
1. LA SOCIETÀ DELLA COMUNICAZIONE E LA RIVOLUZIONE DIGITALE: NUOVI INTERROGATIVI EMERGENTI

Nel mondo contemporaneo, in una **società** definita da più parti “**della comunicazione**”, i media hanno assunto un’importanza davvero rilevante. In pochi decenni essi sono diventati parte integrante della nostra vita. Sono continuamente intorno a noi e durante l’arco della giornata li troviamo ovunque: a casa, nel luogo di lavoro, nei locali, in macchina, nelle nostre borse e ci trasmettono migliaia di messaggi di ogni tipo. I nostri bambini, dunque, si ritrovano a vivere all’interno di un “mondo mediale” nel quale esperiscono sempre meno direttamente ed acquisiscono una conoscenza sempre più “mediata” dai mezzi di comunicazione di massa e digitali. Anche perché questi ultimi sono in grado di raggiungere un ampio numero di persone facendo partire il messaggio da un’unica fonte. Questi strumenti d’informazione di massa e di intrattenimento o divertimento si sono guadagnati un posto di primo piano tra le attività quotidiane, uno spazio che qualche volta finisce per trasformare l’uso in abuso da parte di chi ne usufruisce per intere giornate, lasciando poco spazio ad un atteggiamento critico di fronte ai contenuti ricevuti.

La consistente diffusione delle tecnologie viene chiamata da alcuni “**Rivoluzione digitale**”. Questo periodo, sebbene nato solo in recenti decenni, sta avendo il suo picco dal 2007 in poi. In merito alla rivoluzione digitale, i **ricercatori** si pongono nuovi interrogativi di indagine: quanto sono centrali i dispositivi digitali nei percorsi di crescita dei bambini e dei ragazzi? Quanto possono influenzare la trasformazione dei loro stili di vita? Quanto possono influire i loro modelli culturali?

Sono molti gli interrogativi anche per gli **educatori** (genitori, insegnanti), soprattutto in merito al ruolo che essi devono assumere in qualità di mediatori tra minori da una parte e tecnologie digitali dall’altra.

Alcuni studi recenti su infanzia e adolescenza e sui percorsi formativi delle giovani generazioni riconoscono ai media un ruolo centrale nel processo di socializzazione, di definizione e trasmissione di regole sociali, di acquisizione di competenze, di rappresentazione della realtà e di organizzazione dei rapporti. Il ruolo delle tecnologie digitali è così importante che spesso essi sono accostati alle agenzie formali e informali tradizionalmente riconosciute e legittimate a svolgere questo ruolo, in particolare la famiglia e la scuola.

Dal momento in cui *gli strumenti tecnologici sono già presenti nell’ambiente* in cui i bambini nascono e crescono, *non possiamo evitare che l’incontro tra il bambino e le tecnologie digitali avvenga.*

2. DIFFUSIONE E UTILIZZO DEI MEDIA DA PARTE DEI MINORI: GLI STUDI VOLTI A RISPONDERE ALLE DOMANDE DI RICERCATORI E EDUCATORI

In questi anni si è molto discusso di *televisione* e altri strumenti digitali; le ricerche svolte sono numerose, i dati raccolti spesso convergenti, le relative indicazioni e le preoccupazioni emergenti sono largamente condivise. Dei *tablet* e altri strumenti elettronici invece si è parlato poco, probabilmente perché il loro uso è incrementato solamente negli ultimi 2-3 anni. Gli esperti non sono ancora in grado di produrre dati empirici su tale fenomeno e decretare se sono maggiori i rischi o le opportunità per chi ne fruisce. Per arrivare a produrre tali dati occorreranno almeno 5 anni di osservazione e rilevazione del fenomeno.

La **TV** e gli altri strumenti digitali si sono gradualmente trasformati in vero e proprio animatore della quotidianità dei bambini al punto da rappresentare spesso una “compagnia virtuale”, talvolta preferita, in parte o in tutto, a quella reale. Inoltre, ha cominciato a produrre modelli di vita che sono diventati sempre più esempi da interiorizzare e imitare.

