrontare quello che ci aspetta e che conosciamo solo attraverso previsioni, finora poco tranquillizzanti dei virologi e del comitato tecnico scientifico nazionale.

¹ Dati del 5 agosto 2020, fonte John Hopkins CSSE

*Direttore responsabile di Innovatioeducativa.

INNOVATIOEDUCATIVA

1 Editoriale di Italo Tanoni

PRIMO PIANO

3 **Si riparte con il freno tirato /**
Francesco Provinciali

I LUOGHI DELL'EDUCARE

7 **La proposta educativa dei servizi per l'infanzia /**
Mario Maviglia

11 **Nidi e scuole dell'infanzia: riflessioni per ripartire /**
Luciano Poli

APNEE EDUCATIVE

14 **Quasi un inferno: la famiglia al tempo del Covid /**
Alessandro Pertosa

17 **Giovani e alcol. Vecchi vizi e nuove tendenze /**
Maria Rita Bartolomei

21 **Dell'analfabetismo sociale /**
Maurizio Parodi

MEDIA EDUCATION ORIZZONTI DIGITALI

24 **Intelligenza Artificiale: una tecnologia predittiva /**
Marcello Giacomantonio

30 **Realtà aumentata e didattica curricolare /**
Giuseppe Alessandri

Mini dossier

35 **La Shoah /**
Marco Labbate
Donatella Giulietti
Lidia Maggioli

L'INTERVISTA

47 **Mariella Spinosi, componente del Comitato di esperti MIUR /**
di Enrico Foglia

RICERCHE SPERIMENTAZIONI ESPERIENZE

50 **L'arcipelago dei bisogni formativi degli adulti /**
Nicoletta Morbioli

53 **Relazione tra motivazione all'apprendimento e profilo professionale /**
Marco Nobile
Daniele Fedeli

58 **Isolamento anziani e tecnologie durante il Covid19** / Elisa Cirilli
Liviya Kazantseva
Paola Nicolini

64 **Ripartenze** / Elisabetta Micciarelli
Silvia Mainardi

66 **Cittadinanza europea: l'esperienza degli istituti di Pavia** / Anna Costa

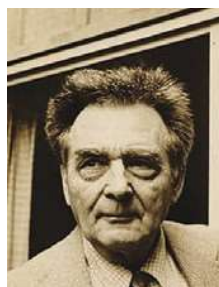
69 **ACELAB autonomia, creatività, emozioni** / Colangelo Daniela
Renzella Giuliana

72 **La comunicazione non violenta nella scuola** / Barbara Castellani

74 **Cooperative learning in carcere** / Anna Draghetti

77 **Volontariato e Pubblica Amministrazione: un difficile rapporto** / Italo Bassotto

80 **RECENSIONI**
Rita Teso



Werner Drewes



La grafica della rivista si è ispirata alle idee della scuola innovativa di design, arte, architettura e comunicazione del Bauhaus (*Staatliches Bauhaus*) che a partire dalla Germania, dalla prima metà del '900, ha aperto le porte alle sperimentazioni culturali e pedagogiche nella comunicazione, nelle arti visive, nel teatro e nella fotografia. "Si è iniziato a comprendere che non basta riempire una pagina di immagini e testi, ma che anche la costruzione del suo layout gioca un ruolo centrale nell'impartire il messaggio finale".

Herbert Bayer sosteneva che fossero necessarie: "linearità nella costruzione di ogni lettera per ottenere un carattere perfetto; semplicità del disegno per raggiungere una facile comprensione e impressione nella stampa, una linea basata sulle forme primarie: cerchio e quadrato" (*Gribaudo/Konemann 2006*). Nei corsi laboratoriali della scuola tedesca, particolare rilievo veniva ad assumere quello di grafica pubblicitaria e di tipografia soprattutto nella progettazione di nuovi caratteri senza "le grazie" di cui oggi viene fatto un ampio utilizzo. Così pure il modello della organizzazione per gabbie grafiche (*Gride System*): strutture invisibili che compongono gli elementi essenziali della impaginazione, gli aspetti psicologici, linguistici, economici, visivi e definiscono il testo, le immagini, il confine dei contenuti e i limiti della pagina stessa.

Per questo motivo sia la grafica interna alla rivista che le immagini di copertina faranno riferimento, in continuità nel tempo, ai grandi creativi della Bauhaus: Piet Mondrian, Paul Klee, Vasilij Kandinskij, Josef Albers, Johannes Itten, per citare alcuni nomi di grande impatto che daranno l'immagine della grande scuola di pensiero in tutta Europa e nel mondo.

