



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI FIRENZE
DIPARTIMENTO DI SCIENZE DELLA FORMAZIONE E PSICOLOGIA

Corso di Laurea Triennale in Scienze dell'Eduzione e della Formazione
Insegnamento di Nuove Tecnologie per l'Educazione e la Formazione

*Tecnologie digitali e bambini,
quali sono i rischi e quali le opportunità*

Docente:
Prof.ssa **Maria Ranieri**

Relazione di:
Maria Grazia Battaglia

Indice

Parole chiave	2
1 Introduzione	3
2 I nativi digitali	4
3 I bambini, tra rischi e opportunità	7
4 <i>Internet e i social network</i>	10
5 Il gioco <i>online</i>	12
6 Indicazioni per un utilizzo sicuro delle tecnologie digitali per i bambini	14
7 Conclusioni	15
Bibliografia	16
Sitografia	18

Parole chiave

- *tecnologie digitali, rischi e opportunità,*
- *i social network e i bambini,*
- *giochi online e i bambini,*
- *tecnologie digitali educazione e formazione,*
- *tecnologie e disabilità.*

Capitolo 1

Introduzione

Oggigiorno siamo immersi in un mondo tecnologico del tutto diverso da quello dei nostri cari nonni; è infatti oramai impossibile e inevitabile non trovarsi a che fare con qualcosa che non sia *hi-tech*: dai *personal computer*, agli *smartphone*, passando per i *tablet*, ecc.. Questa "rivoluzione" influisce sugli aspetti formativi ed educativi, facendo sì che genitori, educatori e insegnanti devono adottare un proprio ruolo in tale fenomeno. Nell'epoca attuale le nuove tecnologie sono presenti assai diffusamente, sia nella vita degli adulti che in quella dei giovani, e addirittura in quella dei bambini; la loro diffusione sembra oramai senza freni. I ricercatori e gli educatori devono quindi essere in grado di conoscere le forme di relazione, di uso e di esplorazione che le nuove tecnologie suscitano nei più piccoli e di creare dei contesti di apprendimento equilibrati in modo tale che essi crescano armonicamente tra rischi e potenzialità (RIPAMONTI, 2016). È importante, secondo me, iniziare ad affrontare tale questione analizzando chi è cresciuto con le nuove tecnologie; quest'ultime, infatti, sono state capaci di modificare il modo in cui tali soggetti si rapportano con la società circostante, un modo che è diverso da quello delle generazioni passate.

Capitolo 2

I nativi digitali

Alcuni ricercatori e studiosi hanno definito come "nativi digitali" tutta la generazione nata e cresciuta nell'epoca della diffusione delle nuove tecnologie digitali (PRENSKY, 2001). Esiste un'ulteriore definizione, cioè quella di "immigrati digitali", la quale rappresenta esattamente il contrario della precedente. Gli immigrati digitali sono quelle persone che, durante la diffusione delle nuove tecnologie, erano già adulte, cioè persone che hanno trovato una maggiore difficoltà o addirittura non sono riuscite ad avere padronanza nell'utilizzo di questi nuovi macchinari (TRECCANI, 2017). I suddetti termini sono nati in primo luogo nella lingua inglese grazie a uno scrittore statunitense di nome Marc Prensky, il quale nel 2001 ha pubblicato un libro intitolato, per l'appunto, *Digital Natives, Digital Immigrants*.