Gli **apparecchi touch screen** (smartphone, tablet, i-pad...) che imperversano sempre più nel mercato tecnologico hanno sostituito, come indicano i dati di recenti ricerche Statunitensi, l'utilizzo di T.V, videogames e computer. Le statistiche rilevano un aumento dell'utilizzo di dispositivi tecnologici da parte dei bambini al di sotto dei tre anni, dovuto alla fruizione immediata, intuitiva e scollegata da abilità di letto-scrittura.

Diversamente dagli strumenti video e dal loro uso diretto o indiretto, il tablet e, più in generale, le nuove tecnologie touch screen sono al centro di indagini sociologiche in quanto sembrano costituire una potenziale risorsa e offrire vantaggi di tipo educativo. Su tutto questo il dibattito è aperto e, probabilmente, anche le associazioni professionali degli psicologi, dei pediatri e dei neuropsichiatri italiani saranno chiamate, nel prossimo futuro, ad esprimere un parere e a proporre raccomandazioni per famiglie ed educatori. Non vanno del resto ignorate le possibili implicazioni commerciali di questa discussione e l'importanza in tal senso delle prese di posizioni delle società scientifiche e professionali. Tuttavia, alcuni studi sembrano già fornire suggerimenti non solo su come favorire l'interazione tra genitori e bambini durante l'uso di dispositivi elettronici, ma anche su come realizzare le possibili applicazioni.

Quanto i media siano in grado di influenzare i bambini dipende da due fattori: il tempo di esposizione e i contenuti dei quali il minore fruisce; in genere, quanto maggiore è l'esposizione dello spettatore ai contenuti mediatici, tanto maggiore è l'influenza esercitata dai mezzi.

Lasciar usare per lungo tempo e liberamente le tecnologie digitali ai bambini può produrre alcuni “effetti indesiderati”; per esempio alcuni studi hanno visto che i bambini che guardano la TV, giocano ai videogames o si intrattengono con le App per un tempo superiore alle 4 ore al giorno tendono a trascurare altre attività più importanti per il loro sviluppo come la lettura, il gioco con i pari, lo studio. Un ulteriore rischio è che i bambini sono esposti ad apprendere comportamenti rischiosi e poco adatti alla loro età, quali violenza, abuso di sostanze stupefacenti, rapporti sessuali prematuri. Inoltre essi tendono ad avere una ridotta curiosità e voglia di esplorare: guardare la TV richiede una partecipazione passiva e negli altri strumenti spesso si trova tutto ciò che serve ai fini del gioco già confezionato, senza dover compiere grossi sforzi cognitivi e di ricerca.

Non bisogna dimenticare che i bambini si accostano alle tecnologie con motivazioni diverse da quelle degli adulti, talvolta anche per imitare l'adulto. Il bambino per esempio guarda la TV perché cerca di capire il mondo, ma la TV non è sempre il mezzo più adatto: i contenuti sono per lo più

settoriali e privi di rielaborazione critica. Per i bambini di età inferiore ai 3 anni può essere addirittura fuorviante dal contesto di vita reale, in quanto non sono ancora in grado di discernere la realtà dalla finzione.

L'ambiente familiare è il luogo in cui avviene il primo contatto con le nuove tecnologie ed è quindi di fondamentale importanza la partecipazione educativa e attiva dei genitori all'esperienza digitale dei bambini. Intervenire precocemente costituisce così un'importante e vincente strategia preventiva che consente di cogliere le opportunità offerte dalle nuove tecnologie e minimizzarne i rischi per la salute fisica e mentale di bambini e ragazzi. I rischi e gli effetti negativi della rete possono essere limitati se il tempo di utilizzo viene limitato a non più di 2 ore circa (Tamburini e Balbinot, 2015).

Nella **tabella 1** sono riepilogati in maniera schematizzata i **rischi** e le **opportunità** di apprendimento che l'uso delle tecnologie digitali può avere per un minore.

