

**Professoressa:** Maria Ranieri

**Studente:** Fabio Sereni, mat.6247222, [fabio.sereni@stud.unifi.it](mailto:fabio.sereni@stud.unifi.it) (studente lavoratore, non frequentante).

**Corso:** Nuove tecnologie per l'educazione e la formazione  
(a.a.2017/2018)

**Relazione:**

## **Tecnologie digitali e bambini: quali rischi, quali opportunità?**

### **Sommario**

1. Definizioni.....pag. 2
  2. Statistiche.....pag. 3
  3. Generazioni a confronto.....pag. 4
  4. Conoscere le nuove tecnologie.....pag. 5
  5. Rischi ed opportunità dati dalle nuove tecnologie.....pag. 6
  6. Le nuove tecnologie come risorsa per il bambino.....pag. 7
  7. Le nuove tecnologie come risorsa per l'educazione e l'istruzione.....pag. 8
  8. Le nuove tecnologie e l'inclusione dei bambini con disabilità.....pag. 9
  9. Rischi delle nuove tecnologi.....pag. 10
  10. Protezione dai rischi.....pag. 12
  11. Considerazioni finali.....pag. 13
- Bibliografia e sitografia

## 1. Definizioni

Ai fini della seguente relazione si applicano le seguenti definizioni:

- *Tecnologia*: “è l'insieme delle tecniche utilizzate per migliorare le condizioni di vita dell'uomo, sia in modo concreto che astratto”(rif. enciclopedia Treccani);
- *Tecnologie digitali* : “Tecnologie innovative, che utilizzano circuiti logici digitali, sviluppate nell'età contemporanea, responsabili di netti cambiamenti nella società, dal punto di vista sociale e culturale, come ad esempio i computer , gli smartphone, i tablet, ecc...” (rif. wikipedia);
- *ICT*: “insieme di tecnologie, attraverso le quali si formano sistemi di informazione e comunicazione, come ad esempio le piattaforme web e multimediali”(rif. enciclopedia Treccani);
- *Contenuti mobili*: “insieme delle informazioni su un supporto elettronico, utilizzate per la diffusione di conoscenze attraverso la rete”(rif. wikipedia), in particolare, per questa trattazione, si fa riferimento ai contenuti di informazione (news), di attività ludica, video ed educazione;
- *Bambino*: ai fini di questa trattazione, si intende un essere umano il cui grado di sviluppo si posiziona tra la nascita e la pubertà (circa undici anni), tuttavia, l'unione europea, nella decisione quadro 2004/68/GAI, in accordo con la convenzione ONU sui diritti dell'infanzia, denomina fanciullo (bambino) “ogni essere umano avente un'età inferiore a diciott'anni”;
- *Nativo digitale*: “persona che è cresciuta con le tecnologie digitali”, il creatore di questo termine è Mark Prensky, che nel suo articolo: *Digital Natives, Digital Immigrants*(2001), lo utilizza per identificare una nuova tipologia di studenti, nello specifico quelle nati dopo il 1985, che necessitano di un sistema di educazione differente rispetto a quello utilizzato fino ad allora;
- *Immigrato digitale*: “Persona che ha imparato ad utilizzare le tecnologie digitali in età adulta” (rif. enciclopedia Treccani);
- *Tecnologie dell'istruzione*: metodi di insegnamento basati sull'uso di tecnologie;
- *Tecnologie dell'educazione*: Impiego delle tecnologie in ogni aspetto dell'educazione;
- *Cyberbullismo*: “attacco ad una persona continuo, ripetuto, offensivo e sistematico attuato mediante gli strumenti della rete”(rif. wikipedia);

## 2. Statistiche

È importante fare una panoramica sull'impatto che le tecnologie digitali hanno sulla società odierna ed in particolare sulle nuove generazioni.

Da questo punto di vista è interessante prendere in considerazione il rapporto "*The Common sense census: Media use by kids age zero to eight*", prodotto da The common sense Census, che fotografa perfettamente l'attuale utilizzo delle tecnologie digitali all'interno del contesto familiare e quanto i bambini siano a contatto con esse. Secondo il rapporto, stilato nel 2017, che analizza un campione di più di 1400 famiglie da diversi paesi, il 98% delle famiglie con bambini tra gli zero e gli otto anni ha, a disposizione in casa, almeno un dispositivo mobile e, con la stessa percentuale, una televisione.