Walter Gropius, esprime meglio di altri i motivi etici e pedagogici della svolta innovativa impressa dalla Bauhaus: "se dovessimo rifiutare il mondo che ci circonda, la sola soluzione resterebbe un'isola romantica. Se invece vogliamo rimanere in questo mondo allora le forme delle nostre creazioni assumeranno ancora di più il suo ritmo" (2006). Come dire, cosa me ne faccio di una bella forma se non si adatta al suo contenuto?

L'immagine di copertina dal titolo **Contradiction, 1941 (particolare)** è un'opera di Werner Drewes

Werner Drewes (1899-1985) fu pittore, incisore e insegnante di arte. Considerato uno dei padri fondatori dell'astrazione americana, fu uno dei primi artisti a introdurre concetti sulla scuola Bauhaus negli Stati Uniti. Il suo stile maturo comprendeva sia il lavoro non oggettivo che quello figurativo e il contenuto emotivo di questo lavoro era costantemente più espressivo che formale. Drewes era apprezzato tanto per la sua incisione quanto per la sua pittura.

Nel ruolo di artista e insegnante è stato il maggior fautore dell'estetica del Bauhaus in America.

Bruno Mangiaterra, Piero Piangerelli

INNOVATIOEDUCATIVA

www.innovatioeducativa.it

Rivista trimestrale

Direttore responsabile

Italo Tanoni

i.tanoni@innovatioeducativa.it

Editore e sede

Campus L'Infinito srl Via del Passero
Solitario 28 - 62019 Recanati

Produzione editoriale

Eli

Grafica e impaginazione

Diletta Brutti

Coordinamento grafico e photoediting

Bruno Mangiaterra

Collaborazione grafica

Piero Piangerelli

Foto

Shutterstock

Redazione

redazione@innovatioeducativa.it

Redattore capo Enrico Foglia

Componenti: Giuseppe Valitutti, Franco Carletti, Marcella Tinazzi, Albarosa Talevi, Bianca Maria Ventura, Mirella Paglialonga, Bruno Mangiaterra, Fausto Antonioni, Massimo Castellani

Webmaster e social media

Massimo Castellani, Enrico Foglia

Hanno collaborato a questo numero

Francesco Provinciali, Mario Maviglia, Luciano Poli, Alessandro Pertosa, Maria Rita Bartolomei, Maurizio Parodi, Marcello Giacomantonio, Giuseppe Alessandri, Marco Labbate, Donatella Giuliotti, Lidia Maggioli, Enrico Foglia, Nicoletta Morbioli, Marco Nobile, Daniele Fedeli, Elisa Cirilli, Liviya Kazantseva, Paola Nicolini, Elisabetta Micciarelli, Silvia Mainardi, Anna Costa, Colangelo Daniela, Renzella Giuliana, Barbara Castellani, Anna Draghetti, Italo Bassotto, Rita Teso.

Stampa

Tecnostampa, Pignini Group Printing Division
Loreto - Trevi

Abbonamento annuo

€ 19,90

1 copia € 7,00

CAMPUS L'INFINITO SRL.

MONTE DEI PASCHI DI SIENA, filiale di
RECANATI

IBAN: IT 25 1 01030 69130 000001281096

Oppure: Conto corrente postale n. 11023629
intestato a Eli srl - casella postale 6
62019 Recanati

Per perfezionare la sottoscrizione gli abbonati devono inviare copia del pagamento, nome e cognome ed indirizzo di spedizione a commerciale@elionline.com

Testata reg. al Tribunale di Macerata
n. 632 del Registro di stampa del 29.9.2017

Spedizione in abbonamento postale da
Eli srl, società iscritta all'AIE

ISOLAMENTO ANZIANI E TECNOLOGIE DURANTE IL COVID19

di Elisa Cirilli, Liviya Kazantseva, Paola Nicolini

PAROLE CHIAVE:

INVECCHIAMENTO ATTIVO, NUOVE TECNOLOGIE, DIGITAL DIVIDE, LIFELONG LEARNING



La pandemia da Covid-19 ha modificato e sta modificando la nostra vita quotidiana. Tutta la popolazione si è dovuta adeguare alle misure di contenimento del virus proposte dal Governo. Tali misure hanno ridotto la nostra qualità della vita. L'incertezza delle condizioni di salute, la mancanza di interazioni tra familiari e amici, l'isolamento al quale siamo stati costretti, erano e sono necessari per poter limitare la diffusione del virus. In tutto il mondo, compreso in Italia, le persone hanno riprogettato la loro quotidianità grazie all'utilizzo degli strumenti tecnologici. Le tecnologie hanno ridotto la distanza fisica, unendoci socialmente. Come le persone anziane hanno strutturato il rapporto con le tecnologie? E quali tecnologie permettono alle persone anziane di mantenere la loro autonomia? Per rispondere a queste domande è stata effettuata una ricerca sulle applicazioni gratuite presenti online che possono essere utilizzate dagli anziani. All'interno di questo articolo, saranno presentati alcuni strumenti digitali associati a tre macro-aree: un insieme di giochi funzionali all'allenamento cognitivo e strumentale; alcune app dedicate alla salvaguardia della salute; i principali siti per il reperimento di informazioni ufficiali e notizie sicure. I criteri con i quali sono state analizzati gli strumenti digitali sono: facilità nella user experience, accessibilità, amichevolezza dell'interfaccia, valutazioni degli utenti, privacy e sicurezza, interattività. In totale sono stati analizzati 45 strumenti digitali e di questi 10 saranno illustrati in quanto maggiormente vicini ai criteri sopra descritti.

1. INTRODUZIONE

Al giorno d'oggi entrare nell'età anziana dal punto di vista psico-pedagogico, significa avere un'età che va dai 65 anni in su: il giovane anziano che va dai 65 ai 74 anni, l'anziano dai 75 agli 84 anni, i grandi anziani dagli 85 ai 99 anni e i centenari dai 100 anni in su. Nonostante questa categorizzazione, essere anziani oggi non rappresenta solo una questione di età. Il miglioramento della qualità della vita grazie allo sviluppo medico, l'innalzamento del livello di istruzione e la progressiva posticipazione dell'uscita dal mondo di lavoro hanno contribuito secondo un rapporto dell'Istat del 2019, a un aumento del tasso di sopravvivenza.: l'età media era di 44 anni nel 2017 e nel 2019 di 50 anni¹. Dallo stesso rapporto emer-

ge come tale aumento sia fortemente intrecciato con altre due componenti: il tasso di nascite e il miglioramento delle condizioni di salute delle persone anziane, di molto superiore rispetto alle generazioni precedenti. Essere in salute e coltivare le relazioni sociali, per le persone anziane, rappresentano due fattori importanti per la qualità della vita. L'autonomia che deriva da tale condizione permette alla persona anziana di vivere meglio e di invecchiare attivamente, cioè di godere di "processi di ottimizzazione delle opportunità di salute, partecipazione, sicurezza al fine di migliorare la qualità della vita delle persone anziane [...] dove la parola attivo non

si riferisce solo all'essere fisicamente efficiente o al partecipare alle forze di lavoro, ma anche al continuare a partecipare alla vita sociale, economica, culturale, spirituale e civica della comunità"².

In questo momento storico, l'emergenza sanitaria causata dalla diffusione del virus Covid-19 ha notevolmente abbassato la qualità della vita di tutta la popolazione. Mai come in questo periodo le nuove tecnologie ampliano le possibilità di comunicazione, sociale, informazione e accesso ai servizi, permettendo di partecipare e di interagire con le persone, e permettendo il "normale" svolgimento di alcune attività quotidiane come

¹ ISTAT, Rapporto annuale 2019 - La situazione del Paese, Accesseed 27/03/2020, Retrieved from <https://www.istat.it/it/archivio/230897>.

² WHO, *Active ageing. A police framework*. World Health Organization, Geneva 2002.

il lavoro, la didattica, i contatti con gli amici e i familiari. Come si è strutturato il rapporto tra anziani e nuove tecnologie? E come possiamo tenere conto di quanto avvenuto, per prendere provvedimenti utili a rendere autonomi gli anziani, sulla base delle esperienze verificate?

