



Università degli studi di Firenze

***TECNOLOGIE DIGITALI E BAMBINI:
QUALI RISCHI E QUALI
OPPORTUNITÀ?***

Lombardi Lucia
Matricola: 5987766

Tecnologie digitali e bambini: quali rischi e quale opportunità?

1.Nativi Digitali: definizione e nascita del termine	4
2.Media Education	5
3.Rischi, Opportunità e suggerimenti per utilizzare i Media	6
4. Rischi, Opportunità e percorsi formativi secondo “Eu Kids Online”	8
5.Rischi e Opportunità: rapporto “L’enfants et les écrans”	11
6.Rischi e Opportunità classificati sulla base dell’età	12

Bibliografia/Sitografia

Dalla seconda metà del XX secolo ai primi anni del XXI sono avvenuti notevoli cambiamenti all'interno della società, che hanno coinvolto anche l'ambito delle tecnologie: si assiste al tramonto di una tecnologia analogica per passare ad una digitale, vengono creati nuovi modi di fare comunicazione.

Nel 1950 il primo strumento a modificare la sua natura è stato il PC: si passa da quello analogico (sfruttava i fenomeni fisici collegati ai dati per risolvere problematiche) a quello digitale (strumento in grado di elaborare un enorme quantità di dati numerici).

Nel 1980 si assiste alla comparsa dei primi FAX, sostituti dei Telegrammi, e dei CD.

Dal 2006 vengono presentati i primi smartphone con schermi touch che permettono un'interattività diretta tra utente e dispositivo.

Nel 2010 infine si ha il passaggio dalla TV analogica a quella digitale, tutt'oggi ancora in uso.

In un primo momento, le tecnologie entrano molto lentamente nella vita quotidiana, tanto che vengono considerate come un fatto eccezionale. Negli ultimi 30 anni si sono inserite a pieno nella vita delle persone, tanto che la loro presenza è considerata fondamentale.

Dai primi anni del XXI secolo le nuove tecnologie entrano precocemente nella vita quotidiana dei bambini: questo accade poiché sono spesso i genitori a farne un uso smodato.

Come per altre situazioni il bambino si trova ad imitare l'adulto di riferimento e anche in questo caso avviene ciò: i bambini sono affascinati dalle tecnologie tanto che, attraverso lo schermo, scoprono di poter ricevere feedback immediati in conseguenza delle azioni che compiono.

L'uso precoce di queste tecnologie non è certamente positivo, in quanto può portare a disturbi del linguaggio, del comportamento e non viene offerta la possibilità di svilupparsi facendo esperienza diretta con la realtà.

L'innovazione tecnologica, affinché sia utile al bambino e stimoli competenze positive, deve essere tenuta presente all'interno delle istituzioni scolastiche.

Il problema che emerge fin da subito si identifica nel fatto che educatori ed insegnanti non hanno le competenze adeguate a soddisfare i nuovi bisogni dei bambini: per questo motivo la scuola promuove corsi di formazione per insegnanti, ai quali possono prendere parte anche i genitori.

Infatti, grazie ad una continuazione del percorso tra famiglia e scuola si potrà arrivare a comprendere come usare i media in modo consapevole.

1. I Nativi Digitali

I bambini nati nel periodo della rivoluzione digitale si definiscono “Nativi Digitali”

Mark Prensky¹ conia il termine che per la prima volta compare nel suo articolo pubblicato nel 2001. Con esso si va a designare un soggetto che nasce e cresce a stretto contatto con le tecnologie digitali come il PC, i nuovi software, internet e Social Network.

I così detti “Nativi Digitali” identificano tutti coloro che sono nati dopo il 1985, anno in cui, secondo Prensky si ha una maggiore innovazione e diffusione delle nuove tecnologie.

L'autore tenta di definire anche tutti coloro nati prima della rivoluzione affidandogli l'appellativo di “Immigrati Digitali”, spiegando come esso rappresenti quel gruppo di persone che non è nato a contatto con le tecnologie, ma che se ne impossessa in un secondo momento.

