

## **TECNOLOGIE DIGITALI E BAMBINI: QUALI RISCHI E QUALI OPPORTUNITA'?**

La modernità e i nuovi avventi digitali hanno profondamente cambiato la nostra vita quotidiana e di conseguenza la vita e le abitudini dei nostri bambini.

Mark Presky, scrittore statunitense consulente e innovatore nel campo dell'educazione e dell'apprendimento, nel suo saggio "Digital Natives, Digital Immigrants", definisce i "nativi digitali", termine da lui coniato, tutti coloro che sono nati e cresciuti nell'era delle tecnologie digitali e considerano perciò le tecnologie come un elemento naturale sentendosi a proprio agio nell'interazione con esse. Diversi invece sono i cosiddetti "immigrati digitali" che rispetto ai nativi digitali si sono ritrovati catapultati in questo mondo e hanno dovuto semplicemente adattarsi al nuovo ambiente. Anche se questi ultimi imparano ad adattarsi, secondo Mark, in qualche misura mantengono una "radice" del proprio passato. E' come se dovessero imparare un'altra lingua mentre i nativi digitali sono madrelingua della tecnologia. Gli immigrati digitali hanno un rapporto con le tecnologie basato sulla diffidenza, nutrono ansia e un senso di inadeguatezza.

Secondo Giuseppe Riva, docente di Psicologia dell'educazione presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano, è necessario identificare quattro generazioni di "nativi digitali" che si riferiscono alle abilità nell'utilizzo delle tecnologie. "Generazione text" è la prima generazione identificata, la quale comprende i nati della seconda metà degli anni Settanta che hanno cominciato a utilizzare email, chat e sms. La seconda generazione prende il nome di "generazione web" poi "generazione social media" e infine siamo approdati alla "generazione touch" che comprende i nati a partire dal 2007 e comprende tutti i bambini che interagiscono già durante il primo anno di vita alla tecnologia. Dunque nel giro di 30 anni abbiamo assistito alla cosiddetta "rivoluzione digitale" che ha cambiato profondamente la nostra vita.

Occorre però chiederci a quali rischi e a quali opportunità incorrono i bambini con l'avvento di videogiochi, smartphone e tablet.

Le rivelazioni Eurispes, l'istituto di ricerca degli italiani, ci dicono che lo smartphone si conferma in Italia lo strumento tecnologico più diffuso, ne possiede uno il 75% degli italiani e altro dato rilevante è che il 38% dei bambini sotto i 2 anni ha già utilizzato un dispositivo mobile per giocare o guardare un video. Sembra dunque inevitabile ormai l'avvicinamento delle tecnologie anche ai più piccoli che non può essere ostacolato, piuttosto guidato verso un uso consapevole, compito che in primo luogo spetta ai genitori e agli adulti di riferimento, in particolare gli insegnanti. E' fondamentale, ai fini di impedire che i new media possano rappresentare una minaccia allo sviluppo sociale, cognitivo ed emotivo del bambino, agire a partire dai primi anni di vita, periodo in cui si formano e si consolidano abitudini. Troppa tecnologia non fa bene, i bambini non sono capaci di autoregolarsi autonomamente e rischiano di passare troppo tempo di fronte agli schermi.

### **Utilizzo di media audiovisivi e digitali nei bambini italiani**

- La tv rappresenta ancora il mezzo maggiormente utilizzato dai bambini e il 21,3% di questi resta davanti alla tv per diverse ore al giorno.
- Il 38% dei bambini sotto i due anni ha già utilizzato un dispositivo mobile per giocare o guardare un video.
- Il 57,1% dei bambini passa buona parte del tempo davanti ai videogiochi.
- Il 63% dei bambini al di sotto degli otto anni usa smartphone e tablet dei genitori.
- Un bambino su tre tra i sei e i dieci anni possiede un cellulare.
- Il 44% dei bambini tra i cinque e i tredici anni e nove minorenni su dieci utilizzano in modo costante la rete.