Tutti i dati descritti in tabella conducono alle seguenti indicazioni:

- È importante che il genitore conosca la qualità dei games e delle App in circolazione, in modo tale da poter selezionare accuratamente i contenuti digitali presenti in commercio.
- La presenza adulta costante e partecipe durante le esperienze digitali del bambino ha un valore educativo fondamentale.
- È necessario limitare l'uso dei media considerandoli una possibilità di gioco e apprendimento integrata a offerte diverse.

Rispetto alla prima considerazione è importante sapere che ci sono applicazioni definite **“Educational”** che a loro volta sono classificate in 3 categorie (Goldwin e Highfield, 2012):

- **INSTRUCTIONAL**: sono applicazioni che richiedono l'esecuzione di una sola attività che ha un'unica soluzione giusta; si ha quindi un investimento cognitivo minimo per il minore che apprende.
- **MANIPULABLE**: applicazioni che consentono la scoperta guidata e la sperimentazione, ma soltanto all'interno di un contesto ben delineato; quindi sono esperienze che richiedono un investimento cognitivo un po' più alto, ma limitatamente ad una struttura già definita e incommutabile.
- **CONSTRUCTIVE**: applicazioni che permettono la creazione di contenuti propri, ma il numero di quelle reperibili è esiguo.

In virtù di questo è importante che l'adulto approfondisca le proprie consapevolezza digitali e pedagogiche, in modo tale da non orientare le sue scelte in base alle diciture commerciali, che classificano come **“Educational”** applicazioni contenenti soltanto esercizi mirati a consolidare e reiterare competenze di base. La modalità in uso per tutelare i diritti dei bambini che usano i videogiochi è la classificazione PEGI (applicata in 30 paesi del vecchio continente) o ESRB (applicata negli Stati Uniti, Canada, Messico) basata su criteri di valutazione del gioco chiari ed espliciti. Questi si basano su due aspetti: l'età minima del fruitore del gioco e i contenuti potenziali negativi e pericolosi per il minore, attraverso una suddivisione in 8 macro-categorie (violenza, paura, droga, sesso, linguaggio scurrile, discriminazione, gioco d'azzardo, online). Le classificazioni sono ben visibili, stampate su icone colorate in ogni confezione di videogiochi.

Tabella1: Rischi e opportunità di apprendimento dell'uso delle tecnologie digitali

Strumento tecnologico	Possibili effetti positivi	Possibili effetti negativi	Uso appropriato dello strumento
Tv	<ul style="list-style-type: none"> -Può essere utile ai fini informativi, di studio, di intrattenimento. -Utile per arricchire il linguaggio e le conoscenze, anche in merito all'avvicinamento precoce ad una seconda lingua. 	<ul style="list-style-type: none"> -L'immobilità prolungata può portare all'obesità. -La ripetuta fruizione passiva e con tempi molto rapidi di scorrimento delle immagini può diminuire la capacità di concentrazione. - Può interferire con la qualità delle relazioni a causa dell'isolamento dal contesto. -Può trasmettere disvalori quali: consumismo, pregiudizi di genere, assuefazione a scene violente. 	<ul style="list-style-type: none"> -Regolamentare l'utilizzo: non più di 2 ore al giorno. -Partecipazione dei genitori durante la visione. -Creare occasioni di elaborazione e discussione di ciò che si è visto. -Evitare la presenza della tv nella camera dei bambini.
Videogames	<ul style="list-style-type: none"> -Aiutano ad acquisire dimestichezza con il digitale, che sarà utile negli anni della scolarizzazione. -Possono essere strumenti di apprendimento, accelerandone i processi (videogiochi creativi, sensibilizzanti rispetto ad alcune tematiche...). 	<ul style="list-style-type: none"> -Possono creare dipendenza. -Possono rendere irritabili e ansiosi. -Incoraggiano l'isolamento e la competizione continua. -A causa delle posture assunte per utilizzarli possono inficiare sullo sviluppo osseo e muscolare. 	<ul style="list-style-type: none"> -Limitarne i tempi di utilizzo (non più di mezz'ora al giorno). -Limitarne l'utilizzo, cioè non farli diventare un'abitudine quotidiana, variando le proposte ludico-formative. -Prima dell'acquisto considerarne la classificazione in base all'età PEGI, presente su ogni confezione.
Dispositivi mobili e App	<ul style="list-style-type: none"> -Possono facilitare i contatti anche con persone fisicamente lontane e l'aggregazione in base ai propri interessi. -Sensibilizzano il bambino alle due dimensioni: reale e virtuale. -Consentono l'esposizione a lingue straniere. -Possono aiutare in situazioni di bisogno (smartphone). -Promuovono e stimolano la creatività e nuove modalità di narrazione (Libri digitali) 	<ul style="list-style-type: none"> -Possono avere effetti negativi sulla salute fisica se tenuti vicini al cervello e agli organi riproduttivi. -Possono portare a stati di dipendenza. -Possono indurre all'isolamento. -L'accesso a Internet (tramite smartphone) può portare a situazioni che favoriscono dinamiche di bullismo (cyberbullismo), denigrazione sociale (nei social network) e circolazione di immagini compromettenti. 	<ul style="list-style-type: none"> -Aiutare il minore a limitarne l'uso a scopi di necessità o di apprendimento attraverso il dialogo, la presenza e lo scambio costante e reciproco. -Usare applicazioni che consentano il gioco dialogico e collaborativo genitore-bambino. -Assicurarsi che il dispositivo sia spento nelle ore notturne. -Utilizzare i sistemi di protezione del software per i minori. -Evitare di usare lo strumento digitale come baby-sitter. -Condurre il minore ad un corretto uso attraverso l'esempio dell'adulto.