Prensky identifica anche un altro gruppo a cui attribuisce il nome di “Tardivi Digitali”, riferendosi a tutti coloro che sono nati e cresciuti senza la presenza delle tecnologie, come gli “Immigrati Digitali”, ma a differenza di quest'ultimi si rifiutano categoricamente di utilizzarle.

Sulla scia degli studi di Prensky altri due autori, Palfrey² e Gasser³, collocano temporalmente i nativi digitali negli anni '80.

Secondo loro, le nuove generazioni usano i media per uno scopo primario: ricreare identità completamente diverse rispetto a quelle reali.

L'identità creata si denomina virtuale e viene utilizzata principalmente per condividere info online e creare un rapporto e una connessione fra pari.

Prima di Prensky è stato Don Tapscott⁴ a definire i soggetti immersi nella tecnologia fin dalla nascita utilizzando il termine “Net Generation”, in essa rientrano tutti i bambini nati dal 1977 al 1996, la prima vera generazione cresciuta nell'ambiente digitale.

L'idea di Tapscott è che le nuove generazioni si confrontano con nuove e più divertenti forme di apprendimento; le tecnologie gli offrono nuove opportunità.

In Italia è Paolo Ferri⁵ a parlare di “Nativi Digitali”, definendoli come una generazione che studia e socializza attraverso le tecnologie.

Divide la popolazione in tre gruppi, basandosi sull'età e sulla fruizione dei nuovi devices:

- “Nativi Digitali Puri” (6-12 anni) identificati come i veri Nativi Digitali in quanto fanno esperienza diretta delle tecnologie ed utilizzano forme innovative del Web 2.0
- “Millenials” (14-18 anni)
- “Nativi Digitali Spuri” (18-25 anni) sono tutti gli studenti universitari odierni, che utilizzano internet ma nelle forme obsolete del Web 1.0

¹ Scrittore Statunitense e innovatore nel campo dell'educazione e dell'apprendimento

² Educatore

³ Giurista

⁴ Manager, Economista e docente canadese

⁵ Professore ordinario di Teorie e Tecniche dei nuovi media

2. Media Education

Affinché i nativi digitali riescano a comprendere il reale utilizzo, le potenzialità, i rischi e le opportunità delle nuove tecnologie si creano percorsi formativi adeguati all'età dei bambini.

Dalle tesi delineate da Prensky si riprende l'idea secondo cui educatori ed insegnanti presenti oggi all'interno delle istituzioni educative non hanno le adeguate conoscenze e capacità per potersi rapportare con le nuove generazioni, le quali comunicano con un linguaggio troppo diverso.

Per stare al passo con le nuove esigenze e cercare di soddisfare i nuovi bisogni formativi diviene necessario fissare metodi d'insegnamento.

A rivoluzionare la formazione è la Media Education⁶: nasce negli anni '70 come conseguenza agli studi di scienze della comunicazione e dell'educazione; diffonde nell'ambito scolastico nuovi mezzi comunicativi e ne promuove la comprensione rafforzando la partecipazione alla vita sociale.

Come già affermato precedentemente, i media entrano a contatto con i bambini fin dalla nascita, per questo motivo risulta opportuno inserire la Media Education anche all'interno dei servizi educativi 0-6. I media influenzano lo sviluppo e devono saper essere usati affinché non diventino un ostacolo, ma un'opportunità, avvicinando il bambino alla multimedialità.

I bambini passano troppo tempo davanti agli schermi e la scuola, attraverso i percorsi di educazione, deve evitare di far emergere una *badroom culture*, cioè limitare l'utilizzo autonomo degli strumenti multimediali.

Per poter perseguire efficacemente questo scopo è necessario educare anche i genitori, si svolgono laboratori all'interno dei quali essi acquisiscono adeguate competenze per tutelare l'uso dei media da parte dei figli.

I comportamenti imparati serviranno ai genitori per accompagnare il figlio nell'uso dei media al di fuori del contesto scolastico.

Il primo comportamento da tenere presente è il co-utilizzo, ovvero la costante presenza da parte dei genitori quando è presente un media e una condivisione dei contenuti.

