

Crescere Hi-Tech

**opportunità e rischi delle tecnologie
per i bambini**

Ilaria Marchionne

Come comprendere e affrontare le sfide del digitale
con i bambini di oggi nella fascia 0 - 6

Servizio attività educative per l'infanzia
Provincia autonoma di Trento

Dipartimento istruzione e cultura
Servizio attività educative per l'infanzia
Dirigente Livio Degasperi

Ufficio pedagogico - didattico dei servizi per l'infanzia
Direttore Caterina Fruet

Via Gilli n.3 - 38121 Trento
T + 39 0461 496990
F + 39 0461 496999
PEC servizio.infanzia@pec.provincia.tn.it
@ servizio.infanzia@pec.provincia.tn.it

© 2024 Giunta della Provincia autonoma di Trento
Dipartimento istruzione e cultura
Servizio attività educative per l'infanzia

INDICE

I. Premessa	2
II. Introduzione	3
III. Come struttura questo testo?	5
1. Evoluzione digitale: l'impatto delle tecnologia sullo sviluppo neuro-cognitivo dei bambini	9
2. Seminare il futuro: l'educazione digitale per un uso consapevole dei device tecnologici in famiglia	24
3. Proteggere i più piccoli: strategie di Parental control per un accesso sicuro alla Rete	39
4. Infanzia interattiva: come riconoscere i contenuti di qualità per i più piccoli	55

I. Premessa

Le nuove tecnologie fanno ormai parte del quotidiano di adulti e bambini; attraverso gli schermi televisivi, i telefoni, i dispositivi elettronici i bambini conoscono precocemente il mondo multimediale, che richiede una gestione consapevole in quanto inevitabilmente, vista la tenera età coinvolta, influenza lo sviluppo cognitivo, linguistico, socio-affettivo ed emotivo dei piccoli in ragione della sua funzione educativa. La scuola non può esimersi dal conoscerne potenzialità e criticità, emerge quindi la necessità, per il personale educativo, di essere costantemente aggiornato alla luce anche delle recenti ricerche delle neuroscienze proprio per accompagnare, in primis, i bambini, ma anche i genitori nel processo di consapevolezza. Con i genitori diviene basilare una riflessione critica e congiunta sulle modalità più appropriate di approccio ai vari dispositivi e ad un loro utilizzo intelligente. Il personale della scuola dell'infanzia promuove esperienze di qualità inserendo nella progettualità anche la media education. Una scuola che guarda al futuro è chiamata a stare al passo anche con i cambiamenti tecnologici e a farne uso oculato valutando, filtrando e scegliendo ciò che è più opportuno in corrispondenza con le linee di sviluppo del bambino e dei bambini. È questo l'intento del presente testo "Crescere Hi-Tech: opportunità e rischi delle tecnologie per i bambini" , che vuole essere supporto per comprendere e affrontare le sfide del digitale con i bambini e le bambine di oggi. Esso restituisce il percorso formativo promosso dall'Ufficio pedagogico didattico del Servizio attività educative per l'infanzia per sensibilizzare sul tema, che ha visto una serie di incontri ad hoc aperti ad insegnanti e genitori. Focus principale di approfondimento sono stati i bambini e la loro esposizione ai dispositivi, con un'attenzione particolare sia al grande tema del Parental control, quale imprescindibile tutela di accesso ai dispositivi, sia ai criteri di scelta di video e app di qualità. È infatti all'interno di un dialogo e nella costruzione di alleanze educative che si può alimentare una cultura tecnologica che tenga conto dei bisogni reali del bambino evitando inopportune anticipazioni ma comunque proiettati verso il futuro, caratterizzato ora dall'uso predominante delle tecnologie. Alla dottoressa Ilaria Marchionne, formatrice in alcuni percorsi formativi per le insegnanti e relatrice nei "Dialoghi intorno alla genitorialità", vanno sentiti ringraziamenti per aver condiviso le ultime ricerche in questo campo e aver coinvolto i partecipanti con un approccio volto ad alternare contenuti teorici, esempi e suggerimenti concreti. Spunti che, siamo certi, potranno integrare le competenze professionali già presenti con ulteriori e necessari approfondimenti riguardo ad un tema che coinvolge tutti, insegnanti e genitori, per porsi agli occhi dei bambini come buon modello di utilizzo consapevole.

Caterina Fruet

Direttore Ufficio pedagogico - didattico dei servizi per l'infanzia
Servizio attività educative per l'infanzia
Provincia autonoma di Trento

II. Introduzione

Negli ultimi anni, l'avvento delle tecnologie digitali e dei dispositivi tecnologici, come smartphone, tablet e personal computer, ha radicalmente trasformato il modo in cui le persone vivono la loro vita, lavorano, si relazionano con gli altri, fruiscono dei contenuti multimediali presenti sulle tante piattaforme oggi disponibili sul mercato: social network, canali per lo streaming di video, film, musica, app store. Questo cambiamento ha radicalmente influenzato le modalità di comunicazione e interazione sociale, tanto da essere percepito come una vera e propria "rivoluzione digitale".

In questo scenario non sorprende che tale rivoluzione abbia coinvolto anche i più piccoli: i dati provenienti da studi nazionali e internazionali - che approfondiremo più avanti - evidenziano un significativo aumento dell'utilizzo di dispositivi touch, sia da parte dei più giovani che degli stessi bambini. In particolare, si osserva una crescente familiarità dei bimbi con gli schermi interattivi già a partire dai 3 anni.

Negli ambienti educativi e formativi, si sta sviluppando un vivace dibattito su come e se i dispositivi digitali debbano essere introdotti nella vita dei più piccoli. Nonostante molti bambini utilizzino già smartphone e tablet, vi è ancora una profonda incertezza su quale sia il ruolo appropriato di tali tecnologie nella loro crescita e nel loro sviluppo.

La letteratura attuale offre una visione molto limitata sull'impatto dell'uso delle tecnologie sulle capacità critiche, emotive, intellettive e motorie dei bambini.

Tuttavia, le informazioni in nostro possesso ci permettono quantomeno di introdurre una riflessione sul modo in cui i più piccoli interagiscono con i dispositivi digitali e sugli effetti a breve termine che questi hanno su di loro.

L'analisi della letteratura ha evidenziato, infatti, 3 posizioni principali riguardo al rapporto tra bambini e tecnologie. Da un lato, ci sono i tecno-entusiasti, ovvero coloro che ne sostengono pienamente l'utilizzo precoce; dall'altro i tecno-scettici o tecnofobici che sono, invece, coloro i quali mostrano maggiori diffidenze. Infine, troviamo coloro che cercano un equilibrio tra le 2 posizioni presentate. Questo testo si inserisce proprio all'interno di questa "terra di mezzo" e cerca di fornire tutti gli strumenti utili e necessari per comprendere meglio come gli insegnanti e gli educatori possano muoversi all'interno di uno scenario estremamente mutevole e in via di definizione.

Gli adulti, siano essi insegnanti, educatori, genitori o familiari, si pongono molte domande su come introdurre e regolare l'uso dei dispositivi digitali con i bambini e su quale sia il ruolo della famiglia e dei servizi educativi nel guidare in modo consapevole tale processo. Domande specifiche riguardano l'influenza sullo sviluppo neuro-cognitivo dei più piccoli, le modalità d'uso dei device tecnologici, la scelta delle app e le strategie educative per promuovere un utilizzo consapevole e funzionale di smartphone e tablet.

Questo testo nasce proprio dall'esigenza di approfondire e rispondere ad alcune delle principali domande e dei dubbi che coinvolgono sia i genitori dei bambini nelle fasce 0 – 3 e 3 – 6 anni, che gli insegnanti e gli educatori che ogni giorno si occupano della

formazione, della crescita e dello sviluppo dei più piccoli: quali sono i processi mentali che attivano i bambini che si relazionano con app e device? È corretto lasciare un bambino molto piccolo da solo davanti a smartphone e tablet? Quanto tempo è consigliato che i bambini trascorrono davanti alla televisione? Quali sono le app più consigliate? Quali strategie educative è opportuno introdurre per incentivare un uso appropriato dei device tecnologici?

Ilaria Marchionne

Ilaria Marchionne è una project manager che si dedica alla creazione e allo sviluppo di progetti di comunicazione nell'ambito sociale e culturale. Nel corso degli anni, ha progettato e realizzato attività di consulenza e formazione sulle competenze digitali e sulla media education, rivolte sia al mondo scolastico che al terzo settore. È responsabile della comunicazione di un Consorzio di Cooperative sociali di Firenze e si occupa di redigere, tra le altre cose, progetti e linee guida per l'uso appropriato della comunicazione e delle tecnologie digitali nei servizi educativi offerti da asili nido e scuole primarie.

III. Come si struttura questo testo?

1. Evoluzione digitale: l'impatto delle tecnologie sullo sviluppo neuro-cognitivo dei bambini

Nel primo capitolo, esploreremo l'impatto delle tecnologie digitali sulla quotidianità dei bambini, concentrandoci sull'influenza specifica che queste hanno sui loro processi percettivi e cognitivi. Approfondiremo i meccanismi neurobiologici che sottostanno ai processi di apprendimento, analizzando come il cervello dei più piccoli riceva, organizzi, processi e memorizzi le informazioni in un ambiente sempre più digitalizzato. Esamineremo anche i tempi di attenzione dei bambini, il funzionamento della memoria e il concetto di neuroplasticità, che sono fondamentali per comprendere come le tecnologie influenzano il loro sviluppo neuro-cognitivo. Infine, discuteremo dei criteri per progettare esperienze didattiche significative ed efficaci, incorporando approcci "brain-based" che integrano gli strumenti digitali in modo mirato per il processo di apprendimento dei bambini.



2. Seminare il futuro: l'educazione digitale per un uso responsabile dei device in famiglia

Nel secondo capitolo ci concentreremo sull'importanza di introdurre un'educazione digitale sin dalla prima infanzia, delineando le ragioni fondamentali di questa pratica e i benefici che può apportare ai bambini in tenera età. In questo contesto, l'idea di "dieta mediatica" emerge come un concetto chiave per guidare insegnanti e genitori verso un utilizzo responsabile e sano della tecnologia. La dieta mediatica non si limita a imporre restrizioni sull'uso dei dispositivi, ma incoraggia una gestione equilibrata del tempo trascorso davanti agli schermi. Oltre a fornire una panoramica dei contenuti e delle metodologie dell'educazione digitale nella prima infanzia, ci soffermeremo anche su come i genitori, gli insegnanti e gli esperti possano collaborare efficacemente per garantire un utilizzo controllato e responsabile della tecnologia.



3. Proteggere i più piccoli: strategie di Parental control per un accesso sicuro alla Rete



Nel terzo capitolo affronteremo il tema cruciale della necessità di garantire un accesso sicuro e protetto alla Rete per i bambini; tema che sta diventando, sempre di più, una priorità assoluta per genitori e insegnanti. L'implementazione di strategie efficaci di parental control emerge come un'importante misura per proteggere i più piccoli mentre navigano nel vasto universo online.

Tuttavia, l'attenzione sarà posta, soprattutto, sulla necessità che i genitori adottino approcci educativi, insegnando ai loro figli l'importanza di pratiche online sicure e responsabili. Questo può includere la promozione di comportamenti come la protezione delle informazioni personali, la consapevolezza dei rischi online e la comunicazione aperta con gli adulti su eventuali problemi o preoccupazioni incontrate durante la navigazione online.

4. Infanzia interattiva: come riconoscere i contenuti di qualità per i più piccoli



Nell'epoca digitale in cui i bambini sono esposti a una vasta gamma di contenuti online, diventa sempre più importante per i genitori e gli insegnanti saper distinguere tra i materiali di alta e medio-bassa qualità. In questo capitolo parleremo del concetto di "infanzia interattiva", ovvero dell'importanza di concentrarsi sull'identificazione e la promozione di contenuti digitali che favoriscano lo sviluppo cognitivo, emotivo e sociale dei bambini in modo positivo e costruttivo. Per riconoscere i contenuti di qualità per i più piccoli, infatti,

è essenziale considerare diversi fattori. In primo luogo, è fondamentale la valutazione della pertinenza e dell'adattabilità del contenuto all'età e alle capacità dei bambini.

