

CITTA' DI
VENEZIA



Direzione Sviluppo Organizzativo e Strumentale
Settore Servizi Educativi
Servizio di Progettazione Educativa
Gruppo di Progettazione Psicopedagogica

BAMBINI E TECNOLOGIE DIGITALI



ZEROSEI | Quaderni Tematici del Servizio di Progettazione Educativa



Comune di Venezia

<https://www.comune.venezia.it/it/servizieducativi>

CITTA' DI
VENEZIA



Direzione Sviluppo Organizzativo e Strumentale
Settore Servizi Educativi
Servizio di Progettazione Educativa
Gruppo di Progettazione Psicopedagogica

BAMBINI E TECNOLOGIE DIGITALI

di Elena Pegoraro

pedagogista Servizio Progettazione Educativa



ZEROSEI | Quaderni Tematici del Servizio di Progettazione Educativa

Premessa

Le questioni sollevate da neogenitori e genitori nel corso delle proposte di formazione e incontro del Servizio di Progettazione Educativa vengono raccolte in una collana di Quaderni tematici.

Lo scopo principale è quello di far circolare il più possibile alcune delle strategie educative in grado di facilitare la comprensione di ciò che i bambini da zero a sei anni cercano di comunicare con il loro comportamento. Infatti, nei momenti di fatica in cui il figlio potrebbe apparire agli occhi del genitore quasi come uno "sconosciuto" - oltre all'istinto, al buon senso e alla propria esperienza - possono aiutare atteggiamenti capaci di alimentare la relazione educativa genitore-figlio e promuovere ben-essere. Riflettere proprio su questi atteggiamenti per capire quali possano fare al caso nostro e a quello del nostro bambino non è semplice.



Il contesto di vita odierno, caratterizzato dalla frenesia e da una spesso complicata conciliazione lavoro-famiglia, lascia infatti ben poco spazio per sé.

Di conseguenza trovano poco "tempo buono" anche la riflessione sull'azione educativa e l'individuazione di modalità alternative per cambiare l'andamento – magari per forza di cose portato avanti ma che non soddisfa - dell'organizzazione e delle relazioni familiari.

Allora è specialmente ai genitori presi nel vortice della quotidianità ad incastri, indaffarati e acrobati, che avrebbero voglia di confrontarsi e parlare di educazione, che speriamo di fare cosa gradita e utile.

Auguro che le riflessioni fornite servano proprio a sentirsi meno soli e un po' più sostenuti nelle competenze genitoriali.

Dott.ssa Daniela Galvani

Responsabile Progettazione Educativa Comune di Venezia



Presentazione

Il Servizio di Progettazione Educativa del Comune di Venezia in questi anni si è dato tra i suoi obiettivi quello di sostenere la genitorialità alle prese con la nascita e la crescita dei bambini.

La consapevolezza di quanto sia importante e strategico promuovere ben-essere degli adulti e, di conseguenza, dei bambini fin dai loro primi anni di vita ha dato senso all'iniziativa "Genitori in crescita": una serie di dispositivi psico-pedagogici, diversificati strumenti per incontrare e far incontrare le famiglie parlando di educazione:

- *il Tam Tam delle mamme e Genitori 06*: momenti di condivisione e confronto tra genitori e con una pedagoga su questioni legate alla crescita e all'educazione dei figli;
- *le Oasi dei Piccoli*: opportunità di gioco e socializzazione tra genitori e figli a partire da spunti di attività creative a misura di bambini, mamme e papà negli spazi delle ludoteche comunali;
- *il Topo e il Gatto con gli occhiali*: possibilità di chiedere via e-mail spunti e materiali anche bibliografici con riferimento a specifiche tematiche educative 0-18 anni;



- *Ben-Essere Educativo*: spazio di consulenza educativa, in presenza ma anche on line, in cui poter portare riflessioni, dubbi e fatiche della quotidianità legate al compito educativo e al ruolo genitoriale.

La volontà di mettere a disposizione quanto emerso da queste iniziative con riferimento a precise questioni educative ha portato all'idea dei "Quaderni tematici".

In educazione non esistono "ricette" ma strade da percorrere: ciascuno si imbatte nella propria personalissima via perché ogni bambino è unico, ogni genitore è unico, ogni relazione educativa genitore-figlio è speciale.