Grazie ai molti studi riguardanti il rapporto tra nuove tecnologie e le nuove generazioni si è potuto apprendere che non tutti gli individui della nuova generazione sono immersi nelle nuove tecnologie. Infatti, tali studi dimostrano che non tutta la nuova generazione ha un egual accesso alle nuove tecnologie, poiché ogni singolo giovane ha una storia di accesso tecnologico differente e quindi con diverse opportunità (BENNET & MATON, 2010). Questo sta a significare che in ogni paese, nazione o stato ci sono delle disuguaglianze riguardo l'accesso digitale; tali dati ci fanno quindi pensare che non possiamo parlare di un'intera generazione che vive immersa nelle nuove tecnologie. Viene inoltre messa in dubbio l'ipotesi riguardante l'età anagrafica di un individuo; è infatti possibile che ci siano adulti che sono maggiormente competenti nell'utilizzo delle nuove tecnologie rispetto a un giovane e non vi è neanche da sottovalutare il fatto che nei paesi industrializzati vi è un accesso maggiore alle nuove tecnologie rispetto a quelli non ancora industrializzati o comunque meno industrializzati (ITU, 2003). Lo stesso Prensky, successivamente, abbandona la tesi relativa ai "nativi digitali" e crea un nuovo concetto: quello della "saggezza digitale" (PRENSKY, 2009). Tale termine sottolinea i vantaggi dell'utilizzo delle nuove tecnologie digitali, le quali permettono di poter accedere a una maggiore conoscenza rispetto alle nostre normali potenzialità; l'uso stesso delle tecnologie digitali permette quindi di migliorare, arricchire ed estendere le nostre capacità cognitive. Per esempio, la tecnologia digitale migliora la memoria attraverso gli strumenti di acquisizione, archiviazione e restituzione dei dati, migliorando le capacità di giudizio, in quanto consente di raccogliere più informazioni rispetto a quante ne potremmo ottenere da soli. Prensky definisce l'individuo digitale con il termine di *Homo Sapiens Digital*, cioè colui che accetta il potenziamento delle capacità come fattore integrante dell'esperienza umana. La saggezza digitale va oltre il divario "nativo/immigrato digitale", infatti, entrambi

possono avere una saggezza digitale. Per saggezza digitale non deve esser intesa l'abilità nel maneggiare la tecnologia ma piuttosto la capacità di prendere decisioni più sagge, in quanto potenziate dalle nuove tecnologie. Le persone che sono abili, dal punto di vista digitale, dimostrano la loro bravura nel destreggiarsi con le nuove tecnologie (ad esempio gli *hacker*), ma se tale azione non è accompagnata dalla saggezza, la sola abilità non le aiuta a diventare più sagge e quindi a prendere le giuste decisioni. A quest'ultimo termine citato, segue quello di "stupidità digitale", il quale si riferisce a coloro che fanno un cattivo utilizzo delle nuove tecnologie, mettendo in atto comportamenti errati o superficiali, come l'impadronirsi di materiale altrui che trovano in rete senza preoccuparsi minimamente del *copyright* o di citarne gli autori. Questi soggetti sono quindi incapaci di cogliere le conseguenze dei loro atti (PRENSKY, 2009 & PERRONE, 2015).

Successivamente, i termini sopracitati, come ad esempio quello di "nativi digitali", si sono diffusi anche in Italia. Secondo lo studioso italiano Paolo Maria Ferri, i "nativi digitali" rappresentano una specie di via di apparizione (FERRI, 2009 & FERRI, 2013), la quale è suddivisibile, secondo FERRI (2011), in tre diverse popolazioni sulla base dell'età anagrafica e quindi del grado di precocità dell'esposizione alle tecnologie digitali; tali popolazioni sono le seguenti:

- i "nativi digitali puri", con età tra 0 e 12 anni;
- i *millennials*, tra i 14 e i 18 anni;
- i "nativi digitali spuri", tra i 18 e i 25 anni.

Secondo il suddetto autore, la prima popolazione rappresenta quella dei veri nativi digitali; essa è costituita da bambini che mostrano un'esperienza sempre più precoce con la tecnologia. Viceversa, l'ultimo gruppo è rappresentato dagli odierni studenti universitari che utilizzano il web 1.0; essi si considerano utenti di base del *web*, anche se in realtà utilizzano in maniera assidua la rete *internet*.

Si può quindi concludere che i "nativi digitali" rappresentano una nuova versione 2.0 dell'*Homo Sapiens digital*, come venne affermato da MANTOVANI & FERRI (2008); essi infatti preferiscono passare il loro tempo davanti ad uno schermo di uno *smartphone* rispetto a quello della televisione, e hanno a loro disposizione un numero molto più grande, rispetto al passato, di tecnologie mediante le quali è possibile sia apprendere che comunicare, rendendo le stesse parte integrante delle loro relazioni con la società di cui fanno parte. È importante inoltre sottolineare come un metodo originale di apprendimento dei "nativi digitali" è il *multitasking*: ad esempio, mentre essi sono impegnati nello studio scambiano messaggi con i loro coetanei sui *social networks* o ascoltano la musica. Ci troviamo davanti al cosiddetto sovraccarico cognitivo, cioè quando la quantità di informazioni disponibili è talmente elevata da non rendere possibile il focalizzarsi sulla scelta giusta che ci permette di poter continuare per il nostro cammino decisionale. Tale problema viene però risolto dal passaggio continuo da un media a un altro con un *zapping* consapevole tra le varie fonti di comunicazione e di apprendimento. Essi infatti "navigano" tra i media in modo creativo e non lineare a