Tra i dispositivi mobili, sono presenti gli smartphone nel 95% dei casi ed i tablet nel 78%, inoltre entrambe le stime evidenziano un aumento della presenza di questi dispositivi rispetto agli anni precedenti (fino al 2013 le percentuali erano rispettivamente del 63% e del 40%).

Sulla base di queste cifre non è anomalo il successivo dato sul tempo complessivo speso dai bambini sia sulla visione contenuti mobili, intorno alle 2 ore e 19 minuti, sia sull'utilizzo di dispositivi mobili, che risulta triplicato rispetto al passato (2013) e si attesta intorno ai 47 minuti al giorno.

Allarmante risulta poi il fatto che il 42% dei bambini fino agli 8 anni testimonia di avere in casa la televisione sempre o quasi accesa, ed il 49% di guardare la televisione prima di andare a letto, in totale contrasto con le raccomandazioni dei pediatri, che predicano di non lasciare accesa la televisione, dopo l'uso, per limitare gli effetti negativi sull'attenzione e sul corretto riposo dei bambini.

Emerge dunque, da questi dati, che i bambini trascorrono molto più tempo, rispetto al passato a contatto con i contenuti mobili offerti dalle diverse tecnologie digitali, un processo che ha un importante significato dal punto di vista educativo.

Le buone pratiche del passato, riferite ai rapporti conviviali delle cene in famiglia, delle occasioni di confronti con i genitori o i parenti, del tramandarsi delle tradizioni antiche che rischiano l'estinzione, sono sovrastate e sottovalutate per via della completa immersione nei contenuti mobili a trecentosessanta gradi.

Basti pensare che, dalle stime del rapporto, almeno il 10% dei bambini ha almeno un giocattolo che può connettersi ad internet o, addirittura, un assistente vocale con cui interagire vocalmente.

Andando avanti così, i genitori, che dovrebbero rivestire il ruolo di interpreti principali nell'educazione dei figli, rischiano di assumere, invece, un ruolo secondario o addirittura di scarsa rilevanza.

Proprio questi ultimi però, non sembrano avvertire l'incombenza di questa problematica e anzi, sono affascinati soltanto dalle possibili applicazioni educative delle tecnologie digitali.

Un esempio su tutti è l'utilizzo di app, che più del 50% dei genitori ha dichiarato di aver scaricato, riservate all'utilizzo da parte dei bambini, alle quali è sempre più delegato il compito di "trascorrere del tempo con loro" o di "trasmettere competenze"; compiti nei quali la tecnologia dovrebbe avere un ruolo di supporto e dovrebbe, senza dubbio, essere adeguatamente valorizzata e salvaguardata dai genitori.

rapportandoci alla realtà italiana, l'Istat registra che nel 2017 il 69,5% delle famiglie usufruisce della connessione ad internet, tra le quali, il 47,6% accede alla rete quotidianamente, questo ci lega ad un'altra ricerca, effettuata da Duepuntozero research-doxa, la quale evidenzia come il 57% dei bambini italiani tra i 5 ed i 13 anni, su un totale di dieci milioni, navighino sul web senza genitori e, anzi, con il permesso degli stessi, in quanto responsabili di permettere al bambino di usufruire del loro tablet o smartphone, con tutti i rischi che questo comporta dal punto di vista dei pericoli della pedopornografia, del cyberbullismo e dell'apprendimento di errati comportamenti a livello sociale e relazionale, per citarne alcuni.

### **3. Generazioni a confronto**

Alla luce dei dati emersi, assume un senso l'articolo di Mark Prensky, "*Digital Natives, Digital Immigrants*", del 2001, che mette in luce come l'imporsi delle nuove tecnologie e delle nuove forme di comunicazione abbia, ad un certo punto, determinato un confine tra la generazione così detta dei "*nativi digitali*", e quella precedente, rinominata "*immigranti digitali*", questo confine si può collocare circa nella metà degli anni '80 del ventesimo secolo, quando l'avvento nella società dell'uso del computer e di internet, ha dato vita ad una vera e propria rivoluzione digitale, tutt'oggi in continua crescita.