Un progetto, promosso dall'Ufficio del Garante dell'Infanzia e dell'Adolescenza della Regione Friuli Venezia Giulia, "Usale, non farti usare", e affidato al Centro per la Salute del Bambino, ha elaborato un documento che fornisce informazioni e indicazioni pratiche a tutti coloro che hanno responsabilità nella cura dei bambini, genitori in primo luogo, ma anche educatori, sulle modalità di utilizzo sia delle tecnologie tradizionali come la tv, sia delle nuove.

L'ambiente familiare rappresenta il luogo in cui avviene il primo contatto con le tecnologie digitali (Digital Devices, DDs) ed è quindi importante la partecipazione educativa dei genitori all'esperienza digitale dei figli. I videogiochi, per esempio, sono un piacevole intrattenimento con prodotti ad hoc a partire dai tre anni. I produttori li presentano come strumenti educativi che stimolano la coordinazione visuo-motoria cioè la percezione visiva e i movimenti delle dita-mano, anche se i contenuti di questi giochi possono indurre ansia e aggressività. Se utilizzati in modo appropriato possono rappresentare uno strumento per l'apprendimento (es. uso di videogiochi narrativi per insegnare la storia), possono accelerare l'apprendimento e lo sviluppo cognitivo (es. uso di giochi interattivi ed educativi), possono essere un modo per sensibilizzare i bambini a temi ambientali o sociali, o per condividere momenti di divertimento con altri bambini e con gli stessi genitori. D'altro canto se utilizzati in modo inappropriato possono creare dipendenza, rendere i bambini irritabili, facilitare l'insonnia, incoraggiano l'isolamento, possono rappresentare un ostacolo alla scoperta e alla ricerca di altre attività di gioco con maggiori potenzialità educative. Per concludere, ribadisce il documento, occorre evitare videogiochi a sfondo violento, occorre limitare il tempo di utilizzo nell'arco della giornata, occorre incoraggiare anche altri modi di intrattenimento socializzanti e formativi, inoltre nell'acquisto dei giochi occorre tenere in considerazione la classificazione in base all'età.

Secondo i pediatri Usa dell'Associazione Americana Pediatri per i bambini tra i 2 e i 5 anni d'età è consigliato non superare un'ora al giorno con il tablet, smartphone o televisione. Essi ricordano che è ormai noto che gli elementi davvero importanti per lo sviluppo ai bambini al di sotto di 2 anni sono la possibilità di esplorare con mano l'ambiente che lo circonda e le interazioni sociali con le persone che li circondano. Ed è così che imparano e non attraverso uno schermo poiché non hanno ancora sviluppato strumenti adeguati per farlo.

Inoltre, aggiunge la pediatra responsabile del Centro Studi della Federazione italiana medici pediatri, lo sviluppo neurologico ed emozionale di un bambino va di pari passo con quello motorio e quindi nessuna applicazione seppur sia fatta bene potrà essere

davvero educativa in quanto il bambino non esplora direttamente con i 5 sensi. Attraverso un'applicazione non si può capire la sensazione di caldo o di freddo ad esempio. Importante tema di riflessione sono proprio le parole di questa pediatra: “pensare di educare un bambino con strumenti digitali vuol dire togliergli l'opportunità di esperienze concrete, le uniche davvero valide per imparare”.

Dunque, per riassumere, i pediatri americani nel documento dell'Associazione americana hanno stipulato una serie di regole per dare dei consigli ai genitori e agli educatori. Innanzitutto, come già detto, niente tablet e smarthphone sotto i 18 mesi, può essere concesso al massimo qualche video chat con un parente lontano. Se oltrepassati i 18 mesi non se ne può proprio fare a meno nell'utilizzare un dispositivo, occorre sceglierlo accuratamente e soprattutto essere sempre presenti con il bambino, non lasciarlo solo con il dispositivo in mano, in quanto un tablet o uno smarthphone non vanno considerati come una baby sitter. Inoltre non avere fretta di introdurre nella vita dei figli la tecnologia, impareranno velocemente non appena ne avranno la possibilità. Non utilizzare le varie applicazioni per più di un'ora al giorno e prestare molta attenzione al contenuto, se sono ad esempio applicazioni con contenuto violento. Prestare molta attenzione agli ebook perché non sono libri normali, la miglior soluzione resta sempre quella dei libri di carta dove c'è la possibilità di sfogliarli. Sostengono inoltre di non usare i dispositivi per calmare i bambini, in questo modo non impareranno mai a regolare le proprie emozioni da soli. Occorre stabilire delle regole per quando usarli, ad esempio mai nelle ore dei pasti in quanto è un momento dove la famiglia si riunisce ed è importante il dialogo e la condivisione. Non tenere la tv accesa quando nessuno la sta guardando, può distrarre e interferire con le attività che sta svolgendo il bambino. Infine “l'ultima regola” è niente schermi accesi prima di andare a dormire, questi potrebbero disturbare il sonno del bambino.