La mediazione attiva invece consiste nel creare una discussione sul contenuto a cui i bambini sono arrivati per dare un significato.

Un altro comportamento è quello restrittivo: i genitori devono limitare l'uso quotidiano dei media fornendo delle regole, evitando di andare incontro a rischi collegati allo sviluppo e all'apprendimento.

I genitori devono monitorare i figli mentre navigano sul web, devono tenere sotto controllo la cronologia e i siti a cui i figli possono arrivare nel rischio di accedere a contenuti non adeguati all'età.

Il percorso di formazione attraverso la Media Education sull'uso consapevole delle nuove tecnologie deve essere presente sia all'interno delle istituzioni educative ma anche nella famiglia: quindi un percorso che sia caratterizzato dalla continuità.

Felini⁷ propone due modelli di continuità da poter adottare:

- Continuità verticale: si fa riferimento alla coordinazione dei vari gradi scolastici che devono sviluppare una continuità tra i curricula della scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria, dove si prevede un unico modello di lavoro collegato ad obiettivi diversi sulla base dell'età dei bambini
- Continuità orizzontale: è riferita al continuum formativo tra scuola e famiglia, tra di esse deve nascere una collaborazione che permetta ai bambini di comprendere che ciò che viene insegnato a scuola deve essere tenuto presente anche a casa e viceversa.

⁶ Educazione Mediatica

⁷ Ricercatore di Pedagogia Generale e Sociale

3. Rischi, Opportunità e suggerimenti per utilizzare i Media

L'uso delle tecnologie nella vita quotidiana e nella scuola è visto come un'opportunità, poiché facilitano la comunicazione e migliorano il sistema educativo, ma anche come un rischio, poiché si può incorrere in danni psico-fisici e interferenze negative nella vita relazionale.

Sul versante delle opportunità possiamo riscontrare che l'uso dei media è positivo quando permette ai soggetti di ampliare le proprie conoscenze, di sperimentare sul Web e sui vari Social Network un'identità differente rispetto a quella reale e di fornire un elevato numero di stimoli che influenzano la loro esperienza.

I media rappresentano un vantaggio anche per chi mostra un ritardo mentale: forniscono una parte degli stimoli che autonomamente i bambini non troverebbero e permettono di avvicinarsi ad una formazione in cui si ha la componente ludica che li coinvolge completamente e li rende partecipi.

Si ottiene un riscontro positivo anche lavorando con i bambini con DSA⁸: la loro educazione è basata su delle specifiche app attraverso le quali possono imparare a leggere, riconoscere colori e fare calcoli.

Altrettanto fondamentali sono i rischi ai quali i bambini sono esposti. Da un uso eccessivo dei media può presentarsi l'iperattività, disturbi nello sviluppo del linguaggio e della memoria, scarsa concentrazione, l'allontanamento dai rapporti sociali e relazionali con i pari.

Rimanere per lungo tempo a contatto con uno schermo porta il bambino ad assumere posizioni scorrette che andranno a modificare lo sviluppo fisico.

I nuovi strumenti di comunicazione a cui hanno accesso i bambini sono soprattutto la TV, internet, i Video Giochi, i nuovi smartphone e le app create all'interno di essi.

Da una ricerca tenuta dall'ufficio del Garante per l'infanzia e adolescenza della Regione Friuli-Venezia Giulia sono emersi i dati di quanti sono i bambini che utilizzano i media in casa: il 21,3% passa ore davanti alla TV; 57,1% gioca con i Video Giochi; 63% sa usare smartphone e navigare in internet.

Riguardo ai Digital Devices (DDs) più utilizzati (TV, VG, App, Internet) è importante conoscere a quali rischi e opportunità si va incontro e come possono essere utilizzati correttamente.

La TV è sicuramente il DDs più utilizzato: i genitori lasciano guardare la TV per intere giornate ai figli sia per tranquillizzarli sia per tenerli occupati nel caso siano impegnati in altre questioni.