Alcuni "spunti" però possono aiutare nei momenti di fatica a ragionare per rafforzare atteggiamenti educativi facilitanti che è opportuno mantenere e, viceversa, per dismettere modi di essere/di fare portati avanti quasi per inerzia.

I quaderni tematici avranno un "box delle idee-chiave" che "tirerà le fila" di quanto detto.

A conclusione alcuni riferimenti bibliografici per approfondire le teorie psico-pedagogiche a cui si accenna.

Questo specifico Quaderno tematico affronta il nodo critico del rapporto tra bambini e nuove tecnologie digitali, considerando il fascino che smartphone e tablet esercitano anche sui più piccoli.

Il Servizio di Progettazione Educativa a dicembre 2018 ha effettuato un'indagine dal titolo "Infanzia e nuove tecnologie digitali" tramite la compilazione di una scheda da parte di 150 genitori del Comune di Venezia con figli da zero a sei anni.

Tale rilevazione è servita per indagare il tipo di tecnologie digitali presenti in casa, l'età dei figli al primo utilizzo dei *media device*, modalità, finalità e tempo medio d'uso, ma anche conoscenze e preoccupazioni dei genitori al riguardo. Queste ultime sono state raccolte grazie ai commenti liberi lasciati dalle famiglie e, alcune di queste riflessioni, vengono riportate ad inizio dei paragrafi in blu.

I dati "quantitativi" raccolti mettono in evidenza che i bambini iniziano a maneggiare e utilizzare i dispositivi digitali già dai primi mesi (da 6 mesi), soprattutto per l'ascolto di canzoni, canzoncine e melodie. I genitori coinvolti si sono dichiarati consapevoli di alcuni rischi per la salute psicofisica dei bambini esposti per lungo tempo agli schermi dei dispositivi digitali.

La finalità prima è quella di intrattenere e distrarre i bambini mentre si fa altro o in situazioni specifiche (al ristorante, al cambio del pannolino, in viaggio) e mamme e papà concedono ai figli sotto i sei anni le tecnologie digitali, soprattutto smartphone e tablet (ma anche tv che rimane accesa spesso per "fare compagnia" in sottofondo).

Alcune mamme utilizzano il cellulare mentre allattano il proprio bambino concedendosi un attimo di svago e approfittando del momento di "calma" per rispondere a messaggi e whatsapp.

Con i bambini sopra l'anno di età i genitori indicano di utilizzare le tecnologie digitali prevalentemente in modo condiviso per circa un'ora al giorno per vedere anche cartoni animati o giocare.

La maggior parte dei genitori coinvolti dalla nostra indagine sottolinea come accanto al tempo trascorso su tablet, tv e cellulare vi siano tanti altri momenti trascorsi facendo altro: lettura, altri giochi tipo costruzioni e puzzle, passeggiate, sport e feste di compleanno con il crescere dell'età e l'entrata alla scuola dell'infanzia.

La maggior parte dei genitori si interroga su quali siano i pro e i contro nell'utilizzo dei nuovi *digital device* da parte dei bambini molto piccoli. A questo proposito, ci faremo aiutare a fare chiarezza anche attingendo alle ricerche scientifiche più accreditate e recenti sul tema, in un momento attuale in cui l'influenza dei dispositivi digitali sui bambini più piccoli è una questione ancora aperta, costituendo un fenomeno relativamente recente.

Indice

Il "fascino" dei dispositivi digitali	1
Bambini "touch"	4
Sì o no? Dalla parte della scienza	7
Il digital parenting	12
La "dieta digitale"	20

Il “fascino” dei dispositivi digitali

“Appena prendo in mano il cellulare lo vede subito e lo vuole!”



Cosa sappiamo delle modalità con cui i bambini fin da piccolissimi si avvicinano, esplorano, usano tablet e smartphone?

Quali sono i vissuti generati dall'utilizzo dei dispositivi digitali?

Quando col ditino toccano e, più o meno involontariamente, cliccano sullo schermo touch-screen cosa scatenano in loro le luci, i suoni e i colori?

Giochini, puzzle e disegni da fare con le dita, fiabe interattive e cartoni animati su youtube: chi più ne ha più ne metta!

