



Studio di consulenza,
progettazione e ricerca educativa

***EDUCARSI ED EDUCARE AD UN
UTILIZZO SANO E CONSAPEVOLE
DELLE TECNOLOGIE DIGITALI :
NON E' MAI TROPPO PRESTO!***

«Siamo la generazione di genitori che funge da ponte tra il prima e il dopo della tecnologia. Abbiamo vissuto l'infanzia senza e stiamo allevando la prima generazione con .

Abbiamo il vantaggio dell'acume e della saggezza insiti in un passato atecnologico , ma non abbiamo nessuno che ci guidi verso un futuro tecnologico.

Cosa possiamo fare dunque?»

(J.Buley Hofamnn «iRules – Come educare figli iperconnessi»)



1. PASSAGGIO DALLA FAMIGLIA NORMATIVA ALLA FAMIGLIA AFFETTIVA

2. LA RIVOLUZIONE DIGITALE , QUALCHE DATO

Dal **2007**: interfaccia basata sulla “**manipolazione diretta**” touch screen : COME PER MAGIA! Il bambino può interagire con lo smartphone senza dover imparare un **sistema simbolico**

Il tema centrale che fin da subito emerge è che un oggetto pensato per gli adulti talmente semplice che può essere usato anche da un bambino di qualche mese .

L'iPhone **NASCE COME OGGETTO CHE SI RIVOLGE AL MONDO ADULTO MA FIN DA SUBITO I BAMBUINI PIU' PICCOLI NE SONO GRANDI FRUITORI**: QUASI UNA APP SU DUE TRA LE 100 PIU' SCARICATE E' DESTINATA A LORO . (**Pass-back effect**)

0 -12 mesi 30% dei bambini usa il cellulare dei genitori e il 5% lo usa più di 1 ora al giorno

12-24 mesi 60% dei bambini usa il cellulare dei genitori

15% più di 1 ora al giorno

+24mesi

0% dei bambini usa il cellulare dei genitori

25% più di 1 ora al giorno

58,4 % dei bambini tra i **6 e i 10 anni** possiede un device personale

+23,5 % rispetto al primo lockdown

14,5 % dei bambini dagli **1 ai 5 anni** possiede un device personale

+ 57,6 % rispetto al primo lockdown

Fonte : Il Sole 24 ore 22/09/21



Salute dei minori e digitale

Le Associazioni di pediatri insieme a Fondazione Carolina e Meta lanciano “Connessioni delicate”, un progetto di sensibilizzazione rivolto a tutte le famiglie

Dal questionario proposto a circa **800 famiglie** risulta scarsa consapevolezza da parte delle famiglie e una condizione di solitudine nei bambini: il **26%** dei genitori permette che i propri figli utilizzino i device in autonomia tra 0 e 2 anni, percentuale che sale al **62%** per la fascia 3-5 anni, **all’82%** a nella fascia 6-10 anni e al **95%** tra gli 11 e i 15 anni.

Una famiglia su quattro nella fascia 0-2 anni e una su cinque, in quella 3-5 anni, si affida **all’intelligenza artificiale per far addormentare** i propri figli, con ninne nanna prodotte dagli assistenti vocali . Dati che attestano una crescente **pervasività** degli strumenti tecnologici sia da parte dei genitori sia da parte dei più piccoli, in tutte le fasi della crescita: il 35% dei genitori di bambini tra 0 e 2 anni delega ai device il compito di intrattenere i propri figli, ad esempio con la lettura di fiabe , percentuale che arriva all’80% nella fascia 3-5 anni.

Il **72%** delle famiglie nella fascia 0-2 anni utilizza dispositivi elettronici durante l’allattamento e i pasti dei propri figli. Il 26% lascia che i figli li usino in completa autonomia.