2. ANZIANI, COVID-19 E NUOVE TECNOLOGIE

Le nuove tecnologie hanno rappresentato, durante l'emergenza, lo strumento maggiormente utilizzato dall'intera popolazione per fare fronte all'isolamento a cui ci si è forzatamente adattati. Le persone, le aziende, le scuole di formazione utilizzano ormai questi strumenti per poter raggiungere più soggetti in diverse parti del mondo, per poter effettuare riunioni con i diversi partner aziendali o per progetti nazionali e internazionali. I dati dell'ISTAT dicono che nell'ultimo decennio, in Italia, i giovani anziani hanno incrementato notevolmente la quota di utilizzo regolare di internet dal 6% al 34%. Se consideriamo tutte le sottocategorie di anziani, le persone dai 65 anni in su, i dati dicono che il 21,7% utilizza regolarmente Internet. Analizzando questo dato da vicino, possiamo osservare che le persone nate prima del 1934 utilizzano Internet in modo limitato per gli uomini e praticamente nullo per le donne. I dati delle persone nate dopo il 1934 risultano poco differenti dai precedenti, poiché l'utilizzo di internet risulterebbe dell'8% per gli uomini e dello 0,7% per le donne. La categoria dei giovani anziani rappresenterebbe il dato più elevato di utilizzo tra tutte le categorie di anziani: gli uomini per il 44,7% e le donne per il 34,9%. Il dispositivo maggiormente utilizzato è lo smartphone, utilizzato per i servizi di messaggia istantanea (70,7% degli anziani), per l'e-mail (64,7%), per la lettura di giornali, informazioni

e riviste online (57,6%) e per informazioni sanitarie (47,7%). Le percentuali risultano minori per i servizi di condivisione di video e musica, maggiormente utilizzati dagli uomini, e per l'utilizzo di social network, maggiormente utilizzati dalle donne. Le tecnologie di cui abbiamo parlato precedentemente, secondo i dati dell'ISTAT confermano che sono scelte dalle persone anziane, poiché rappresentano un'opportunità per mantenere contatti interpersonali, per scambiare informazioni e per essere aggiornati sul mondo esterno riducendo il sentimento di isolamento sociale e relazionale³.

3. STRUMENTI DIGITALI PER INTRATTENERSI, PRENDERSI CURA E INFORMARSI

L'insieme di competenze funzionali a utilizzare le nuove tecnologie diventa perciò sempre più un apprendimento necessario per gli anziani. È stata per questo realizzata una ricerca sulle applicazioni gratuite presenti online, che possono essere utilizzate dalle persone anziane, come giochi attraverso i quali familiarizzare con i dispositivi smart e attività con le quali allenare i processi cognitivi utili a governare consapevolmente le funzioni richieste dall'utilizzo di strumenti simili in situazioni di vita reale quotidiana.

La scelta degli strumenti digitali ha preso in considerazione tre macro-aree ritenute maggiormente importanti: un insieme di giochi funzionali all'allenamento cognitivo e strumentale; le app dedicate alla salvaguardia della salute, viste le difficoltà di rivolgersi al medico curante; i principali siti per il reperimento di informazioni e notizie ufficiali e sicure. Sulla base dei dati dell'Istat e delle macro-aree scelte, sono stati analizzati 45 strumenti digitali e di questi saranno illustrati di seguito 10 che rientrano maggiormente nei criteri di facilità

nella user experience, accessibilità, amichevolezza dell'interfaccia, valutazioni degli utenti, privacy e sicurezza, interattività.

3.1. Giochi funzionali all'allenamento cognitivo e strumentale

Tra i numerosi strumenti digitali che più rispondono agli interessi di una pluralità di soggetti, quattro rispondono ai criteri sopracitati:

3.1.1. PAROLE GURU



Se l'utente è particolarmente interessato ai giochi di parole e alla lingua in generale, questa applicazione permette di aumentare le proprie conoscenze o mantenerle attive. La modalità del gioco è la seguente: si devono trovare tutte le parole nascoste in determinate lettere e connetterle tra di loro per formarle. Inizia come un gioco di facile difficoltà e mano a mano che si avanza di livello, diventa sempre più impegnativo. È un'applicazione sviluppata nel 2017 da Google Commerce, con l'ultimo aggiornamento nel 2019. L'applicazione è gratuita ed è disponibile in sei lingue: italiano, spagnolo, portoghese, cinese, giapponese e inglese. L'aggiornamento dell'applicazione è gratuito, ma è presente la pubblicità all'interno. L'applicazione è adatta sia agli smartphone con sistema Android

³ ISTAT, Rapporto annuale 2019 - La situazione del Paese, Accessed 27/03/2020, Retrieved from <https://www.istat.it/it/archivio/230897>.

sia a quelli con sistema IOS, occupa 54,5 MB, ed è abbastanza leggera. Al momento di questa analisi ha più di 10 milioni degli utenti.