Eugene A. Geist, professore universitario, ha condotto una ricerca per far comprendere la naturalezza che hanno i bambini nell'esplorare un tablet. Lo studioso afferma che è sbagliato limitare l'accesso e l'uso delle tecnologie ai bambini poiché cresceranno e

vivranno in una società tecnologica. Questo non significa però che le loro esperienze debbano essere fatte tutte con la tecnologia.

Interessante è anche la riflessione di due studiose, Gilbert e Yelland, che hanno coinvolto bambini di età tra 2 e 6 anni, ed hanno osservato che il tablet contribuisce a creare contesti di apprendimento, incoraggiando interazioni e collaborazioni con i bambini, opportunità per conversare con gli adulti, apprendere e arricchire meglio il linguaggio. Fondamentale per le due ricercatrici è che le educatrici si prendano del tempo per familiarizzare con le applicazioni destinate ai bambini per essere consapevoli dei loro usi, dei loro effetti e dei loro limiti.

Sulle precoci abilità nell'apprendimento e nell'uso delle tecnologie ne parla anche un'indagine condotta da Ing Direct riportata nella redazione SoloTablet in un articolo del 2013. L'idea di base è che le tecnologie non siano né buone né cattive ma che a fare la differenza sia l'uso che se ne fa. I bambini (1-4 anni) dimostrano una capacità precoce di apprendimento nell'uso dei tablet. Li usano senza nessuna difficoltà, imparano l'alfabeto, nuovi vocaboli, disegnano. Il gesto delle dita sul display ha per i bambini un che di magico ma anche di molto intuitivo. Questi "talenti" non spaventano ma sollevano qualche timore. Il tablet, sostiene questo articolo, è uno strumento dalle mille varianti, che è possibile utilizzarlo in diversi modi ma forse un foglio di carta bianca e un pennarello potrebbero essere strumenti migliori per la creatività e per gli stimoli. I psicologi dell'età evolutiva conoscono bene l'importanza delle capacità creative dei bambini da uno a sette anni e sanno quanto possa essere penalizzante negarle o limitarle dentro confini tecnologici. Questo pensiero però non è condiviso da alcuni genitori che fanno a gara a regalare ai propri figli dispositivi di ultima generazione. Rappresentano spesso delle "ancore di salvezza" per calmare i propri figli e "tenerli buoni". Vediamo sempre più spesso bambini impegnati con i tablet mentre aspettano dal dottore, mentre la mamma fa la spesa o mentre stanno aspettando qualcosa. Fortunatamente però a rendere gli studiosi sempre meno preoccupati è l'aumento dei cosiddetti genitori responsabili. Genitori sempre più coscienti nel saper valutare i vari dispositivi diventati sempre più sofisticati. La scelta più saggia che un

genitore possa fare è quella di affiancare il proprio bambini quando ne fa uso. L'idea è di intervenire per proteggerli da contenuti inadeguati e suggerire loro cosa devono fare per utilizzarli in una maniera intelligente. Inoltre stare con loro significa anche definire regole sul tempo di utilizzo del dispositivo e definire gli ambiti di frequentazione e utilizzo, significa anche mettersi in gioco e stare "al passo con i tempi".

