**TECNOLOGIA E BAMBINI: QUALI RISCHI, QUALI OPPORTUNITA’?**

La tecnologia è divenuta parte integrante del nostro quotidiano, una presenza costante che racchiude in sé bellezza e pericolo. Due facce di una stessa medaglia, l’una che dimostra quanto il progresso porti nuove opportunità , l’altra che ci mette davanti a rischi e cambiamenti che dobbiamo essere pronti a prevenire ed affrontare. Il mondo digitale, infatti, ci dà l’occasione di essere collegati costantemente in ogni parte del globo, ci permette di conoscere, esplorare e scoprire ma allo stesso tempo nasconde pericoli che un approccio superficiale e inconsapevole non è pronto ad arginare. Pericoli legati ad un mondo virtuale senza regole, aperto a tutti, un mondo che può risucchiarti allontanando dalla realtà circostante. Ecco perché sempre di più è necessaria un’educazione a questi nuovi media che si trasformano e sviluppano velocemente diventando indispensabili, un’educazione che con l’introduzione dei dispositivi touch deve iniziare già dall’infanzia. Quella dell’epoca contemporanea, infatti, è una “net generation” (Tapscott,’99) , una generazione nata e cresciuta tra le tecnologie e il web che vede un approccio precoce e sempre più elevato ai dispositivi da parte di bambini sotto gli 8 anni , una generazione le cui capacità digitali vengono però sopravvalutate e date per scontato. Se si pensa bene all’uso che ad oggi i giovani fanno della tecnologia ci si renderà conto dell’approccio superficiale e basilare della maggior parte di loro verso media, di cui a stento conoscono rischi e opportunità, un approccio che inizia da piccoli con un metodo per tentativi ed errori oppure per imitazione degli adullti. Quegli stessi adulti che spesso osteggiano e non comprendono questo rapporto con la tecnologia, adulti, definibili “immigrati digitali”, non riescono ad essere di supporto e riferimento in quest’ambito. Questa loro inadeguatezza si riscontra anche nel senso opposto quando la tecnologia viene vista come ottima baby-sitter facendo si che tablet e smartphone finiscano senza alcuna cura nelle mani dei bambini. L’accesso e la fruizione di tecnologie necessita di regole, controllo e condivisione dell’esperienza, in particolar modo nel periodo infantile, poiché un utilizzo adeguato dei dispositivi e dei loro contenuti aiuta lo sviluppo cognitivo e sensoriale del bambino. E’ pertanto necessario: fare in modo che il tempo virtuale non distolga il bambino dall’interesse e l’entusiasmo verso attività altre e relazioni; che vengano scelte app di qualità; che la navigazione sia controllata, guidata dai genitori facendo attenzione a possibili problemi di privacy e contenuti inadeguati. Ecco allora che le tecnologie si possono trasformare in occasioni per apprendere, per divertirsi e stimolare la mente. La televisione può aiutare nello sviluppo del linguaggio e portare nuove conoscenze; i dispositivi mobili e internet possono essere ottimi per la condivisione, la collaborazione, l’apprendimento in ogni luogo e momento. Ci sono poi i videogiochi che sono al centro di numerose controversie e ancora non sembrano convincere tanti genitori. La paura dei disvalori che il gioco può trasmettere, i contenuti violenti, le ore passate seduti e imbambolati sulla tv o sul computer, eppure la soluzione sta sempre nel guidare il bambino nella scelta del gioco, dargli un tempo limite in modo da non creare dipendenza e isolamento. Bisogna andare oltre la demonizzazione di questo medium che invece si rivela uno buono strumento a livello etico-morale e sociale. Etico-morale poiché la partecipazione e l’interazione lo portano a diventare un ambiente dove prendere consapevolezza delle conseguenze delle decisioni prese , decisioni che però si possono cambiare andando a sperimentare e a riflettere e costruendosi così un proprio bagaglio che, seppur dato da esperienze virtuali, porta alla formazione di una parte dei valori che condizioneranno il comportamento e le scelte del soggetto. Sociale poiché può diventare argomento di interesse comune oppure essere esso stesso produttore di una rete che porta a stringere alleanze nel gioco come nella vita andando a sensibilizzare sempre di più quel passaggio da virtuale a reale che permea ormai la nostra quotidianità. Ed è importante che fin da subito i bambini abbiano ben impressa questa distinzione, capiscano che la vita vera è un’altra , è una vita in cui le tecnologie sono si onnipresenti ed indispensabili ma non devono sostituire relazioni, passioni, curiosità devono invece sostenerle così da renderle migliori e durature. Come non tirare in ballo quindi il mondo dei social media anch’esso pieno di controversie e possibilità. Un mondo che porta ad una grande socializzazione ma allo stesso tempo sembra andare sostituendo parole e rapporti concreti, un mondo in cui esporsi ma anche nascondersi. I social network permettono di presentare agli altri chi sei, la tua identità ma spesso è un’identità incompleta perché mette in luce solo ciò che si vuole mostrare per essere accettato, avere tanti amici o followers così da sentirsi importanti e considerati; è un’identità che può farti sentire forte quando approvata e distruggerti quando attaccata e derisa. Si perché è facile nascondersi dietro uno schermo , sollevarsi da ogni responsabilità e scrivere parole piene di disprezzo oppure fingersi altri per adescare facili prede. Ecco quindi che questi rischi vanno ad offuscare la grande potenzialità dei social che usati nel modo corretto permettono di tenere contatti condividendo ciò che ti succede, ciò che pensi; permettono di trovare persone con interessi in comune e creano una rete che può restare anche solo virtuale, ma arricchisce la vita reale. Fin da subito bisogna far capire ai bambini che il mondo digitale è bello perché permette tante cose che prima erano inimmaginabili dando la possibilità di avere una finestra aperta sul mondo in qualsiasi luogo e momento. Bisogna però stare attenti a ciò che si mette fuori da quella finestra, capire cosa è giusto pubblicare, le modalità, le regole e la necessità della privacy e l’importanza del rispetto per l’altro e per sé stessi, per il proprio modo di essere e non di apparire. Bisogna insegnare a chiudere ogni tanto questa finestra e uscire dalla stanza per vivere la vita vera con persone in carne ed ossa che i social posso aiutare a tenere vicine e conoscere ma non possono sostituire. E’ questo passaggio fondamentale tra virtuale e reale che deve essere ben chiaro nella mente di un bambino che nasce e vive tra le tecnologie digitali odierne, in questo modo saprà usare le tecnologie per migliorare la sua vita e ampliare le sue possibilità. In questo percorso educativo però i genitori non possono essere lasciati soli, è necessario che anche la scuola cominci a parlare in modo concreto di tecnologia digitale e soprattutto che la usi come vero e proprio strumento didattico. Numerose ricerche hanno