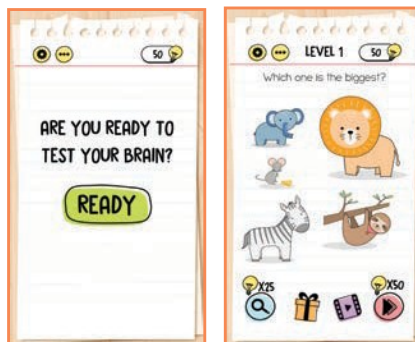
3.1.2. NEURONATION - ALLENA LA MENTE



L'applicazione NeuroNation è una di quelle applicazioni che nascondono le loro reali funzioni sotto un'interfaccia giocosa. Con NeuroNation si possono allenare alcune funzioni cerebrali. L'app indica quali sono le aree di debolezza e aiuta a superarle, attraverso una serie di esercizi che migliorano la memoria e la capacità di concentrazione.

L'applicazione ha due possibilità di installazione, a scelta tra gratuito e a pagamento, e sono presenti pubblicità invasive se si utilizza l'app gratuitamente. È disponibile sia per i dispositivi Android, sia per IOS e si può usarla sia Offline che Online. L'interfaccia è intuitiva, anche grazie a dei video esplicativi sulle finalità della app e dei risultati conseguiti dopo la realizzazione di quattro fasi, previste inizialmente per individuare i punti di forza e quelli da migliorare da parte dell'utilizzatore. Mancano tuttavia le risoluzioni per chi presenta disabilità nel campo visivo. Sono disponibili otto lingue, tra cui Italiano, Coreano, Francese, Inglese, Portoghese, Russo, Spagnolo, Tedesco. L'applicazione ha più di 10 milioni di utenti e in base a più di 300.000 recensioni viene valutata con una media di 4,5 su 5 punti.

3.1.3. BRAIN TEST: GIOCHI MENTALI



Brain Test è un gioco con molti enigmi e trabocchetti che mettono alla prova la mente: valuta la capacità di pensiero logico, i riflessi, l'accuratezza, la memoria e la creatività. L'applicazione è uscita lo scorso 21 novembre 2019 ed è stata offerta da Google Commerce. Richiede 55 MB di memoria e al momento sono più di 10 milioni gli utenti che hanno scaricato l'app, che è gratuita se si accettano interruzioni di pubblicità. È disponibile in diverse lingue tra cui l'italiano, l'inglese, il tedesco, il francese, lo spagnolo, il russo, il turco e molte altre. L'app richiede IOS 9.0 o versioni successive ed è compatibile con iPhone, iPad e iPod touch; esiste una versione anche per Android. Per giocare con l'app non è necessaria la registrazione.

3.1.4. HAPPY COLOR – GIOCHI DA COLORARE CON I NUMERI



Happy Color è un gioco in stile libro da colorare con i numeri. Ogni nume-

ro corrisponde a un colore o sfumatura e l'utente può colorare l'immagine scelta facendo riferimento al numero scritto sul frammento del disegno. Ci sono oltre 6 mila immagini da colorare e tutte sono contrassegnate da numeri. Può essere interessante per le persone che amano i colori, vogliono allenarsi con i numeri e allenare movimenti di precisione sullo schermo. Le immagini da colorare sono suddivise per tematiche, come luoghi, animali, hobby, fiori, persone, mosaici, mandala, oroscopi, fantasy, arte e molte altre. Il gioco richiede una buona visualizzazione dei colori, necessaria per vedere bene tutti gli effetti programmati. L'applicazione è molto popolare, ha più di 50 milioni di utenti. Richiede 39 MB di memoria per il download, ed è disponibile sia per IOS che per Android 4.1 e versioni successive.

3.2. Strumenti digitali per la salvaguardia della salute

3.2.1. COGNICARE: APP PER LA DEMENZA



CogniCare è una guida personale per la famiglia e gli amici che si prendono cura di una persona con demenza. Ogni blocco di icone rappresenta una funzione: Info su Demenza, Avviso importante, ricerche sulla demenza, umore, relazioni con l'esterno, il vivere giornaliero (casa e famiglia), medicazione, medicinali, servizi di supporto, prendersi cura di se stessi, area legale, finanza.