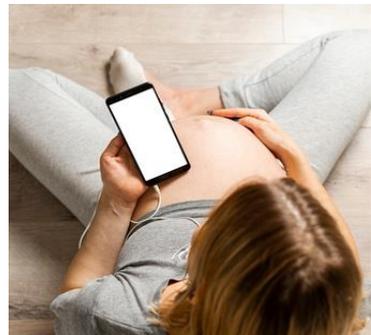
Le app “educative” destinate ai più piccoli sono davvero dilaganti, soprattutto quelle che si basano sul “tocco” visto che i bambini piccoli in genere non riescono ancora ad usare il mouse o la consolle di videogiochi ma sono abilissimi con lo schermo da toccare.

Lo stupore misto ad ammirazione con cui noi genitori li guardiamo pensando “Certo che ci sanno fare questi “nuovi bambini” o “nati digitali” (Ferri, 2014) porta con sè anche alcuni primi “dubbi digitali”.



La curiosità del bambino di fronte a tablet, smartphone, computer, videogiochi, tv, ecc. è sempre più precoce perchè tali dispositivi fanno parte della quotidianità che li circonda.

Mamma e papà che utilizzano il cellulare, la tv e il portatile per svagarsi, per lavorare, per giocare, per comunicare con l'esterno sono esempi che i bambini hanno davanti agli occhi sempre.



Il rischio c'è: se i bambini dovessero crescere con l'idea che il cellulare accompagna il papà e la mamma h24, è presente anche solo materialmente - senza essere utilizzato - quando si mangia, quando si gioca, quando si parla assieme, quando si allatta ...



sarebbe più complesso riuscire a "trattare" il dispositivo come un comune oggetto quotidiano (come per esempio un giocattolo, un libro, ecc.).

Non rendiamo quindi il dispositivo digitale l'oggetto "onnipresente" che rappresenta uno strumento su cui iper-investire per dare senso a tutte le esperienze, personali ma anche di relazione, familiare e sociale...

I genitori, ancora una volta, sono i mediatori principali del rapporto tra i più piccoli e le tecnologie digitali ponendo le basi per definire convinzioni, attitudini, abitudini e pratiche educative.

Perciò, anche in questo campo, risulta strategico iniziare fin da subito con un utilizzo dei digital device il più possibile positivo e di buon senso, con la consapevolezza di come soprattutto nei primi tre anni di vita il cervello del bambino sia estremamente plastico per cui eventuali benefici e i rischi derivanti dall'esposizione vengono massimizzati (Child Development, 2010).

Bambini "touch"

"Lo guardo e penso: caspita sembra perfettamente a suo agio. Mi chiedo: che cosa prova di fronte al cellulare?"



La "tecnologia touch" ben corrisponde al bisogno del bambino quale "piccolo scienziato" di vedere "l'effetto che fa" il suo comportamento sull'ambiente circostante:

clicko e al mio segnale si aprono finestre su un mondo tutto nuovo: wow!

L'effetto va a gratificare proprio la nascente autostima del bambino che vede di poter essere competente, di poter "fare da solo" e che il suo intervento sulla realtà genera tutta una



serie di conseguenze piacevoli: l'esperienza lascia tutta una serie di vissuti positivi, complice anche il livello di serotonina che si alza e rinforza il "fascino" del "touch".

I bambini ne sono "rapiti" (Rasponi, Piga, Mazzoni, 2018).

La mente "assorbente" (Montessori) dei bambini piccolissimi viene sollecitata da tutta una serie di *input digitali* che possono senz'altro potenziare via via che si cresce alcune capacità (esempio: la coordinazione oculo-manuale, il riconoscimento di suoni e immagini/simboli ...) da bilanciare però con altre che alimentino l'intelligenza senso-motoria dei bambini attraverso la sperimentazione dei cinque sensi – e spesso anche del sesto – sul mondo circostante, "reale".



È dimostrato come i nuovi media rendano a lungo andare i bambini capaci di competenze *multitasking* riducendo però la capacità di attenzione e aumentando la difficoltà di concentrazione in presenza di utilizzo eccessivo o "dipendente" che limiti le esperienze di relazione e di contatto con la realtà.

L'intelligenza senso-motoria, le capacità motorie che si sviluppano enormemente imparando a camminare e a correre, le abilità linguistiche ecc. devono poter essere esercitate con esperienze concrete, non mediate da schermi, a contatto con la natura e le persone in carne e ossa.

