

*TRA LE MAGLIE DELLA RETE,
NAVIGARE A VISTA,
NAVIGARE SICURI.*

*EDUCARE ALL'USO
CONSAPEVOLE DI INTERNET I
BAMBINI TRA 0 E 10 ANNI*

Dottoressa Federica Andorno

Mio figlio è dipendente dallo smartphone!?!?





Immigrati digitali

vs

Nativi digitali



SAGGEZZA
DIGITALE



Ma da dove siamo partiti???

- Funzione affettiva della rete
- Siamo sempre in contatto a partire dall'ecografia...
- Video baby monitor



Pubblicità



Rissa tra mamme alla recita di Natale: bambini in lacrime



Spesso lontani, ma sempre in contatto

- Poco dopo la rete, sempre in ambiente domestico, viene presentata come strumento ludico



Bambini: smartphone e tablet come ciucci digitali?



Addomesticare le tecnologie



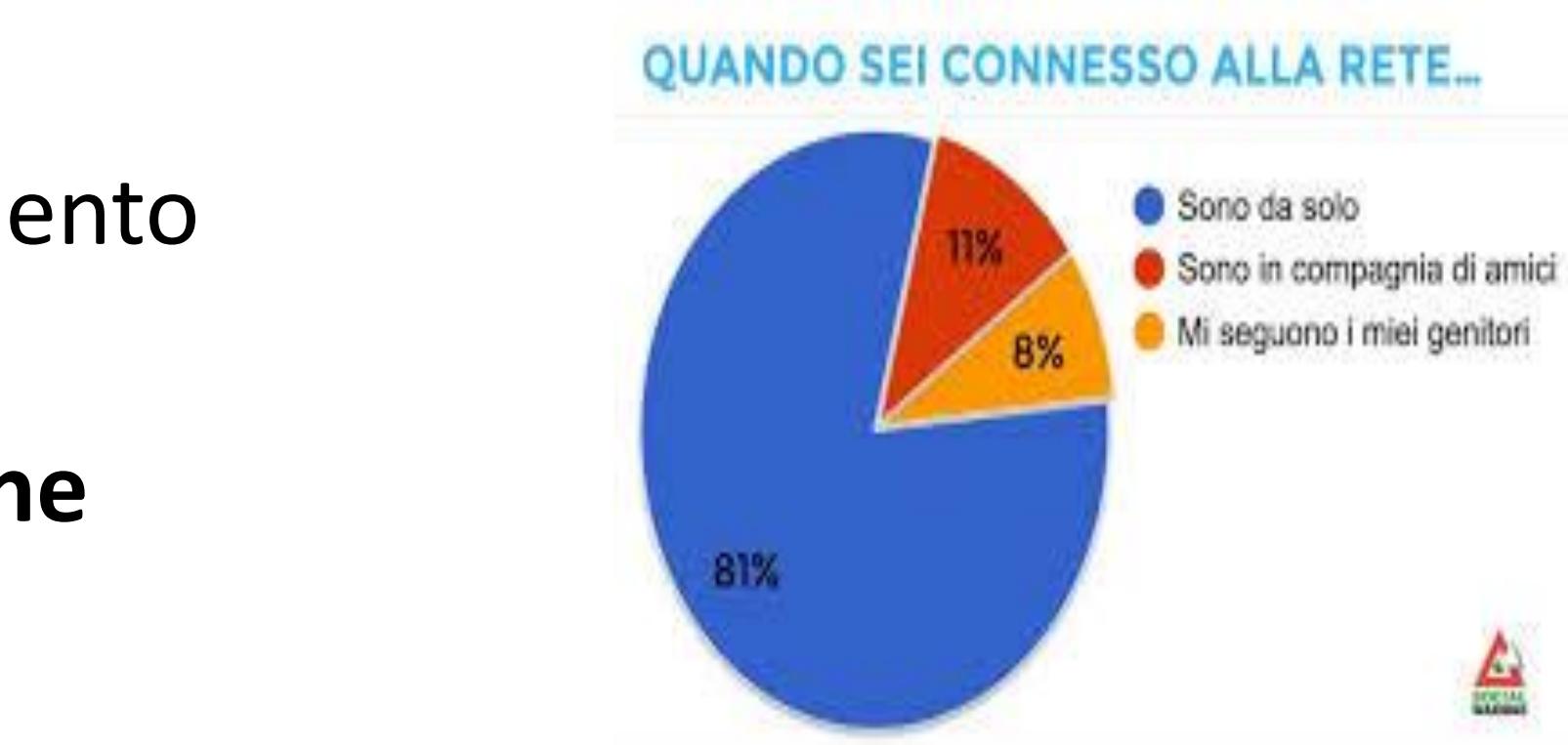
Sondaggio condotto dall'*Australian Child Health Poll*

- **un terzo dei bimbi in età prescolare e due terzi dei bambini in età scolare possiedono già un proprio smartphone o un tablet, e il 50% di loro li utilizza senza la presenza dei genitori.**
- quasi la metà dei bambini (43%) utilizza regolarmente smartphone e tablet la sera prima di andare a dormire, quando è già a letto. Sin da piccoli ci si abitua, dunque, a smanettare sui dispositivi tecnologici per troppe ore. 14 ore a settimana per i neonati, che diventano 26 per i bambini dai 2 ai 6 anni e 32 dai 6 ai 12 anni:

Le tre A

Educazione civica digitale

- **Accompagnamento**
- **Alternanza**
- **Autoregolazione**



E la fase evolutiva?