L'applicazione è gratuita. Si può accedere in modo semplice facendo la registrazione tramite mail e inserendo una password. L'applicazione è stata offerta da Google Commerce nel 2017 e richiede solo 7,2 MB. Nella pagina iniziale si può completare il proprio profilo inserendo i propri dati: nome, età, genere, stato professionale, il tipo di bisogni per cui la si utilizza, il tipo di demenza e il livello di malattia raggiunto. In CogniCare si possono programmare promemoria per appuntamenti, farmaci ed eventi, nonché condividerli con altri. Si può anche prendere facilmente appunti usando audio, immagini o testo. Il punto di debolezza di questa utile applicazione è che si trova disponibile solo in lingua inglese.

3.2.2. MYTHERAPY



MyTherapy è un'applicazione sviluppata nel 2015 che aiuta a seguire una terapia: ricorda, documenta e motiva nell'osservanza della terapia, aiuta nel gestire l'assunzione di farmaci e tenere traccia dello stato di salute, ricorda in un momento prestabilito di prendere un farmaco oppure a ricordarlo a qualcun altro, sotto forma di un pratico diario. Permette di controllare la percentuale di pillole che viene effettivamente presa, stampare la storia della salute e condividerla con il medico o la famiglia. Un valore aggiunto dell'applicazione è nella possibilità di tenere la traccia di tutto ciò che viene fatto durante la giornata e che riguarda la salute: attività fisica, il livello di glicemia, la pressione, il

benessere in generale ecc. Un'altra cosa importante che viene proposta agli utenti è la possibilità di avere report mensili in un file PDF, riguardanti la quantità dei farmaci presa nel mese, il grafico della pressione o di altri valori. La questione della Privacy viene specificata dagli sviluppatori e nessun dato personale viene fornito a terze parti. L'interfaccia dell'applicazione è intuitiva. L'applicazione è disponibile sia per i dispositivi Android, sia per i dispositivi IOS e al momento conta più di un milione di utenti. L'uso di MyTherapy è gratuito. Per rendere questo possibile, l'azienda produttrice collabora con imprese farmaceutiche e istituti sanitari, come viene dichiarato sul sito ufficiale dell'applicazione.

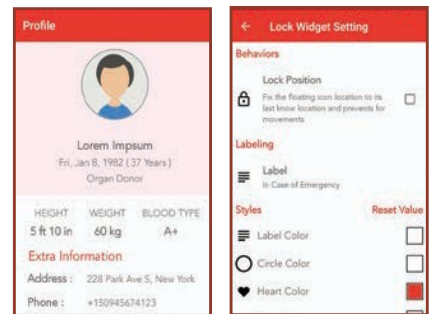
3.2.3. BIG LAUNCHER



BIG Launcher è un'applicazione che aiuta a rendere lo smartphone adatto agli anziani, ai bambini, e alle persone con patologie oculari, problemi motori o ai non vedenti. È stata sviluppata per offrire la massima leggibilità e facilità d'uso agli utenti indicati. Funziona come lente di ingrandimento e seleziona la quantità delle icone utili nello smartphone, aiutando gli utenti non vedenti o con altri problemi di vista a farne un uso facilitato. Oltre questo permette di creare e inserire scorciatoie per applicazioni, siti internet, contatti e altro, direttamente nella schermata principale per semplificare la navigazione. Per poter ingrandire anche gli SMS c'è bisogno di sca-

ricare un'altra app di questa serie - BIG SMS. Quest'ultima richiede Android 4.4 o versioni successive. L'applicazione è anche dotata del tasto SOS che si può collegare direttamente al numero di emergenza oppure al numero di telefono di un familiare o un di caregiver. Gli sviluppatori dichiarano che tutte le applicazioni possono essere controllate anche tramite una tastiera fisica o tramite l'interfaccia della sedia a rotelle Tecla. Per la prima volta è uscita nel 2012 ed è stata scaricata più di un milione di volte. È disponibile il funzionamento con Android 2.2 o versioni successive. E disponibile in 52 lingue, tra cui anche italiano.