La problematica educativa a cui ci si riferisce è legata quindi non all'uso o meno delle tecnologie digitali - in cui siamo immersi - ma all'uso positivo/all'abuso di tali strumenti.

Si tenga presente che gli studi scientifici sulla questione concordano sul fatto che sotto i 2 anni sarebbe importante per lo sviluppo positivo del cervello dei bambini non esporli a schermi!

Sì o no? Dalla parte della scienza



"Il tempo che trascorre davanti a queste nuove tecnologie non è molto ma comunque non si sanno gli effetti sulla sua testolina, sempre meglio usare poco questi apparecchi, gli studi sono ancora limitati perchè è un fenomeno nuovo".

Gli studi della *comunità scientifico internazionale medica e psicopedagogica* vertono su benefici e controindicazioni derivanti dall'utilizzo delle tecnologie digitali, a seconda dell'età dei bambini, del modo in cui vengono adoperate, del tempo di utilizzo e della qualità delle applicazioni di videogiochi ma anche dei programmi televisivi.

Si concorda nell'affermare *i seguenti rischi se esposti in maniera prolungata e scriteriata* a dispositivi digitali: tendenza ad isolarsi, fatica a riconoscere come proprio e ad agire nel mondo reale, ripercussioni sulla salute fisica.



Con specifico riguardo alla fascia di età da zero a sei anni, collegata all'emergere e allo sviluppo di capacità riferite all'immaginazione e alla motricità fine, di competenze relazionali e sociali, i bambini sotto i due anni non dovrebbero essere esposti a schermi di nessun tipo.

Tra gli autori ed esperti sul tema, citiamo a titolo esemplificativo, lo psichiatra infantile francese Serge Tisseron (Università Paris, Ouest-Nanterre, 2016) il quale ha coniato addirittura la regola del "3,6,9,12": no schermi digitali fino ai tre anni compiuti, nessuna console di videogiochi fino ai sei anni, nessun accesso ad internet prima dei nove e accesso libero alla rete solo dopo i 12 anni.

A fronte di numerose ricerche internazionali sul tema e di studi effettuati anche in Italia sulla popolazione di bambini in età scolare, il rapporto tra nuove tecnologie digitali e bambini da zero a sei anni ovvero in età prescolare rimane meno sondato.

Secondo la Società Italiana di Pediatria non è opportuno dare smartphone o tablet ai bimbi prima dei due anni, consapevole però che il 70% dei genitori permette l'uso di queste tecnologie anche nel primo biennio di vita.



Più avanti, e comunque in età prescolare, dai 2 ai 5 anni, l'uso dovrebbe essere limitato sino al massimo di un'ora al giorno, massimo 2 ore per il bambino tra i 5 e gli 8 anni.

Sempre secondo la Società Italiana di Pediatria (2018), il genitore dovrebbe scegliere le applicazioni adatte all'età del bambino ed utilizzarle assieme a lui: no a contenuti violenti e mai usare il telefonino per calmare o distrarre i bambini come fosse un "ciuccio emotivo". Sconsigliatissimo anche l'uso di apparecchi tecnologici durante i pasti o prima di andare a dormire.

A queste raccomandazioni si è giunti anche grazie alla prima indagine sulla diffusione delle tecnologie digitali fra i bambini al di sotto dei 5 anni in Italia, a cura del Centro per la Salute del Bambino Onlus di Trieste, in collaborazione con l'Associazione Culturale Pediatri (2016).

Tale ricerca, effettuata considerando quasi 1.500 questionari compilati da altrettante famiglie italiane, riporta come un bambino su cinque in Italia prenda contatto con smartphone e tablet nel primo anno di vita. Fra 3 e 5 anni di età, l'80% dei piccoli è ormai in grado di usare il cellulare dei genitori.

I dispositivi presenti nelle famiglie, preferiti dai bambini, sono il cellulare o lo smartphone dei genitori (35,5%) e il tablet (25,2%), utilizzato soprattutto dai 3 anni in poi. Questi due dispositivi hanno sostituito il



televisore, che è preferito dal 18,6%, mentre i videogiochi (0,7%) e il computer (3,2%) restano ancora di uso molto limitato in questa fascia d'età.

