

CITTA' DI  
VENEZIA



**Direzione Sviluppo Organizzativo e Strumentale**

**Settore Servizi Educativi**

**Servizio di Progettazione Educativa**



## **BAMBINI E RAGAZZI 6/11 ANNI E DISPOSITIVI DIGITALI**

**L'UTILIZZO DI SMARTPHONE E TABLET ANCHE IN EPOCA DI CORONAVIRUS**

**Aprile 2020**

## **Assessorato alle Politiche Educative**

### *Premessa*

In questi giorni di emergenza sanitaria, in cui è doveroso e indispensabile rispettare le disposizioni governative e rimanere nelle proprie abitazioni, vengono attivati dei dispositivi di consulenza psico-educativa telefonica e on line a disposizione di genitori, educatori ed insegnanti.

Anche le riflessioni contenute in queste pagine hanno lo scopo di contribuire ad orientare e a sostenere le famiglie soprattutto in relazione alla gestione educativa delle nuove tecnologie digitali.

Essere costretti fra le mura domestiche per diversi giorni infatti porta sicuro anche i bambini e i ragazzi ad entrare più spesso in contatto con smartphone, tablet, smart tv, videogiochi ed app educative.

Per questo ci auguriamo che le questioni pedagogico-educative affrontate possano rivelarsi utili e contribuire alla riflessione sull'intervento educativo di mamme e papà.

Con l'auspicio che tutto torni al più presto alla normalità e si riaprano le porte delle nostre case su un mondo da incontrare ed esplorare, un caro saluto.

L'Assessore alle Politiche Educative

Avv. Paolo Romor

## *Presentazione*

Il Servizio di Progettazione Educativa 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.

In questo delicato e complesso momento ha tentato di innovare i dispositivi psicopedagogici adattandoli alle nuove esigenze e attivando un servizio di sostegno psico-educativo on line, S.O.S. Educativo. Le famiglie con figli da 0 a 17 anni possono accedere gratuitamente allo spazio virtuale di consulenza educativa in cui poter portare riflessioni, dubbi e fatiche della "rivoluzionata" quotidianità, soprattutto in relazione al compito educativo e al ruolo genitoriale. Alcuni articoli su diverse tematiche educative sono consultabili cliccando sulla pagina delle News della Progettazione Educativa, nel sito del Comune di Venezia (<https://www.comune.venezia.it/it/servizieducativi>).

La convinzione è quella che in educazione non esistano "ricette" ma strade da percorrere: ciascuno imbocca la propria personalissima via, ogni figlio è unico, ogni genitore è unico, ogni relazione educativa è speciale.

Alcuni "spunti" tuttavia possono orientare nei momenti di fatica aiutando a fare luce su ciò che funziona, a rafforzare alcuni atteggiamenti propriamente educativi che generano ben-essere.

A tale proposito, si è pensato di concentrare in questo contributo alcune riflessioni attorno al nodo critico del rapporto tra bambini, ragazzi e nuove tecnologie digitali; pensiamo infatti che, in questo periodo particolare in cui

le famiglie sono in casa, si faccia ancora più fatica a resistere al “fascino” esercitato da smartphone e tablet su adulti, bambini e ragazzi.

Nel testo, tra parentesi, alcuni riferimenti bibliografici a titolo esemplificativo in caso interessasse effettuare un approfondimento.

*Auguro che quanto fornito serva proprio alle famiglie per sentirsi meno sole e un pò più sostenute nelle competenze genitoriali.*

Dott.ssa Daniela Galvani

Responsabile Progettazione Educativa Comune di Venezia

## Bambini e ragazzi "digitali"

a cura della dott.ssa *Elena Pegoraro*

pedagogista del Servizio di Progettazione Educativa, Comune di Venezia



*La comunicazione elettronica  
non sarà mai un sostituto  
del viso di qualcuno  
che con la propria anima  
incoraggia un'altra persona  
ad essere coraggiosa e onesta  
Charles Dickens*

In casa ciascuno occupa la propria postazione, non tanto o non solo a tavola ma anche al lavoro!

Gli adulti stanno al pc per il lavoro agile ma non proprio così "agile", a dire il vero, visto che è da conciliarsi con la cura dei figli, con la coabitazione in una stessa stanza di più familiari di diverse età e con differenti esigenze o con la spartizione dei vani della casa da utilizzare e i metri quadri sono quelli che sono; i bambini e i ragazzi, a partire dalla prima classe della primaria in poi,



hanno nella migliore delle ipotesi la videolezione on line da seguire al mattino con le proprie insegnanti oppure video e/o lezioni da guardare in differita.

*Praticamente in questo periodo è quasi impossibile non avere a che fare con i dispositivi digitali!*

E per fortuna che ci sono e possiamo utilizzarli per lavorare, studiare, svagarsi e restare in contatto con il mondo esterno.