<https://www.minorionline.com/connessioni-delicate/>
<https://www.fondazionecarolina.org>





**IL MODO IN CUI I PIU' PICCOLI SI APPROCCIANO AL DIGITALE
DIPENDE FONDAMENTALMENTE DAGLI ADULTI CHE LI
CIRCONDANO**



**NON RINCORRERE LA TECNOLOGIA MA FARE IN MODO CHE
POSSA ESSERCI UTILE , SMETTENDO DI DARE AI NUOVI
MEDIA LA COLPA DI TUTTO**



**ANDARE OLTRE LA RETE, NON FERMARSI ALLA FACCIATA , A
COSA SI VEDE IN SUPERFICIE MA CHIEDERSI QUALI SPAZI
STANNO RIEMPIENDO QUESTE TECNOLOGIE DIGITALI E COME
STANNO TRASFORMANDO IL NOSTRO MODO DI STARE
INSIEME E DI RELAZIONARCI**

E' UNA SFIDA IMPEGNATIVA !



CREARE UN APPROCCIO EDUCATIVO CHE SI ADATTI IN MODO CREATIVO A UNA REALTA' SEMPRE PIU' DIGITALE E UN VIRTUALE SEMPRE PIU' TOTALIZZANTE



OBIETTIVO : USO RESPONSABILE E QUINDI EFFICACE DELLA TECNOLOGIA



STRUMENTI: DIALOGO, NEGOZIAZIONE, REGOLE , LIMITI



**LE REGOLE NON SONO DA CAMBIARE SOLO PERCHE'
E' CAMBIATA LA TECNOLOGIA . REGOLE CHIARE ,CONDIVISE NON
SOLO IMPARTITE E RISPETTATE IN PRIMIS ANCHE DAI GENITORI**



**SI DEVONO APPLICARE ALLA DIMENSIONE TECNOLOGICA
LE PROPRIE STRATEGIE E CONVINZIONI EDUCATIVE**



**IL TEMA NON E' VIETARE MA COSTRUIRE SIGNIFICATI :
DEVE ESSERCI UN PROGETTO EDUCATIVO**



COMPLICITA' TRA I DUE GENITORI



**RIFLESSIONE E CONFRONTO SU CIO' CHE LE
«TECNOLOGIE» SONO PER NOI ADULTI E PER I
NOSTRI FIGLI : COME LE USIAMO, COSA CI
RAPPRESENTANO, CHE BISOGNI SODDISFANO, CHE
EMOZIONI CI MUOVONO**



**COSTRUIRE REGOLE DI COMPORTAMENTO CHE
SIANO ARMONICHE ALLO STILE EDUCATIVO E
RELAZIONALE DELLA NOSTRA FAMIGLIA**

FATTORI PROTETTIVI



LEGAME SICURO E SANO TRA GENITORI E FIGLI



SUPERVISIONE GENITORIALE , CONTROLLO , DISCIPLINA EFFICACE



VALORI FAMILIARI A FAVORE DELLA SOCIALITÀ



COINVOLGIMENTO DEI GENITORI NELLA VITA DEI FIGLI



GENITORIALITÀ SUPPORTIVA



LA VOCE DEI PEDIATRI : 0-8 ANNI

- **ASTENERSI DALL'USO:**
 - ✓ Sotto i 2 anni
 - ✓ Durante i pasti
 - ✓ 1 ora prima di andare a dormire
 - ✓ Di programmi frenetici o rapidi, con contenuti violenti o distraenti
 - ✓ Come pacificatore per mantenere i bambini calmi in luoghi pubblici



LA VOCE DEI PEDIATRI : 0-8 ANNI

- **LIMITARE L'ESPOSIZIONE :**
 - ✓ a meno di 1 ora al giorno tra i 2 e i 5 anni
 - ✓ a meno di 2 ore al giorno tra i 5 e gli 8 anni
 - ✓ a programmi di alta qualità solo in presenza di adulti

IN SINTESI RACCOMANDAZIONE E BUONE PRASSI

-  Astensione dall'uso nei bambini di età inferiore ai 2 anni
-  Astensione durante i pasti
-  Astensione prima di andare a dormire
-  No app ad alto ritmo o con contenuti violenti
-  Astensione dall'uso a scopo: Consolatorio, distraente, merce di scambio gioco in solitudine, tranquillizante in luoghi pubblici.