differenza degli adulti, che di fronte a un nuovo apparecchio utilizzano un manuale delle istruzioni per "studiarlo". I "nativi digitali" invece, apprendono tramite l'esperienza, vedendo il sapere come un processo dinamico (FERRI, 2011 & PERRONE, 2015).

Quali altri effetti hanno le nuove tecnologie su questa generazione di nativi digitali? E su quella futura?

Capitolo 3

I bambini, tra rischi e opportunità

A questa domanda non possiamo rispondere con certezza, ma è possibile andar a ricercare e analizzare più approfonditamente quali sono i rischi e quali sono le opportunità che la tecnologia digitale riserva ai bambini. Specialmente negli ultimi anni la diffusione delle tecnologie digitali ha profondamente cambiato la vita delle persone, in particolare la comunicazione e l'interazione con gli altri, al punto da sostenere che si possa parlare di "rivoluzione digitale". Questa rivoluzione, come abbiamo già accennato precedentemente, influisce inevitabilmente anche negli ambienti educativi e formativi, costringendo educatori, genitori e insegnanti a chiedersi quale sia il proprio ruolo rispetto a tale fenomeno. Queste nuove tecnologie digitali infatti sono diffuse sia nella vita degli adulti che nella vita dei bambini. Sul piano educativo, l'intervento pedagogico fa sì che le opportunità si traducano in benefici e che i rischi vengano evitati da parte di soggetti preparati e competenti, in modo tale che i soggetti più piccoli possano autotutelarsi. Per far sì che questo si verifichi si richiedono interventi mirati sul piano formativo e di educazione ai media (competenze medial e digitali). Vanno quindi promosse competenze critico-cognitive e la consapevolezza etica e sociale. L'azione educativa mira quindi a ridurre i rischi offrendo una preparazione di un soggetto consapevole nell'uso dei media.

Vediamo adesso, in maniera più dettagliata, quali sono i principali rischi e opportunità riservati ai bambini dalle tecnologie digitali:

- le tecnologie digitali non danno effetti negativi o positivi di per sé, ma a seconda delle loro caratteristiche intrinseche e delle circostanze, possono rappresentare dei rischi oppure fornire delle opportunità.

I ricercatori del progetto *EU Kids online*, dedicato al rapporto tra nuove tecnologie e minori, hanno classificato sia i rischi che le opportunità che un bambino/adolescente può riscontrare principalmente attraverso l'utilizzo di internet. Ad esempio, per quanto concerne i rischi essi possono essere così elencati: quelli commerciali, quelli aggressivi, quelli a sfondo sessuale, o quelli che rappresentano una scarsità di valori. D'altro canto, le nuove tecnologie possono invece rappresentare alcune opportunità, ad esempio, come forma di educazione e/o di apprendimento, o dar maggiore possibilità di partecipazione o d'impegno civico, o incrementare la creatività, l'identità e la connessione sociale del bambino (RANIERI, 2017).

Tornando a parlare in maniera più approfondita dei rischi in cui i bambini e gli adolescenti possono incappare nell'utilizzo delle nuove tecnologie, secondo i ricercatori, i minori si possono trovare di fronte a contenuti che non sono idonei alla loro età, come ad esempio quelli a sfondo pornografico, oppure quelli violenti/aggressivi, o contenuti falsi o comunque poco affidabili, o trovarsi coinvolti nel gioco d'azzardo o entrare nel mondo della pirateria. Inoltre, nella rete sociale possono essere vittime di *cyberbullismo* e di *cyberstalking*.

Invece, per quanto riguarda le opportunità, le nuove tecnologie possono essere utili sia per l'educazione che per la formazione del bambino; possono inoltre rappresentare un contributo per la sua socializzazione, o un aiuto per l'esplorazione della propria identità personale, o anche solo per semplici gruppi di interessi o scambi di informazioni, ecc. (RANIERI, 2017).