3.2.4. ICE – in caso di emergenza – scheda di contatto



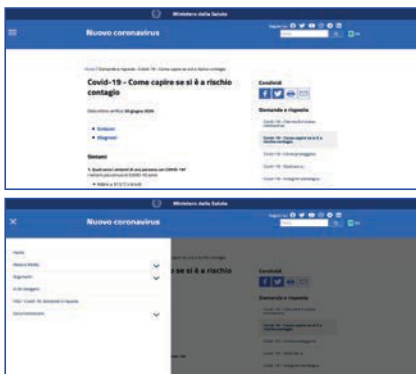
ICE - In caso di emergenza - Scheda di contatto è un'applicazione che serve per chiedere un urgente aiuto in caso di situazioni di emergenza. Su questa applicazione per schede di emergenza, è possibile memorizzare i dati di contatto di emergenza e altre informazioni che potrebbero essere utili in caso di eventuali incidenti o altri casi di emergenza. All'inizio della registrazione il sistema richiede l'autorizzazione di accesso alle chiamate e ai messaggi. È possibile memorizzare i propri dati personali, ma anche informazioni relative a condizioni mediche, gruppo sanguigno, numero di contatto per le emergenze, ecc. Questi importanti dettagli sono accessibili ai medici anche in modalità di blocco

del telefono, in caso di perdita di coscienza da parte dell'utilizzatore. Altre informazioni che possono essere inserite riguardano possibili allergie e le vaccinazioni fatte. Bisogna prendere in considerazione che l'informazione inserita nelle schede sarà disponibile solo ed esclusivamente se il telefono non ha il codice di sicurezza per lo sblocco. Nel caso contrario i soccorritori non riusciranno ad accedere. Ma è anche il modo per tutelare la privacy degli utenti visto che l'applicazione non prevede alcuna password. L'applicazione è uscita nel 2017, è gratuita e non contiene pubblicità.

3.3. Strumenti digitali per il reperimento di informazioni

La terza macroarea analizzata è quella degli strumenti digitali per il reperimento di informazioni e notizie ufficiali e sicure in emergenza. In questo momento storico ci troviamo davanti alla necessità di informarci, ma spesso incontriamo fonti poco sicure che aumentano il livello di disinformazione, rendendo più difficile comprendere quali mezzi siano sicuri e ufficiali, evitando le fake news, di cui soprattutto le persone anziane rischiano maggiormente di divenire facile preda. Gli strumenti digitali che rientrano nei criteri di analisi sopra esposti, tra quelli individuati, sono cinque.

3.3.1. Portali ufficiali del Ministero della Salute e Istituto Superiore della Sanità



All'inizio di questa pandemia il Ministero della Salute ha creato il portale appositamente per il tema COVID-19. Lo scopo principale era fornire ai cittadini un'informazione sicura e controllata, aggiornare sui nuovi procedimenti e ordinanze. All'interno del portale si trovano le notizie e i media che si occupano del tema, tutti i numeri verdi regionali a cui ci si può rivolgere nel caso di necessità o sospetto di infezione, tutte le norme/circolari/ordinanze del Governo che riguardano la pandemia da COVID-19. Per avere un'informazione più ampia, l'utente può trovare anche i dati relativi alla situazione nel mondo e in Italia in generale, che vengono rinnovati giornalmente. Un'altra funzione importante è la possibilità di controllare le notizie false intorno al virus e alle modalità di contagio: il Ministero fornisce le risposte scientificamente approvate alle dicerie e in contrapposizione alle notizie false.



Lo stesso lavoro del fornire le informazioni ai cittadini fa il portale dell'Istituto Superiore della Sanità (<https://www.iss.it/>). Sulla pagina principale si trova il banner che porta l'utente sulla pagina apposita, dove è possibile trovare le informazioni principali sul virus e sul lavoro svolto dall'ISS.

3.3.2. Il portale della Rai



L'applicazione RAI NEWS, uscita nel 2012, permette di leggere in tempo reale tutta l'informazione e le notizie della Rai. All'interno delle applicazioni si trovano: la diretta gratuita del canale tv, tutte le notizie in primo piano aggiornate in tempo reale, i video, le gallerie fotografiche, le interviste, il meteo ecc. Si può usufruire anche della diretta con gli altri canali RAI gratuitamente. L'applicazione richiede solo 9,8 MB di memoria, ha un'interfaccia chiara e intuitiva, con colori dei canali diversi, che aiutano a orientarsi al suo interno. Nel menù principale ci sono i seguenti temi: notizie, ambiente, salute, spettacolo, tech. Si possono commentare le notizie del giorno, partecipare alla discussione nei blog e scaricare i filmati per vederli nel momento più comodo per l'utente. Il servizio del video è disponibile sia online che offline.