constatato che l’apprendimento con supporto digitale non migliora né peggiora tuttavia ciò che è fondamentale è l’approccio pedagogico e la gestione didattica: gli insegnanti devono essere i primi a saper usare le tecnologie e a educare gli studenti nel loro uso , devono mettere da parte la loro bassa considerazione del mondo digitale, facendo riferimento in particolare alla scuola italiana, e spingere sulle potenzialità di questi mezzi. I social possono diventare una palestra didattica in cui apprendere in modo attivo e interattivo con la possibilità di discutere, condividere, progettare mantenendo comunque ben chiari i ruoli da rispettare ; internet può essere usato come fonte nel momento in cui vengono dati dei criteri di valutazione delle notizie riportate. Insomma si giungerebbe ad un approccio in cui lo studente, fin da bambino, è la componente attiva, l’insegnante sarebbe un supporto e una guida. Il problema, sempre in riferimento all’Italia poiché altri Paesi sembrano più all’avanguardia in questo, è che gli stessi studenti non vedono la possibilità di usare le tecnologie digitali in questo modo poiché le considerano inadeguate a tali scopi, per loro il virtuale è una dimensione completamente estranea alla scuola, ad una scuola ancora troppo rigida fatta di lezioni da imparare a memoria, cattedra e banchi a separarli dalla figura autorevole di un insegnante che sicuramente non può avere un profilo su Facebook! Una scuola in cui l’aspetto formale ed informale dell’apprendimento sono ancora troppo separati e non si riesce a dare il giusto riconoscimento e valore alle esperienze esterne all’ambiente didattico, esperienze che possono riguardare anche i social network o i videogiochi , esperienze che seppur vissute in una realtà “parallela” accompagnano nello sviluppo della personalità, nella creazione di un sistema di valori e credenze. Siamo dunque di fronte ad una scuola che delude i suoi studenti, che non riuscirà a prepararli sul piano pratico in una vita continuamente in evoluzione e non permetterà loro di scoprire e usare a proprio favore le potenzialità della tecnologia e di tutte le altre discipline che insegna. Si deve capire che non basta usare come supporto per il materiale didattico un tablet per dire che la tecnologia è parte della didattica scolastica, ormai tutti i bambini sanno usare un tablet il punto è il come, lo scopo , le possibilità che offre. L’approccio prettamente strumentale che ha caratterizzato il rapporto educazione-tecnologia per molto tempo, deve ora lasciare spazio ad un metodo sistematico che integri la tecnologia in un progetto didattico più ampio e consapevole del fatto che lo strumento digitale in sé ha delle proprietà che interagiscono con l’ambiente e pertanto non può essere solo supporto. Così si promuoveranno le competenze digitali dei ragazzi, facendo di loro non meri consumatori ma produttori con capacità critiche ed etico-sociali. Questo percorso deve trovare avvio già nella prima infanzia con l’uso didattico di app educative, per esempio. In una ricerca del 2012 Goodwin e Highfield hanno suddiviso in tre categorie le *educational app*: *instruction* che hanno uno scopo preciso e richiedo un minimo coinvolgimento cognitivo; *manipulable* che permettono sperimentazione e scoperta all’interno di uno specifico contesto; *constructive* con più libertà decisionale e creativa. Sottoporre queste applicazioni ad un bambino in modo graduale e all’interno di un contesto educativo porterebbe ad un approccio attivo alla didattica, la presenza , poi, di uno specifico obiettivo aumenterebbe la motivazione andando a conseguire efficacemente sull’apprendimento. Con un simile metodo si potrebbero aiutare bambini con vari disturbi o ritardi nello sviluppo che hanno necessità particolari e caratteristiche che ostacolano un normale apprendimento, ma anche bambini con problematiche più gravi (non vedenti – difficoltà comunicative) che grazie alla tecnologia posso riuscire a integrarsi nel sistema scolastico. Se realmente quella di questo secolo è una net generation allora è dovere di genitori ed insegnanti dare tutti gli strumenti necessari affinché fin da subito tablet, smartphone, app, social diventino parte della vita del bambino nel modi e nei tempi giusti. Sì perché le tecnologie digitali stimolano la creatività, portano alla condivisione e alla collettività, aiutano e sostengono la socializzazione, permettono di costruire e mostrare la proprio personalità ed identità ma possono portare all’isolamento sociale, ad una continua immobilità ed esposizione a onde elettromagnetiche che scatenano problematiche fisiche, ad un analfabetismo emotivo che porta problemi comportamentali e mancanza di empatia. E’ giusto che ci sia del timore nei confronti della tecnologia perché ,come ripetuto tante volte, i rischi che comporta sono tanti e importanti, tuttavia bisognerebbe prima essere a conoscenza di questi rischi e metterli accanto alle possibilità. Gli immigrati digitali devono riuscire a integrarsi e colmare il *generational gap* con i propri figli, una distanza che c’è sempre stata negli anni ,per diverse ragioni, ma che con l’avanzare della tecnologia è destinata a crescere lasciando indietro coloro che non si adatteranno. Anche questa volta, però, saranno i bambini a poter insegnare qualcosa ai genitori e i genitori potranno accompagnare i bambini nel loro percorso di scoperta guidandoli verso sentieri sicuri e costruttivi. Così verrà a formarsi un clima di fiducia che potrà portare durante gli anni seguenti ad un dialogo aperto anche sulle attività online, dando ai genitori l’opportunità di essere parte della vita virtuale dei figli, i quali sapranno di poter contare sui genitori anche in questo contesto. Altra importante questione per riempire questo divario è la necessità di trascrivere dall’analogico al digitale il bagaglio culturale della vecchia generazione che rischia di venire messo da parte, andare perduto e dimenticato. Il  *generational gap* non è, comunque, l’unica disparità importante, ve ne è un’altra a livello globale e possiamo definirla *digital divide*, ovvero l’opportunità di accesso alle tecnologie e il conseguente sviluppo delle competenze digitali. Infatti per problemi economici , per arretratezza, per tradizioni e credenze l’accesso al web e agli strumenti digitali risulta grandemente differenziato portando a squilibri che si sperano possano essere sistemati in vista di un futuro in cui la vita sembra essere sempre più dipendente dalla tecnologia. Pertanto essendo nati in questo mondo digitale e avendo delle predisposizioni innate verso la tecnologia, diamo ai bambini la possibilità di affrontare con tutti i mezzi e le conoscenze possibili le loro esperienze, guidiamoli nella scoperta del mondo, delle cose belle come di quelle brutte, mettiamoli di fronte ai rischi che la vita, e non solo le tecnologie, ci pone e facciamogli vedere le opportunità che celano.