Il problema di un effetto negativo delle nuove tecnologie nasce perché i bambini non sono in grado di distinguere nella giusta maniera cosa è giusto e cosa è sbagliato; occorre quindi l'intervento e la sorveglianza di un adulto che insegna loro come ci si rapporta con la tecnologia, stabilire quindi delle regole da seguire riducendo così, nel maggior modo possibile, i rischi in cui i bambini possono ritrovarsi. Secondo quanto riportato dal Ministero della Salute della Repubblica Italiana, l'utilizzo eccessivo delle tecnologie digitali può portare ad avere gravi conseguenze, tra le quali, ad esempio, i disturbi alimentari (come i problemi di obesità); occorre quindi sensibilizzare i bambini, anche tramite l'uso delle stesse tecnologie, al fine di prevenire i disturbi alimentari ed eventuali malattie connesse (MINISTERO DELLA SALUTE, 2017).

- la tecnologia digitale non deve essere considerata "il male della società". Infatti, in quest'epoca moderna, essa è utilizzata come strumento di didattica nelle nostre scuole; *lim*, *computer*, *tablet*, ecc. vengono utilizzati quotidianamente da parte degli insegnanti durante le lezioni. Ma bisogna prestare attenzione nel loro utilizzo e soprattutto non abusarne, in quanto la macchina non deve sostituirsi all'uomo, ma bensì essere un supporto per l'insegnante che, se utilizzato nel miglior modo possibile, può rappresentare un metodo efficace per migliorare l'apprendimento dei bambini. Un classico esempio di efficienza della tecnologia nell'apprendimento didattico è l'utilizzo di programmi di sintesi vocale per quei bambini affetti da dislessia, cioè una disabilità specifica dell'apprendimento di origine neurobiologica, rappresentata dalla difficoltà a effettuare una lettura accurata e fluente e da scarse abilità nella scrittura (GHIDONI & ANGELINI, 2007); tale tecnologia può quindi permettere loro di apprendere in modo più appropriato. Di fatto, dopo un accertamento diagnostico, è possibile attuare specifici trattamenti (percorso neuropsicologico e logopedico) che mirano ad abbattere le difficoltà del bambino e a predisporre gli strumenti compensativi e dispensativi scolastici previsti

dalla Legge 170/10 promulgata dal Presidente della Repubblica Italiana nell'Ottobre 2010 (ANEMONE, 2015). In conclusione si può affermare che le tecnologie digitali si sono rivelate molto utili per facilitare e migliorare la qualità della vita ai bambini affetti da disabilità, eliminando gran parte di quelle barriere reali e virtuali che possono riscontrare nella vita di tutti i giorni. Verrà perciò loro dedicato, all'interno delle scuole, un ambiente di apprendimento accessibile con didattiche inclusive. Inoltre, la Confindustria Digitale e la Fondazione ASHPI Onlus hanno siglato da tempo un accordo di collaborazione per favorire l'autonomia e la partecipazione di persone disabili e anziani. Verranno dunque identificate soluzioni e ausili digitali nell'ambito di progetti di *smart communities* e *smart cities*. Questo accordo consentirà di dar vita a un'azione sistematica capace di sensibilizzare le istituzioni e di contribuire ad assicurare a tutti l'accessibilità e la fruibilità di tecnologie e servizi digitali (CONFINDUSTRIA DIGITALE, 2013).

Capitolo 4

Internet e i social network

Nella presente relazione ho voluto affrontare anche il tema di *internet* e dei *social network* in quanto la società odierna è oramai in possesso di tecnologie digitali che ci permettono di esser sempre connessi in rete, dandoci la possibilità di collegarci a qualsiasi sito che desideriamo a seconda dei nostri interessi, delle informazioni che vogliamo ricevere, o di comunicare in qualunque momento con gli altri. Infatti, un *social network* (rete sociale) rappresenta una piattaforma del web che consente a un gruppo di individui, legati o meno da relazioni sociali reali o tangibili, di comunicare in modo più rapido e semplice rispetto al passato (LARAPEDIA, 2017).