Dalla ricerca emerge, tra l'altro, che molti genitori usano le tecnologie digitali per calmare il bambino quando fa i "capricci"; il 30% ricorre a questo "trucchetto" nel primo anno di età del bambino, per arrivare a oltre il 70% con i piccoli che hanno più di due anni.



La percentuale resta costante (quindi il comportamento pare consolidato) nella fascia fra 3 e 5 anni.



rispettare.

Si dibatte quindi sull'utilizzo opportuno delle nuove tecnologie e in particolare sulle "regole" che genitori ed educatori dovrebbero adottare e far

Pullulano manuali e prontuari per i genitori alle prese con il "digital parenting" e la "media education" dei figli.

Cerchiamo in seguito di fare sintesi degli aspetti che li accomunano.

Il digital parenting

"Cerchiamo di fare del nostro meglio ... a volte è una "manna" il cellulare perchè lo consola, lo calma, lo intrattiene soprattutto quando noi siamo off".

Tutti gli studi, i prontuari e i manuali ad uso delle famiglie affermano e auspicano la co-visione di quanto proposto ai piccoli attraverso i dispositivi digitali (Bonanomi, Pilla, 2018; Provantini, Longoni, 2014).

Ma non sempre mamme e papà hanno voglia/tempo di sedere con i propri figli e guardare assieme i contenuti multimediali rivolti ai più piccoli (magari per l'ennesima volta sempre lo stesso cartone animato...).
Che fare?

È necessario almeno aver visionato il contenuto per proporlo in sicurezza al bambino cercando se non di creare un vero e proprio "rituale" (sempre più o meno le stesse modalità di proporre il dispositivo, allo stesso posto e stessa ora) senz'altro di porre dei limiti all'uso dei dispositivi fin da



subito.

In questo modo esercitiamo una forma di “parental control” anche se fisicamente magari facciamo altro mentre il piccolo viene “catturato” dal fascino dei *digital device*: l'adulto così c'è sempre ma più defilato, un osservatore comunque presente, “silenzioso”.



La questione è quella di non “lasciar fare” al bambino ma gestire la situazione: spetta al genitore e non al bambino decidere se guardare o meno/ascoltare o meno la canzoncina dal tablet e per quanto tempo... senza lasciarlo in balia, per comodità o per necessità, più di un tot, della *tecno-babysitter*...

Quindi no a tablet e telefono di mamma e papà usati come “babysitter digitale” ma qualche volta è possibile intrattenere i bambini proponendo app educative preventivamente visionate, ponendo limiti di tempo e di orario, fornendo innanzitutto il fatidico “buon esempio”:

come utilizzo i dispositivi digitali in presenza di mio figlio? Quale messaggio trasmetto?



Al bambino deve essere chiaro, per esempio, che non può tenere in mano il cellulare quando qualcuno gli parla, quando si è tutti insieme o perfino a tavola...

Ma noi genitori in questo senso dobbiamo fungere da modello coerentemente con quello che diciamo/chiediamo al figlio e ci aspettiamo da lui/lei.



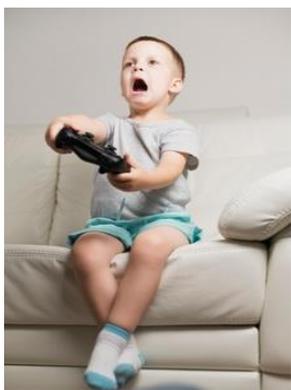
Accompagnare quindi ad un uso consapevole e limitato dei media device piuttosto che vietare per non creare il desiderio di farne "scorpacciate" appena possibile...

Ma se mi accorgo della tendenza a "fare scorpacciate" di contenuti digitali quando dire "basta" per aiutarlo a non esagerare?

Risulta strategico ascoltare e osservare il proprio figlio chiedendosi: il rapporto che ha con le nuove tecnologie digitali e i suoi comportamenti mi parlano di probabile "tecno-stress"?

Come si sente quando utilizza il dispositivo digitale?
È curioso, interessato, troppo coinvolto...

Anche le reazioni fisiche parlano: c'è chi, per esempio,



dopo tre minuti di utilizzo ha già gli occhi rossi, chi non riesce a stare fermo, chi non vuole spegnere all'orario concordato e fa i capricci, chi si dimostra nervoso e irritabile, pensa ai videogiochi prima di andare a dormire ed è il primo pensiero quando si sveglia al mattino...

