

# Promuovere la salute con le nuove tecnologie:

## “Genitori si diventa” per iPhone

Luca MAZZUCHELLI<sup>a,1</sup>, Davide ALGERI<sup>a,1</sup>

*<sup>a</sup>Associazione Giovani Psicologi della Lombardia, Milano, Italia*

**Abstract.** Genitori si diventa è un’applicazione per iPhone, che ha come scopo quello di avvicinare gli utenti ai temi inerenti la genitorialità. Gli obiettivi sono di diffondere una cultura psicologica del benessere all’interno della coppia genitoriale mediante l’utilizzo delle nuove tecnologie fornendo nuovi punti di vista. Abbiamo descritto come è nata l’applicazione, come è stata strutturata, i risultati ottenuti ad oggi e i possibili risvolti.

**Keywords.** genitorialità, educazione, iPhone

### Cornice teorica di riferimento

“Genitori si diventa” è un’applicazione per iPhone, che si colloca nell’ambito delle psicotecnologie, termine coniato da Derrick De Kerckhove (1993) per riferirsi alle tecnologie quali strumenti in grado di emulare, estendere o amplificare le funzioni senso-motorie, psicologiche o cognitive della mente.

Grazie alle psicotecnologie, quindi, si possono trasformare le motivazioni e i comportamenti che si modellano e si integrano con le tecnologie.

Il paradigma di riferimento è quello costruttivista, per cui la conoscenza, vista come prodotto di una costruzione attiva del soggetto, è ancorata all’interno di un contesto concreto e si svolge attraverso particolari forme di collaborazione e negoziazione sociale.

Le nuove tecnologie in questo senso forniscono la possibilità di riprodurre una realtà verosimile e possibili alternative di confronto con questa, favorendo la

---

<sup>1</sup> Autori: Associazione Giovani Psicologi della Lombardia, Milano, Italia;  
E-mail: [algerimazzucchelli@gmail.com](mailto:algerimazzucchelli@gmail.com)

co-costruzione di modalità più funzionali nel modo di rapportarsi al mondo.

Più precisamente molte delle nuove tecnologie sono pensate e costruite attorno al concetto di <<ambiente di apprendimento>>, uno spazio virtuale che permette di approfondire i contenuti proposti e/o di acquisire strumenti e nuovi punti di vista da utilizzare nei contesti affrontati, mediante l'elaborazione cognitiva.

Le nuove tecnologie della comunicazione e dell'informazione stanno trasformando il nostro rapporto con la conoscenza, rendendo i processi conoscitivi molto più veloci e la necessità di aggiornamento continua e mai arrestabile.

I nuovi media rendono, inoltre, sempre più tangibile la nozione di "intelligenza collettiva" come nuovo processo di gestione della conoscenza (Levy, 1994).

### **Come nasce l'idea**

L'idea nasce a partire dall'analisi dei media (giornali, tv, internet) che pongono quotidianamente in primo piano tematiche connesse alla famiglia e all'educazione dei figli (bambini, adolescenti) e da un'attenta analisi dell'utilizzo del web (siti sulla maternità e sulla genitorialità presenti on-line) al fine di avvicinare in misura maggiore gli utenti ai temi inerenti la genitorialità, mediante l'ausilio di esperti.

### **Obiettivi**

Gli obiettivi che ci si è posti di raggiungere nella fase iniziale del progetto sono principalmente:

- 1) diffondere una cultura psicologica e del benessere all'interno della coppia genitoriale mediante l'utilizzo delle nuove tecnologie;
- 2) valutare l'interesse della popolazione rispetto a questa opportunità.

Per quanto riguarda il primo obiettivo occorre puntualizzare come la nuova generazione di psicologi debba tenere conto delle mutazioni tecnologiche in corso, che obbligano i "professionisti del futuro" a cambiare sotto diversi punti di vista,

seguendo il fenomeno della disintermediazione, che permette di accedere direttamente ad uno spazio in cui non ci sono più barriere disciplinari, gerarchiche, né frontiere tra i diversi paesi.