Questi *social network* permettono alle persone di costruire un proprio profilo, pubblico o semipubblico, di creare una propria lista di contatti e di visualizzare i profili e la lista contatti degli altri utenti; alcuni esempi sono *Facebook*, *Instagram*, ecc.. Una facilitazione introdotta dai *social network* è quella di aver reso la comunicazione molto più veloce, soprattutto se le persone che si conoscono sono distanti tra loro, o di aver permesso di ritrovare persone con cui si erano persi i contatti a causa di svariati motivi; un altro aspetto positivo è quello di aver permesso alle varie aziende di poter far conoscere meglio i propri prodotti tramite la pubblicità o la semplice creazione di una pagina dedicata.

Ma in questi anni si sta vivendo una vera e propria esplosione di *social network*, rendendo oramai difficile, se non impossibile, tutelare la nostra *privacy*. Esistono infatti, oltre a questo già citato, innumerevoli aspetti negativi introdotti dai *social network*, soprattutto se si tratta o di minorenni, o di persone che non sono capaci di intendere o di volere, o di persone che non sono capaci di utilizzare al meglio tale strumento informatico. Tali soggetti, definiti "fragili", possono infatti trovarsi di fronte a pubblicità ingannevoli o a notizie false (*fake news*), che circolano oggi molto frequentemente sui *social network*, rischiando quindi di cadere nella trappola tesa dai truffatori. Altri seri rischi, venuti fuori a causa della diffusione dei *social*, sono quelli di diventare una vittima di *cyberbullismo* oppure di furto di identità, dato che con la pubblicazione in rete di un'immagine o di un'informazione personale, qualunque soggetto può entrarne in possesso molto facilmente, per scopi più o meno leciti. Ci sono inoltre alcuni effetti collaterali che colpiscono direttamente la persona: l'utilizzo dell'apparecchio tecnologico in taluni casi può rappresentare un aiuto, ma non deve diventare essere utilizzato in modo continuativo nel tempo dato che può portare a una vera e propria forma di dipendenza dallo strumento tecnologico, causando quindi nell'individuo un reale rischio di isolamento dall'ambiente che lo circonda, preferendo ad esempio interagire con una persona tramite un dispositivo

digitale piuttosto che relazionarsi faccia a faccia. Inoltre, si può iniziare a mescolare la realtà sociale con quella virtuale e quindi non rendersi più conto a quale dimensione si appartiene. Infine, si sa che passare troppo tempo passato davanti a un dispositivo tecnologico può provocare danni fisici, come problemi alla vista, patologie articolari e il cosiddetto stress da iperinformazione, il quale si tratta di una condizione psicologica causata principalmente da una pioggia continua di informazioni che ci travolge senza sosta.

In conclusione, si può quindi affermare che i *social network* possono rappresentare una grande risorsa se utilizzata nel modo giusto ed equilibrato, ma richiedono anche una profonda conoscenza su quali siano i rischi in cui è possibile imbattersi (STUDENTI.IT, 2017). Occorre quindi fornire un'educazione e una formazione all'utente che intende utilizzare tali reti sociali, soprattutto alle cosiddette fasce deboli, cioè ai bambini, agli adolescenti, a chi ha determinate disabilità e agli anziani. È importante in questa ottica, ad esempio, che l'educatore dia il maggior numero di informazioni ai suoi alunni riguardo tali rischi, educandoli a individuare quali possono essere i problemi connessi all'utilizzo delle nuove tecnologie e su come è possibile affrontarli in sicurezza, anche rivolgendosi a enti o organi preposti.

Capitolo 5

Il gioco *online*

Le tecnologie digitali oltre che per un utilizzo educativo, all'interno di un contesto scolastico o formativo, possono essere utilizzate anche per soli scopi di svago, di condivisione di interessi tramite giochi *online* o di socializzazione; possono in tal modo favorire lo sviluppo dell'apprendimento e lo sviluppo cognitivo oppure un modo per acquisire particolari capacità di destrezze digitali (PREVENZIONE NOSLOT, 2017).