Se il piccolo per stare al computer o al cellulare trascura il gioco con gli amici, e se quando lo si chiama perché interrompa i passatempi digitali e partecipi alla vita di famiglia non si limita a sbuffare ma assume un atteggiamento seriamente oppositivo, significa che c'è il rischio che la tecnologia stia avendo il sopravvento... (Chapman, Pellicane, 2016).

Altri atteggiamenti "sospetti" da notare:

- poca pazienza nei confronti degli altri perché abituato ad avere tutto e subito (clicco e ottengo una reazione, la reazione che desideravo...);
- poca propensione all'ascolto degli altri e costante atteggiamento di sfida (so già quello che devo fare e perlopiù da solo per riuscire: massimo risultato in poco tempo);
- tendenza a "lasciar perdere" di fronte a sfide, ostacoli, o situazioni ritenute di un "livello troppo elevato" per cui si avverte la sindrome da "game over" e non ci si sente di "giocare" (soprattutto in situazioni che richiedono un coinvolgimento emotivo come per esempio tutte le situazioni di interazione sociale: scuola, feste di compleanno, parco, sport, ecc.);
- propensione alla noia di fronte a spiegazioni "canoniche" che utilizzano il ragionamento e si dilungano perché abituati ad "effetti speciali", all'immediatezza delle immagini e dei suoni, ad esercitare un'attenzione selettiva e con "filtri" per cui quello che memorizzo per il "qui ed ora" poi lo dimentico in fretta se non serve più ...

- brutta abitudine a distinguere le persone in "perdenti" e "vincenti" per cui se non "vinco" non "valgo" e non sono ... ovvero tollero a fatica le frustrazioni e conferisco loro un peso totalizzante, eccessivo... per cui non va bene solo quello che ho fatto in quella situazione ma non vado bene io in genere ...

Si accumula troppa tensione che si scarica in aggressività non riuscendo a "sfogarla" in altri modi (facendo sport, avendo un hobby/interesse diverso, uscendo all'aria aperta, dialogando con famigliari e amici, ecc.);

- abitudine a stare fermi o in posizioni scorrette, a sgranocchiare davanti ai dispositivi digitali, ecc. perdendo il gusto del muoversi, dell'uscire all'aria aperta, del contatto con il proprio corpo e le parti del corpo che non siano le mani!

Col tempo è facile pure ingobbirsi esibendo una I-Gobba, come da definizione del fisioterapista neozelandese Steve August: quando ci pieghiamo per guardare lo smartphone o il tablet, il collo si piega per sopportare un peso maggiore rispetto a quando la testa rimane eretta...

Che fare?

Proviamo a rivedere la "giusta misura" del tempo da trascorrere davanti agli schermi, consideriamo se per caso la gestione dell'educazione all'utilizzo dei media sia



venuta meno da parte nostra (limiti di tempo, contenuti digitali, proposta di attività alternative senza *digital device*, esempio fornito con il nostro comportamento nell'uso delle nuove tecnologie, ecc.) per individuare gli aspetti da cambiare per "invertire la rotta".



A volte è davvero complicato recuperare la dimensione positiva della relazione e della comunicazione tra genitore e figlio, si rischia di cadere in alcune "trappole"...

Ne vengono esemplificate diverse nel Quaderno tematico "Regole e capricci" a cui si rimanda per l'approfondimento specifico (per es. evitare di far passare il dispositivo digitale come un "premio" o una "punizione" magari in cambio del fatto che il bambino dorma, mangi, sia bravo a scuola, non faccia i capricci, ecc.; non vietarlo ma dialogare sulle modalità di utilizzo, non concederlo come "comfort object" con cui consolarsi, "rifugiarsi"...).

Quando non si riesce a venirne a capo nel senso che gli schemi e gli automatismi sono così consolidati che da soli non si riesce a modificarli, il comportamento del bambino ci mette in seria crisi e il nostro intervento da solo non migliora l'atteggiamento del piccolo è opportuno rivolgersi ad un professionista.

Un parere può aiutare al fine di ri-vedere la situazione educativa e/o psicologica nostra e del bambino nelle situazioni che mettono a dura "prova". Così facendo si possono recuperare energie positive per "ricaricare" le pile, individuando assieme delle alternative, atteggiamenti che possano aiutare nella quotidianità alle prese con le nuove tecnologie digitali.