In alcuni casi, pertanto, occorre uscire dalla modalità “classica” di intervento, secondo la quale sono i pazienti ad andare dallo specialista per passare ad una logica dell’“andare verso il bisogno”, in un’ottica di prevenzione e promozione del benessere.

## **Metodologia**

L'applicazione sviluppata per iPhone, è stata pensata sia come training “individuale”, che “in coppia”, al fine di interconnettere i partners in un dialogo sui diversi stili educativi adottati e adottabili, nonché su alcune delle differenti modalità comportamentali, che è possibile utilizzare nell’interazione con i propri figli.

L'applicazione si basa su una sequenza di domande/risposte e possibili spiegazioni, il cui scopo è quello di permettere all’utente di *imparare giocando* ad assumere nuovi punti di vista rispetto al proprio stile educativo, aumentando di conseguenza la possibilità di potenziare il benessere nella relazione con i propri figli.

Attraverso le domande proposte e le spiegazioni, l’utente è spinto a riflettere attivamente sul proprio stile educativo, interrogandosi su situazioni a lui vicine, fino ad arrivare alla sollecitazione di nuove domande prima non presenti e ad ampliare, rendendo più flessibile, il proprio repertorio di strategie educative.

L'applicazione non potendosi attualmente sostituire ad un intervento di tipo diagnostico, prevede la possibilità di un contatto gratuito on-line con l’equipe di psicologi che ha contribuito alla realizzazione del programma, ai quali è possibile richiedere eventuali approfondimenti su temi specifici e situazioni personali.

## **Risultati e conclusioni**

Questi i risultati dei primi 3 mesi dalla nascita dell’applicazione

- Percentuale di feedback positivi: 54%

- Numero di download: 4000 unità

L'applicazione ha avuto un numero di feedback positivi ma non del tutto unanimi circa la propria utilità. Questo dato interroga su quanto il pubblico italiano sia oggi pronto per questa modalità di fruizione della psicologia e, parallelamente, su come possa essere migliorata la modalità comunicativa di alcuni concetti. D'altra parte, tuttavia, l'applicazione ha ricevuto un elevato numero di download, testimonianza del forte interesse del pubblico verso questa nuova opportunità di crescita del benessere personale.

### **Possibili risvolti futuri**

Sono due le strade che si aprono per il futuro dell'applicazione "Genitori si diventa",

- 1) La commercializzazione del un prodotto al fine di creare un brand per le applicazioni psico-educative,
- 2) Intraprendere un progetto di indagine sull'efficacia reale che questo tipo di interazione con l'utenza può avere, implementando l'applicazione con strumenti che misurino le variazioni di alcuni indici (acquisizione nuove informazioni, influenza sul comportamento, acquisizione di nuove strategie comportamentali) prima e dopo il training proposto.

### **Bibliografia**

- [1] Ciotti, F., Roncaglia, G., (2000), *Il mondo digitale introduzione ai nuovi media*. Bari, Editori Laterza.
- [2] De Kerckhove, D., (1993), *Brainframes. Mente, tecnologia, mercato*. Bologna, Edizioni Baskerville.
- [3] Jonassen, D.H., (1994), Thinking Technology, Towards a Constructivistic Design, in *Educational Technology*.
- [4] Lévy, P., (1996), *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*. Milano, Feltrinelli.

- [5] Parisi, D., (1993), Tecnologie della mente corpo, in Capucci P.L., *Il corpo tecnologico*, Milano, Edizioni Baskerville.
- [6] Pravettoni, G., (2002), *Web psychology*. Milano, Edizioni Guerini e Associati.
- [7] Pallezo, J.M., Lanfranchi, R., (1997), *Educazione e Pedagogia nei solchi della storia*. Torino, Società editrice internazionale