L'opportunità che offre la visione della TV è sicuramente la trasmissione delle informazioni che possono integrare lo studio; la visione di alcuni programmi fa divertire e si integra con l'educazione. Passare troppo tempo davanti allo schermo mantenendo sempre la stessa postura porta a una malformazione degli arti, l'assenza di movimento predilige l'avvicinamento al sovrappeso, si va incontro ad una carenza della concentrazione, ed ha influenze negative sulle relazioni familiari perché i bambini isolandoli.

L'uso corretto della TV consiste nel non superare le 2 ore giornaliere, la scelta dei programmi e la visione di alcuni di essi deve essere accompagnata dal genitore.

L'altro DDs diffuso negli ultimi anni ed entrato a pieno nella vita dei bambini è il Video Gioco, un media di intrattenimento e divertimento.

Il VG può essere un'opportunità perché sviluppa la coordinazione. Inoltre, se si svolgono partite multi-giocatori si può sviluppare anche l'abilità sociale.

Risulta invece un rischio nel momento in cui sostituisce il gioco tradizionale che è invece fondamentale per creare delle relazioni tra pari e per influenzare positivamente l'esperienza. Utilizzandoli in maniera non corretta creano dipendenza e il bambino preferisce vivere nel mondo

⁸ Disturbo Specifico dell'Apprendimento

virtuale che si è creato, incoraggiano anche l'uso della violenza poiché molti di essi hanno come tema ricorrente la guerra.

Per far sì che i rischi vengano arginati è opportuno limitare il tempo di fruizione giornaliera e anche la scelta dei VG: scartare quelli con sfondo violento e basarsi sulla classificazione PEGI⁹, che li distingue in base all'età e ai contenuti apponendo nella scatola un'etichetta.

Internet è un altro dei DDs utilizzato maggiormente dai bambini, soprattutto negli ultimi 30 anni: il 90% degli italiani è in possesso di un PC o di uno smartphone che può collegarsi a internet.

Navigare sul web è un vantaggio per arricchire lo studio, in quanto sono presenti molte informazioni utili. Riesce anche a mantenere relazioni personali con chi non abita vicino a noi, questo si può fare con la creazione dei Social Network che permettono di creare le nostre identità virtuali.

L'utilizzo del Web però non è sempre positivo, può essere una forte distrazione dallo studio; attraverso gli annunci che compaiono ci si trova al centro di scambi commerciali, si diffondono info e immagini personali portando all'isolamento dal mondo reale.

L'uso corretto di internet è dalle 2 alle 4 ore al giorno, guidati da un genitore. Collegarsi ai Social Network solo dopo aver raggiunto i 14 anni, i genitori devono spiegare l'uso corretto del Web per ricevere influenze positive sulla vita reale.

⁹ Pan European Game Information

4. Rischi, Opportunità e percorsi formativi secondo “Eu Kids Online”

Nel 2010 viene pubblicato un progetto che espone il rapporto creato tra le nuove tecnologie ed i bambini chiamato “EU Kids Online”. Il progetto classifica i rischi e le opportunità che emergono da questa nuova relazione utilizzando tre versanti: quello dei contenuti, dei contatti e della condotta.

Il primo versante ad essere preso in analisi è quello dei “Contenuti”.

Essi hanno certamente un effetto negativo sui bambini, possono essere pericolosi, falsi e inaffidabili. Per questo motivo, uno dei primi temi presi in considerazione è la credibilità e la qualità delle informazioni che circolano online: i bambini non riconoscono quali siano i contenuti e le informazioni adatte tra quelle con cui entrano in contatto, per questo motivo è il genitore che deve filtrarle.

A chiarire il concetto di “Credibilità” sono stati Metzgar e Flagin, che gli hanno attribuito quattro caratteristiche:

- Conferita, si riferisce a quel tipo di credibilità delle informazioni conferita da persone che hanno una buona reputazione
- Tabulata, la credibilità delle informazioni viene valutata attraverso un punteggio o una valutazione
- Presunta, le persone si basano sulla reputazione degli altri che emerge dai Social Network
- Emergente, è un tipo di credibilità nota dopo la creazione di archivi digitali da parte degli studiosi

Con l’avvento di internet la quantità dei contenuti che circola nella vita delle persone è aumentata, per questo si possono anche riscontrare dati che sono positivi per l’azione educativa.