3.3.3. ANSA



L'Agenzia Nazionale Stampa Associata (ANSA) è la prima agenzia di informazione multimediale in Italia e la quinta al mondo. Si trovano due strumenti digitali dell'Agenzia: il portale <https://www.ansa.it/> e l'applicazione per gli smartphone "ANSA Mobile App". Sia il portale che l'applicazione sono scaricabili gratuitamente, e consentono di visualizzare gratis e in tempo reale le notizie, le foto e i video di Primo Piano, Top News, Italia, Mondo, Sport, Calcio, Economia,

Cultura, Scienza, Internet, Spettacolo, Moda, Musica, Cinema. C'è anche la possibilità di vedere l'informazione locale da tutte le Regioni italiane. L'applicazione è stata pubblicata nel 2012 e non viene valutata molto positivamente: in base a 8700 recensioni acquisisce solo 1,9 punti su 5, al contrario del portale. Su quest'ultimo viene utilizzata anche ANSAcheck, cioè la certificazione delle notizie per evitare la possibilità di diffusione di notizie false e la relativa cattiva informazione conseguente. ANSAcheck è il nuovo sistema di certificazione delle notizie tramite tecnologia Blockchain, scelto da ANSA per controllare al meglio il flusso delle informazioni in modo che non possano essere utilizzate o divulgate in maniera poco veritiera e inappropriata, garantendo al lettore la massima qualità e affidabilità della fonte.

4. CONCLUSIONI

Con questo breve excursus su alcune tecnologie digitali a disposizione dell'utenza, abbiamo voluto dare attenzione particolare a una fascia fragile della popolazione, le persone anziane, le quali hanno subito più

pesantemente l'isolamento dovuto all'emergenza Covid-19, avendo anche minori possibilità di partecipazione a causa delle poche competenze tecnologiche in loro possesso. Le potenzialità offerte dai dispositivi tecnologici sono molte e risiedono proprio nella differenziazione, per questo è importante non lasciare indietro le fasce di popolazione meno inclini e abituate al loro utilizzo, anche per via delle minori competenze rispetto alle persone più giovani. Utilizzare le app e altri dispositivi a disposizione favorirebbe in questo momento un allenamento funzionale a una mag-

giore inclusione e la riduzione del cosiddetto digital divide, che ha mostrato le sue conseguenze negative durante il periodo dell'emergenza. La scelta consapevole del giusto strumento permette di migliorare la qualità della vita della persona anziana, ma anche dei familiari e dei caregivers. Il ricorso agli strumenti offerti dalle nuove tecnologie dà a tutti la possibilità di essere soggetti informati e attivi, anche in momenti in cui si è repentinamente coinvolti in modificazioni piuttosto radicali dei propri stili di vita, come quelle che abbiamo vissuto negli scorsi mesi.

Bibliografia e sitografia

- Brooks S. K., Webster R. K., Smith L. E., Woodland L., Wessely S., Greenberg N., Rubin G. J., *The psychological impact of quarantine and how to reduce it: rapid review of the evidence*. The Lancet, 2020, 912-920.
- ISTAT, Rapporto annuale 2019 - La situazione del Paese, Accessed 27/03/2020, Retrieved from <https://www.istat.it/it/archivio/230897>.
- Martignoni, G., *Solitudini*, Alice, Comano 1992.
- Ministro della Salute, Covid-19 - Situazione in Italia, Accessed 27/03/2020, Retrieved from <http://www.salute.gov.it/portale/nuovocoronavirus/dettaglioContenutiNuovoCoronavirus.jsp?lingua=italiano&id=5351&area=nuovoCoronavirus&menu=vuoto>.
- WHO, Active ageing. A police framework. Geneva World Health Organization, 2002.

ELISA CIRILLI



Pedagogista e dottoranda di ricerca in Human Sciences presso l'Università degli Studi di Macerata. La sua attività di ricerca si focalizza sull'analisi del comportamento umano nell'intero ciclo di vita, con un focus particolare sull'interazione tra strumenti tecnologici e persone con/senza disabilità.

LIVIYA KAZANTSEVA



È dottoranda di ricerca nel corso in Human Science, curriculum Psychology, Communication and Social Sciences all'Università di Macerata, con un progetto dal titolo "Citizenship, participation and multimedia communities. New challenges in the perspective of lifelong learning" all'interno di un percorso Eureka, in collaborazione con l'azienda Pluservice.

PAOLA NICOLINI



È docente di Psicologia dello sviluppo e dell'educazione all'Università di Macerata e Assessora alle Politiche sociali e all'integrazione presso il Comune di Recanati.