Se da un lato la terminologia di Prensky è fonte di discussione, non si può negare che nei primi anni 2000 c'era un enorme divario tra le due generazioni, non solo sulla metodologia di approccio alle nuove tecnologie, ma anche e soprattutto dal punto di vista dell'educazione e della formazione.

Il mondo dei nativi digitali è legato alle tecnologie digitali poiché vengono da essi considerate elementi naturali, che sono presenti fin dalla loro nascita e si evolvono di pari passo alla loro crescita; cosa che non accade per chi si trova a dover apprendere l'utilizzo delle nuove tecnologie nell'età adulta (immigrati digitali) e deve affrontare una vera e propria transizione ad uno stile di vita totalmente differente, cosa non sempre accettata e facile da mettere in atto.

Tuttavia, successivamente, è lo stesso Prensky, nell'articolo "*h. sapiens digital: from digital immigrants and digital natives to digital wisdom*" del 2011, denota come il divario tra le due generazioni, a distanza di anni, si sia molto ridotto, spostando l'attenzione dalla differenza anagrafica, come giustificativo per le diverse modalità di utilizzo delle nuove tecnologie, ad un approccio legato esclusivamente alla soggettività della persona che le utilizza.

Tanto da dover coniare il termine "*saggezza digitale*" per descrivere due concetti: nel primo la saggezza è intesa come possibilità di accesso a conoscenze che vanno oltre le capacità dell'uomo; nel secondo è intesa come un mezzo per generare pratiche di buon utilizzo, con lo scopo di accrescere le proprie capacità.

L'aumento dell'ausilio delle tecnologie digitali è un fenomeno in crescita e, fondamentalmente, inarrestabile e la motivazione è da ricercarsi nel mutamento dei bisogni della società.

La tendenza, in futuro, è di riuscire a mettere le tecnologie digitali e non a disposizione di chiunque e se ne auspica un sempre maggior utilizzo nella vita di tutti i giorni, sia per risolvere i problemi più comuni, sia per acquisire nuove conoscenze. Pertanto sarà volontà di ogni singolo individuo scegliere come e se utilizzare questa nuova fonte di arricchimento culturale e di miglioramento cognitivo.

Non si può più parlare dunque di gap generazionale, quanto di gap culturale, sociale, ma soprattutto di inclinazioni personali.

Da tutto questo si intuisce come non sia possibile un ritorno al passato, ma ci sia piuttosto bisogno di incentivare l'integrazione tra il passato ed il moderno.

Introdurre nuove metodologie di approccio alle tecnologie, diventa una necessità ed è un processo che deve essere salvaguardato, tutelato e soprattutto ben guidato.

#### **4. Conoscere le nuove tecnologie**

È proprio a questo punto che appare evidente l'importanza che rivestono i molteplici soggetti chiamati ad educare i bambini che si affacciano per la prima volta al mondo delle nuove tecnologie, nello specifico delle ICT.

Il primo ambito su cui è opportuno concentrarsi è quello familiare, soggetto primario ed essenziale nello sviluppo del bambino sotto tutti i punti di vista; i genitori devono conoscere a fondo il mondo delle nuove tecnologie per comprenderne appieno i rischi e le opportunità, in modo da rappresentare una valida guida anche per il bambino, una scarsa conoscenza e consapevolezza rischiano di penalizzare la corretta valutazione delle insidie che si celano nell'utilizzo di queste nuove tecnologie.

Proprio dove vi è una mancanza da parte della famiglia, acquisisce una fondamentale importanza il ruolo delle istituzioni che coadiuvano le famiglie nell'educazione dei bambini; tra queste riveste particolare rilevanza la scuola, che assume un duplice

compito: da un lato quello di seguire il bambino nell'apprendere correttamente le tecniche di utilizzo delle ICT, dall'altro lato deve intervenire dove l'apporto familiare non basta o non è abbastanza efficace, acquisendo il ruolo di consulente per le famiglie stesse una volta ravvisati allarmanti comportamenti del bambino, dovuti ad un utilizzo improprio di queste tecnologie.