La struttura di ciascun capitolo

Ogni capitolo è organizzato intorno a **tre macro-aree**:

1

**Introduzione teorica
delle tematiche
principali**

2

**Approfondimenti con
esempi pratici e
concreti**

3

**Test di
autovalutazione per
verificare i livelli di
conoscenza delle
tematiche trattate**

1

Evoluzione digitale: l'impatto delle tecnologie sullo sviluppo neuro-cognitivo dei bambini

L'importanza dell'educazione digitale dei bambini

La diffusione dei dispositivi tecnologici ha trasformato il panorama dei media di massa. In questo capitolo parleremo di come l'uso diffuso delle nuove tecnologie digitali offra vantaggi come l'accesso facilitato alle informazioni, la velocità nella comunicazione e la semplificazione delle attività quotidiane. Tuttavia, richiede anche un adattamento che può influenzare il modo di pensare e interagire delle persone. Parleremo, poi, di come nel settore educativo, la rivoluzione digitale abbia avuto un impatto significativo: insegnanti, educatori e genitori devono considerare attentamente il loro ruolo nell'insegnamento dell'uso responsabile delle tecnologie ai bambini. I bambini, infatti, sono esposti fin dalla nascita a tecnologie digitali, sollevando dibattiti sugli effetti sul loro sviluppo cognitivo e percettivo. L'interazione precoce con queste tecnologie può influenzare i meccanismi neurobiologici dell'apprendimento, come la plasticità sinaptica e il rilascio di dopamina, essenziali per la memoria e la motivazione. È quindi cruciale comprendere meglio questi meccanismi per guidare pratiche educative efficaci. Adottare approcci educativi basati sulla neuroscienza può aiutare a massimizzare l'apprendimento, bilanciando l'uso delle tecnologie digitali con attività che promuovano un sano sviluppo cognitivo e sociale nei bambini.

L'impatto globale dei nuovi dispositivi tecnologici

L'enorme diffusione dei dispositivi tecnologici ha rivoluzionato il panorama dei media di massa. Manuel Castells, rinomato sociologo della comunicazione contemporanea, mette in evidenza che mentre la radio ha impiegato più di 30 anni per raggiungere 60 milioni di persone negli Stati Uniti e la televisione ha impiegato 15 anni, Internet è riuscita a ottenere lo stesso risultato in soli 3 anni dall'avvento del World Wide Web (WWW).

La rivoluzione dei dispositivi touch screen

Nonostante la tecnologia touch abbia cominciato a diffondersi negli anni Novanta, è stato il lancio dell'iPhone nel 2007 a segnare una svolta rivoluzionaria.

Nuovi dispositivi progettati per l'interazione tramite tocco hanno riportato l'attenzione sulla corporeità nell'utilizzo della tecnologia, consentendo ai bambini più piccoli di superare le barriere linguistiche e motorie, e di accedere a esperienze digitali prima impensabili.

I vantaggi e gli svantaggi della rivoluzione digitale

La rivoluzione tecnologica ha portato una serie di benefici, tra cui un accesso più facilitato alle informazioni, una maggiore velocità nella comunicazione con familiari, amici e una semplificazione delle attività quotidiane e professionali. Tuttavia, è essenziale comprendere che l'uso di ogni strumento di comunicazione richiede un adattamento da parte dell'utente, il quale inevitabilmente modifica il proprio modo di pensare, conoscere, comprendere e confrontarsi.

La relazione tra gli esseri umani e i dispositivi tecnologici, infatti, è bidirezionale: sebbene i media digitali consentano di superare ostacoli e limitazioni, allo stesso tempo, influenzano significativamente il modo in cui le persone si rapportano con sé stesse, con gli altri e con il mondo che li circonda.



L'impatto sull'occupazione e sulla formazione

La rivoluzione digitale che stiamo vivendo sta influenzando profondamente il settore educativo, poiché genitori, educatori e insegnanti devono riflettere attentamente sul proprio ruolo nella formazione dei bambini in relazione ai dispositivi tecnologici. Smartphone, tablet e computer portatili non sono soltanto strumenti comuni per adulti e giovani, ma sono diventati parte integrante anche della vita dei bambini più piccoli.

Le tecnologie digitali, infatti, sono ormai ubiquitarie negli ambienti di crescita, apprendimento e interazione dei bambini. La loro diffusione sembra essere inarrestabile, costringendo gli insegnanti a comprendere, creare e gestire contesti di apprendimento equilibrati che considerino sia i rischi, che le opportunità offerte da tali soluzioni.

L'influenza dei media digitali sui processi di apprendimento nei primi anni di vita

I bambini sono esposti fin dalla più tenera età a un'ampia gamma di tecnologie digitali. Questa crescente esposizione ha generato un dibattito significativo tra gli esperti riguardo agli effetti che tali tecnologie possono avere sullo sviluppo percettivo e cognitivo dei più piccoli. Di seguito esploreremo teoricamente come l'uso prolungato e la frequenza di queste tecnologie influenzino i meccanismi neuro-biologici alla base dell'apprendimento, nonché i modelli di organizzazione delle informazioni nel cervello dei bambini in ogni fascia d'età.

I meccanismi neuro-biologici dell'apprendimento

I meccanismi neuro-biologici dell'apprendimento nei bambini, specialmente durante i primi anni di vita, sono influenzati da una complessa interazione di fattori genetici, esperienze ambientali e stimoli esterni, inclusi quelli derivanti dall'uso delle tecnologie digitali. L'esposizione precoce a queste tecnologie può avere effetti significativi sul loro sviluppo cerebrale e sulle loro capacità cognitive.

Uno degli aspetti chiave riguarda la plasticità sinaptica, un processo fondamentale per l'apprendimento e la memoria, che permette al cervello di modificare la sua struttura in risposta all'esperienza. Tuttavia, l'eccessiva esposizione ai media digitali può alterare questo processo. Uno studio condotto da Giedd (1999) ha dimostrato che l'uso frequente di videogiochi può influenzare la densità di alcune regioni cerebrali coinvolte nell'attenzione e nella capacità di controllo cognitivo nei bambini.

Inoltre, l'elettroencefalogramma è stato utilizzato per studiare gli effetti dell'esposizione ai media digitali sulle onde cerebrali nei più piccoli. Un esperimento condotto da Huber (2013) ha mostrato che i bambini che trascorrevano più tempo davanti a schermi digitali avevano una ridotta quantità di onde lente durante il sonno, indicando una possibile alterazione del riposo cerebrale.



Un altro aspetto rilevante è il rilascio di dopamina, un neurotrasmettitore coinvolto nella motivazione e nella ricompensa. L'esposizione ai media digitali, infatti, può attivare il sistema di ricompensa del cervello attraverso la liberazione, appunto, di dopamina. Uno studio di Koeppe (1998) ha dimostrato che i videogiochi possono aumentare l'attività della dopamina nel cervello, il che potrebbe avere implicazioni sul comportamento e sulla dipendenza da tecnologie digitali.

Infine, la mielinizzazione è un processo cruciale per lo sviluppo cerebrale, durante il quale le cellule gliali producono mielina che avvolge le fibre e aumenta la velocità di conduzione degli impulsi nervosi. Tuttavia, l'eccessiva esposizione ai media digitali potrebbe influenzare tale processo. Uno studio di Takeuchi (2010) ha evidenziato una correlazione tra l'uso intensivo di internet e un ritardo nella mielinizzazione delle fibre nervose nei giovani adulti.

Come abbiamo avuto modo di vedere fino a questo momento, i meccanismi neurobiologici dell'apprendimento e dello sviluppo cerebrale nei bambini sono soggetti a influenze complesse e l'uso delle tecnologie digitali può avere impatti sia positivi che negativi. È essenziale comprendere meglio tali meccanismi per guidare politiche e pratiche educative che favoriscano uno sviluppo ottimale del cervello nei bambini.

I processi di ricezione e organizzazione delle informazioni

I processi di ricezione e organizzazione delle informazioni nel cervello dei bambini sono fondamentali per lo sviluppo cognitivo e sono influenzati dall'esposizione alle tecnologie digitali.

L'elaborazione delle informazioni visive e sonore nei bambini avviene attraverso una serie di processi neurali complessi. Ad esempio, studi di neuroimaging funzionale hanno rivelato che i bambini rispondono in modo differenziato agli stimoli visivi rispetto agli adulti, con una maggiore attivazione delle aree cerebrali coinvolte nella percezione visiva e nell'elaborazione delle immagini.

Tuttavia, l'eccessiva esposizione ai media digitali può influenzare negativamente questi processi. Uno studio condotto da Christakis (2009) ha evidenziato che i bambini esposti a programmi televisivi e video durante i



primi anni di vita tendevano ad avere un vocabolario meno esteso e una ridotta capacità di comprensione verbale rispetto ai coetanei che non erano esposti a tali media.

L'uso frequente di dispositivi digitali può portare a una sorta di sovraccarico sensoriale nei bambini piccoli. La rapidità e l'intensità degli stimoli visivi e sonori provenienti dai media digitali possono sovrastimolare i sensi dei bambini, compromettendo la capacità di focalizzare l'attenzione su un singolo stimolo o evento. Questo fenomeno è noto come "multitasking distruttivo" e può influenzare negativamente l'elaborazione delle informazioni.

L'interazione con contenuti digitali può promuovere una modalità di apprendimento più passiva rispetto alle attività tradizionali basate sul gioco e sull'esplorazione attiva. Questo può influenzare la capacità dei bambini di organizzare le informazioni in modo sequenziale e profondo, compromettendo così il processo di apprendimento e memorizzazione (Kirkorian, 2008).

L'esposizione costante ai media digitali, dunque, può influenzare la percezione del tempo e dello spazio nei bambini. La natura immediata e istantanea dei contenuti digitali può alterare la percezione del tempo e la capacità di apprezzare attività che richiedono pazienza e impegno prolungato.

I processi di ricezione e organizzazione delle informazioni nel cervello dei bambini, dunque, sono influenzati in modo significativo dall'uso delle tecnologie digitali. È importante considerare attentamente l'impatto di tali tecnologie sul loro sviluppo cognitivo e adottare approcci educativi equilibrati che promuovano un'appropriata e sana interazione con i media digitali durante i primi anni di vita.

I tempi di attenzione e il funzionamento della memoria



I tempi di attenzione e il funzionamento della memoria nei bambini sono aspetti cruciali dello sviluppo cognitivo che possono essere influenzati dall'esposizione alle tecnologie digitali. Durante i primi anni di vita, i bambini stanno ancora sviluppando le loro capacità di concentrazione, di memorizzazione e l'uso eccessivo di dispositivi digitali potrebbe avere impatti significativi su tali processi.

Gli studi hanno evidenziato una diminuzione dei tempi di attenzione nei bambini esposti in modo eccessivo ai media. Questo può essere attribuito alla natura stimolante e multitasking dei contenuti digitali, che possono sovrastimolare il cervello dei bambini e rendere più difficile per loro mantenere l'attenzione su un'unica attività per un periodo prolungato.

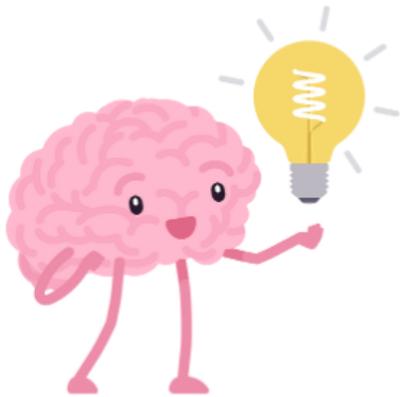
Inoltre, l'esposizione ai media digitali può influenzare il funzionamento della memoria nei bambini. La memoria di lavoro, che è coinvolta nell'elaborazione e nel mantenimento temporaneo delle informazioni, può essere compromessa dall'eccessiva esposizione a stimoli digitali. Uno studio di Li (2015) ha evidenziato che i bambini con un uso eccessivo di dispositivi digitali tendevano ad avere risultati peggiori nei compiti che richiedevano una buona memoria di lavoro.