La “dieta digitale”

“Conta tanto la quantità di tempo che il bambino trascorre davanti al monitor ma anche la qualità di quello che passa. Noi cerchiamo di vigilare, per ora guarda e ascolta solo quello che proponiamo noi genitori”.

Anche la qualità e la quantità dei “cibi mediatici” che vengono somministrati e “metabolizzati” dai bambini è di fondamentale importanza, soprattutto quando i sono piccoli e hanno meno strumenti per difendersi dai messaggi che vengono veicolati da canzoni, cartoni animati, app “educative”.



Con riguardo a queste ultime, la comunità scientifica concorda sul fatto che le app che ad esempio meglio promuovono il gioco e la creatività sono quelle definite “aperte”, poiché favoriscono il gioco creativo ed esplorativo, consentono di sperimentare e di concentrarsi sul processo piuttosto che sul risultato e la “prestazione”, promuovono il *problem solving*, il pensiero critico, lo *storytelling*.

Per quanto riguarda i videogiochi sono da evitare quelli propriamente violenti (incentrati su guerra, sparatorie, ecc.) e optare per prodotti che tengono conto della fascia d'età del bambino.



A questo proposito si può consultare la classificazione in base all'età PEGI (Pan European Game Information <http://www.pegi.info/it>)

presente su tutti i giochi, per un acquisto consapevole di un prodotto davvero "potenzialmente" adeguato: infatti le reazioni, le "intolleranze" poi ai singoli "alimenti" della "dieta digitale" sono soggettive e variano da bambino a bambino.

In età scolare, il tablet si può trasformare anche in uno strumento per svolgere i compiti: il bambino, con l'aiuto dell'adulto, impara per es. a gestire le "cartelle" e memorizzare il materiale.

C'è la possibilità infine di applicare "filtri famiglia" con limitazioni all'uso di internet a seconda dell'età, al fine di creare un ambiente digitale utile e sicuro.



Scegliere con cura i “cibi digitali” quando i bambini sono piccolissimi e cominciare a dialogare anche sul digitale consente, con tutta probabilità, di facilitare in seguito il confronto con i figli circa l’utilizzo dei *digital device* e dei *social media* quando si conetteranno in autonomia al mondo virtuale.

Parlare dei contenuti digitali aiuta a co-costruire significati, a formarsi una coscienza critica di fronte alla diffusione di stereotipi, credenze, mode, social influenze, aiutando a prevenire la dipendenza rispetto ad un singolo contenuto o personaggio.

Consapevoli che “l’educazione non ha luogo solo nelle aule scolastiche bensì quando la famiglia è riunita a tavola ed i suoi membri cercano di dare un senso insieme agli avvenimenti della giornata” (Bruner, 1997, pag. 9), possiamo recuperare alcuni atteggiamenti, esemplificati anche negli altri Quaderni tematici, capaci di alimentare proprio capacità di dialogo, di “connessione profonda” e per niente “virtuale” tra genitori e figli

... buona continuazione!



BAMBINI 0/6 ANNI: BAMBINI "TOUCH"

I bambini di oggi, fin dalla nascita, si trovano immersi in un mondo popolato dalle nuove tecnologie digitali. Da età sempre più precoce vengono a interagire con tali dispositivi usati quotidianamente dai familiari per lavorare, svagarsi, connettersi e comunicare con altri.

I più piccoli accedono facilmente alla tecnologia del "touch screen" che, intuitiva e immediata, rende accattivanti e affascinanti cellulari, tablet, ecc.

I genitori guardano affascinati le "abilità" dei figli "touch" e allo stesso tempo si interrogano su quali siano e saranno con la crescita le implicazioni di tale esposizione a schermi sullo sviluppo psico-fisico del bambino e sulla qualità della relazione genitore-figlio.

Da più parti esperti dello sviluppo infantile e recenti indagini scientifiche in campo medico e psicopedagogico, mettono in luce le potenzialità e i pericoli connessi all'uso e all'abuso dei digital device, ribadendo la centralità per il bambino in questa fascia di età dell'esperienza diretta con oggetti, ambiente naturale e sociale per apprendere e conoscere sperimentando i cinque sensi.