Il rapporto dei bambini con i media viene spesso vissuto dal mondo adulto con **sentimenti ambivalenti**: da una parte il **desiderio di apertura** verso le conoscenze e le opportunità di esperienze offerte dalle nuove tecnologie; dall'altra la **paura** per i possibili rischi legati al loro uso, in particolar modo ai rischi che comporta la presenza in rete del minore. Sicuramente un primo passo verso l'uso pedagogico di Internet è quello di utilizzarlo individuandone gli usi che permettono un'evoluzione del soggetto fruitore e che integrano le sue conoscenze.

L'uso della rete racchiude occasioni di crescita e formazione del Sé codificabili in 4 key words:

- **COMPETENZA**: essere in grado di navigare in rete e saper produrre contenuti in Internet potenzia il senso di autoefficacia del bambino.
- **INFORMAZIONE**: la rete è fonte inesauribile di notizie, che devono essere selezionate e definite attendibili o meno da parte del bambino; è qui che entra in gioco la capacità di pensiero e valutazione critica del materiale trovato.
- **PERSONALITA'**: sperimentazione in rete della propria identità e messa alla prova delle proprie capacità relazionali (creazione di profili nei social network, partecipazione a discussioni nei forum).
- **CONNESSIONE**: possibilità di entrare in contatto con persone in qualsiasi momento ed in qualsiasi parte del mondo.

Le Key words tre e quattro pongono l'accento sulla valenza socio relazionale che può avere l'uso di Internet, aspetto importante per una sana crescita del minore. Tuttavia, è altresì rilevante ponderare bene i tempi che il minore passa a tessere relazioni mediatiche e assicurarsi che non superino le occasioni di incontro e confronto dal vivo sia con adulti che con il gruppo dei pari. Come sottolinea Goleman ne *"L'intelligenza emotiva"* (2010), l'educazione alle emozioni è la strada maestra che conduce all'acquisizione dell'empatia, cioè alla capacità di sentire e comprendere le emozioni dell'altro. La mancanza di fisicità e visibilità dell'interlocutore che c'è nei contatti attraverso i media, toglie al soggetto la possibilità di vedere l'immediata reazione dell'altro, quindi viene meno il punto di riferimento per comprendere le emozioni altrui e proprie e di conseguenza si ha l'incapacità di relazionarsi con esse.