Il principio di base è che l'utilizzo delle nuove tecnologie, sia da parte degli adulti, sia da quella dei bambini, non ha una connotazione positiva o negativa in assoluto, ma questa è determinata dallo scopo e dalle motivazioni personali e, ovviamente, da quanta consapevolezza il soggetto ha quando le utilizza.

## **5. Rischi ed opportunità dati dalle nuove tecnologie**

Nei precedenti paragrafi si evince come l'utilizzo delle nuove tecnologie costituisce da un lato una grande risorsa per l'individuo e la sua crescita, ma dall'altro comporta numerose problematiche.

È importante non ostacolare l'utilizzo delle nuove tecnologie ed anzi è importante permettere a tutti di poterle utilizzare, ma, al tempo stesso, è necessario favorire lo sviluppo di una metodologia di utilizzo sana e consapevole.

Le nuove tecnologie appaiono come strumenti indispensabili ed investono ogni aspetto della vita, dal gioco, alle relazioni sociali, alla conoscenza; ma è fondamentale che la relazione che l'uomo ha con esse, non sfoci in una qualche sorta di dipendenza.

La stessa convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza dell'Unicef, all'art.17 afferma:

*“Gli Stati parti riconoscono l'importanza della funzione esercitata dai mass media e vigilano affinché il fanciullo possa accedere a una informazione e a materiali provenienti da fonti nazionali e internazionali varie, soprattutto se finalizzati a promuovere il suo benessere sociale, spirituale e morale nonché la sua salute fisica e mentale. A tal fine, gli Stati parti:*

*a) incoraggiano i mass media a divulgare informazioni e materiali che hanno una utilità sociale e culturale per il fanciullo..*

*b) incoraggiano la cooperazione internazionale in vista di produrre, di scambiare e di divulgare informazioni e materiali di questo tipo provenienti da varie fonti culturali, nazionali e internazionali;*

*c) incoraggiano la produzione e la diffusione di libri per l'infanzia;*

*d) incoraggiano i mass media a tenere conto in particolar modo delle esigenze linguistiche dei fanciulli autoctoni o appartenenti a un gruppo minoritario;*

*e) favoriscono l'elaborazione di principi direttivi appropriati destinati a proteggere il fanciullo dalle informazioni e dai materiali che nuocciono al suo benessere...”.*

Di seguito si proveranno a raccogliere alcune parole chiave, legate alle tematiche più importanti derivanti dall'utilizzo delle nuove tecnologie, che saranno oggetto di discussione nei prossimi paragrafi:

- Televisione: *news, cultura, distrazione, assuefazione, obesità, aggressività, sedentarietà, istruzione*
- Cellulare: *contatti, relazioni sociali*
- Videogiochi: *assuefazione, aggressività, isolamento, obesità, sedentarietà, istruzione, coordinazione oculo-manuale*
- Internet: *news, cultura, privacy, pornografia, isolamento, relazioni online, competenza, conoscenza, cyberbullismo, abbattimento barriere*

## **6. Le nuove tecnologie come risorsa per il bambino**

Con l'accesso alla rete, tramite computer, smartphone o tablet, si ha la facoltà di accedere ad informazioni illimitate senza alcuna difficoltà, abbattere le barriere comunicative e creare fitte reti di relazioni, come ad esempio succede con i social network.

Lo sviluppo delle abilità di ricerca apre la strada ad una maggiore consapevolezza delle notizie ed una maggior capacità di valutazione critica delle informazioni di cui veniamo in possesso, in quanto attingibili da più fonti.

Il tutto sfocia in un accresciuto senso di competenza.

Il discorso non si limita però soltanto ad un accrescimento dell'autostima, ma anche a nuove opportunità di costruire reti sociali, accrescere le amicizie ed abbattere le barriere della distanza quando si tratta di intraprendere e mantenere rapporti interpersonali.

I bambini inoltre tendono ad integrare la presenza reale con quella virtuale online, trascendendo così lo spazio ed il tempo per il confronto con gli altri.

Ad esempio, una cosa successa a scuola, o un problema discusso realmente con amici o compagni nell'arco della giornata, può diventare argomento di dibattito anche successivamente online, abbattendo così le limitazioni dovute alla necessità di un confronto personale.