DIGITAL PARENTING E MEDIA EDUCATION

A volte e in specifiche situazioni (al ristorante, dal medico, in auto, ecc.) può accadere che anche i genitori più decisi ad evitare l'esposizione a schermi almeno fino a due anni di età del figlio, concedano qualche canzoncina o app educativa che aiuti ad ingannare l'attesa.

E' necessario però non rischiare di tramutare questa una tantum nella "soluzione" più comoda e semplice che si adopera per "tenere buono" il piccolo, per "farlo mangiare", per "farlo dormire", per fargli fare pipì quando non vorrebbe, per evitare che faccia i capricci, come premio/punizione.

Strategico è cercare di limitare l'esposizione fin da subito con poche regole e chiare sui tempi di utilizzo e sul momento in cui si può usare il dispositivo. Nella prima infanzia infatti si pongono le basi per le abitudini e le routine che faciliteranno poi anche il rispetto delle regole.

Il bambino deve sapere che il cellulare, il tablet, ecc. vanno utilizzati per fare delle esperienze: per giocare, per videochiamare, per parlare con qualcuno, ecc. e non si usano a tavola, in bagno, in camera da letto, quando qualcuno ti parla...

L'educazione ai nuovi media necessita anche di poggiare sulla regola granitica del "fare da modello" per i propri figli: i genitori si interrogano su quali siano le modalità (per quanto tempo, in quali occasioni, per fare cosa ...) con cui utilizzano a loro volta i *digital device* in presenza dei bambini.

In questo modo è possibile comprendere meglio il messaggio che viene inviato ai piccoli rispetto al tema e alle aspettative che coerentemente possiamo nutrire nei loro confronti con riguardo al fascino delle nuove tecnologie digitali.

“DIETA DIGITALE” E ZONE DE-TOX

Non sempre l'aggettivo *educational* costituisce garanzia di qualità., perciò è importante che l'adulto, genitore-educatore-insegnante vigili sulle proposte digitali.

Meglio prendere consapevolezza e visionare personalmente i contenuti digitali e le app “educative” in commercio a seconda della fascia di età prima di proporli ai bambini in modo da poter essere certi della valenza educativa e dei messaggi veicolati dalla “dieta digitale”.

In parallelo all'utilizzo moderato e positivo delle applicazioni digitali è utile sempre che vi siano esperienze de-tox ovvero che prevengano il tecno-stress: via libera quindi ad uscite all'aria aperta, esperienze di lettura, manipolazione, contatto con la natura, socializzazione con i coetanei che occupino la stragrande maggioranza del tempo quotidiano dei piccolissimi.

Bonanomi G., Pilla F., Prontuario per genitori di nativi digitali. 100 domande e risposte su tecnologia e genitorialità, Ledizioni, Milano, 2018

Chapman G., Pellicane A., Generazione touch. Come educare i figli allo sviluppo delle relazioni sociali nell'era digitale, Hoepli, 2016

Ferri P., I nuovi bambini. Come educare i figli all'uso della tecnologia, senza diffidenze e paure, Biblioteca univ. Rizzoli, 2014

Ferri P., Moriggi S., Il bambino e gli schermi. Raccomandazioni per genitori ed insegnanti, Guerini Scientifica, 2016

Provantini K., Longoni M., Generazione tablet. I sì e I no per crescere nell'era del web, Mondadori, 2014

Rasponi F., Piga M., Mazzoni E., Mio figlio è stato rapito da internet. Come educare all'uso degli schermi digitali dall'infanzia all'adolescenza, in.edit, 2018

Società Italiana di Pediatria (Villani A., Bozzola E. e altri), Media devices in pre-school children: the recommendations of the Italian pediatric society, Italian Journal of Pediatrics, 2018

Tisseron S., 3-6-9-12. Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali, La Scuola, Brescia, 2016



**La lettura del Quaderno tematico
ti ha lasciato perplesso
e vorresti portare alcuni dubbi
legati al ruolo educativo
e alla crescita dei tuoi figli?**

A questo proposito, il Servizio di Progettazione Educativa fornisce un servizio *gratuito di consulenza educativa personalizzata*.

Contatta direttamente la pedagoga, dott.ssa Elena Pegoraro, per concordare giorno e orario del colloquio dedicato *anche on line!*

Cell: 3454365032

E-mail: elena.pegoraro@comune.venezia.it

Cogli questa opportunità





ZEROSEI | Quaderni Tematici del Servizio di Progettazione Educativa