Ci si rende conto però che questo uso positivo e utile potrebbe facilmente degenerare in "abuso" perché, immersi nel digitale, si ha sempre la tentazione di "essere connessi" all'uno o all'altro apparecchio.



In effetti, anche prima della pandemia, i genitori si ingegnavano per trovare alternative positive all'utilizzo delle nuove tecnologie o di utilizzarli per attività creative al fine di "tenere lontani" i figli di ogni età da vere e proprie "scorpacciate" di cartoni animati e videogiochi. Si cercava di fare del proprio meglio per non discostarsi troppo dalle raccomandazioni di molteplici studi nazionali e internazionali che consigliano di non superare le due ore al giorno di esposizione agli schermi!

Per quanto possibile, lo sforzo c'era e rimane ma, in questo periodo, strano e straniante, è dura far sì che bambini e ragazzi abbiano da fare altro oltre ai



compiti scolastici assegnati per casa e all'utilizzo dei *digital device*; è probabile che, dopo una mattinata trascorsa di fronte allo schermo, anche il tempo "libero" del pomeriggio rischi di venire fagocitato da pc, tablet, smartphone e consolle...

*Quanto mancano la possibilità di fare attività sportiva, poter avere interessi all'esterno, avere la facoltà di uscire all'aria aperta per incontrare gli altri?!*

Giocare on line e videochiamare divengono le sole modalità per riuscire a tenersi in contatto con il mondo esterno e gli amici. Del resto, magari anche la scuola invita a ritrovarsi, almeno una volta a settimana, con i compagni di classe, tutti connessi in piattaforma on line per una videochiamata in cui a turno ci si saluta e ci si chiede come si sta.



Quindi il fatidico momento in cui dire "basta" si è complicato ulteriormente e, a questo proposito, ben vengano i "parental control" o "filtro famiglia" che, oltre a rendere l'accesso al digitale il più possibile protetto e monitorato a seconda della fascia di età dei minori, danno anche un aiutino ai genitori sul versante



del dire "stop". Possono essere programmati in modo da spegnere i dispositivi digitali in automatico, ad una certa ora e magari sempre la stessa: un supporto gradito soprattutto quando è forte la tentazione di continuare ancora un pò... e rabbia e nervosismo possono diventare esagerati...

L'utilizzo prolungato dei *digital device*, si sa, crea una certa "dipendenza" soprattutto in bambini e ragazzi che, standosene soli in casa, faticano a trovare nella realtà off line contenuti altrettanto accattivanti e gli effetti speciali che piacciono tanto. I giochi elettronici, in particolare, hanno successo perché offrono esperienze di gioco e stimoli di grande intensità, garantiscono l'interattività, la possibilità di sfidare i propri amici, di raggiungere obiettivi, di ottenere premi e di personalizzare il proprio personaggio creandolo "su misura" (con nickname o avatar con caratteristiche ritenute un pò "ribelli": capelli blu, mostri, cavalieri vendicatori, tatuaggi e via dicendo).



Anche cartoni animati, inserti pubblicitari e video di youtubers lasciano traccia nella mente del bambino. Inoltre, potrebbe darsi che a questa età, da sei a undici anni, in cui si impara con fatica a comportarsi in maniera socialmente corretta e a seguire le regole, inconsciamente si sia attratti dal "lato oscuro della forza", cioè stuzzicati da ciò che viene visto come "trasgressione", "lotta", "competizione", "sfida".

*Quali proposte in casa, senza tecnologie digitali, per rispondere in maniera alternativa e positiva a questi stessi bisogni di crescita?*

"La sfida" in casa è con se stessi: possiamo coinvolgere il figlio in attività che gli permettano di esercitare le emergenti capacità cognitive (abilità di catalogare, discernere e differenziare gli oggetti) come per esempio il coding e il collezionismo (di figurine di calciatori e animali, di francobolli, di bamboline o



braccialetti, ecc.); il fai da te, quello in cucina alle prese con le ricette della nonna o quello che serve per costruire, personalizzare e rendere unici gli oggetti (come scarpe, magliette, zaino, gadget

particolari); i giochi di competizione: finire per primo un puzzle, puntare al centro del bersaglio, indovinare più tessere a memory, affondare più navi a battaglia navale, rispondere a più domande del quizzone, mandare in buca tutte le biglie, far girare per più tempo e più velocemente una trottola, associare più idee magari facendo ridere tutti perché sono anche un po' assurde e simpatiche... e possono diventare batture spiritose di uno show realizzato per stare in famiglia tra canti e balli.