Un altro aspetto importante è il rischio di dipendenza da tecnologia, che può avere impatti negativi sui tempi di attenzione e sulla capacità di concentrazione su attività non digitali. I bambini esposti in modo eccessivo ai media digitali possono sviluppare una preferenza per gratificazioni immediate e ricompense rapide, rendendo più difficile per loro mantenere l'impegno su attività che richiedono pazienza e perseveranza.

Infine, l'effetto della tecnologia sull'apprendimento e sulla memoria può essere correlato alla qualità dell'interazione e dell'esperienza con i dispositivi digitali. Gli stimoli multimediali e interattivi possono avere un impatto diverso sulla memorizzazione rispetto ad esperienze educative tradizionali. Ad esempio, alcuni studi hanno suggerito che la lettura di libri cartacei potrebbe favorire una migliore memorizzazione dei contenuti rispetto alla lettura su schermo (Mangen 2013).

In conclusione, è importante sottolineare che è fondamentale promuovere un uso equilibrato e consapevole delle tecnologie digitali durante i primi anni di vita per sostenere lo sviluppo ottimale delle capacità cognitive e di concentrazione nei bambini. Tuttavia, le strategie educative e familiari dovrebbero essere mirate a incoraggiare un'appropriata interazione con i media digitali e a favorire un ambiente che promuova l'apprendimento attivo e il mantenimento dell'attenzione su attività significative e stimolanti.

Neuroplasticità e sviluppo cognitivo



La neuroplasticità rappresenta la capacità del cervello di modificare la sua struttura e la sua funzione in risposta all'esperienza e all'ambiente. Durante i primi anni di vita, il cervello dei bambini è particolarmente suscettibile alla neuroplasticità e l'esposizione alle tecnologie digitali può influenzare questo processo fondamentale per il suo sviluppo cognitivo.

Uno degli aspetti chiave della neuroplasticità durante l'infanzia riguarda la formazione di connessioni sinaptiche. Le esperienze e gli stimoli ambientali modulano la formazione e il rinforzo delle sinapsi cerebrali, influenzando così la struttura e la funzione del cervello in via di sviluppo.

Tuttavia, l'eccessiva esposizione ai media digitali potrebbe alterare la neuroplasticità cerebrale nei bambini. Uno studio condotto da Susan Greenfield nel 2014 ha evidenziato che l'uso prolungato di videogiochi può portare a una ridotta densità della materia bianca nel cervello, con potenziali impatti sulla connettività neurale e sulle funzioni cognitive.

Come anticipato, un altro aspetto importante è il ruolo della dopamina nella regolazione della plasticità sinaptica. Gli stimoli gratificanti derivanti dall'uso dei media digitali possono attivare il sistema di ricompensa del cervello e influenzare la modulazione delle connessioni neurali attraverso la dopamina (Koepp 1998).

La plasticità cerebrale durante l'infanzia offre opportunità uniche per l'apprendimento e lo sviluppo ottimale delle funzioni cognitive. Tuttavia, è fondamentale bilanciare l'esposizione ai media digitali per sostenere una neuroplasticità positiva e garantire un ambiente stimolante e ricco di esperienze che favoriscano uno sviluppo cognitivo sano nei bambini.

Costruzione di esperienze didattiche significative

È essenziale adottare approcci educativi basati sulla neuroscienza per massimizzare l'apprendimento dei bambini piccoli, tenendo conto dei principi della plasticità cerebrale. Le esperienze didattiche dovrebbero essere progettate in modo da stimolare e sostenere la crescita cognitiva, utilizzando strumenti digitali in modo equilibrato e mirato. La varietà sensoriale, l'interattività e la ricompensa differita sono elementi chiave da tenere in considerazione.



Di seguito sono riportati alcuni esempi di esperienze didattiche “brain-based”:

- **esplorazione sensoriale**: proporre attività che coinvolgono la manipolazione di materiali sensoriali favorisce lo sviluppo motorio e cognitivo;
- **narrativa interattiva**: creare storie interattive permette ai bambini di essere protagonisti delle proprie esperienze di apprendimento;
- **gioco collaborativo online**: favorire il gioco collaborativo online promuove lo sviluppo delle capacità sociali e cognitive.

Strategie e metodologie per aiutare gli insegnanti ad usare efficacemente le tecnologie digitali a scuola

In che modo gli insegnanti possono apprendere strategie funzionali a proporre un uso sano delle tecnologie digitali a scuola? Innanzitutto è necessario lavorare sulla loro formazione e sulla loro preparazione anche attraverso:

- **formazione continua**: organizzare sessioni di formazione e workshop sull'utilizzo pedagogico delle tecnologie digitali. È fondamentale fornire loro le competenze necessarie per selezionare, integrare e valutare le app educative più adatte per i più piccoli;
- **collaborazione e condivisione**: favorire la collaborazione e la condivisione di buone pratiche tra gli insegnanti. Creare spazi di discussione e scambio di idee su come integrare le tecnologie digitali in modo efficace nelle attività didattiche è un passaggio cruciale.

Poi è utile lavorare sulla selezione delle app e dei dispositivi:

- definizione di **criteri chiari per la selezione delle app e dei dispositivi digitali**. Le app dovrebbero essere agevoli da utilizzare, adatte allo sviluppo cognitivo dei bambini; inoltre dovrebbero offrire contenuti educativi stimolanti e interattivi;
- garanzia di una **varietà di app che coprano diversi ambiti di apprendimento**, inclusi giochi educativi, attività di creatività, esperienze in ambito matematico, scientifico e linguistico invece che esercizi, e attività motorie.

Molto interessante, inoltre, sarebbe l'integrazione curricolare attraverso:

- **collegamenti con gli obiettivi didattici**: è utile integrare le tecnologie digitali in modo che supportino gli obiettivi didattici e il curriculum scolastico. Le app dovrebbero essere utilizzate come strumenti per ampliare e arricchire le esperienze di apprendimento dei bambini;
- **un approccio multidisciplinare**: utilizzare le tecnologie digitali in attività che coinvolgono più discipline e incoraggiano un apprendimento integrato e trasversale.

Un'ulteriore attività da mettere in campo è quella del monitoraggio e della valutazione:

- **monitorare l'efficacia delle tecnologie digitali sull'apprendimento** e lo sviluppo dei bambini;
- **utilizzare feedback e osservazioni** per adattare e migliorare le pratiche didattiche;
- **fornire supporto costante agli insegnanti** nell'utilizzo e nella gestione delle tecnologie digitali in classe;
- assicurarsi che gli insegnanti abbiano **accesso a risorse e assistenza tecnica**.

Ultimo, ma non meno importante del resto, è il coinvolgimento dei genitori attraverso una comunicazione aperta e la creazione di risorse familiari

È fondamentale, infatti, coinvolgere i genitori nel processo educativo digitale, fornire loro informazioni sui benefici delle tecnologie per l'apprendimento e coinvolgerli nel monitoraggio dell'uso degli strumenti digitali da parte dei loro figli. Inoltre è opportuno condividere risorse educative e suggerimenti pratici sull'uso consapevole delle tecnologie digitali a casa per supportare l'apprendimento dei loro bambini.

In conclusione, la combinazione di principi della neuroscienza cognitiva con l'integrazione strategica degli strumenti digitali permette di costruire esperienze didattiche significative che favoriscono uno sviluppo cognitivo ottimale nei bambini piccoli. Questo approccio equilibrato promuove un apprendimento efficace, stimolante e sostenibile durante i primi anni di vita, contribuendo così a una crescita cognitiva e sociale ben bilanciata. Nel corso del prossimo capitolo, approfondiremo ulteriormente alcuni degli aspetti trattati in questa sezione.

Bibliografia riferita al primo capitolo

Giedd et al. (1999) - "Brain development during childhood and adolescence: a longitudinal MRI study"

Huber et al. (2013) - "Brief exposure to novel or familiar stimuli in infancy selectively enhances visual recognition memory in 3-month-old infants"

Koepp et al. (1998) - "Evidence for extrastriatal dopamine D2 receptor binding in controls and patients with schizophrenia: Positron emission tomography studies with [¹¹C] FLB 457"

Takeuchi et al. (2010) - "Training of working memory impacts structural connectivity"

(Golarai et al., 2007) - "Early Television Exposure and Subsequent Attentional Problems in Children"

Kirkorian et al., 2008 - "The impact of background television on parent-child interaction"

Li et al. (2015) - "Associations between screen time and children's performance on a developmental screening test"

"Reading linear texts on paper versus computer screen: Mangen et al. (2013) - Effects on reading comprehension"

TEST DI AUTOVALUTAZIONE

Quanto conosci l'impatto dei media digitali sullo sviluppo neuro-cognitivo dei bambini?

1. Qual è uno degli effetti negativi dei media digitali sullo sviluppo neuro-cognitivo dei bambini?

- A) Peggioramento delle capacità motorie
- B) Incremento della durata dell'attenzione
- C) Crescita della creatività
- D) Miglioramento della memoria

2. Qual è uno dei rischi associati all'eccessivo utilizzo dei media digitali nei bambini?

- A) Miglioramento delle abilità linguistiche
- B) Aumento del tempo trascorso all'aria aperta
- C) Disturbi del sonno
- D) Maggiore interazione sociale

3. In che modo i media digitali possono influenzare la capacità dei bambini di porre attenzione?

- A) Incrementando la capacità di concentrazione
- B) Riducendo la loro capacità di porre attenzione per lunghi periodi di tempo
- C) Non influenzando la capacità di attenzione
- D) Potenziando le abilità motorie

4. Qual è un aspetto importante da considerare nell'integrazione dei media digitali nelle attività didattiche per i bambini?

- A) Utilizzare i media digitali in modo indiscriminato
- B) Selezionare app e contenuti appropriati all'età e allo sviluppo
- C) Escludere completamente i media digitali dall'ambiente educativo
- D) Non valutare l'efficacia dei media digitali sull'apprendimento

5. In che modo l'uso eccessivo dei media digitali può influenzare lo sviluppo cognitivo dei bambini?

- A) Potenziando le abilità di problem solving
- B) Riducendo la capacità di apprendimento
- C) Favorendo la creatività
- D) Non avendo alcun impatto sullo sviluppo cognitivo

Risposte esatte:

- A) Peggioramento delle capacità motorie
- C) Disturbi del sonno
- B) Riducendo la loro capacità di porre attenzione per lunghi periodi di tempo
- B) Selezionare app e contenuti appropriati all'età e allo sviluppo
- B) Riducendo la capacità di apprendimento

2

Seminare il futuro: l'educazione digitale per un uso responsabile dei device in famiglia

Bambini e nuove tecnologie: opportunità e rischi

In questo capitolo rifletteremo sull'importanza di promuovere un uso responsabile dei device tecnologici in famiglia e a scuola (nido e infanzia, in special modo). Nel dettaglio, cercheremo di rispondere ad alcune delle domande principali che, in questo momento storico, stanno interessando più da vicino i genitori, i familiari e gli insegnanti dei bambini delle fasce 0-3 e 3-6 anni. Innanzitutto, riporteremo e approfondiremo le principali motivazioni e gli aspetti che rendono i bambini così attratti dai device tecnologici. A seguire condivideremo alcuni dati relativi al momento in cui i bambini entrano oggi in contatto per la prima volta con le nuove tecnologie. Proseguiremo il capitolo cercando di trovare una soluzione alla domanda: "I dispositivi tecnologici fanno bene o fanno male allo sviluppo e alla crescita dei bambini?". Naturalmente è difficile trovare una risposta univoca, soddisfacente ed esaustiva, tuttavia possiamo trarre insieme alcune conclusioni. Termineremo questo capitolo riportando alcuni suggerimenti rivolti a genitori e insegnanti e un piccolo test di autovalutazione finalizzato a far emergere se le azioni messe in campo fino a questo momento sono state sufficientemente in grado di generare una relazione sana tra bambini e nuove tecnologie.