Si consiglia UN USO STRUMENTALE dell'artefatto con metodologia integrata – analogico/digitale

Ricerca **dell'Istituto di Psichiatria Psicologia e Neuroscienze del King's College di Londra, del Centro Birkbeck** per lo studio del Cervello e dello sviluppo cognitivo dell'Università di Londra e **dell'Università di Bathsu** bambini di 12 mesi con diversi livelli di utilizzo del touchscreen.

Seguiti nei successivi due anni e mezzo, valutandoli tre volte: a 12 mesi, a 18 mesi e a tre anni e mezzo.

Durante ogni incontro i bambini sono stati invitati a svolgere dei compiti al computer mentre contemporaneamente un eye-tracker misurava la rapidità con cui spostavano lo sguardo su oggetti nuovi che apparivano sullo schermo.

RISULTATO

I BAMBINI PICCOLI FORTI UTILIZZATORI DI TOUCHSCREEN SONO RAPIDI NEL COGLIERE L'ELEMENTO NUOVO, MA NON DI **CONTROLLARE L'ATTENZIONE**, CIOÈ DI RIMANERE CONCENTRATI SULL'ATTIVITÀ CHE LI OCCUPAVA PRIMA DELLA COMPARSA DEL NUOVO OGGETTO QUINDI MENO IN GRADO DI RESISTERE ALLA DISTRAZIONE



**OGNI MINUTO TRASCORSO DAVANTI
AD UN DISPOSITIVO E' UN MINUTO
IN CUI IL BAMBINO NON STA
ESPLORANDO IL MONDO E USANDO
TUTTI I SUOI SENSI**



*«Quando il bambino utilizza lo smartphone sta buono»
“Quando l’ha in mano è difficile toglierlo”*

Lo smartphone diventa

OGGETTO TRANSIZIONALE

OGGETTO FISICO NEL QUALE IL BAMBINO RITROVA LA
FIGURA DIATTACCAMENTO PRIMARIA.

<https://youtu.be/xujQqNC05fk>



FATTORI DI RISCHIO

- Abuso causato dall'alterazione del sistema dopaminergico(Interazione, azione, attesa, ricompensa)
- Capacità di attenzione ridotta
- Difficoltà a produrre immagini e minore competenza somatica
- Aumento dei tassi di obesità, comportamenti sedentari e alimentazione non adeguata
- Disturbi del sonno (causati sia dai contenuti stimolanti guardati o sia dall'esposizione alla luce chiara. (Studio dimostra che bambini di età compresa tra 1 e 4 anni che hanno una televisione in camera c'è una maggiore incidenza di scarsa qualità del sonno, paura buio, incubi e dialoghi nel sonno)
- Disturbi della vista
- Disturbi dell'udito. Infatti in questo contesto la parola e lo sviluppo del linguaggio potrebbero essere compromessi. Tra gli altri effetti sono possibili difficoltà nella socializzazione, comunicazione e interazione con gli altri bambini

LE 3 A DI SERGE TISSERON PER L'EDUCAZIONE DIGITALE



ACCOMPAGNAMENTO si intende l'insieme delle azioni che un adulto mette in atto per “accompagnare”, stare pienamente e profondamente con un bambino davanti agli schermi: non semplice presenza sullo stesso divano o nella stessa stanza, ma un'azione che passa da domande, puntualizzazioni, scelte comuni, ascolto e conoscenza. Accompagnare significa rispondere ai dubbi dei bambini, ma anche sollevare dubbi. Aiutarlo ad usare alternativamente l'intelligenza spaziale e quella narrativa



ALTERNANZA implica saper predisporre e sostenere diverse forme di consumo e di intrattenimento. Alternare quindi tra schermi ed esperienze in movimento, libri, musei, televisione, videogiochi, disegno, giochi di ruolo, fumetti e tutto ciò che può interessare un bambino, facendo cogliere fin da subito l'idea che gli schermi sono una facile opzione, ma non l'unica.