Infine occorre sottolineare come proprio all'interno della rete possono nascere amicizie o conoscenze completamente nuove, le quali possono successivamente evolvere in conoscenze nell'ambiente reale; questo trend sta prendendo sempre più piede e segna una sorta di "rivoluzione" delle relazioni interpersonali rispetto al passato.

Sempre parlando di rivoluzioni, merita considerazione la creazione degli schermi touch, che dal 2007 hanno assunto una posizione di primo piano per quanto riguarda le modalità con cui l'uomo si interfaccia con i dispositivi mobili.

Questa nuova tipologia di interazione ha molti aspetti positivi, in quanto offre maggiori possibilità di sviluppare la corporeità del bambino, anticipatamente rispetto ad altri dispositivi, alla lettura ed alla scrittura.

Il touchscreen garantisce, infatti, una fruizione della risorsa notevolmente semplificata ed intuitiva, che non necessita di eccessive competenze, difficilmente ben sviluppate nei bambini più piccoli.

Diverse ricerche, come quelle fatte da Gilbert e Yelland (2014) hanno dimostrato come la capacità dei bambini di interfacciarsi con lo schermo touch del tablet sia superiore a quella con altri dispositivi, come il computer.

Lo sviluppo di ambienti di apprendimento stimolanti e di possibilità di interazione e collaborazione tra i bambini è favorito dall'utilizzo di questo strumento.

Anche la televisione è un importante mezzo d'informazione e divertimento, se utilizzato in maniera attiva, costruttiva e limitata nel tempo.

Vi sono numerosi programmi dedicati all'educazione e connessi, in maniera mirata, alle differenti età dei bambini.

Ma non solo, anche la possibilità di associare immagini a concetti ed a letture, favorisce l'apprendimento.

## **7. Le nuove tecnologie come risorsa per l'educazione e l'istruzione**

Vantaggioso può risultare l'apporto delle tecnologie nell'ambito educativo e, nello specifico, nell'ambito dell'istruzione.

Esistono infatti numerosi metodologie di impiego per migliorare l'esperienza educativa dei bambini, come ad esempio l'utilizzo di lavagne elettroniche e computer, oppure possono essere destinate a modificare in maniera sostanziale l'insegnamento ed abbattere le barriere spaziali e temporali, ad esempio si possono istituire:

- Esperienze in laboratori virtuali;
- Esercitori in madrelingua per l'insegnamento di nuove lingue;
- Lezioni online;
- Elaborare piattaforme per i lavori di gruppo;

Uno studio effettuato da Eppi center (2000-oggi), ha portato alla luce dati interessanti sull'impatto delle ICT nei processi di apprendimento; risulta infatti che le tecnologie



possono avere un apporto positivo per l'apprendimento e la comprensione di alcuni concetti, soprattutto nel campo scientifico-matematico.

Ovviamente, è sempre importante sottolineare che la guida dell'insegnante rappresenta un fattore fondamentale per il buon utilizzo delle ICT.

Per questo è necessario mettere in atto una formazione adeguata degli insegnanti, in modo che essi possano creare contesti di apprendimento equilibrati e siano capaci, tramite la conoscenza delle differenti modalità d'uso ed esplorazione delle risorse tecnologiche, di indirizzare il bambino verso uno sviluppo armonico tra i vari rischi ed opportunità.

Una parentesi importante è rappresentata dalla "*videogame education*"; i videogiochi, infatti, se utilizzati correttamente, risultano essere una buona risorsa per favorire l'apprendimento dei bambini, stimolano infatti le capacità di apprendimento, sviluppo cognitivo e coordinazione oculo-manuale.

Diversi videogiochi creati appositamente per l'educazione meriterebbero di essere sponsorizzati, ovviamente limitandone il tempo di utilizzo.

Anche l'universo app, secondo diversi studi, offre numerosi spunti nel campo dell'educazione, per il quale esistono numerose app dedicate.

L'interazione con esse tramite touchscreen, non solo favorisce un precoce sviluppo della motricità fine, ma, secondo Cohen, "*l'esperienza interattiva rispecchia l'apprendimento costruttivista naturale del bambino*".