La mancata capacità di riconoscere le emozioni viene chiamata analfabetismo emotivo ed è il terreno su cui si innesta l'assenza di autocontrollo e l'incapacità di provare compassione, principi morali importanti per una società. È indispensabile che la partecipazione ai social network venga limitata, come dovrebbe essere, fino al superamento dei 14 anni e che i genitori guidino almeno all'inizio i figli nell'utilizzo della rete. Occorre altresì evitare di mantenere la connessione mentre si sta studiando e mettere al corrente i minori dai pericoli e rendendosi disponibili a consigli e condivisioni di problemi. È fondamentale condividere quello che i figli fanno su Internet o quello che vedono in televisione -come si discute di ciò che è accaduto a scuola- e responsabilizzare i minori a un uso consapevole della rete, spiegando loro che ciò che si fa online può avere delle ricadute nella vita "reale".

Imparare ad usare gli strumenti mediatici, Internet in particolare, come "finestre su mondi altri" può aiutarci a fruirne nel modo più costruttivo e meno rischioso (Boffo, 2011).

La diffusione delle tecnologie digitali, dagli anni Novanta ad oggi, ha modificato gli scenari educativi e formativi. L'impulso promotore dello sviluppo delle tecnologie digitali come fonte e mezzo di conoscenze e apprendimenti, avutosi dagli anni Novanta ad oggi, è insito nella **Teoria del Costruttivismo**.

L'approccio costruttivista, che ha avuto un ruolo determinante negli ultimi 30 anni, tiene in considerazione il punto di vista di chi osserva, di chi verifica; esso considera il sapere come qualcosa che non può essere accolto in modo passivo dal soggetto, ma che risulta dalla rapporto fra un soggetto attivo e la realtà. La realtà sarebbe dunque creata dal nostro continuo "fare esperienza" di essa. La "costruzione" si appoggia quindi su mappe cognitive che servono agli individui per orientarsi e costruire le proprie interpretazioni.

Il Costruttivismo considera attivi i processi di apprendimento. L'allievo non è più un fruitore passivo di saperi, ma diviene esploratore e costruttore delle proprie conoscenze e abilità. Nell'ottica Costruttivista la tecnologia è stata vista come facilitatrice per attività esplorative e di realizzazione attiva dei propri percorsi formativi anche in ambito scolastico.

Il primo ad introdurre la tecnologia in ambito scolastico fu il teorico del Comportamentismo Skinner, creando le "macchine per insegnare" e testando il loro uso nella didattica curriculare. Skinner riteneva che la macchina per insegnare potesse permettere l'accelerazione del processo di apprendimento attraverso l'applicazione delle tecniche dell'istruzione programmata basate sul principio del rinforzo positivo. Egli sosteneva che i processi apprenditivi hanno luogo e si rinsaldano quando viene rinforzato il comportamento. Quest'ultima è la considerazione più importante della teoria dell'apprendimento di Skinner e comprende tutte le esperienze di apprendimento, non soltanto quelle esperite attraverso strumenti tecnologici.

Nuovi progressi si ebbero poi intorno agli anni Settanta, quando lo studioso Seymour Papert, capì che l'introduzione dei Pc nelle scuole avrebbe rivoluzionato sicuramente il campo dell'educazione e della didattica. Papert fu l'inventore di Logo, un linguaggio di programmazione che consente ai bambini di comprendere e padroneggiare le tecnologie della programmazione ed utilizzarle come strumento per l'apprendimento. Egli sosteneva che *deve essere il bambino ad usare e programmare il computer, anziché il computer a dominare il bambino*. Questo sta a significare che i computer dovrebbero essere usati dai bambini come strumenti in modo ludico e costruttivo per liberare la creatività insita in loro e per potenziare, oltre al loro protagonismo, le loro "intelligenze multiple".

Dal 1992 in poi, con la stipula della legge 104/92, ci si avvale degli strumenti digitali anche in ambito scolastico/formativo. Tale legge, decretando l'ingresso di soggetti con disabilità all'interno delle

scuole, ha dato inizio alla costruzione di strumenti tecnologici che si adattino alle varie tipologie di difficoltà riscontrabili negli alunni, per favorire la loro integrazione scolastica e sociale.