AUTOREGOLAZIONE rimanda all'idea di moderare dall'interno, ovvero di spegnere gli schermi e scegliere contenuti e modi, prima che siano gli altri a imporre una strada. Ovvero significa essere capaci di regolare i propri consumi, decidendo ad esempio quando guardare un cartone animato e quale cartone animato, quando videogiocare e quando abbiamo raggiunto un tempo adeguato e, forse, è bene passare ad altre attività. Aiuta il bambino a dare una forma al tempo, a interiorizzare la dimensione temporale

Prima dei 3 anni

Giocare con il proprio figlio è il modo migliore per favorire il suo sviluppo.

Preferisco le storie lette insieme a TV e DVD.

La TV accesa nuoce agli apprendimenti dei vostri bambini anche se non la guardano.

Mai la televisione nella cameretta.

Vieto l'uso dei media digitali durante i pasti e prima della nanna. Non li uso mai per calmare mio figlio.

Da 3 a 6 anni

Fisso delle regole chiare sui tempi del consumo.

Rispetto le età indicate per la fruizione dei programmi.

Il tablet, la Tv e il computer stanno in sala e non in camera.

Vieto l'uso dei media digitali durante i pasti e prima della nanna. Non li uso mai per calmare mio figlio.

Giocare in tanti è meglio che da soli.

Da 6 a 9 anni

Fisso delle regole chiare sui tempi del consumo e parlo con lui/lei di quel che vede e fa.

Il tablet, la Tv e il computer stanno in sala e non in camera.

Amministro io la console dei videogiochi.

Parlo di diritto all'intimità e all'immagine e dei 3 principi di internet:

- 1) Tutto quel che ci si mette può diventare di pubblico dominio.
- 2) Tutto quel che ci si mette ci resterà per sempre.
- 3) Non bisogna credere a tutto quel che ci si trova.

Da 9 a 12 anni

Decido insieme a mio figlio a quale età avrà il suo primo cellulare.

Può entrare in internet, decido io se solo o accompagnato.

Decido insieme a lui quanto tempo possa dedicare ai diversi tipi di schermo.

Parlo con lui di quel che vede e fa.

Gli ricordo i tre principi di internet.

Dopo i 12 anni

Mio figlio naviga da solo in rete ma fisso io insieme a lui gli orari da rispettare.

Parliamo del download e dell'upload dei file, del plagio, della pornografia e degli insulti che si possono scambiare nel Web.

La notte spegniamo il Wi-fi e i cellulari.

Non accetto di diventare suo "amico" in Facebook.



PERCHE'?



COSA ?



CON COSA?



QUANDO?



QUANTO?



DOVE?



CON CHI?

-  “**perché** stiamo alimentando con contenuti digitali i nostri figli?”
Se l’uso dell’artefatto è strumentale risponderà ad un bisogno del bambino, altrimenti ad un bisogno dell’adulto. A quale bisogno stiamo dando risposta?
-  Scegliere il **contenuto** digitale con la stessa cura con la quale si sceglie il contenuto alimentare
-  Far avvicinare il bambino all’uso della tecnologia attraverso un **dispositivo dedicato** NON attraverso il cellulare dei genitori. No oggetto transizionale!
-  Definire uno **specifico momento** nella giornata nel quale usare i dispositivi touche disegnarlo insieme ai bimbi sul calendario della settimana.
-  Concordare in anticipo il **tempo** di utilizzo e delegare ad un oggetto esterno il controllo del tempo
-  Dedicare uno **spazio** apposta per il gioco digitale. Salotto o cucina? E’ sconsigliata la cameretta del bambino.
-  I dispositivi non sono oggetti neutri, il bambino necessita un **accompagnamento** tramite la presenza di un adulto.

POTENZIALITA' DEI VIDEOGIOCHI



Migliorano le **abilità cognitive**



Potenziano le **life skills**



Aumentano il **benessere percepito**



Autostima, autorealizzazione, socialità, appagamento,...



Sono una **palestra valoriale**



Sperimentazione di ruoli, compiti, emozioni.



Facilitano **l'apprendimento**



Serious Game & Gamification



<https://pegi.info>

/

[**www.commonsemmedia.org/lists/best-apps-of-the-year-2021**](http://www.commonsemmedia.org/lists/best-apps-of-the-year-2021)

Spiegazione del gioco, valutazione, età minima