Con la creazione di nuovi Software le persone possono pubblicare la loro vita e raccontare le loro esperienze così da essere un buon esempio per chi raggiunge questi contenuti favorendo scambi relazionali.

È proprio con il movimento Open Source¹⁰ che i partecipanti si battono per difendere la libera circolazione delle informazioni: attraverso la diffusione di saperi ed esperienze si possono creare delle nuove conoscenze.

Una conseguenza di tale movimento è stata la creazione di una “Creative Common”, un insieme di licenze che regolano i diritti della proprietà intellettuale online.

Il secondo versante preso in analisi è quello dei “Contenuti”.

Attraverso i Social Network si possono creare dei profili di utenti che permettono la nascita delle relazioni virtuali con persone sconosciute, con quelle che hanno creato un’identità falsa o con chi ha mantenuto quella reale.

Per non rivelare la vera identità gli utenti utilizzano l’anonimato e ad esso viene associato il fenomeno della deresponsabilizzazione: tutti i comportamenti negativi esposti dagli adulti nei confronti dei bambini. Un altro fenomeno che si manifesta, talvolta sotto forma di anonimato è il cyber bullismo, esso designa l’insieme dei comportamenti comunicativi non appropriati, i messaggi volgari e violenti (flaming) e la pubblicazione di video che ritraggono scene di violenza che avvengono nelle relazioni fra coetanei. Il bullismo è sempre stato presente all’interno delle scuole e nel posto di lavoro, ma si è intensificato con l’avvento di internet.

Un'altra problematica a cui si va incontro è la gestione della privacy e delle informazioni personali: creando profili online si utilizzano dati personali che possono giungere a chiunque ed essere utilizzati per creare cloni di profili o per spot pubblicitari. Questi sono alcuni dei motivi per cui viene chiesto ai genitori di evitare la pubblicazione di foto del bambino ancora troppo piccolo, in quanto sono proprio i bambini ad essere le vittime principali dello sfruttamento online.

Pubblicare sul web mostra però anche aspetti positivi, ogni utente utilizzando ancora una volta l’anonimato, può raccontare la propria esperienza personale condividendola con gli altri.

¹⁰ Software che permette a soggetti competenti di apportare modifiche ai contenuti

Il terzo e ultimo versante analizzato è quello della “Condotta”.

In questo ambito si prendere in considerazione l’invio di informazione scorrette.

In una delle sue pubblicazioni Turkle¹¹ descrive i nuovi scenari virtuali che aiutano a esplorare nuove identità, ampliare la loro conoscenza e creare nuove opportunità.

Come già citato nell’ambito precedente possiamo assistere ad un furto di identità dovuto ad una mancanza delle garanzie che inganna gli altri utenti e dà loro delle false rappresentazioni, in quanto mancano indizi per accertarci delle reali identità.

Dopo una pubblicazione ogni utente è alla ricerca di un feedback, se l’uso dei media diventa maniacale si crea una dipendenza e va ad intaccare lo sviluppo personale e la capacità di riuscire a prendere decisioni autonome.

La partecipazione alla vita sociale porta anche a sviluppare un nuovo tipo di apprendimento quello cooperativo che porta benefici sia sul piano individuale che sociale.

Utilizzare quotidianamente i nuovi media senza andare incontro ai rischi risulta impossibile. Ma nel tentativo di evitarli si possono attuare cambiamenti sul piano educativo e formativo che può avvicinare le persone ad una migliore conoscenza dei vari aspetti tecnologici.

Si creano quindi percorsi formativi adeguati, percorsi di valutazione delle competenze che servono per rapportarsi con i media e una loro ricerca pedagogica.

Le competenze digitali che ognuno ha non sono innate, ma derivano da dei percorsi formativi non necessariamente scolastici. Non sono solamente importanti le abilità di base per saper usare i media, ma soprattutto si deve dedicare spazio a come valutare la veridicità delle informazioni, a come gestire i problemi derivanti dalla privacy e a come usare correttamente i media affinché influenzano e accrescano la conoscenza personale.