Nel *web* esistono molti giochi educativi per i bambini, aiutandoli ad esempio a imparare nuove parole, numeri, risultando quindi un valido aiuto per la loro crescita. I giochi *online* col tempo sono diventati sempre più diffusi e realistici, ma quali possono essere i rischi? Ciò che può diventare pericoloso è il meccanismo di "sfida" che si vive in alcuni di questi giochi di ultima generazione, in cui è possibile giocare anche con persone sconosciute e lontane, organizzando tornei a distanza. Questi giochi possono essere pericolosi perchè in primo luogo la loro grafica può ricordare quella delle *slot machine*, e inoltre può accadere che per avanzare di livello o per avere dei vantaggi ci sia bisogno di spendere soldi veri. Un ulteriore rischio è quello causato dal troppo tempo passato davanti al gioco; questo può infatti causare una dipendenza, escludendo così dalla vita quotidiana altre attività più importanti per la crescita dell'individuo, quale ad esempio la scuola, lo sport, gli amici, la famiglia, ecc.. Utilizzare un *personal computer*, un *tablet* o uno *smartphone* per un tempo prolungato provoca già di per sé un danno sugli utenti; il giocare tramite tali strumenti per molte ore al giorno non può far altro che accentuare questi problemi. Un ruolo decisivo deve quindi essere svolto dagli adulti, genitori e insegnanti, stabilendo fin da subito delle regole sull'utilizzo di tali giochi, tempi e modi per giocarci. E nei casi in cui se si tratta di bambini molto piccoli è opportuno anche una supervisione di un adulto, dato che spesso anche nei giochi possono nascondersi seri pericoli.

È importante accennare a un "gioco" *online* che si è diffuso nell'ultimo anno soprattutto tra i *social network* e che ha lanciato un pericoloso allarme in tutto il mondo: il "gioco" in questione è quello della balena blu (*Blue whale*), detto anche il gioco suicida. Il *Blue whale* è nato su un *social* russo, il *Vkontakte*, e in poco tempo si è diffuso in tutto il pianeta; anche in Italia si sono registrati dei casi a riguardo. Teoricamente, per partecipare al gioco è necessario essere maggiorenni, ma il gioco è principalmente diffuso tra gli adolescenti. Chiunque possieda uno strumento tecnologico digitale e un *social network* può partecipare, utilizzando una serie di *ashtag* (cioè etichette virtuali) che consentono di poter essere individuati e contattati, o per meglio dire adescati, da gli organizzatori del gioco, i quali decidono personalmente i propri giocatori. In seguito al

giocatore viene dato un curatore, utenti anonimi che gestiscono il gioco dando dei compiti di vario genere ai partecipanti; tali compiti prevedono atti autolesionistici sul proprio corpo, scattando foto e video come prova da condividere attraverso i *social network*. Solitamente il gioco prevede 50 livelli, da svolgere in 50 giorni; dopo aver raggiunto l'ultimo livello al giocatore viene ordinato il compito finale, necessario per finire il gioco: commettere il suicidio, cercando l'edificio più alto della propria città, per poi lanciarsi nel vuoto dallo stesso. Purtroppo questo "gioco suicida" ha portato alla morte tantissimi adolescenti, i quali prima del terribile gesto hanno postato un messaggio di addio sui loro *social network*. La maggior parte dei giocatori della "balena blu" hanno subito un vero e proprio lavaggio del cervello, ma non solo, sono state vittime anche di vere e proprie pressioni psicologiche, che spesso sfociano in intimidazioni, soprattutto quando uno dei giocatori si rifiuta di eseguire uno dei compiti a lui assegnati o quando chiede di lasciare il gioco. Per convincerlo a portare a termine il *Blue whale*, il curatore può minacciare, ad esempio, di diffondere in rete informazioni personali e sensibili sul suo conto, oppure può fare vere e proprie minacce come quella di uccidere i genitori o uno dei suoi cari. Sulla "balena blu" sono scattati interventi da parte della forza dell'ordine e varie forme di sensibilizzazione e informazione da parte degli insegnanti. L'ideatore del *Blue whale* adesso è in prigione, ma questo rappresenta solamente uno dei tantissimi casi in cui le vittime sono dei minorenni che, a causa dei *social network* e di giochi *online* pericolosi, hanno avuto terribili esperienze o addirittura hanno trovato la morte, una fine che nessuno merita (CASSANO, 2017).