*Ma quando proprio bambini e ragazzi non vogliono saperne di alternative ai dispositivi digitali, non tanto perché sia difficile avere voglia di chiudere e fare qualcos'altro quanto perché "vittime" del "tecno-stress"?*

Alcuni atteggiamenti più di altri potrebbero suggerire la necessità di momenti de-tox per ripulire un po' corpo e mente dal pensiero "mi diverto e sto bene solo quando gioco con le tecnologie digitali":



- poca pazienza nei confronti degli altri perché abituati 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 per riuscire e perlopiù da solo: 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 e impegno come i compiti scolastici);

- propensione alla noia di fronte a spiegazioni che utilizzano il ragionamento, perchè abituati ad "effetti speciali", all'immediatezza delle



immagini e dei suoni, ad esercitare un'attenzione selettiva e con "filtri" (quello che memorizzo per il "qui ed ora" lo ricordo al momento ma poi lo dimentico in fretta se non serve più);

- **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 ...
- **accumulo di tensione che si scarica in aggressività** non riuscendo a "sfogarla" in altri modi (facendo attività motoria e sportiva, avendo un hobby/interesse diverso, uscendo all'aria aperta, dialogando con famigliari e amici, ecc.);
- **consuetudine a stare fermi o in posizioni scorrette (e-gobba), a sgranocchiare davanti ai dispositivi digitali, ecc. perdendo il gusto del muoversi**, del contatto con il proprio corpo e le parti del corpo che non siano le mani!



Se notiamo uno o più di questi comportamenti, niente paura, ma rivediamo il "piano di famiglia" per aiutare nostro figlio a ritrovare la "giusta misura": ridefiniamo dei limiti di tempo nella visione di schermi digitali, riconsideriamo la quantità e la qualità dei contenuti digitali

(possono aiutare anche le indicazioni PEGI), formuliamo delle nuove alternative positive di gioco condiviso senza l'uso di *digital device*, forniamo con il nostro comportamento l'esempio di come si possa "invertire la rotta".



A volte però è davvero complicato, perché anche la relazione educativa e la comunicazione genitore figlio possono logorarsi a causa del “tiro alla fune” che si può scatenare.

L’obiettivo primario allora è quello di recuperare una dimensione positiva di dialogo e un clima di rispetto reciproco, esplicitando i rispettivi bisogni: occorre trovare un *equilibrio perchè è un tiro alla fune ma... dalla stessa parte!*

Cioè l’approccio educativo non deve ridursi ad una serie di approvazioni e divieti a volte stabiliti solo per tentare di mantenere una certa impostazione familiare che magari può essere modificata alla luce delle mutate esigenze di crescita o ambientali.

Come abbiamo detto infatti, l’utilizzo che fanno i figli delle tecnologie digitali è collegato ai bisogni legati alla fase di crescita che stanno attraversando perciò è



importante mettere in chiaro ciò che pensiamo e le nostre aspettative rispetto al digitale ma lasciare anche spazio al punto vista del bambino/ragazzo: esplicitiamo pensieri e vissuti per non rimanere “in superficie”.



Queste “tech talk” (Hofmann J. B.) alimentano potenzialmente la relazione educativa, aiutano a conoscersi meglio e rappresentano opportunità per crearsi una coscienza critica. A tale proposito, possiamo

cominciare a riflettere con il bambino/ragazzo sul fatto se ci siano altre vie, oltre al digitale, capaci di rispondere ai suoi bisogni, riconoscendo quelli “profondi” dell’essere umano e quelli “indotti”: bisogno di essere visti vs bisogno di visibilità pubblica; bisogno di appartenenza e condivisione vs

bisogno di giocare tutti allo stesso gioco on line/indossare tutti la stessa maglia della stessa marca e via dicendo; bisogno di attenzione vs bisogno di postare e condividere video e foto per trovarsi al centro dei commenti altrui; bisogno di trovare un po' di tempo per sé vs bisogno di nascondersi dietro ad uno schermo; ecc.

Chi sta crescendo avverte così di essere "preso sul serio" dagli adulti, di stare a cuore a mamma/papà, di poter sollevare dubbi e domande ogni volta che lo desidera senza sentirsi giudicato.

Con tutta probabilità, sapendo di poter contare su una relazione profonda e per nulla "virtuale", verrà più spontaneo esprimersi anche in caso – e speriamo di no – ci siano da raccontare situazioni difficili (per esempio



alcuni messaggi o situazione di esclusione che fanno stare male, il desiderio di accettare un invito che potrebbe essere pericoloso, una foto postata senza pensare, il numero di cellulare immesso per sbaglio) e ci sia la necessità dell'intervento tempestivo del genitore.

La "fiducia di base" nel bambino/ragazzo come "essere umano che vale" (Bettelheim B.) consente di impostare il rapporto in modo che sia teso a rafforzare la "muscolatura emotiva" del figlio, a dirla con Alberto Pellai.

Si dota il figlio delle "competenze per la vita" che fanno sentire abbastanza in grado di cavarsela da soli nel mondo, di pensare con la propria testa.

Proprio nella fase della vita da sei a undici anni, il bambino/ragazzo osserva il mondo degli adulti cercando di capire come potervisi inserire una volta diventati "grandi": è l'inizio di un percorso di presa di coscienza della propria identità che verrà testato e "trasudato" in preadolescenza e adolescenza.