Perché i bambini sono così attratti dai device tecnologici?



Il primo elemento che spinge i bambini a cercare una sempre maggiore interazione con i device tecnologici è il fatto che, a partire dall'inizio del nuovo millennio, le aziende produttrici hanno investito sempre di più sulla realizzazione di soluzioni che prevedono dispositivi muniti di touch screen. Tali schermi, infatti, permettono di interagire direttamente, attraverso le proprie dita, con ciò che appare sullo schermo. Se il personal computer o i primi tastierini dei cellulari permettevano un'interazione con gli schermi solo ed esclusivamente attraverso tasti da premere che dovevano, necessariamente, essere accompagnati da un'alfabetizzazione di base di colui o colei che stavano digitando, il touch screen democratizza fino all'exasperazione la possibilità di entrare in contatto e in relazione con i contenuti che sono riportati sullo schermo: giochi, immagini, animazioni etc.

Dunque il principale motivo che spinge i più piccoli ad interagire con i device tecnologici è anche quello maggiormente apprezzato dagli adulti: avere uno schermo touch veloce, interattivo, che predilige l'esperienza tattile. Sì, perché soprattutto nei primi mesi e anni

di vita, i bambini avviano il loro processo di conoscenza del mondo soprattutto attraverso l'esplorazione tattile: toccare il proprio corpo, il corpo dei propri genitori, i giochi che, in base all'età, sono messi a loro disposizione.

Il secondo motivo che riportiamo all'attenzione del lettore è anch'esso facilmente rintracciabile nelle preferenze d'intrattenimento degli adulti: la presenza di luci e colori in costante movimento. Lo schermo, infatti, si riempie di colori, animazioni e suoni che attirano l'attenzione dei bambini, stimolando la produzione di melatonina. Non è un caso se, fin da subito, i bambini mostrano una profonda attrazione per tutto ciò che viene trasmesso in televisione: non è un discorso di qualità della proposta di contenuti, ovviamente; si tratta di un forte interesse mostrato per le potenzialità d'intrattenimento che luci, colori, suoni e, in generale, elementi multimediali hanno sugli adulti, figuriamoci sui più piccoli.



Tutto questo ci porta ad introdurre la terza risposta alla nostra domanda, ovvero quella relativa alla relazione tra device tecnologici, ovviamente in funzione, e bambini: l'iperstimolazione sensoriale. Gli stimoli luminosi, i colori vivaci e i suoni presentano elementi comuni, ma estremamente potenziati, con molti dei giocattoli che utilizzano.

Abbiamo parlato di touch screen, di colori, di luci, di suoni, di iperstimolazione sensoriale come di elementi estremamente significativi per attirare da un lato, e sviluppare dall'altro, l'attenzione dei bambini. Tuttavia, è altrettanto importante alternare tali stimoli a momenti di tranquillità. I bambini, ma il discorso potrebbe essere esteso senza molte distinzioni agli adulti, hanno bisogno di momenti di "vuoto", di noia, di riduzione significativa di stimoli. In questo modo si formano, si sviluppano e prendono forma due degli elementi che contraddistinguono il genere umano: la capacità di pensiero, di elaborazione mentale, e la creatività. Uno dei consigli più importanti da seguire, infatti, è quello di ritagliare ai bambini momenti di noia, di mancanza di input digitali, di condivisione di pratiche maggiormente analogiche: passeggiate all'aria aperta, giochi nel parco, giochi con altri bambini, contatti con genitori, familiari e amici. Tutto ciò, insomma, che permetta al loro cervello di elaborare gli stimoli ricevuti in precedenza e di integrarli con sensazioni, emozioni ed esperienze che, invece, prevedono l'assenza di schermi e la presenza di qualcosa di tangibile.



A che età i bambini oggi entrano in contatto per la prima volta con i device tecnologici?



L'Associazione Culturale Pediatri, la Federazione Italiana Medici Pediatri e la Società Italiana di Pediatria, in collaborazione con la Fondazione Carolina e Meta, hanno realizzato un'indagine sul rapporto con il digitale all'interno delle famiglie con figli di età compresa tra 0 e 15 anni. Tale studio porta alla nostra attenzione due dati estremamente significativi per definire la capacità che i device tecnologici hanno di influenzare alcune dinamiche relazionali adulto-bambino ormai ben codificate da anni: 1) 1 famiglia su 4 con bambini nella fascia 0 – 2 anni e 1 su 5 in quella 3 – 5 anni, afferma di affidarsi all'intelligenza artificiale per far addormentare i propri figli con ninne nanne prodotte dagli assistenti vocali; 2) il 35% dei genitori di bambini tra 0 e 2 anni delega ai device tecnologici il compito di intrattenere i propri figli, ad esempio con la lettura di fiabe; percentuale che arriva

all'80% nella fascia 3 – 5 anni. Tutto ciò si accompagna al fatto che, in media, l'età in cui viene regalato il telefono ai bambini è scesa a circa 9 anni.

Inoltre, secondo una ricerca del Centro per la Salute del Bambino onlus e dell'Associazione Culturale Pediatri, 8 bambini su 10 tra i 3 e i 5 anni sanno utilizzare il cellulare dei genitori; tra questi, il 30% dei genitori usa lo smartphone per calmare i più piccoli già durante il primo anno di vita e il 70% a partire dal secondo anno.



Questi dati ci aiutano a riflettere su due aspetti: il primo riguarda la scarsa percezione delle famiglie sui rischi dell'uso improprio della tecnologia digitale; il secondo riguarda la difficoltà che gli adulti hanno di comprendere che i bambini sono pronti a prenderli ad esempio e modello non solo nel modo di porsi e nel linguaggio, ma anche nelle modalità con cui interagiscono con smartphone, tablet e pc. Le tecnologie, e qui anticipiamo una questione che affronteremo tra poco, non sono né buone, né cattive. Stiamo parlando di device a cui non possiamo attribuire a priori poteri magici, senza tenere in forte

considerazione il modo in cui sono utilizzate da grandi e piccoli. Così come per tutti i

comportamenti che adottano, i bambini apprendono e interiorizzano il modo in cui gli adulti stessi si relazionano con tali device. Se un adulto, sia esso un genitore, un insegnante, un amico etc., utilizza frequentemente lo smartphone in momenti chiave della giornata che dovrebbero essere dedicati alla condivisione con altri adulti o con i più piccoli come i pasti, i minuti che precedono il momento del sonno e del riposo, il gioco; se un adulto sceglie di coinvolgere in questi momenti uno smartphone o un tablet, autorizza il bambino stesso a legittimare la sua presenza e, allo stesso tempo, potenzia il suo desiderio di accedere ad un device in qualsiasi momento della giornata. Come per tutte le cose, è la normalizzazione di un'azione che la rende estremamente attrattiva e di facile riproduzione.

Ancora alcuni dati: da uno studio di "Connessioni delicate" emerge che i bambini sono abituati alla presenza di tablet e smartphone già dalla prima infanzia, anche in un momento fondamentale come quello dell'allattamento.

“La diminuzione dell’attenzione delle madri ai segnali dei figli a causa dell’uso dello smartphone, specialmente all’inizio della vita nei contesti interattivi primari dell’allattamento e delle interazioni faccia a faccia, può avere ricadute negative sulle traiettorie neuro-evolutive del bambino”

(Antonio D’Avino, Presidente della Federazione Italiana Medici Pediatri)

Dai dati appena presentati emerge in maniera importante il fatto che i bambini sono abituati alla presenza di tablet e smartphone nella loro vita sin dalla prima infanzia. Diventa, quindi, di fondamentale importanza accompagnarli al loro utilizzo e, ancor prima, dare il corretto esempio su come relazionarsi con loro. Ancora una volta la palla passa agli adulti che sono chiamati a ricoprire un ruolo cruciale nel lungo e tortuoso processo di formazione dei bambini. Per questo motivo, prima ancora di qualsiasi altra cosa, diventa fondamentale avviare iniziative di comunicazione, informazione e percorsi di formazione sui rischi e sulle opportunità delle nuove tecnologie rivolti a genitori, insegnanti, e educatori.

A che età i bambini possono entrare in contatto con le nuove tecnologie?

Dopo aver riportato i dati sulle tempistiche e le modalità con cui i bambini entrano in contatto per la prima volta con i device tecnologici, introduciamo alcune indicazioni e suggerimenti condivisi da numerosi esperti e professionisti del settore dell'educazione e dello sviluppo neuro-cognitivo dei bambini.

Per i bambini da 1 a 24 mesi è fortemente sconsigliata qualsiasi esposizione a schermi digitali in funzione, siano essi di piccole e/o grandi dimensioni. In nessun caso, nemmeno per pochi minuti, è consigliato che il bambino o la bambina entrino in contatto con contenuti multimediali proprio per evitare un impatto negativo sul loro sviluppo oculo-motorio. Naturalmente, nel caso in cui un bambino guardi la televisione o lo smartphone accidentalmente, non ci sono immediate e pesanti ripercussioni; tuttavia è sempre bene porrà molta attenzione.



Per i bambini tra i 2 e i 3 anni si sconsiglia l'esposizione prolungata e passiva per più di 30 minuti alla televisione e alle tecnologie touch in assenza di adulti che possano svolgere un ruolo interattivo ed educativo. In questa fascia d'età è possibile, quindi, accedere a contenuti digitali, seppur per brevi periodi di tempo, ma devono essere necessariamente accompagnati dalla supervisione di un adulto. Il motivo è legato, ovviamente, non al possibile impatto sulla salute fisica del bambino, quanto alla tipologia di contenuti con cui potrebbe entrare in contatto. La presenza di una persona adulta, quindi, permette non solo di poter spiegare eventuali immagini che passano davanti agli occhi dei più piccoli, ma anche di interrompere immediatamente la visione di un programma se questo presenta contenuti violenti o comunque molto impattanti sul loro immaginario.

Per i bambini tra i 3 e i 6 anni la visione di contenuti multimediali deve aggirarsi sempre intorno ai 60 minuti al giorno. L'accesso ad Internet è vietato. Questa è una fase molto importante per sviluppare alcune capacità collegate all'immaginazione, alla motricità fine e per implementare le competenze relazionali e sociali.



In generale, le raccomandazioni ufficiali della Società Italiana di Pediatria (SIP) sull'uso dei media digitali consigliano fortemente l'uso accompagnato di app di qualità (ad es. giochi educativi), ma indicano anche dei tempi per l'esposizione ai device in relazione all'età e allo sviluppo dei più piccoli. È sconsigliato esporre a smartphone e tablet: prima dei 2 anni; durante i pasti e prima di andare a dormire, anche perché spesso si tratta di una esposizione in cui il tablet o il cellulare dovrebbe svolgere la funzione di calmare o zittire l'espressione dei bisogni.

È preferibile limitare l'uso di questi dispositivi a massimo 1 ora al giorno nei bambini di età compresa tra i 2 e i 5 anni; 2 ore al giorno per quelli di età compresa tra i 5 e gli 8 anni.

Cosa accade al cervello di un bambino quando entra in contatto con un contenuto multimediale?

Nella fase iniziale della crescita di un neonato, l'aspetto linguistico assume un ruolo di primaria importanza. Come anticipato nel primo capitolo, l'uso precoce e frequente di tecnologie touch screen può modificare radicalmente il modo in cui il bambino organizza la propria conoscenza, influenzando la struttura della massa bianca del cervello e alterando aree cruciali per lo sviluppo del linguaggio, dell'alfabetizzazione e delle funzioni cognitive.