Capitolo 6

Indicazioni per un utilizzo sicuro delle tecnologie digitali per i bambini

L'avvicinamento dei ragazzi e dei bambini al mondo delle nuove tecnologie è oggi un passo inevitabile e non può essere ostacolato. Piuttosto, il minore deve essere guidato e seguito, in un percorso consapevole nell'utilizzo degli strumenti tecnologici, in particolar modo nell'utilizzo del *web*, compito che spetta in primo luogo ai genitori e agli insegnanti, rappresentando dei punti di riferimento per il minore in caso di bisogno. Con l'obiettivo di impedire che i *new media* possano essere una minaccia per lo sviluppo sociale, cognitivo ed emotivo del bambino, è importante quindi agire partendo dai primi anni di vita, periodo durante il quale si formano e si consolidano abitudini che negli anni successivi sono difficili da modificare. Si tratta quindi di una vera e propria strategia preventiva che consente di cogliere tutte le opportunità offerte dalle tecnologie digitali minimizzandone i rischi per la salute fisica e mentale. Il primo contatto con le tecnologie digitali avviene in famiglia ed è quindi importante la partecipazione educativa dei genitori all'esperienza digitale dei figli; anche se spesso sono i figli ad avere più dimestichezza con le tecnologie, i genitori comunque fanno già parte di questa era digitale e hanno quindi le competenze necessarie per guidare i loro figli all'utilizzo consapevole e corretto delle tecnologie digitali. Se usati in modo appropriato i dispositivi digitali possono essere utili nell'informazione, nello studio, nello svago, nella comunicazione e nella socializzazione tra coetanei e non coetanei. Per quanto riguarda invece la televisione, per esempio, alcuni programmi possono aiutare i bambini ad arricchire il loro linguaggio e le loro conoscenze. Ma se tale strumento viene utilizzato in modo scorretto può favorire un'immobilità, cioè scarsa attività fisica e di conseguenza il sovrappeso nel bambino, oppure può diminuire la capacità di concentrazione e interferire quindi nel relazionarsi con i genitori; in alcuni casi può perfino generare violenza e disturbi psichici. Occorre perciò, anche in questo caso, stabilire regole riguardo le modalità e i tempi sull'utilizzo di queste nuove tecnologie. Aldilà di tutte le raccomandazioni che si possono fare ai genitori o agli insegnanti riguardo l'utilizzo delle tecnologie digitali, è importante e necessario stimolare interesse, entusiasmo e amore dei bambini verso altre attività e dimensioni della vita e delle relazioni, quali la lettura, la musica, l'arte, il gioco all'aria aperta, le attività fisiche e sportive. Il bambino saprà quindi utilizzare le tecnologie senza esserne sopraffatto. Questa, anche secondo la mia opinione, può rappresentare sia la strada più corretta e più utile per qualsiasi processo educativo, che la condizione essenziale per render possibile l'attuarsi delle suddette raccomandazioni (TAMBURINI & BALBINOT et alii, 2015).

Capitolo 7

Conclusioni

La presente relazione è iniziata affrontando il fenomeno dei cosiddetti "nativi digitali", proseguendo poi, in un contesto generale, analizzando i rischi e le opportunità che i bambini possono riscontrare nell'utilizzo delle tecnologie digitali; successivamente si è proceduto ad approfondire alcuni aspetti dei *social network* e dei giochi *online*, due mondi con i quali è quasi impossibile non imbattersi oggi in una società che è perennemente "connessa". Infatti, se ci riflettiamo, chi non ha uno *smartphone*, un *tablet* o un *personal computer* connesso a una rete? E tale rete come viene utilizzata? Si può, ad esempio, cercare informazioni utili, apprendere, imparare, conoscere e conoscersi. Ma anche senza volerlo, in questa rete può nascondersi un "lupo nero" sempre pronto a divorarci; sta a noi decidere se proteggerci o cadere nei suoi artigli. E sebbene sappiamo quanto sia difficile già per noi adulti difenderci, pensiamo a quanto lo sia per i bambini. Tocca quindi a noi proteggerli. Ma come possiamo farlo nel miglior modo possibile? Nell'ultimo capitolo si è visto che dare indicazioni ai bambini e agli stessi genitori può rappresentare un utile ed efficace punto di partenza per un buon utilizzo delle nuove tecnologie digitali. L'educazione e la formazione riguardanti i rischi e le opportunità delle nuove tecnologie deve partire innanzitutto dai genitori e dagli insegnanti del bambino. È importante quindi che gli adulti sappiano e possano trasmettere le proprie competenze e consigli ai bambini, dirigendoli così su una buona strada, senza mai farli sentire soli.