Un'importante e significativa riflessione viene offerta dallo studio "L'enfants et les écrans" pubblicato dall'Accademia delle Scienze francese. Gli autori riconoscono i pericoli e i rischi nei quali possono incorrere i bambini nel caso di un troppo abuso delle tecnologie digitali. Sappiamo che le cause possono essere isolamento, apatia, comportamenti aggressivi e che dunque i giochi e i giocattoli tradizionali non devono essere messi da parte o addirittura sostituirsi ad essi, anzi le nuove tecnologie devono aggiungersi ad essi. L'utilizzo di questi dispositivi dimostra una valenza per lo sviluppo cognitivo e sensoriale. L'importante per l'Accademia è che i bambini siano supervisionati dalla presenza di adulti. Può essere positivo far utilizzare un tablet a un bambino di 12 mesi purché si usino applicazioni esplorative e interattive che favoriscono connessioni fra le diverse parti del cervello. Solitamente si tende a vedere le nuove tecnologie come minacce e come sinonimo di cattiva educazione. Si crede che non ci possa essere apprendimento, cosa giusta se li utilizziamo in maniera inadeguata. Spesso anche le figure educative provano ansie e preoccupazione perché hanno paura di non saper controllare questi strumenti tecnologici in modo professionali, essendo spesso loro stessi immigrati digitali.

E' stato proposto un progetto sperimentale a un asilo nido che prevedeva l'utilizzo del tablet. Le educatrici hanno notato che il tempo dedicato a ogni attività con il tablet è minore rispetto ai lavori manuali. Tengono a sottolineare comunque che non viene utilizzato tutti i giorni e quando utilizzato è sempre sorvegliato da adulti. Decisamente contraria è la docente Anna Oliverio Ferraris dell'Università La Sapienza poiché sostiene che i bambini devono relazionarsi con i 5 sensi, l'intelligenza si sviluppa se il bambino è protagonista delle sue esperienze.

D'accordo con tale pensiero è anche un'indagine a cura del Centro per la Salute del Bambino onlus e dell'Associazione Culturale Pediatri, i quali sostengono che i benefici derivati dall'utilizzo delle tecnologie digitali sono molto limitati al di sotto dei 2 anni in quanto le interazioni dirette sono fondamentali per uno sviluppo a livello cognitivo, emotivo e relazionale. I benefici nell'utilizzarli dipendono dall'età del bambino, da come vengono usati, per quanto tempo e dalla qualità delle applicazioni. Se tutte queste caratteristiche vengono rispettate si può trarre dei benefici, come ad esempio alcuni programmi televisivi e applicazioni di qualità possono anche stimolare la creatività, sviluppare destrezze digitali e capacità di risolvere problemi. Contrariamente a queste si possono verificare gravi conseguenze come disturbi del sonno, comportamenti aggressivi, ansia, irritabilità, obesità. E' stata addirittura dimostrata un'associazione tra l'eccessivo uso di tecnologie digitali e ritardi del linguaggio e disturbi cognitivi in età scolare.

Il saggio di Marina D'Amato "Ci siamo persi i bambini" si interroga sulla nuova "generazione touch-screen" chiedendosi come si comporteranno questi bambini che probabilmente non avranno mai giocato a guardie e ladri o a nascondino, che avranno imparato ad addestrare un cane all'Intendo anziché allevarlo uno reale, se la loro autonomia rispetto alle tastiere si svilupperà in solitudine o si trasformerà in alienazione. Il libro riporta l'attenzione sull'adultizzazione dei bambini perché gli adulti trattandoli da "grandi" non prestano attenzione alla loro particolare condizione. Genitori e bambini si dedicano alle stesse cose: guardano la tv, giocano con i videogiochi, si esprimono con gli stessi gesti e le stesse parole. L'attuale generazione dei genitori sembra delegare alla scuola, ai media, alle tecnologie la delicata responsabilità di accudire, crescere, stimolare ed educare i piccoli. Il ruolo dei genitori, sottolinea D'Amato, è importantissimo poiché il problema non è la rete in sé ma il fatto che il 65% dei bambini e ragazzi comincia a praticarla in solitudine.