In effetti, ci sono numerose segnalazioni da parte degli insegnanti delle scuole primarie riguardo all'aumento dei casi di dislessia, di riduzione delle capacità di attesa e di concentrazione, di difficoltà di linguaggio e di lettura, che potrebbero essere correlati all'uso intensivo di dispositivi digitali.



L'uso del tablet può, infatti, influenzare negativamente la capacità di concentrazione e di pazienza del bambino. Mentre il linguaggio permette di parlare di concetti astratti e di oggetti non presenti fisicamente, l'interazione con il tablet o lo smartphone si traduce in azioni immediate e concrete. Questo impatta negativamente sulle capacità di lettura, poiché richiede al soggetto di convertire le parole in concetti astratti, un processo di astrazione che non è sollecitato dal tablet e

che può essere percepito come uno sforzo cognitivo per il bambino, danneggiando così la sua capacità di concentrazione.

Il mondo dei tablet e degli smartphone, infatti, educa le persone che si relazionano con loro al modello dello stimolo-risposta che comporta due conseguenze principali. La prima è quella relativa ai tempi di risposta che scaturiscono da un nostro input: se premo un pulsante su uno schermo, mi aspetto che succeda immediatamente qualcosa (l'apertura di un'altra pagina, l'avvio di un video, l'ingrandimento di un'immagine etc.). Questo scarto di tempo estremamente ristretto educa grandi e piccini ad aspettarsi, immediatamente dopo aver compiuto una qualsiasi azione, una conseguenza visibile e percettibile. Sappiamo tutti benissimo, tuttavia, che spesso le conseguenze delle nostre azioni non sono mai né visibili, né tanto meno velocemente individuabili. Questo meccanismo stimolo-risposta, quindi, va incontro ad una visione consumistica della nostra esistenza in cui siamo abituati a volere tutto e subito.

La seconda grande conseguenza è quella della standardizzazione della risposta: nel momento in cui siamo abituati a premere un pulsante a forma di X per chiudere una pagina, un video, un ingrandimento etc., assoceremo sempre all'azione "premo la x" la risposta "chiudo la pagina". Questo comporta sia un forte indebolimento della capacità immaginifica di grandi e piccoli (non a caso le fiabe più astratte sono anche quelle che maggiormente colpiscono l'attenzione dei bambini), che l'accrescimento di stress, ansia e tensione quando ci troviamo di fronte ad una risposta che non ci aspettavamo, con la conseguente difficoltà di gestire una quotidianità che è fatta, nella maggior parte dei casi, di piccoli o grandi imprevisti che ci spingono a cambiare strategie.



I device tecnologici fanno bene o male allo sviluppo neuro-cognitivo dei bambini?

Come anticipato all'inizio di questo capitolo, non esiste una risposta certa e definitiva a questa domanda. Di certo sappiamo che le tecnologie digitali non rappresentano di per sé un rischio per lo sviluppo neuro-cognitivo dei più piccoli, ma il loro uso va modulato in base alla loro età e deve essere sempre accompagnato dalla presenza dell'adulto e da scelte consapevoli sull'uso e sull'esposizione agli schermi.

Per comodità, riportiamo di seguito una agile lista di “pro” e “contro” che potrebbero aiutare a rispondere alla domanda sopra indicata.



I pro

Le tecnologie touch, attraverso giochi e/o attività ludiche di vario genere...

- **migliorano il processo di coordinamento dei movimenti dei più piccoli**, basti pensare al coordinamento oculo-motorio tra occhi e dita delle mani che vanno alla ricerca di un tasto su uno schermo attivo;
- **velocizzano il processo decisionale**: di fronte ad uno o più tasti colorati, il bambino è invitato a selezionarne uno per avere un movimento e un cambiamento di scenario sul tablet o sullo smartphone;
- **migliorano il riconoscimento di suoni e immagini**: l'immaginazione e la curiosità si alimentano anche grazie alla visione costante di foto, video etc.
- **stimolano la creatività**;
- possono contribuire a **sviluppare la capacità dei più piccoli di risolvere problemi** in scenari diversi, come ad esempio fanno i giochi in legno o in cartone che invitano il bambino o la bambina a far combaciare le stesse forme.

Naturalmente tutti questi elementi a favore devono tenere sempre conto di una esposizione e un utilizzo di nuove tecnologie che, soprattutto nella fascia d'età 0-6 anni, deve essere minimo e non esclusivo; deve, inoltre, essere integrato con attività che supportino lo sviluppo dell'intelligenza senso-motoria attraverso la sperimentazione dei cinque sensi con attività non mediate da schermi.



I contro

Le tecnologie touch, attraverso giochi e/o attività ludiche di vario genere, possono contribuire a:

- **aumentare lo stress di un bambino:** la forte esposizione ad innumerevoli input visivi, può creare nei più piccoli un sovraccarico cognitivo non sempre facilmente gestibile;
- **alimentare i disturbi del sonno:** pensiamo ad esempio alla famosa luce blu degli schermi che impedisce agli adulti, così come ai bambini, di prendere sonno facilmente;
- **accrescere manifestazioni di ansia e nervosismo** strettamente collegate sia alla gestione dello stress e dei disturbi del sonno, che alla dipendenza che può scaturire da un contatto prolungato e continuativo con gli schermi digitali;
- **ridurre i livelli di empatia:** l'utilizzo di giochi e/o app tendono ad escludere i più piccoli dal loro tessuto relazionale e sociale; l'esposizione a contenuti digitali diminuisce il tempo dedicato alle interazioni umane e questo, a lungo andare, tende ad isolare i più piccoli e a rendere più difficoltose le loro relazioni con familiari e amici;
- **ridurre la capacità di mantenere a lungo l'attenzione su un compito:** come anticipato poco sopra, l'introduzione di un modello algoritmico stimolo-risposta crea difficoltà nel momento in cui è richiesto un impiego di concentrazione e impegno prolungati nel tempo, soprattutto quando si ha a che fare con compiti complessi e di non semplice risoluzione;
- **agevolare un ritardo nello sviluppo del linguaggio;**
- **ridurre la capacità di apprendimento:** i video, le immagini, le app che utilizzano grandi e piccoli ci inducono ad attivare quello che viene chiamato "multitasking", ovvero la capacità di fare più cose contemporaneamente (guardare la tv mentre si gioca, rispondere ad un adulto mentre si sta vedendo qualcosa su uno smartphone etc.). Il problema principale è che il nostro cervello non è predisposto "naturalmente" allo svolgimento contemporaneo di più azioni che richiedono la stessa attenzione, quindi rischiamo di fare più cose nello stesso momento, ma di non porre l'adeguata concentrazione su nessuna di queste. Il risultato è che possiamo incontrare molte difficoltà nell'apprendere qualcosa di nuovo e complesso;
- **aumentare la sedentarietà dei bambini e delle bambine;**
- **accrescere disturbi visivi:** il continuo lavoro di messa a fuoco di immagini e parole può ridurre la frequenza di ammiccamento degli occhi;
- creare un paradigma di apprendimento molto potente che potremmo sintetizzare con l'espressione "**pianto-uso del cellulare**", ovvero un meccanismo ricattatorio da parte dei più piccoli nei confronti di genitori e familiari.

Come largamente intuito, non ci sono pro e contro relativi solo ai più piccoli. Molte delle opzioni riportate sopra coinvolgono direttamente anche gli adulti:

- **quando un adulto tiene in mano uno smartphone per un tempo prolungato in presenza di bambini e bambine**, è meno attento e reattivo nei loro confronti; la scarsa attenzione e connessione affettiva, nonché le risposte deboli sul piano relazionale, sono percepite sin dai primi mesi di vita;
- la **scarsità di interazioni faccia-a-faccia tra genitori e bambini**, fin da neonati, mette a rischio lo sviluppo cognitivo, linguistico, socio-affettivo ed emotivo dei piccoli.

Cosa possono fare gli adulti, siano essi genitori o insegnanti?

È necessario che gli adulti pongano particolare attenzione ai propri comportamenti. Non può funzionare il farsi vedere assorbiti dalla televisione, da un computer o da un telefono cellulare. Ripetiamolo di nuovo: i bambini sono molto inclini all'imitazione: se ci vedranno perennemente con in mano il telefonino, ne vorranno uno.

Ma allora, praticamente, cosa possono fare gli adulti per limitare il desiderio dei più piccoli di accedere con molta frequenza a smartphone e tablet?

- **Favorire le interazioni affettive** con i genitori, i fratelli, i nonni, altri bambini;
- **Rimanere concentrati sull'interazione** con il bambino senza distrazioni;
- **Leggere spesso al bambino libri di carta**;
- **Creare e sostenere rituali familiari**;
- **Lavorare sulla “scelta ponderata”**: l'adulto dovrebbe sperimentare in prima persona, scegliere e poi proporre le applicazioni a seconda dell'età del bambino e in base alla loro capacità di stimolarne l'immaginazione;
- **Dire no al “ciuccio emotivo”**: non usare il telefonino per calmare o distrarre i bambini, per farli mangiare, per farli dormire, come “premio” o “punizione”;
- **Avviare la co-visione**: bambini e adulti dovrebbero fruire insieme dei contenuti digitali e multimediali;
- **Lavorare sulla gestione della situazione**: non cadiamo nella trappola del “lasciar fare” al bambino perché spetta all'adulto decidere cosa guardare e per quanto tempo;
- **Lavorare sull'uso consapevole e limitato**: osservare il bambino e le sue reazioni aiuta a capire quando è il momento di dire “stop”;
- **Silenziare le notifiche**: introduciamo buone pratiche di digital detox durante i pasti in famiglia; chiudiamo lo smartphone nella borsa o lasciamolo in un punto lontano dai bambini in alcuni specifici momenti, soprattutto di gioco. Impariamo anche noi a staccare dai dispositivi;
- **Cambiare l'oggetto della gratificazione**: spesso i dispositivi digitali sono utilizzati per appagare i bambini e le bambine con un premio (far vedere un video

a tavola o prima della nanna). In queste occasioni, la ricompensa più dolce e naturale è la coccola degli adulti: la lettura di una storia, cinque minuti insieme sul divano prima di andare a dormire, il racconto condiviso della propria giornata;

- **Creare un piano di educazione digitale per la famiglia o la classe:** coinvolgiamo i bambini e le bambine nella realizzazione di un progetto di educazione digitale con alcune linee guida semplici da seguire e adatte a tutti;
- **Favorire lo sviluppo del senso di responsabilità:** accompagniamo bambini e bambine a sviluppare un senso critico nei confronti dei contenuti digitali fruiti. Incoraggiamoli con domande: “Cosa ne pensi di questo video? Cosa ti piace di questo gioco?”.

In estrema sintesi, cosa possiamo fare per contribuire al benessere psicofisico di bambini e bambine?

Fascia da 0 a 12 mesi – Nei primi mesi di vita evitiamo di utilizzare lo smartphone durante i momenti di relazione intima tra adulti e bambini: quando li abbiamo in braccio, durante l’allattamento, nei momenti di coccole teniamo il telefono lontano da noi. Possiamo usarlo mentre i piccoli dormono.

Fascia dai 13 ai 36 mesi – Possiamo provare a non farci vedere troppo spesso dai bambini con lo smartphone in mano. Sugeriamo di non portarlo a tavola, in cucina o a letto: piuttosto iniziamo a coinvolgere i bambini nelle attività culinarie e leggiamo insieme a loro storie della buonanotte e/o i loro albi preferiti. Diamo spazio ai giochi manuali, alle attività all’aria aperta e al contatto con la natura.

Fascia da 3 a 6 anni – In questa età le possibilità di tenere tra le mani un dispositivo digitale o guardare uno schermo aumentano. Possiamo inserire la fruizione dei cartoni animati o di alcune app per bambini dando sin da subito regole precise sul momento e il luogo per farlo: una mezz’ora di televisione prima di cena, 15 minuti di videogioco dopo la scuola.