## **8. Le nuove tecnologie e l'inclusione dei bambini con disabilità**

Un'altra tematica importante, relativa all'istruzione, è legata alle nuove opportunità di utilizzo delle tecnologie assistive per quanto riguarda l'inclusione e la partecipazione attiva dei bambini con disabilità.

Secondo un rapporto dell'Unicef, un bambino su dieci nel mondo ha una disabilità ed il 10% di questi, soprattutto nei paesi meno sviluppati, va a scuola.

È importante citare l'articolo 7 della "*convenzione per i diritti delle persone con disabilità*", che in sintesi obbliga gli stati ad utilizzare tutte le misure necessarie per assicurare ai bambini con disabilità il godimento di tutti i diritti umani e le libertà fondamentali.

In altri articoli poi, riconosce l'importanza delle tecnologie assistite e predica affinché ogni stato le metta a disposizione dei bambini disabili.

Attualmente infatti, in molti stati, ai bambini non è garantito l'accesso alle tecnologie assistive.

I bambini con disabilità soffrono di grandi disparità in ogni ambito, da quello scolastico a quello sociale e l'utilizzo di tecnologie che possano aiutare a superare questa discriminazione è fondamentale.

Le tecnologie assistive sono molte ed hanno funzionalità specifiche per ogni ambito, se ne citano alcune suddivise per i rispettivi ambiti:

- Mobilità: sedie a rotelle elettriche, arti artificiali, tecnologie per l'alimentazione artificiale, supporti per camminare...
- Visione: occhiali, lenti d'ingrandimento computerizzate, sistemi braille per leggere o scrivere, lettura automatica tramite computer...
- Ascolto: Cuffie, apparecchi e applicazioni per non udenti...
- Comunicazione: Comunicazione tramite tastiere apposite con lettere, simboli o figure, dispositivi con sintetizzatore vocale ...
- Comprensione e memoria: apprendimento tramite figure, smartphone con possibilità di fissare promemoria automatici e liste di cose da fare...

Tutte queste tecnologie favoriscono l'indipendenza e garantiscono una migliore capacità di partecipazione alle attività educative, sociali e ricreative, colmando così il gap con i bambini senza disabilità.

Dal punto di vista economico poi le tecnologie assistive, se messe a disposizione dei bambini fin dalla tenera età, riducono i successivi costi per il recupero e le cure, in termini di assistenza personale e programmi specifici a carico della società.

## **9. Rischi delle nuove tecnologie**

Nei paragrafi precedenti è stato spiegato come le nuove tecnologie possano essere considerate fonti di opportunità, ma non dobbiamo dimenticare l'altra faccia della medaglia, ovvero i forti rischi che esse generano, se non usate in maniera corretta e con coscienza; rischi che assumono caratteristiche ancor più allarmanti, se i soggetti interessati sono i bambini.

Le ICT costituiscono fonte di distrazione continua, soprattutto in casi dove vi è un abuso del loro utilizzo, prolungato nel tempo; proprio in queste fattispecie infatti, si registrano gravi casi di disturbo dell'apprendimento e si denota la ridotta capacità di concentrazione e di risoluzione di problematiche senza assistenza tecnologica.

un rapporto dell'Ofcom, che ha come oggetto l'accesso e l'utilizzo del tablet tra i bambini, descrive come quattro bambini su dieci di età compresa tra tre e quattro anni, hanno accesso al tablet nell'ambiente casalingo e di come più di un terzo dei bambini tra i cinque ed i quindici anni ne posseda uno.

In accordo con il rapporto, si denota come interagire o giocare con questo dispositivo, a cui si aggiunge lo smartphone, fa ormai parte dello stile di vita dei bambini di oggi, ma se ne evidenziano anche gli effetti significativi a livello psicologico.

I bambini infatti sono talmente stimolati dai suoni, dai colori brillanti, dai premi e dalla possibilità di avere il controllo della situazione in cui si trovano, da cadere in una sorta di dipendenza, con la conseguente perdita di interesse verso altre attività. Questo porta a disturbi di ansia, stress e problemi di comportamento non appena vengono privati del dispositivo.

Gli psicologi sottolineano come i bambini abbiano la necessità di imparare tramite esperienze dirette nella realtà in cui si muovono e che non dedicare tempo alle attività all'aperto, porti ad avere problemi di comportamento.