Riprende questo tema anche Antonella Randazzo nel suo libro "Bambini psico-programmati". L'assenza di un rapporto adeguato con i genitori o con gli adulti espone maggiormente il bambino a pericoli e a subire le influenze negative, mentre una

comunicazione adeguata può evitare tali effetti. L'adulto può educare il bambino alla scelta del programma tv ad esempio, può parlare di argomenti tabù come la guerra e la sessualità in modo che il bambino apprenda nel giusto modo questi aspetti della realtà e non nel modo sbagliato in cui i media glieli presentano. Spesso infatti i videogiochi mostrano situazioni di degrado, di rovina, come se il mondo fosse l'inferno e l'unica soluzione possibile sia la guerra. E' anche vero che molto spesso i digital media e i videogiochi in particolare sono oggetti di pregiudizi. Questo è dovuto anche a un'ignoranza nel settore, il non sapere e il non informarsi sull'argomento. Una persona che vede un videogioco violento lo classifica come violento e attribuisce questo giudizio a tutti i videogiochi. Gli stereotipi non sono solo negativi, possono essere anche positivi ovvero che vedono il videogioco come oggetto totalmente positivo. Su questo tema è presente ancora oggi un forte dibattito che schiera due visioni totalmente opposte. C'è chi vede il videogioco come strumento che rilassa il fisico e chi lo vede come fenomeno di pigrizia.

Anche se è raro vedere videogiochi strumenti per rilassare il fisico, la cosa fondamentale sostiene Damiano Felini nel suo libro "Video game education", è come si è vissuta la giornata. Un momento di gioco sedentario risulta positivo e interessante. Inoltre un altro tema è la relazione con il videogioco, alcuni sostengono che stimoli la fantasia poiché stimola la creatività, la strategia e l'apprendimento, altri invece pensano che ipnotizzi. Altra opposizione riguarda la relazionalità e i videogiochi. Un buon videogioco è pensato non solo per coinvolgere la persona che gioca ma anche per creare dei legami, per parlarne con gli amici, confrontarsi sulle strategie. Esistono anche dei videogiochi che richiedono la collaborazione di più partecipanti. Sempre Damiano Felini precisa che molto spesso l'errore più comune è quello di pensare che l'apprendimento si contrapponga sempre al divertimento. "Prima il dovere e poi il piacere" è il motto che riassume meglio il concetto. Spesso è la credenza popolare che non vede il gioco come una preziosa occasione di apprendimento, di scoperta, di confronto e di sperimentazione. Al contrario il gioco può diventare un'attività seria.

Anche i videogiochi e non solo i libri possono offrire un'apertura al sogno e all'immaginazione, sostiene Monique Brachet-Leheur nel suo libro "I vostri figli sono videodipendenti?". Anche le qualità non sono negative in quanto portano ad avere grande capacità di attenzione, buona memoria visiva e capacità di decodificare le regole del gioco. Sono presente molti tipi di videogiochi e non tutti sono educativi e utili nel bambino. I videogiochi ritenuti più negativi sono quelli che non hanno un obiettivo specifico da raggiungere e che quindi possono durare all'eternità senza uno scopo ben preciso. Non essendoci un limite temporale entro cui si conclude il gioco, il bambino può passare ore e ore davanti allo schermo. Contrariamente sono i giochi che hanno un obiettivo specifico da raggiungere e che concedono un tempo massimo per l'attività ludica.

"C'erano cinque volte" è il libro dove Piumini, Bordiglioni, Costa e Salemi raccontano fiabe per ragazzi. Questo per far capire in qualche modo che non è facile raccontare fiabe ai bambini di oggi, capaci e scaltri fin da piccolissimi di "manovrare" il telecomando e agili nell'evitare le trappole nei videogiochi. Il piacere del racconto, il gusto della narrazione però non sono spariti ed emergono non appena qualche adulto disponibile e fantasioso regala storie ai bambini, proprio come hanno fatto gli autori citati prima.

Esiste un'associazione che promuove l'importanza della lettura per bambini che si chiama "Nati per leggere". E' un progetto che ha come obiettivo la diffusione della lettura tra i bambini da zero a sei anni attraverso la collaborazione tra bibliotecari e pediatri. Il pediatra Giorgio Tamburlini in un'intervista parla proprio dell'importanza della lettura. L'ascolto di storie, sostiene il medico, arricchisce il loro mondo di parole e accelera la maturazione intellettuale, senza sottovalutare l'aspetto emotivo: l'arricchimento umano che deriva dalla relazione stretta che si stabilisce tra il bambino e il lettore.

