

# 0-6 IL FASCINO DEL DIGITALE

CITTA' DI  
VENEZIA



---

27 gennaio 2023, a cura della dott.ssa Elena Pegoraro  
Servizio di Progettazione Educativa- Comune di Venezia



# Generazione *touch*

---

- Cosa sappiamo delle modalità con cui i bambini fin da piccolissimi si avvicinano, esplorano, usano i dispositivi digitali (es. tablet e smartphone)?
- Giochini, puzzle e disegni da fare con le dita, fiabe interattive e cartoni animati su youtube: i bambini piccoli in genere non riescono ancora ad usare il mouse o console di videogiochi ma sono abilissimi nell'uso dell'Ipad, dell'Iphone e dei tablet con schermo da toccare (touch-screen).



# Gli studi: tecnologie sì o no?

- Numerosi studi neuroscientifici e psicologici convergono su pro e contro dell'utilizzo delle nuove tecnologie ovvero ci sono vantaggi e svantaggi.
- La questione è sempre relativa all'uso/abuso. Quasi tutti gli studi concordano sul fatto che sotto i 2 anni sarebbe importante per lo sviluppo positivo del cervello dei bambini non esporli a schermi ma alla realtà vera capace di stimolare i 5 sensi e a volte anche il sesto senso!
- Ad esempio, secondo la Società Italiana di Pediatria “non è opportuno dare smartphone o tablet ai bimbi prima dei due anni. Il 70% dei genitori invece 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 bambini tra i 5 e gli 8 anni”.



---

# Digital Education

---

- Il dispositivo digitale è un po' come un qualsiasi altro oggetto della vita del bambino (un giocattolo, un libro, un film dvd...) e va tenuto con ordine e cura.
- Al bambino deve essere chiaro, per esempio, che non può tenerlo in mano quando qualcuno gli parla, quando si è tutti insieme o perfino a tavola... Da un punto di vista cognitivo, se c'è vicino uno schermo, e questo vale anche per la tv, anche solo di sottofondo, il cervello si 'distrae' (multitasking, analfabetismo emotivo (Goleman), minore concentrazione, ecc.)
- La tecnologia non deve mai essere pervasiva: ogni bimbo deve anche e soprattutto giocare al pallone, correre, stare con gli amici (realtà digitale vs realtà)



S  
T  
O  
P



## Poche regole e chiare

---

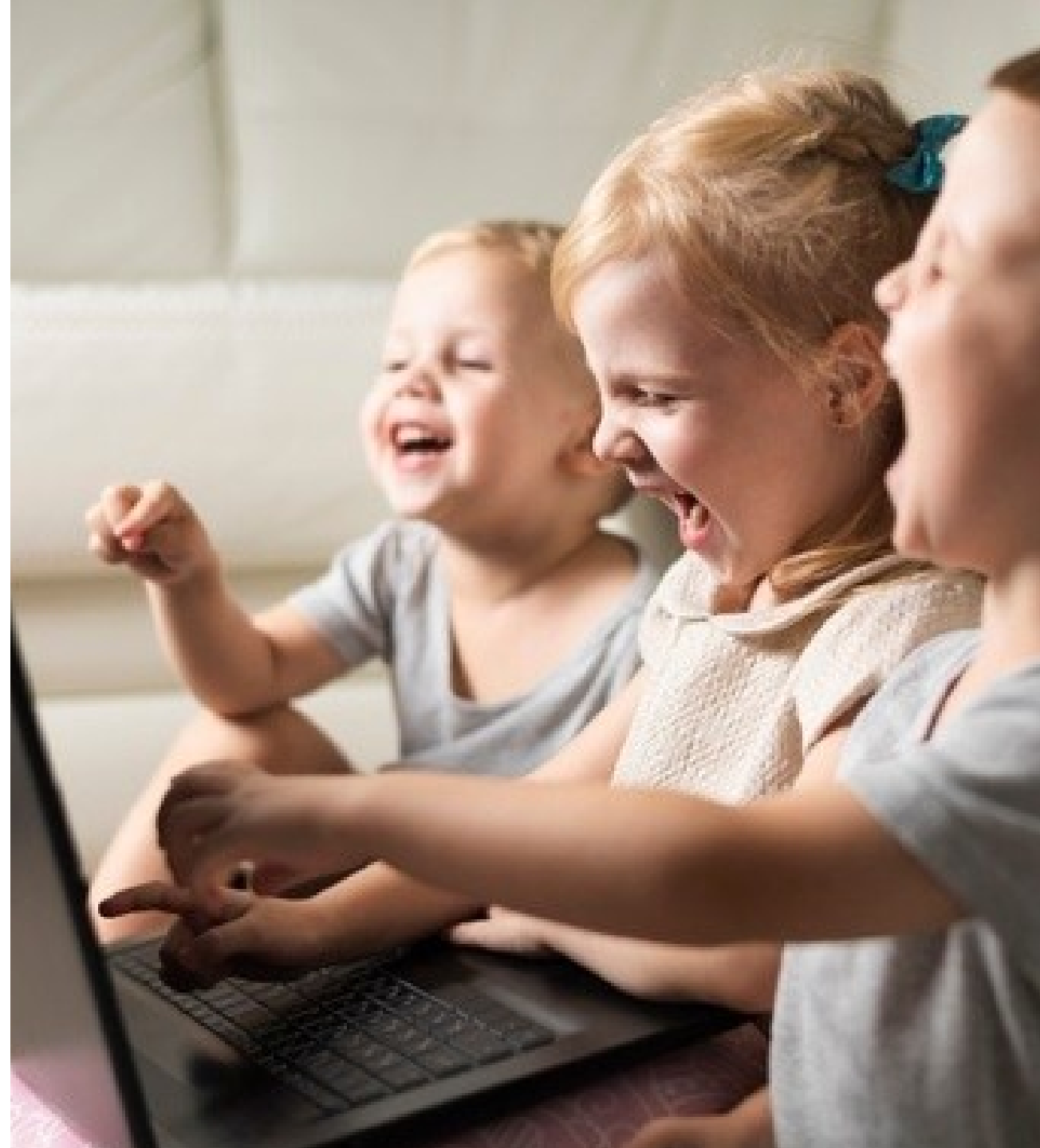
- Quello che importa di più è osservare il bambino che usa il dispositivo digitale e capire come si sente, se è curioso, interessato, troppo coinvolto o insicuro... L'adulto può intervenire e incentivare il figlio che sembra intimorito o, al contrario, contenere chi mostra troppa sicurezza.
- Diffusione di stereotipi e teledipendenza/rifugio
- Premi e punizioni e Babysitter (rassicurazione, sonno, cibo...)
- “Lotta” del dispositivo digitale, azione «de-tox»
- «Stare con» (calma apparente): utilizzare insieme i dispositivi, «filtrare» e «mediare» i contenuti