Alla base della formazione deve essere presente la disponibilità del materiale facilmente reperibile e uguale per tutti, così da iniziare il percorso da un medesimo livello.

I percorsi di valutazione delle competenze necessarie per usare in modo consapevole i media sono articolati secondo tre strumenti:

- E.C.D.L, la patente europea per il Pc che dopo il suo conseguimento conferisce adeguate competenze per utilizzare determinati software;
- Critical Thinking, strumento che valuta le capacità di base, di ricerca e valutazione delle risorse;
- iThecnology¹², uno strumento che valuta le competenze acquisite nella scuola dell’obbligo.

Un ulteriore strumento di valutazione è il DCA¹³ che indaga la dimensione etica e cognitiva attraverso due strumenti: “Instant DCA” e “Situating DCA”.

“L’Instant DCA” è uno strumento che verifica e valuta autonomamente le informazioni considerando la dimensione tecnologica (che a sua volta analizza la dimensione applicativa e astratta), quella cognitiva (che valuta e comprende le informazioni) ed infine quella etica (che analizza le tematiche etiche e sociali).

La “Situating DCA” è uno strumento che valuta le situazioni più complesse utilizzando però strumenti di uso quotidiano sfruttando cinque prove: esplorazione tecnologica, simulazione, inquiry, collaborazione e partecipazione.

La ricerca pedagogica effettuata sulle competenze acquisite permette di valutare i vari metodi e approcci didattici risultati più funzionali, si analizzano i consumi per avere una maggiore comprensione del percorso educativo. Viene richiesta un’autovalutazione sulle competenze digitali attraverso un questionario che porta il soggetto a conoscere la propria abilità

¹¹ Sociologa, Psicologa e Tecnologa statunitense.

¹² iThecnology and Engineer literacy assestement and item specification for the 2012, national assestemtn of Educational Progress

¹³ Digital Competence Assessment

5.Rischi e Opportunità: rapporto L'Enfants et les écrans

Il rapporto “L'enfant et les écrans” viene pubblicato da un'Accademia Francese che unendo gli studi scientifici e quelli di educazione tecnologica espone i rischi e le opportunità riguardanti l'uso dei tablet e smartphone da parte dei bambini.

Il più grande rischio è l'isolamento dal mondo reale, per catapultarsi a pieno nel mondo virtuale creando in esso relazioni personali. Un altro rischio a cui si può andare incontro è il venir meno della memoria, la mente essendo meno stimolata si sviluppa più lentamente.

Le tecnologie devono inserirsi nella didattica e nel gioco tradizionale ma non devono sostituirla in quanto andrebbe a discapito del normale sviluppo dei bambini. Saranno gli educatori e gli insegnanti ad accompagnare i bambini per poter far avvenire questa integrazione.

Sul versante delle opportunità evidenziano come l'utilizzo di smartphone e tablet favorisce ed aumenta lo sviluppo delle capacità cognitive e la connessione tra le varie parti del cervello già da 12 mesi, quando i bambini vengono messi a contatto con le App esplorative ed interattive.

Altre App attivano l'attenzione visiva e possono essere utili per imparare i numeri, altre ancora sono utili per la lettura, la scrittura e per facilitare l'apprendimento.

L'uso delle tecnologie non deve diventare un abuso infatti il rapporto delinea anche i tempi più opportuni per usare i media in base all'età:

- a 12 mesi è possibile utilizzarli non più di 15 minuti al giorno e deve essere presente un adulto
- dai 2 anni si possono utilizzare per circa 30 minuti al giorno ma sempre con la presenza di un adulto
- a 4/5 anni il tempo a disposizione è di 45 minuti e l'adulto non è tenuto ad essere presente per l'intero arco di tempo delineato.

6. Rischi e Opportunità suddivisi sulla base dell'età

Tisseron¹⁴ nel suo lavoro “Regola 3-6-9-12” presenta rischi ed opportunità sulla fruizione di schermi digitali per essere presa in considerazione da educatori ed insegnanti.

Suddivide la classificazione sulla base delle età presenti nell'assunto della regola e per ogni fascia presa in considerazione espone rischi, opportunità e da dei consigli per un uso corretto.