Inoltre l'attività all'aria aperta ed il movimento prevengono molte patologie come il diabete, l'obesità e le patologie cardio-vascolari.

Uno stile di vita troppo sedentario è legato spesso a posture scorrette, con gravi danni all'apparato muscolo-scheletrico, sintetizzabili in dolori al collo, a patologie della colonna vertebrale ed ancora, ad uno scarso tono muscolare.

L'uso prolungato di dispositivi con schermi illuminati sottopone, inoltre, la vista a sforzi notevoli e ne causa un forte affaticamento.

Gli psicologi raccomandano di non utilizzare questi dispositivi prima di dormire, in quanto possono causare disturbi del sonno o comunque degradare la qualità del sonno.

Analizzando poi i rischi derivanti dall'utilizzo delle ICT dal punto di vista concettuale, è opportuno descrivere i numerosi pericoli nei quali i bambini possono incappare su internet, come ad esempio:

- Il *phishing*, ovvero il furto di dati personali, password o altri tipi di informazioni;
- L'attacco da parte di virus, malware o spyware;
- Contenuti pericolosi, basati su pornografia, odio, violenza e gioco d'azzardo
- Predatori sessuali tramite social network o chat;
- Cyberbullismo tramite siti, social network o chat.

Ognuno di questi porta gravi effetti sulla psiche dei bambini che rimangono coinvolti. I bambini diventano infatti vittime di molestie e di violenze sessuali, che vanno a compromettere il loro sviluppo e la loro stessa identità.

Molto discusso in questo periodo è il pericolo derivante dalle "*fake news*", un rapporto dell'Ofcom del 2017, suggerisce che più della metà dei bambini tra i 10 ed i 15 anni assimila le informazioni e le notizie tramite i social media ed internet.

Proprio su queste reti, la diffusione di false notizie è diventata una vera e propria emergenza sociale.

Le false notizie condivise nella rete creano nei bambini molta confusione ed una visione distorta della società, nonché sentimenti di odio o rancore verso certi argomenti.

Per questi motivi è necessario che genitori ed istituti scolastici si attivino per insegnare ai bambini come verificare l'attendibilità di una notizia.

Gli step utili a questo scopo dovrebbero essere:

- Verificare se la notizia è presente anche su altri canali
- Leggere i commenti sotto le notizie per verificarne l'autenticità
- Verificare se il soggetto o l'organizzazione che l'ha trasmessa è affidabile
- Valutare la qualità della notizia.

## 10. Protezione dai rischi

Siti come *Safekids.com* e *protectkids.com*, cercano di rendere consapevoli adulti e bambini dei pericoli insiti in internet, dando anche consigli, rivolti ai genitori, su come poter ridurre la vulnerabilità dei bambini quando usano internet; è possibile, in questo modo, acquisire delle buone pratiche da mettere in atto, come ad esempio:

- *Parlare* con i propri figli e spiegare loro i pericoli derivanti dall'uso di internet;
- *Acquisire strumenti* che limitino l'accesso dei bambini a siti con contenuti pericolosi;
- *Conoscere* i siti e le applicazioni che i propri figli utilizzano;
- *Istituire regole* e buoni comportamenti che indichino cosa i bambini possono o non possono fare;
- *Vietare* al bambino di contattare, via internet, persone che non conosce.

Se poi, nonostante tutte le prevenzioni adottate, un bambino subisce abusi online di qualsiasi tipo, è fondamentale predicare al bambino di segnalare e denunciare a genitori, insegnanti o alle autorità competenti, quello che ha subito, come è accaduto e da chi.

Nello stesso sito internet *protectkids.com* viene offerto un'applicazione per denunciare eventuali abusi subiti in internet.

## 10. Considerazioni finali

Non si tratta quindi di offrire ai bambini un'esperienza fine a se stessa (come può essere il mero “giocare con il tablet”), in cui la tecnologia rappresenta il fine (impararne gli usi), ma di proporre esperienze più articolate e complesse, che favoriscano l'integrazione tra approccio analogico e digitale.

In conclusione, occorre essere ben consapevoli che, come direbbe Seymour Papert: *“il rischio non è insito nello strumento digitale in sé, ma nel rendere i bambini e le bambine consumatori digitali”*.