TEST DI AUTOVALUTAZIONE

Quanto conosci l'impatto dell'utilizzo dei media digitali sui bambini?

A) Quante ore al giorno il bambino trascorre guardando la televisione, utilizzando smartphone, tablet o altri dispositivi digitali?

1. Meno di 30 minuti
2. Da 30 minuti a 1 ora
3. Da 1 a 2 ore
4. Più di 2 ore

B) Durante i pasti, il bambino è esposto a schermi digitali (ad esempio, televisore o tablet)?

1. Mai
2. Occasionalmente
3. Spesso
4. Sempre

C) Il bambino preferisce giocare con dispositivi digitali rispetto a giocattoli tradizionali o attività all'aperto?

1. Raramente o mai
2. A volte
3. Spesso
4. Sempre

D) Il bambino mostra segni di irritabilità o frustrazione quando viene privato di un dispositivo digitale?

1. Mai
2. Occasionalmente
3. Spesso
4. Sempre

E) Il bambino mostra difficoltà nel concentrarsi su attività che non coinvolgono dispositivi digitali?

1. Mai
2. A volte
3. Spesso
4. Sempre

F) Il bambino mostra un ritardo nello sviluppo del linguaggio o difficoltà nella comunicazione?

1. No, nessuna difficoltà
2. Ha delle difficoltà a leggere
3. Mostra delle difficoltà significative
4. Non riesce a interagire in maniera chiara ed efficace

G) Il bambino presenta problemi di sonno o disturbi del sonno?

1. No, nessun problema
2. A volte
3. Spesso
4. Sempre

H) Il bambino mostra un aumento di comportamenti sedentari (mancanza di movimento fisico)?

1. No, il bambino è attivo
2. A volte
3. Spesso
4. Sempre

Risultati - Punteggio totale:

- 0-10: Esposizione minima ai media digitali. Continua a monitorare e mantenere un equilibrio sano.
- 11-16: Esposizione moderata ai media digitali. Valuta le abitudini e considera regolamenti più rigidi.
- 17-25: Esposizione elevata ai media digitali. Rivedi e riduci l'uso dei dispositivi digitali per il benessere del bambino.
- 26 o più: Esposizione eccessiva ai media digitali. È importante intervenire immediatamente per ridurre l'uso e favorire attività più equilibrate.

3

Proteggere i più piccoli: strategie di Parental control per un accesso sicuro alla Rete

Il mare magnum della Rete

La percezione comune della Rete come una risorsa inesauribile di informazioni essenziali è ormai radicata nella nostra società. Raramente riflettiamo sul fatto che, insieme ai suoi benefici, possa presentare anche aspetti oscuri e potenzialmente pericolosi che spesso sfuggono alla nostra attenzione. Uno dei principali rischi associati all'uso pervasivo della Rete è la questione della privacy e della sicurezza dei dati personali. Le informazioni che condividiamo online possono essere raccolte e utilizzate per scopi fraudolenti, mettendo a rischio la nostra identità digitale e la nostra sicurezza finanziaria.

Un aspetto spesso trascurato è la diffusione di contenuti dannosi o illegali sulla Rete, come informazioni false, propaganda estremista o materiale inappropriato. Questi contenuti possono influenzare le nostre opinioni e comportamenti in modi negativi e dannosi, specialmente per i più giovani che sono esposti a rischi di cyberbullismo e manipolazione online.

In questo capitolo parleremo proprio del Parental control, ovvero della serie di strumenti nati proprio per far fronte all'esposizione dei più piccoli a contenuti considerati inappropriati come siti web pornografici, immagini violente e altre informazioni nocive che possono avere un impatto negativo sul loro sviluppo psicologico ed emotivo.

Che cos'è il Parental control?



Il Parental control è un insieme di strumenti e tecnologie progettate per consentire ai genitori di monitorare e limitare l'accesso dei loro figli a contenuti inappropriati o dannosi su dispositivi elettronici, come computer, smartphone, tablet, e televisori.

Il Parental control si caratterizza come una forma di controllo che il genitore adotta per essere al corrente delle modalità con cui i figli, utilizzano i dispositivi digitali, e dunque per assicurarsi che non vi sia un accesso a contenuti inappropriati.

Il Parental control, quindi, è un insieme di strumenti che consente di limitare o bloccare l'accesso a determinate attività online per i minori.

La recente attenzione mediatica sul Parental control

Tra la fine del 2023 e l'inizio del 2024 è stata lanciata una iniziativa del Governo italiano volta a sensibilizzare i genitori e le famiglie sul tema del Parental control, in seguito all'adozione delle nuove misure di contrasto al disagio giovanile, alla povertà educativa e alla criminalità minorile, che mirano alla sicurezza dei minori in ambito digitale, tutte contenute nel "Decreto Caivano".



L'iniziativa si propone di informare le famiglie sui vari strumenti di controllo genitoriale a loro disposizione. In particolare, si sottolinea la possibilità di attivare gratuitamente il Parental control su tutti i dispositivi tecnologici con accesso a Internet.

Le linee guida stabilite dall'Autorità delineano i seguenti punti chiave:

- **Obbligo di fornitura:** i fornitori di servizi di accesso a Internet (ISP) sono tenuti a mettere a disposizione dei consumatori Sistemi di Controllo Parentale, inclusi filtri per contenuti inappropriati e blocco di contenuti per adulti;
- **Gratuità del servizio:** gli ISP devono offrire gratuitamente i Sistemi di Controllo Parentale, senza imporre costi legati ad attivazione, disattivazione, configurazione o funzionamento degli stessi;
- **Pre-attivazione:** i Sistemi di Controllo Parentale devono essere inclusi e attivati nelle offerte dedicate ai minori. Per le altre offerte, devono essere resi disponibili per l'attivazione da parte dell'utente;
- **Assistenza ai clienti:** gli ISP devono fornire guide chiare ed esaustive sui propri siti web per l'utilizzo dei Sistemi di Controllo Parentale.
- **Pubblicità:** i fornitori di servizi di telefonia, reti televisive e comunicazioni elettroniche devono assicurare una pubblicità adeguata dei Sistemi di Controllo Parentale pre-attivati.



Un frame dello spot "Parental control - Campagna di comunicazione istituzionale" del Dipartimento per le politiche della famiglia

L'importanza del Parental control

I genitori spesso mancano di consapevolezza riguardo agli strumenti di sicurezza online; inoltre, la conoscenza di tali strumenti varia ampiamente. I controlli parentali per la banda larga sono tra i più noti, ma per altri strumenti i livelli di consapevolezza sono significativamente più bassi, arrivando a interessare solo la metà o meno dei genitori. Questo suggerisce la necessità di un maggiore sforzo nel diffondere la consapevolezza riguardo agli strumenti di sicurezza online.

Tuttavia, è importante notare che la consapevolezza da sola non si traduce sempre in azione concreta. Anche se circa 4 genitori su 5 utilizzano almeno un dispositivo o controllo tecnico per gestire l'accesso online dei loro figli, il numero medio di strumenti adottati rimane inferiore a 2. Ciò indica che molti genitori non sfruttano appieno la gamma di strumenti di sicurezza disponibili per proteggere le loro famiglie dai rischi digitali.

I bambini con genitori che hanno impostato controlli parentali tendono a discutere più frequentemente della sicurezza digitale. Quasi 2 su 3 dei genitori che ha attivato controlli parentali, ha parlato della sicurezza digitale con i propri figli, rispetto a solo 1 su 4 dei genitori che non ha impostato tali controlli.

Inoltre, i genitori che configurano controlli parentali segnalano livelli più elevati di danni online riscontrati dai loro figli ma, al contempo, dimostrano maggiore sicurezza nell'affrontarli. Questo gruppo ha una comprensione più profonda dei problemi online e una maggiore fiducia nel gestirli in modo appropriato quando si verificano.



In sintesi, migliorare la consapevolezza e promuovere l'utilizzo efficace degli strumenti di sicurezza online tra i genitori è essenziale per proteggere i bambini dai rischi digitali e per favorire una conversazione più aperta e informativa sulla sicurezza digitale all'interno delle famiglie.

Alcuni dati sull'utilizzo del Parental control in Italia

Secondo un sondaggio di Panda Security del 2023, emerge che:

- **La maggioranza degli italiani (92%) monitora attentamente le attività online dei propri figli**, posizionandosi al vertice tra i genitori europei. Anche negli altri paesi, la percentuale di genitori che adotta controlli simili non si discosta molto da questa cifra;
- **L'Italia si distingue per essere il paese dove i genitori sono più preoccupati (87%)** per le attività online dei propri figli, superando leggermente la media europea (78%);
- **Il 64% dei genitori in Europa ha installato un software di controllo parentale** sui dispositivi dei figli, che includono computer, tablet o smartphone;
- Circa l'11% dei genitori europei ha dichiarato che i propri **figli sono stati vittime di molestie online**;
- **La maggior parte di questi genitori (38%) parla direttamente con i loro figli coinvolti** o contatta i genitori dell'altro bambino o la scuola per affrontare la situazione. In percentuali minori, circa il 22% dei genitori ha segnalato il caso alla polizia o ha lasciato che i propri figli gestissero la situazione da soli.

Come funziona il Parental control?

Il Parental control garantisce un ambiente sicuro per i più giovani quando utilizzano dispositivi digitali. Questi sistemi consentono di applicare filtri e di gestire l'accesso alle risorse in modo differenziato in base all'utente. Una prima forma di controllo è rappresentata dai filtri impostabili tramite il sistema operativo. Una nuova generazione di strumenti è rappresentata dalle applicazioni di Parental control (ad esempio, Family Link, Mobile Fence, Kids Place, Eyezy, Cerberus), che offrono ai genitori un controllo completo su diversi aspetti, tra cui:

- SMS inviati, ricevuti e cancellati;
- chiamate in entrata e in uscita;
- localizzazione GPS e percorsi seguiti;
- utilizzo di app di messaggistica e social network.

Il Parental control sul pc

Se si usa un pc Windows esiste la funzionalità "Opzioni famiglia" presente nella sezione "Sicurezza" di Windows, oppure si può scaricare l'app **Microsoft "Family Safety"**.

In entrambi i casi si può:

- **creare un nucleo familiare** o aggiungere membri del proprio nucleo familiare a una famiglia esistente;
- **ottenere rapporti sulle attività online dei propri figli** e anche bloccare siti Web, app o giochi non appropriati;
- **impostare limiti di tempo davanti allo schermo** per i bambini, programmando quando e per quanto tempo possono utilizzare i loro dispositivi;
- **assegnare ai bambini denaro** da spendere in Microsoft Store.

Il motore di ricerca Google, inoltre, mette a disposizione dei suoi utenti **la funzione “SafeSearch”**, cioè ricerca sicura, che si può impostare in maniera personalizzata sul pc da cui si sta navigando. Questo strumento elimina dai risultati della ricerca tutti i contenuti che contengono testi o immagini violenti, espliciti o potenzialmente dannosi.

Il Parental control sui dispositivi Android

Per attivare il Parental control su un dispositivo Android è necessario creare un account per il bambino, così si potrà monitorare più facilmente la sua attività online.

Una volta configurato il nuovo profilo, è necessario impostare il Parental control sulle app compatibili, come Google Play Store e il browser Chrome.

In alternativa su Google Play Store si può scaricare **“Google Family Link”**, l'app gratuita di controllo parentale di Google che consente ai genitori di regolare alcuni parametri dei dispositivi mobili dei figli, come le app che si possono installare o il tempo da trascorrere sul dispositivo e di impostare il filtro “SafeSearch” su Ricerca Google.

L'app, ovviamente, richiede che ogni membro della famiglia abbia un account Google, ed è progettata per i bambini fino a 13 anni.

“Family Link” può essere usato anche per adolescenti con più di 13 anni, ma in questo caso possono creare il loro account Google in autonomia, e poi applicare la supervisione del genitore.