L'obiettivo è quello di compensare le funzioni compromesse o debilitate con l'uso di strumenti tecnologici specifici, rinforzando così l'autostima del soggetto bisognoso attraverso la facilitazione all'apprendimento e innescare così un circolo virtuoso di esperienze positive che implementino il desiderio di apprendere la didattica.

Nuovi risvolti sulla scena scolastica in merito alla disabilità si hanno dal 2001, anno in cui nello studio della disabilità si passa da un approccio individuale (individuare il tipo di malattia del soggetto e lavorare su quello) a uno **socio-relazionale**, che mira a riconoscere e agire in base alle "componenti della salute" dell'individuo. Da tale approccio se ne può dedurre che ogni persona, date le proprie condizioni di salute, può trovarsi in un ambiente con caratteristiche che possono "limitare" o ridurre le proprie capacità funzionali e di partecipazione sociale.

Conseguentemente all'approccio socio-relazionale, l'introduzione delle tecnologie digitali avvenuta negli ultimi anni all'interno della scuola, ha permesso agli studenti con disabilità di raggiungere un maggior livello di autonomia e ha favorito un mutamento della didattica che è divenuta "inclusiva". Tale didattica mira a abolire tutto ciò che può costituire un ostacolo all'apprendimento e alla partecipazione alla vita di classe. L'abolizione delle barriere avviene attraverso percorsi di inclusione che, partendo dalla prevenzione e tenendo conto delle molteplicità dei soggetti coinvolti (insegnante, alunni, famiglie), possano valorizzare la vita sociale e dare sostegno intervenendo sul contesto, sullo spazio educativo e sul soggetto.

Per attuare una didattica inclusiva, la scuola deve quindi prevedere l'elaborazione di **percorsi individualizzati** per gli alunni bisognosi e l'uso di strumenti compensativi e/o misure dispensative. Poiché è necessario che ogni docente sappia quali sono i metodi didattici da usare, quali materiali, sussidi e strumenti hanno a disposizione e quali contenuti diventano fondamentali per lo sviluppo sociale ed educativo del soggetto coinvolto, è imprescindibile che il docente sia preventivamente formato per attuare interventi consapevoli.

È fondamentale promuovere la motivazione all'apprendimento nell'alunno e la fiducia nelle sue capacità attraverso un coinvolgimento emotivo e cognitivo che lo aiuti a sviluppare la capacità di autovalutazione. L'uso costante e contemporaneo di più canali percettivi (visivo, uditivo, tattile, cinestesico) facilita e amplia l'apprendimento che viene valorizzato anche dalle tecnologie digitali.

All'interno della Convenzione Internazionale sui diritti dell'infanzia (ONU) un articolo è dedicato al rapporto minori e media. La Convenzione sancisce tra i fondamentali diritti del bambino il diritto alla libera espressione, all'apprendere e divulgare le proprie idee sotto qualsiasi forma (anche attraverso strumenti digitali!), al gioco, alla preservazione della sua salute fisica e mentale e al riposo.

Da questi diritti possiamo estrapolare il principio e il buon senso da usare quando il minore si avvicina agli strumenti digitali: *è giusto e proficuo che l'incontro avvenga, ma tenendo ben presente l'obiettivo del suo benessere e della sua crescita sana e armonica.*

In virtù di questo, il compito fondamentale degli educatori è quello di creare contesti esperienziali equilibrati di esplorazione e apprendimento attraverso i "media" che permettano loro di crescere in modo armonico, integrando l'uso delle tecnologie a tutte le altre possibili esperienze di gioco/apprendimento. È altresì importante intervenire educativamente già dai primi anni di vita del bambino rispetto al suo uso dei media. Tale atteggiamento consente di minimizzare i rischi per la salute fisica e psichica che un utilizzo prolungato e non regolamentato può causare.