Per concludere abbiamo visto dai vari articoli e libri proposti che il dibattito intorno alle nuove tecnologie è sempre aperto e più acceso che mai. Nessuno ancora oggi ha la soluzione migliore e univoca per tutti, ci sono posizioni totalmente opposte al riguardo.

C'è chi sostiene che le nuove tecnologie siano delle risorse fondamentali che aiutano anche l'apprendimento fin dalla tenera età e chi sostiene che possono anche influenzare negativamente e che gli strumenti cosiddetti tradizionali siano ancora oggi i migliori. Senza dubbio possiamo dire che le tecnologie hanno invaso completamente la nostra vita e che quindi è impensabile oramai tornare al passato e toglierle dalla quotidianità poiché fanno parte di noi.

Personalmente non mi sento di fare una distinzione tra “tecnologie buone” e “tecnologie cattive” come invece molti fanno, io mi sento di dire che ciò che determina una tecnologia è l'uso che ne facciamo che deve essere consapevole e intelligente. Di per sé le tecnologie non funzionano, è la mano umana che gli dà vita. Come in tutti i contesti della vita e non solo sul web, sono presenti dei pericoli e dei rischi, sta a noi saperli evitare. Inoltre penso che nel mondo di oggi le tecnologie siano inevitabili e quindi bisogna educare i propri figli con esse poiché loro saranno i cittadini di domani e non possiamo pretendere che stiano sotto una campana di vetro e proteggerli sempre per evitare i rischi, perché si devono confrontare con la realtà. Cosa sbagliata è abusarne e farne un uso eccessivo, questo può portare a gravi conseguenze.

Ogni cosa ha la sua età quindi non occorre bruciare le tappe, bisogna saper come, quando e dove usarla. Per questo penso sia importante che gli insegnanti, gli educatori di oggi siano più consapevoli e meno “ignoranti” sull'argomento, devono sapere cosa è giusto e cosa non lo è, devono saper sviluppare senso critico per trasmettere un qualcosa. Come già detto prima spesso ciò che ci fa parlare o pensare in un certo modo sono i pregiudizi e invece non dobbiamo pensarla così perché “mi è stato detto così”, dobbiamo avere un nostro pensiero che è stato pensato a seguito di una nostra riflessione.

Arianna Macelloni  
Matricola 6058970

## BIBLIOGRAFIA

- Accademia francese delle scienze, “Les enfants e les écrans”; Le Pommier , 2013.
- Prensky M., “Digital Natives, digital immigrants Part I”: On the Orizon, vol 9, n. 5, 2001.
- Riva G., “Nativi digitali. Crescere e apprendere nel mondo dei nuovi media”; Ed.lol Mulino, 2014.
- Eurispes e Telefono Azzurro :” Indagine conoscitiva sulla condizione dell’infanzia e dell’adolescenza in Italia” 2012.
- Ripamonti D., “Bambini e tecnologie digitali: opportunità, rischi e prospettive di ricerca”; Riviste Erikson, Vol. 7, n. 2, 2016.
- Monique Brachet-Lehur, “ I vostri figli sono videodipendenti?”, Editions Fleurus, France, 1997
- Piumini, Bordiglioni, Costa, Salemi, “C’erano cinque volte”, Einaudi ragazzi, Trieste
- Damiano Felini, “Video game education”, Unicopli, Milano, 2012.
- Marina D’amato, “Ci siamo persi i bambini”, Laterza, Bari, 2014.
- Antonella Randazzo, “ Bambini psico-programmati”, Il leone verde, Torino, 2017.
- [http://www.ilsecoloxix.it/p/high\\_tech/2014/02/14/AQwhZAnB-tablet\\_montessoriano\\_volta.shtml](http://www.ilsecoloxix.it/p/high_tech/2014/02/14/AQwhZAnB-tablet_montessoriano_volta.shtml)
- <https://www.nostrofiglio.it/bambino/quando-dare-cellulare-bambino>
- <http://www.solotablet.it/lifestyle/bambini-e-tablet-effetti-cognitivi-sulla-generazione-touch>
- [https://www.medicoebambino.com/lib/inserto\\_tecnologie\\_bambino.pdf](https://www.medicoebambino.com/lib/inserto_tecnologie_bambino.pdf)