Ecco un elenco completo delle funzionalità “Family Link” di Google.

- Gestire i controlli parentali su tutti i servizi Google;
- Gestire le app che il bambino può usare;
- Attivare il filtro “SafeSearch” su ricerca Google;
- Attivare i limiti di età sui contenuti del Google Play Store;
- Attivare il filtro testi espliciti su Play Music;
- Approvare o bloccare le app che il bambino desidera installare dal Google Play Store;
- Scoprire quanto tempo i bambini e le bambine trascorrono sulle loro app con rapporti di attività settimanali o mensili;
- Impostare limiti di tempo di utilizzo giornalieri per il dispositivo del bambino/a;
- Impostare limiti giornalieri per le singole app;
- Impostare l'ora di andare a dormire del dispositivo;
- Visualizzare la posizione del dispositivo del bambino;
- Bloccare da remoto il dispositivo dei bambini;
- Visualizzare tutti i dispositivi su cui è eseguito l'accesso all'account del bambino;
- Riprodurre un suono per localizzare il dispositivo di un bambino.

Il Parental control sui dispositivi Apple

In generale, il Parental control per iPhone permette di:

- impedire l'accesso a tutti i contenuti espliciti;
- controllare e classificare i contenuti web (browser, Siri, musica, app, libri e film);
- impedire gli acquisti su iTunes e App Store;

Le modalità di attivazione sono le stesse anche per iPod Touch, iPad e iPad Touch. C'è un'ulteriore funzione, utilissima specie se il bambino si trova già in quella fase nella quale distingue le funzioni dello smartphone e sa perfettamente come utilizzare il dispositivo. Si tratta dell'impostazione del **passcode “Screen Time”**. In sostanza, permette di impostare un codice unico che servirà per impedire che il bambino cambi le modifiche esistenti alla privacy, alle impostazioni e alle altre funzionalità: un codice che eviterà, insomma, l'aggiornamento dei sistemi di sicurezza.

Nello specifico, gli strumenti di Parental control Apple, impediscono l'accesso a:

- Contenuti di uno specifico paese d'origine;
- Video musicali;
- Film e programmi tv;
- Musica, podcast e notizie;

- Libri;
- Applicazioni (uno dei pericoli più gravi ogni volta che si affida il proprio dispositivo nelle mani dei bambini è l'acquisto indesiderato di applicazioni, canzoni, film o altri contenuti presenti nel negozio virtuale di Apple).

Alcuni esempi di app di Parental control

Ci sono molte app di Parental control che permettono di personalizzare la modalità di fruizione di smartphone e tablet. Per essere efficaci hanno spesso bisogno di essere installate sia sul cellulare dell'adulto in modalità "genitore", sia sullo smartphone dei ragazzi di cui vengono monitorate le attività. In linea di massima, queste applicazioni di Parental control impediscono l'accesso a siti con contenuti ritenuti negativi in base all'età di chi utilizza il dispositivo, aggiornando continuamente l'elenco delle pagine non adeguate. L'amministrazione informa della possibilità di accedere alle seguenti app nella loro disponibilità gratuita. Non propone l'accesso delle funzioni a pagamento che rimangono una scelta individuale.

Spazio Bambini (Android)

Spazio Bimbi è un'app che consente di:



- accedere ad app approvate e bloccare le altre;
- bloccare le chiamate;
- bloccare l'invio di messaggi o di attività con un costo;
- impostare un timer per stabilire il tempo massimo durante il quale utilizzare il dispositivo.

Mobile Fence (Android)

Questa app permette di:



- controllare gli smartphone;
- impostare orari specifici per usare ogni app;
- geolocalizzare il dispositivo;
- monitorare attività delle app usate e i siti cercati;
- visualizzare quali app e siti siano stati visitati;
- bloccare diverse cose: siti, numeri sconosciuti.

Family Time (Android)



Questa app permette di:

- limitare quanto si usa il cellulare;
- impostare compiti e orari del sonno;
- essere avvisati se il bimbo esce da zona stabilita;
- bloccare video, siti, app.



Kids Place (Android)

La app permette di:

- decidere giochi e app non utilizzabili;
- inibire l'accesso a siti specifici;
- monitorare messaggi e telefonate;
- navigare, ma solo in determinati siti.



Qustodio Free (Windows, Mac OS X, Android, iOS)

L'aspetto interessante di questa app multiplatforma è la disponibilità di una dashboard che permette di avere un colpo d'occhio sulle attività, social e non, del bambino. Può bloccare siti porno, difendere da cyberpredatori e cyberbulli, controllare le telefonate e, cosa sicuramente gradita dai genitori più ansiosi, geolocalizzare il bambino. Nella versione gratuita può essere usata da una persona su un solo dispositivo.



YouTube Kids

Permette la visione all'interno dell'app solo di alcuni tipi di contenuti video. È sempre possibile controllare l'attività dei ragazzi in Rete, accedendo alla cronologia del browser per vedere quali siti web sono stati visitati.



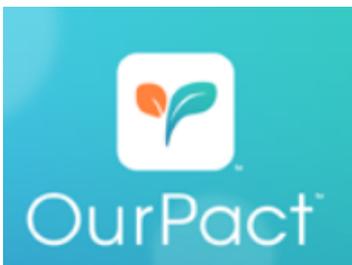
Mobicip Parental Control (Android e IOS)

Mobicip è un'app di Parental control che consente ai genitori di filtrare contenuti online, monitorare l'attività sui dispositivi, bloccare app inappropriate e impostare limiti di tempo per l'uso dei dispositivi. L'app offre anche report dettagliati sull'attività online dei bambini.

Net Nanny (IOS)



Net Nanny è un'app di Parental control che consente ai genitori di filtrare contenuti online, monitorare l'attività online dei bambini, bloccare app inappropriate e impostare limiti di tempo per l'uso dei dispositivi. L'app offre report dettagliati sull'attività online dei bambini.



OurPact (IOS)

OurPact è un'app di Parental control che consente ai genitori di impostare limiti di tempo per l'uso dei dispositivi, bloccare l'accesso a determinate app e siti web, monitorare l'attività online e impostare regole personalizzate per ciascun membro della famiglia.



Screen Time (IOS)

Questa è un'app di Parental control integrata nei dispositivi IOS, che consente ai genitori di impostare limiti di tempo per l'uso delle app e dei giochi, monitorare l'attività online, bloccare contenuti inappropriate e impostare restrizioni sull'acquisto di app.

I vantaggi delle app di Parental control



L'adulto può lasciare del tempo di autonomia al bambino, per esplorare uno strumento tecnologico, in modo strutturato.

Un altro vantaggio che si osserva attraverso l'utilizzo del Parental control, è la possibilità di creare delle finestre di tempo utili al genitore per dedicarsi a faccende e/o spazi di svago, tempo in cui il genitore conosce già quali sono i confini entro cui il figlio si muove.

Gli svantaggi delle app di Parental control



Il genitore che nega e offre, decide e controlla, in modo impositivo, è un adulto che può attivare, nella relazione, il rischio di una dipendenza non sana del figlio. La passività dei bambini può, allo stesso tempo, attivare il timore e la paura, e questo può limitare sia l'esplorazione di contenuti che la curiosità dei ragazzi, nel desiderio di seguire i propri interessi ed esplorarli. Un ulteriore svantaggio può essere lo sviluppo di sentimenti di non fiducia che possono prodursi nei bambini che pensano che il genitore non si fidi di lui, nel momento in cui si accosta a nuovi temi e, quindi, sentirsi limitato nella costruzione della propria autonomia.

Alcuni suggerimenti per i genitori

- **Il genitore non dovrebbe “sorvegliare”, ma osservare ciò che fa il bambino.** La differenza non è solo lessicale, visto che a cambiare è l'atteggiamento nei confronti dell'infanzia. Se riteniamo che il bambino sia “pronto” per l'utilizzo di un dispositivo digitale, dobbiamo pensare a come responsabilizzarlo;
- **Il genitore dovrebbe accompagnare il bambino nei momenti critici,** facendogli acquisire fiducia e rendendolo responsabile mentre utilizza i dispositivi. Se si ritiene che alcuni contenuti siano inadeguati, una buona strategia potrebbe essere proprio quella di discuterne insieme;
- Insegnare ai bambini più piccoli l'importanza di **non rivelare in Rete la loro identità;**
- **Spiegare al bambino come navigare sicuri** anche se lui o lei non sembrano interessati a Internet;
- Controllare i più piccoli affiancandoli nella navigazione in modo da **capire quali siano i loro interessi,** dando consigli sui siti da evitare e su quelli da visitare;
- **Controllare periodicamente la cronologia** del pc e dello smartphone;
- **Non lasciare troppe ore i bambini e i ragazzi da soli in Rete;**

- **Stabilire quanto tempo possono passare navigando su Internet:** limitare il tempo che possono trascorrere online significa limitare, di fatto, l'esposizione ai rischi della Rete.

Alcuni suggerimenti per gli insegnanti

- **Fornire informazioni ai genitori:** organizzare sessioni informative o incontri con i genitori per spiegare l'importanza del Parental control e come possono utilizzarlo in modo efficace per proteggere i loro figli online. Offrire suggerimenti pratici su come impostare e utilizzare i filtri e i controlli disponibili sui dispositivi digitali;
- **Promuovere consapevolezza ed educazione digitale:** integrare le proposte sull'educazione digitale nel curriculum della scuola dell'infanzia. Insegnare ai bambini le basi della sicurezza online, come l'importanza di non condividere informazioni personali online e di comportarsi in modo rispettoso nei confronti degli altri su Internet;
- **Collaborare con i genitori:** collaborare attivamente con i genitori per incoraggiarli a utilizzare il Parental control e a monitorare le attività online dei loro figli. Fornire loro risorse e suggerimenti su come utilizzare i software di parental control in modo efficace;
- **Promuovere un uso bilanciato dei dispositivi digitali:** sensibilizzare i genitori sull'importanza di limitare il tempo trascorso dai bambini sui dispositivi digitali e di promuovere attività fisiche, creative e interattive come parte integrante della crescita e dello sviluppo dei bambini;
- **Creare un ambiente sicuro in classe:** assicurare che gli strumenti digitali utilizzati in classe siano sicuri e adatti all'età dei bambini. Utilizzare software e applicazioni educative approvate che offrono un ambiente controllato e protetto per l'apprendimento digitale;
- **Rispondere alle domande dei genitori:** essere disponibili per rispondere alle domande e alle preoccupazioni dei genitori riguardo alla sicurezza online e al Parental control. Offrire supporto e consigli pratici per affrontare le sfide legate all'uso dei dispositivi digitali da parte dei bambini;
- **Monitorare l'uso dei dispositivi in classe:** utilizzare il Parental control o strumenti simili per monitorare l'uso dei dispositivi digitali in classe e garantire che i bambini accedano solo a contenuti appropriati e educativi.

TEST DI AUTOVALUTAZIONE

Quanto conosci il Parental control?