Bibliografia

BENNET S. & MATON K. (2010) - *Beyond the 'digital natives' debate: Towards a more nuanced understanding of students' technology experiences*. Journal of Computer Assisted Learning, Vol. 26, Issue 5 October 2010, pp. 321-331.

FERRI P. M. (2011) - *Nativi digitali*. Ed. Mondadori Bruno, Milano.

FERRI P. M. (2013) - *Nativi digitali. Una specie in via di apparizione*. Ed. Pearson Italia, Milano - Torino.

GHIDONI E. & ANGELINI D. (2007) - *La diagnosi di dislessia evolutiva in Italia: situazione e prospettive dall'infanzia all'età adulta*. Lo Spallanzani, Vol. 21, pp. 87-94.

ITU (2013) - *Measuring the Information Society 2013*. International Telecommunication Union, Place des Nations, CH-1211 Geneva, Switzerland, 2013.

MANTOVANI S. & FERRI P. (2008) - *Digital kids. Come i bambini usano il computer e come potrebbero usarlo i genitori e insegnanti*. Ed. Etas.

PERRONE S. (2015) - *I nativi digitali*. Laboratorio di Cultura Digitale, Centro interdipartimentale di ricerca e formazione, Dipartimento di Filologia, Letteratura, Linguistica, Università di Pisa.

PRENSKY M. (2001) - *Digital Natives, Digital Immigrants*. On the Horizon, MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001.

PRENSKY M. (2009) - *H. Sapiens Digital: From Digital Immigrants and Digital Natives to Digital Wisdom*. Innovate: Journal of Online Education, Vol. 5, Issue 3, Article 1.

RANIERI M. (2017) - *Le insidie dell'ovvio*. Cap. 8, pag. 91.

RIPAMONTI D. (2016) - *Bambini e tecnologie digitali: opportunità, rischi e prospettive di ricerca*. Media Education - Studi, ricerche, buone pratiche. Edizioni Centro Studi Erickson S.p.a., Vol. 7, n. 2, anno 2016, pp. 143-157.

TAMBURINI G., BALBINOT V., FRANCESCHETTI R., GUIDOLIN U., ROSSETTI A., TAMBERLANI F. & ZOIA S. (2015) - *Tecnologie digitali e bambini - Indicazioni per un utilizzo consapevole*. Centro per la Salute del Bambino - Onlus. Vol. Medico e Bambino 1/2015, pp. 643-650.

Sitografia

ANEMONE I. (2015)

<http://www.trainingcognitivo.it/dislessia/>, ultimo accesso 2017.

CASSANO E. (2017)

<https://www.balcanicaucaso.org/layout/set/print/content/view/print/178930>, ultimo accesso 2017.

CONFINDUSTRIA DIGITALE (2013)

http://www.confindustriadigitale.it/Area_Stampa/Comunicati_Stampa/Tecnologie_Digitali_Al_Servizio_Della_Disabilita.kl, ultimo accesso 2017.

FERRI P. M. (2009)

<http://www.educationduepuntozero.it/tecnologie-e-ambienti-di-apprendimento/i-nativi-digitali-specie-via-apparizione-3061120380.shtml>, ultimo accesso 2017.

LARAPEDIA (2017)

http://www.larapedia.com/informatica_internet/social_network_definizione_e_pro_e_contro.html, ultimo accesso 2017.

MINISTERO DELLA SALUTE (2017)

http://www.salute.gov.it/portale/news/p3_2_2_1_1.jsp?lingua=italiano&menu=eventi&p=daeventi&id=388,
www.ministerodellasalute.it, ultimo accesso 2017.

PREVENZIONE NOSLOT (2017)

<https://www.prevenzionenoslot.org/2017/09/13/giochi-elettronici/>, ultimo accesso 2017.

STUDENTI.IT (2017)

https://doc.studenti.it/vedi_tutto/index.php?b=c3f02367&pag=1, ultimo accesso 2017.

TRECCANI (2017)

http://www.treccani.it/magazine/webtv/videos/pdnm_della_valle_nativi_digitali.html, ultimo accesso 2017.