*Bibliografia*

Felini D. *Videogame education,*  Edizioni Unicopli, 2012

Ferri P. *I nuovi bambini,* Rizzoli, 2014

Manca S., Ranieri M. *I social network nell’educazione,* Erickson , 2013

Ranieri M. *Le insidie dell’ovvio,* Edizioni ETS, 2011

Riva G. *Nativi digitali,* Il Mulino, 2014

*Sitografia*

Balbinot V., Tamburlini G. *Tecnologie digitali e bambini,* Centro per la salute del bambino – Onlus , [www.medicoebambino.com/lib/inserto\_tecnologie\_bambino.pdf](http://www.medicoebambino.com/lib/inserto_tecnologie_bambino.pdf)

Di Bari C. *Testi, editori e lettori “digitali”. Riflessioni pedagogiche,* Studi sulla formazione, 2-2013, pag 101-120 , ISSN 2036-6981 (online) © Firenze University Press

Francis V. *Spazi urbani e pratiche digitali,* ©Firenze University Press, ISSN 2037-1861, www.fupree.com/rief

Ripamonti D. *Bambini e tecnologie digitali: opportunità, rischi e prospettive di ricerca* MEDIA EDUCATION – Studi, ricerche, buone pratiche © Edizioni Centro Erickson S.p.a. ISSN 2038-3002 – Vol 7, n. 2, anno 2016, pp.143-157 doi:10.14605/MED721601