---

## La «dieta» digitale

---

- La qualità e la quantità dei «cibi digitali»
- La «giusta misura» del tempo che può essere trascorso davanti agli schermi



# *6 anni e più ... Attrazione... fatale?!*

- Come «tenere lontani» i bambini dalle «scorpacciate» digitali (cartoni animati, video, videogiochi)? Cellulare sì o no? A che età?
- Lo schermo di pc, tablet, console, smartphone «calamita» l'attenzione dei bambini e dei ragazzi: quali sono vantaggi e svantaggi dell'utilizzo/abuso dei digital device secondo le ricerche psico-pedagogiche? Come arginare il fascino del digitale?
- Gli strumenti digitali sono anche mezzi che nel lockdown hanno permesso di tenerci in contatto con gli altri (videochiamate), stare al passo con i compiti scolastici (DAD), giocare con gli amici (video giochi on line): hanno un grande potenziale positivo!



# Giochi e contenuti digitali: *perché hanno così successo?*

- Offrono esperienze di sfida e stimoli accattivanti
- Personalizzazione dei personaggi
- Danno la possibilità di dimostrare di «essere competenti e abili»
- Sono spazio per «sperimentarsi» magari emulando gli «esperti» youtubers
- Concedono sfogo all'attrazione per «il lato oscuro della forza» ...





# Solo passatempi?!



*In realtà no perché rispondono a «bisogni profondi» della persona e legati alla crescita del bambino/ragazzi. Nello specifico, proprio nella fase della vita da sei a undici anni, il bambino/ragazzo osserva il mondo degli adulti cercando di capire come potersi inserire una volta diventati “grandi”*

Ci sono poi altri «significati»:

- «esempio» di genitori, fratelli/sorelle maggiori, coetanei
- «tappabuchi»/ «ciuccio emotivo»
- La «dieta digitale» (contenuti e tempi digitali) lascia un segno a volte poco «controllabile»: es. diffusione di stereotipi e «dipendenza», «comfort zone», contenuti violenti

Drizziamo le «antenne»: **no al «tecno-stress»**



*Quali «segnali» di corpo e mente del bambino/ragazzo dicono di un'eccessiva esposizione al digitale?*

- . Poca pazienza e accumulo di aggressività/nervosismo  
(es. comparsa di tic nervosi es. mangiarsi le unghie, leccarsi le labbra) – «lotta» per il «telecomando»
- Poco ascolto e «noia» di fronte alle spiegazioni
- Attenzione selettiva a «filtro» (memoria «pesce rosso»): il cervello si 'distrae' (multitasking, analfabetismo emotivo (Goleman), minore concentrazione, ecc.
- Atteggiamento di sfida costante e tendenza a distinguere in winner o loser (vincente o perdente)
- Tendenza a lasciar perdere di fronte a compiti «troppo impegnativi» (sindrome del game over)
- Stile di vita poco salutare (e-gobba, sgranocchiare, sedentarietà, pigrizia)

# Educazione al positivo utilizzo del digitale



- Il dispositivo digitale è un po' come un qualsiasi altro oggetto della vita del bambino (un giocattolo, un libro, ...) e va tenuto con ordine e cura.
- Non può essere utilizzato in qualsiasi momento: per esempio, non può tenerlo in mano quando qualcuno gli parla, quando si è tutti insieme, a tavola, in bagno...
- La tecnologia non deve mai essere pervasiva: ogni bambino deve anche e soprattutto giocare al pallone, correre, stare con gli amici (realtà digitale vs realtà)
- «Dieta digitale» (indicazioni a misura dell'età rispetto a qualità e quantità delle proposte digitali, es. PEGI <https://pegi.info/it> )
- No «premi» e «punizioni» digitali» (ti tolgo il cellulare per una settimana ...) ma revisione del «piano famiglia»
- No digitale come «baby sitter» ma co-visione se possibile (calma apparente, mediazione di contenuti, formazione di una coscienza critica)

# Alcuni spunti ... in biblioteca comunale 😊

- 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 preschool 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