La bontà dello sviluppo dell'interazione con le tecnologie si ritrova nel bambino che incontra a casa e negli istituti di istruzione, adulti che sono in grado di commentare, narrare e garantire la corretta socializzazione con tutto ciò che concerne la tecnologia e con ciò che essa rappresenta, compresi i rischi e le opportunità del caso e che, al tempo stesso, riescano a non intralciare il naturale sviluppo del bambino all'interno di questa nuova “società tecnologica”, bensì li rendano protagonisti del loro processo di apprendimento.

## Bibliografia e sitografia

- *"Le insidie dell'ovvio. tecnologie educative e critica della retorica tecnocentrica"* -Maria Ranieri -2011
- *"Digital Natives, digital immigrants"*, Prensky M. H. (2001)
- *"Sapiens Digital: From Digital Natives to Digital Wisdom"*, Prensky M. H. (2009)
- *"Videogame Education. Studi e percorsi di formazione"*, Felini D. (2012)
- *"Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza"*, ONU(1989)
- [www.Enciclopediatreccani.it](http://www.Enciclopediatreccani.it)
- [www.wikipedia.it](http://www.wikipedia.it)
- Istat (2017) [www.istat.it/it/archivio/207825](http://www.istat.it/it/archivio/207825)
- *"The Common sense census: Media use by kids age zero to eight"*, The common sense Census(2017),  
<https://www.common sense media.org/research/the-common-sense-census-media-use-by-kids-age-zero-to-eight-2017>
- *"bambini digitali"*, DuepuntoZero Research-Doxa(2013),  
[http://www.ilsole24ore.com/art/notizie/2013-02-05/anni-bambini-naviga-preoccuparsi-145957.shtml?uuid=AbyZ4ORH&refresh\\_ce=1](http://www.ilsole24ore.com/art/notizie/2013-02-05/anni-bambini-naviga-preoccuparsi-145957.shtml?uuid=AbyZ4ORH&refresh_ce=1)
- *"bambini e tecnologie digitali: opportunità, rischi e prospettive di ricerca"*, Donata Ripamonti(2016),  
[http://riviste.erickson.it/med/wp-content/uploads/1\\_MED-Novembre.pdf](http://riviste.erickson.it/med/wp-content/uploads/1_MED-Novembre.pdf)
- Indagine conoscitiva sulla condizionedell'infanzia e dell'adolescenza in Italia, Eurispes-Telefono Azzurro (2012). <http://www.eurispes.it>
- *"Assistive Technology for Children with Disabilities: Creating Opportunities for Education, Inclusion and Participation"*, Unicef,  
<https://www.unicef.org/disabilities/files/Assistive-Tech-Web.pdf>
- *"Tecnologie in classe inutili se docenti e alunni sono demotivati: che fare"*, F. Avvisati(2017),  
<https://www.agendadigitale.eu/scuola-digitale/tecnologie-in-classe-inutili-se-docenti-e-alunni-sono-demotivati-che-fare/>
- Dispense e videolezioni online su piattaforma moodle, prof.ssa M. Ranieri
- Dispense online su piattaforma moodle, prof.ssa J.E.Raffaghelli
- *"convenzione sui diritti delle persone con disabilità"*, Unicef  
[https://www.unicef.it/Allegati/Convenzione\\_diritti\\_person\\_e\\_disabili.pdf](https://www.unicef.it/Allegati/Convenzione_diritti_person_e_disabili.pdf)
- *"Educazione e tecnologie (Seymour Papert)"*,  
[http://www.agatimario.it/lab/papert\\_te\\_2.pdf](http://www.agatimario.it/lab/papert_te_2.pdf)

- “*Older children are getting wise to fake news*”, Ofcom(2017), <https://www.ofcom.org.uk/about-ofcom/latest/media/media-releases/2017/children-social-media-fake-news>
- “*Children’s online behaviour: issues of risk and trust*”, Ofcom(2014), <https://www.ofcom.org.uk/research-and-data/media-literacy-research/childrens/online-behaviour>
- [www.Safekids.com](http://www.Safekids.com)
- [www.protectkids.com](http://www.protectkids.com)