- Winnicot
- Holding
- Handling
- Object presenting
- Piaget
- Pegi (Pan European Game Information)

Rischi per lo sviluppo del pensiero?



- Distrattività
- Superficialità
- Passività
- Dipendenza

OBIETTIVI



- Sviluppare un senso critico
- Scegliere in modo consapevole
- Funzionamento multitasking
- RELAZIONE...il più potente dei parental control

PRIMI 2 ANNI

- Per la società di pediatria divieto assoluto
- Pericolo per l'esposizione alle radiazioni
- Il bambino ha bisogno di essere in relazione, no attività prolungate in solitudine
- Stimoli molto eccitanti complessi da elaborare
- Non vi sono reali necessità tecnologici (apprendimento attraverso il corpo)

ACCOMPAGNAMENTO

- Favorire la costruzione di punti fermi spaziali e temporali
- Privilegiare il gioco con oggetti tridimensionali (toccare, lanciare, annusare, scuotere, lasciar cadere)
- Quando parlo con il bambino modulo la mia voce in funzione dello stato emotivo
- Privilegiare un “bagno linguistico” reale ad un “bagno linguistico” portato dagli schermi

ALTERNANZA

- Diversificare il più possibile gli stimoli che propongo al bambino (sviluppo dei cinque sensi)

Narrazione

- Sotto i tre anni, la media di consumo è di una/due ore al giorno nel 32% dei casi, di tre/cinque ore nel 48% dei casi (Censis, 2017).
 - Sviluppare senso critico e responsabilità
 - **Punti fermi spazio temporali**

ETÀ PRESCOLARE

- Inibizione dell'apprendimento al disegno?
- Alterazione delle caratteristiche del gioco?
- **La differenza la fa il ruolo più o meno attivo svolto dagli adulti**
- Gestione delle regole del gioco, dei turni
- Gioco simbolico
- Gioco di strategia

ETÀ PRESCOLARE

ACCOMPAGNAMENTO

- Predisporre un ambiente ricco di routine e di regolarità di orari (ora della nanna, ora del bagnetto...)
- Monitorare il tempo che il bambino passa davanti allo schermo
- Facilitare il bambino a interiorizzare punti di riferimento temporali
- Si lascia il bambino davanti ad un programma TV di cui si conosce la durata e gliela si comunica in anticipo
- Creare le condizioni per farmi raccontare le sue esperienze con gli schermi (prima, durante, poi)
- Sto vicino al bambino mentre utilizza i device

ETÀ PRESCOLARE

ALTERNANZA

- Diversificare il più possibile gli stimoli che si propongono al bambino (sviluppo dei cinque sensi, attività che permettano l'uso delle cinque dita)

AUTOREGOLAZIONE

- Si invita il bambino a imitare qualcosa o qualcuno, giocare al fare finta di
- Invitare il bambino a utilizzare nel suo racconto congiunzioni come: “ma, dove, e, quindi, o, né, perché”
- Creare situazioni affinché si metta nei panni degli altri

ETÀ SCOLARE

- Cellulare personale?
- Video giochi?
- Social network?
- App?
- Regole di utilizzo chiare e semplici
- Tempo

ETÀ SCOLARE

- Far sperimentare il racconto lineare cronologico
- Far sperimentare la costruzione di un racconto spazializzato tipico degli schermi, ma invitare anche alla ricostruzione lineare dello stesso episodio
- Creare occasioni per affidare al bambino piccoli incarichi di responsabilità
- Informarsi sui media che frequenta in modo da avere possibilità di discuterne con lui (trama, finalità, grafica, personalità dei personaggi coinvolti..)
- Trovare insieme al bambino argomenti di interesse comune sui quali documentarsi insieme
- Far notare il potere della pubblicità, della comunicazione e del marketing

ETÀ SCOLARE

- Diversificare il più possibile gli stimoli che propongo al bambino (sviluppo dei cinque sensi)
- Stabilire regole chiare sui tempi che si passano davanti allo schermo
- Esplicitare le ragioni per le quali una cosa non si deve fare
- Ricordarsi di essere un esempio per i bambini
- Valorizzare la scelta di attività diversificate tra loro

ETÀ SCOLARE

- Discutere il diritto alla privacy e all'immagine
- Leggere insieme al bambino le indicazioni **PEGI (Pan European Game Information)** che consigliano l'età di utilizzo per ciascun videogioco.

IL "WEBETE"



NON LEGGO

NON CAPISCO

COMMENTO