Prima dei 3 anni consiglia di non utilizzare a tempo pieno schermi.

I bambini conoscono appena i punti spaziali e temporali, fanno una prima conoscenza del mondo attraverso le esperienze di gioco fatte a contatto con l'ambiente quotidiano.

La narrazione rende il soggetto protagonista del racconto e attraverso il racconto della propria esperienza incrementa anche la costruzione del sé.

I rischi che si incontrano in questa fascia di età sono un ritardo allo sviluppo del linguaggio e una difficoltà a gestire gli stati emotivi.

Il consiglio dato al genitore è il seguente: deve tenere presente, moderare e monitorare l'esposizione agli schermi.

Dai 3 ai 6 anni consiglia di non utilizzare a tempo pieno i Video Giochi.

I rischi che si incontrano in questa fascia sono collegati al fatto che lo schermo influisce negativamente sulle emozioni, non dà la corretta concezione delle sensazioni che si provano e non si ha la capacità di gestire autonomamente le situazioni create.

Le opportunità che scaturiscono sono: aumentare l'intelligenza intuitiva (provare e agire per comprendere) e quella ipotetico-deduttiva (anticipare l'esperienza).

I consigli invece, sono quelli di trovare un equilibrio nell'interazione tra le forme di senso, motorie e narrative ed inoltre è necessario promuovere giochi di socializzazione che aumentano la conoscenza culturale e la narrativa.

Dai 6 ai 9 anni consiglia di non navigare sul web se non si è accompagnati da un adulto.

I rischi che si incontrano sono molteplici poiché sul web circolano molte immagini a base violenta che portano ad un indebolimento dei punti di riferimento, viene meno lo spazio intimo, pubblicando le nostre informazioni personali rendiamo la nostra vita pubblica e non sempre si accetta un punto di vista diverso dal nostro.

Il vantaggio, in questo caso, è quello di presentare ai bambini i giochi in cui possono relazionarsi con più utenti.

A 12 anni consiglia di seguire un'educazione sui media.

I rischi che si incontrano nell'usare i media senza un'educazione sono: imbattersi in immagini violente che influenzano le nostre esperienze e il loro uso eccessivo porta ad una dipendenza che sfocia nella depressione e nella mancanza di autostima.

I vantaggi che si trovano sono quelli di rinforzare le competenze sociali, relazionali e reali.

Tisseron inoltre descrive 3 componenti (le 3 A) che devono essere presenti quando si fanno i laboratori sull'uso dei media all'interno del contesto educativo:

- Autoregolazione, si stabiliscono i limiti, le regole e una guida, si impara a controllare i tempi e il luogo di fruizione
- Alternanza, si distinguono gli stimoli, si monitora l'uso delle app che sono collegate con lo sviluppo e si tengono in considerazione i 5 sensi collegati alle esperienze
- Accomodamento, si raccontano esperienze per usare la propria intelligenza nella narrazione, si sviluppa la curiosità e la creatività.

¹⁴ Psichiatra e Psicanalista francese

Bibliografia/Sitografia

- Maria Ranieri, *Le insidie dell'ovvio. Tecnologie educative e critica della retorica tecnocentrica*, ETS, Pisa, 2011
- C. Di Bari, A. Mariani, *Media Education Zerosei*, Roma, Anicia, 2018
- Tisseron S., *3-6-9-12*, Brescia, La Scuola, 2016
- http://riviste.erickson.it/med/wp-content/uploads/1_MED-Novembre.pdf
- https://it.wikipedia.org/wiki/Nativo_digitale
- <http://www.labcd.unipi.it/wp-content/uploads/2015/01/Sara-Perrone-I-nativi-digitali.pdf>
- <http://www.etnografiadigitale.it/wp-content/uploads/2011/05/>
- <http://www.miur.gov.it/documents/20182/0/La+ricerca.pdf/7a2a344e-601f-4d62-b76a-ecc592748809>
- <https://www.medmediaeducation.it/cosa-e-la-media-education/>
- <https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/bambini-col-digitale-piu-danni-o-piu-vantaggi-che-fare/>