Nei vari articoli studiati e riportati in questa relazione ci sono alcuni suggerimenti utili alle famiglie e alle scuole per aiutare i più piccoli a capire il linguaggio delle immagini, a diventare più selettivi ed a gestire a proprio vantaggio qualsiasi forma di comunicazione. È solo dopo aver imparato a diventare selettivi, a gestire consapevolmente ogni forma di comunicazione e aver sviluppato senso critico che il bambino sarà meno condizionato dai messaggi o dalle trasmissioni violente e/o tendenti a influenzare vari aspetti della vita a fini commerciali. È importante che il bambino riesca, grazie al supporto delle figure di riferimento (genitori, insegnanti) a filtrare e dopo a cogliere quello che di educativo ci potrebbe essere nei messaggi che giornalmente visualizza e che vengono proposti dai media.

La mia esperienza come madre di due bambini in età scolare e prescolare è simile a quanto emerge dalla letteratura presa in considerazione e da quanto scritto fino ad ora in relazione ai genitori.

Mi ritrovo perennemente combattuta tra il far vivere il bambino nel suo tempo (quindi fargli utilizzare strumenti mediatici) e far sviluppare al bambino creatività e interessi più affini a principi pedagogici di esperienze di vita e relazionali reali.

Ho potuto constatare che diversificando le attività proposte e dedicando anche ai media uno spazio limitato, il bambino non sviluppa dipendenza ma vive quel momento come un piacevole gioco che ha un suo inizio e una sua fine. Parlando con il bambino, responsabilizzandolo in merito al tempo di uso di TV o tablet e dando un tempo ben preciso di fruizione, egli stesso -col passare del tempo- riesce a porsi un limite senza cercare continuamente lo strumento digitale una volta finito il gioco o in occasione di altre esperienze.

Molto importante è la mediazione dell'adulto, non sottovalutando l'importanza del suo esempio: se un adulto passa gran parte del tempo libero al telefono, al computer o su altri dispositivi, è difficile che diventi credibile agli occhi del figlio nel momento in cui gli dirà che non può passare troppo tempo a giocare col tablet. Anche l'uso che noi facciamo degli strumenti digitali deve essere ridotto nel tempo, funzionale alla contingenza del momento e soprattutto è importante usarlo come manipolatori di sapere, non come soggetti manipolati e dipendenti. Partendo da questa consapevolezza educativa possiamo pensare di rendere liberi fruitori mediatici i nostri bambini.

Nella mia esperienza di madre posso anche toccare con mano quanto la partecipazione attenta, interessata e priva di ansia o giudizio del genitore costituisca la differenza di avvicinamento a qualsiasi esperienza da parte del bambino. Anche durante l'uso degli strumenti digitali il bambino non deve essere lasciato solo, ma è importante che l'adulto sia presente e partecipativo interagendo col figlio e stimolandolo a porsi delle domande, o anche semplicemente condividendo l'eventuale esperienza di gioco con lui.

Elena Bolognini

BIBLIOGRAFIA:

BOFFO V. (2011). *Relazioni Educative: tra comunicazione e cura*, Milano: Apogeo.

FEDELI D. (2011) *Il bambino digitale*. Roma: Carocci.

FELINI D. (2012). *Video game education. Studi e percorsi di formazione*. Milano: Unicopli.

GOLEMAN D. (2010) *L'intelligenza emotiva. Che cos'è e perché può renderci felici*, Daniel Goleman. Milano: BUR.

RANIERI M. (2011). *Le insidie dell'ovvio. Tecnologie educative e critica della retorica tecnocentrica*. Pisa: ETS.

RIPAMONTI D. (2016) *Bambini e Tecnologie digitali: opportunità, rischi e prospettive di ricerca*. Trento: Erickson.

RIVA G. (2014) *Nativi digitali: crescere e apprendere nel mondo dei nuovi media*. Bologna: Il Mulino.

TAMBURINI G. e BALBINOT V. (2015) *Tecnologie digitali e bambini: indicazioni per un utilizzo consapevole*. In: *Medico e bambino*, vol. 34, p.31-38