1. Cosa si intende per Parental control?

- A) Una funzionalità che limita l'accesso dei genitori ai contenuti online dei loro figli
- B) Un insieme di strumenti e filtri che consentono ai genitori di controllare l'accesso online dei loro figli e proteggerli dai contenuti inappropriati
- C) Un software utilizzato dai genitori per monitorare le loro attività online

2. Qual è uno dei principali scopi del Parental control?

- A) Proteggere i dispositivi digitali dai virus informatici
- B) Consentire ai genitori di limitare l'accesso dei loro figli a contenuti inappropriati e monitorare le loro attività online
- C) Migliorare la velocità di connessione a Internet

3. Quali sono alcune funzionalità comuni offerte dai software di Parental control?

- A) Monitoraggio delle email dei genitori
- B) Limitazione degli orari di utilizzo dei dispositivi
- C) Sblocco di contenuti per adulti

4. Qual è uno dei principali vantaggi del Parental control?

- A) Permette ai genitori di rintracciare la posizione esatta dei loro figli in ogni momento
- B) Aiuta a proteggere i bambini dai pericoli online e a gestire il tempo trascorso sui dispositivi digitali
- C) Consente ai genitori di spiare le attività online dei loro figli senza il loro consenso

5. Quali tipi di dispositivi possono essere controllati tramite il Parental control?

- A) Solo computer e laptop
- B) Solo telefoni cellulari
- C) Computer, telefoni cellulari, tablet e altri dispositivi connessi a Internet

Risposte:

- B) Un insieme di strumenti e filtri che consentono ai genitori di controllare l'accesso online dei loro figli e proteggerli dai contenuti inappropriati

B) Consentire ai genitori di limitare l'accesso dei loro figli a contenuti inappropriati e monitorare le loro attività online

B) Limitazione degli orari di utilizzo dei dispositivi

B) Aiuta a proteggere i bambini dai pericoli online e a gestire il tempo trascorso sui dispositivi digitali

C) Computer, telefoni cellulari, tablet e altri dispositivi connessi a Internet

Punteggio:

- 5 risposte corrette: ottimo! Hai una buona conoscenza del Parental control;
- 3-4 risposte corrette: hai una conoscenza moderata del Parental control. Potresti approfondire alcuni concetti
- 0-2 risposte corrette: potresti beneficiare di ulteriori informazioni sul Parental control e sul suo utilizzo.

4

Infanzia interattiva: come riconoscere i contenuti di qualità per i più piccoli

I cartoni animati tra rischi e opportunità

Nell'era digitale, i contenuti multimediali rappresentano una parte fondamentale della vita quotidiana dei più piccoli. App e cartoni animati sono accessibili ovunque e in qualsiasi momento, offrendo infinite possibilità di intrattenimento ed educazione. Tuttavia, questa abbondanza pone una sfida significativa per genitori ed educatori: come riconoscere i contenuti di qualità che siano non solo divertenti, ma anche sicuri e formativi?

Scegliere il giusto contenuto multimediale è cruciale per il benessere e lo sviluppo dei bambini. Un buon contenuto dovrebbe stimolare la loro curiosità, promuovere l'apprendimento e, allo stesso tempo, garantire un ambiente sicuro e adatto alla loro età. Questo significa valutare vari aspetti come la presenza di messaggi educativi, la qualità delle animazioni, l'adeguatezza del linguaggio e la rappresentazione di valori positivi.

In questo capitolo, esploreremo i criteri essenziali per identificare app e cartoni animati di qualità per i più piccoli. Forniremo consigli pratici e risorse utili per aiutare genitori ed insegnanti a fare scelte informate, assicurando che il tempo trascorso davanti agli schermi sia non solo piacevole, ma anche arricchente e sicuro per i bambini.

Iniziamo con alcuni studi



Uno studio dell'**Università UPV/EHU dei Paesi Baschi** ha analizzato il consumo dei cartoni animati con struttura narrativa e non narrativa da parte dei bambini e l'effetto sulle loro abilità narrative e sviluppo di valori e controvalori.

I resoconti di coloro che avevano visto i cartoni con una struttura narrativa erano più lunghi e dettagliati con percezione facile di valori e controvalori, rispetto a quelli non narrativi, che erano brevi, alterati e con difficoltà nel percepire i valori e i controvalori.



Secondo una ricerca della "**King Mongkut's University of Technology Thonburi**" di Bangkok, i cartoni animati aggressivi ostacolano l'apprendimento dei giusti comportamenti da parte dei bambini.

In uno studio condotto su 200 studenti di 4 scuole primarie in Thailandia, i cartoni animati positivi hanno dimostrato di ridurre

l'aggressività nei bambini a breve termine e di avere il potenziale per modificare le mentalità a lungo termine.

Secondo uno studio dell'**Università di Quaid-i-Azam e del Chitral model Degree College**, i cartoni animati influenzano il comportamento dei bambini, con effetti sia positivi che negativi. I bambini che guardano i cartoni acquisiscono il linguaggio e lo sviluppo cognitivo, ma possono anche diventare aggressivi e violenti con gli altri.

I bambini non dovrebbero essere lasciati soli ad affrontare problemi psicologici e i genitori dovrebbero monitorare il loro comportamento.



Uno studio del **National Center for Biotechnology Information** ha dimostrato che i media influenzano le scelte alimentari dei bambini. I bambini prestano più attenzione ai prodotti sui quali sono sponsorizzati i loro personaggi preferiti dei cartoons, scegliendo cibi meno salutari. L'inserimento di personaggi sui prodotti alimentari e su bevande più salutari potrebbe indurre alla scelta di cibi sani da parte dei bambini.



Uno studio condotto su 200 bambini dai 5 ai 15 anni che guardano abitualmente cartoni animati ad **Indore City (India)** ha dimostrato che:

- il 39% guarda sia cartoni violenti sia quelli non violenti;
- il 33% ha avuto un aumento del comportamento violento;
- il 64% trascura le cose raccontate dai genitori mentre guarda i cartoni animati;
- il 45% dei bambini ha un comportamento violento quando i genitori spengono la televisione e chiedono ai piccoli di fare altro;
- il 61% tende a copiare le acrobazie dei personaggi dei cartoni animati.
- l'81% dei bambini ha mostrato un maggiore interesse verso i "soggetti creativi";
- il 73% di loro ha sviluppato sensibilità nei confronti degli altri.



I rischi a prescindere dal cartone animato

- la difficoltà per il bambino di comprendere da solo il contenuto;
- l'esposizione senza filtri a una lunga sequenza di spot;
- l'alterata percezione del tempo e dello spazio;
- la difficoltà nella gestione degli stati emotivi;
- lo stretto legame tra i cartoni animati e il "mercato": dai giocattoli all'abbigliamento e all'alimentazione;
- molti cartoni animati presentano modelli di infanzia e genitorialità che riflettono e rafforzano la realtà esistente (ad esempio Peppa Pig appare come una "bambina tiranna", mentre Masha è dinamica e poco incline a valutare le conseguenze delle proprie azioni).

Gli aspetti educativi

- il ricorso alle immagini, che può rendere semplici anche storie che per un bambino piccolo sarebbero complesse;
- la capacità di rappresentare le emozioni e di riflettere su di esse, offrendo così una palestra emotiva;
- la forza identificativa e di rispecchiamento nei personaggi delle storie, con la possibilità di sperimentare situazioni nuove;
- l'arricchimento linguistico, come la semplicità del linguaggio in Peppa Pig e l'importanza della collaborazione per risolvere i problemi;

Per affrontare in maniera adeguata i rischi e allo stesso tempo sfruttare le potenzialità dei cartoni, i genitori possono agire su tre dimensioni: la scelta, la problematizzazione, il gioco.

È importante analizzare criticamente tutti i contenuti e discutere con i bambini dopo la visione; bisogna considerarli come materiale con cui adulti e scuola dovrebbero entrare in contatto per comprenderli meglio e far ampliare l'esperienza dei bambini.

Come scegliere i cartoni animati giusti

Per scegliere i cartoni giusti, considera:

- l'età dei personaggi e dei bambini;
- la chiarezza e la comprensibilità delle storie;
- il modo in cui vengono affrontate le emozioni;
- la connessione con le esperienze quotidiane;
- la capacità di divertire e la rappresentazione di valori positivi come l'amicizia, la solidarietà, la valorizzazione delle differenze, l'autonomia.

Dopo aver scelto i cartoni animati giusti, i genitori hanno il compito di problematizzare: guardare i cartoni animati con i bambini non significa semplicemente far scorrere gli episodi uno dopo l'altro, ma dedicare del tempo alla verbalizzazione dopo ogni puntata. In questo modo, i bambini impareranno fin da piccoli a parlare di ciò che hanno visto, a collegarlo alle proprie esperienze quotidiane.

Perché i cartoni animati devono essere giusti per l'età del bambino?

I bambini, specialmente se piccoli, imparano apprendendo le informazioni dal loro ambiente, e poi mettendo in pratica per imitazione quello che hanno appreso.

Specialmente a 3 anni il cartone animato può essere educativo!

Anche la propria lingua madre sarà più ricca se il bimbo apprende parole nuove e le comprende grazie al contesto del cartone!

Come è fatto un cartone animato educativo?

- Il linguaggio deve essere semplice e immediato.
- Il gioco è fondamentale: l'immagine in movimento è una componente che attira l'attenzione del bambino.
- La musica è un canale privilegiato per la comunicazione dei e con i bambini anche molto piccoli.

Il fatto che ogni giorno e alla stessa ora il bambino sappia di avere un appuntamento con il suo cartone animato preferito e con il personaggio che lo anima è per lui una sicurezza.

Molto importante è la quotidianità: molti ritraggono spezzoni di vita quotidiana che il bambino stesso vive tutti i giorni e in cui si riconosce.

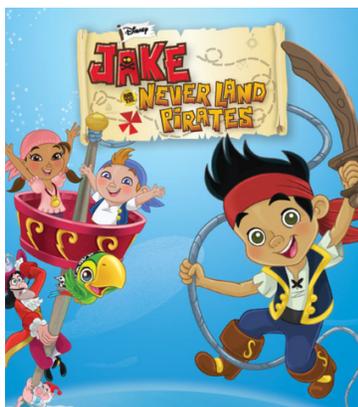
Di seguito sono presentati alcuni esempi. La selezione è stata dettata dalla facilità di accesso da parte di genitori e figli.

Alcuni esempi di contenuti appropriati nella fascia 0 – 3 anni



La casa di Topolino

Raffigura scene di vita quotidiana vissute da Topolino e i suoi amici. Questo cartone presenta ai bambini piccoli problemi da risolvere, perfettamente adatti alle loro abilità. In ogni episodio viene narrata una piccola avventura, arricchita da domande dirette. Topolino chiede virtualmente ai bambini di scegliere tra quattro oggetti quello più utile per proseguire nella storia.



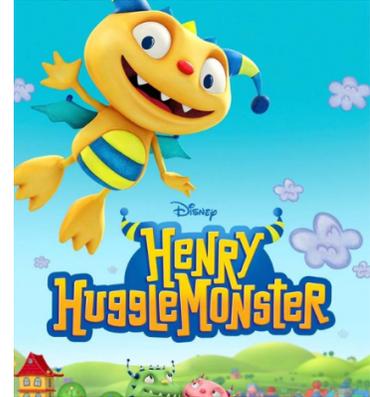
Jake e i pirati dell'isola che non c'è

È un'avventura in cui la ciurma parte alla ricerca di un tesoro. Ovviamente, non mancano gli ostacoli, e per un bambino imparare che a ogni problema corrisponde una soluzione significa superare la frustrazione dell'impotenza quando, da grande, dovrà affrontare le sfide della vita. Il tema centrale è proprio "l'unione fa la forza".

Henry Mostriattoli

Henry Mostriattoli è un mostriattolo giallo con diversi amici. Il tema principale delle storie è spesso la risoluzione di problemi quotidiani.

Questa serie insegna ai bambini a non scoraggiarsi mai, a capire che qualsiasi problema può essere risolto e, soprattutto, trasmette il valore dell'amicizia e dell'accettazione degli altri, anche se sono diversi da noi.



La dottoressa Peluche

La storia parla di una bambina che si prende cura dei suoi giocattoli di peluche che, magicamente, si animano. Ogni bambino ha dei giocattoli preferiti con cui interagisce. Questo cartone è consigliato perché rispecchia il pensiero magico dei bambini che credono che i loro pupazzi abbiano una vita propria.



La principessa Sofia

Il cartone racconta la storia di Sofia, una bambina che diventa principessa grazie al matrimonio di sua madre. Tuttavia, a differenza di Cenerentola, Sofia avrà come compagne nelle sue avventure le principesse Disney.

Questo cartoon incoraggia nei bambini il senso dell'estetica. Il messaggio trasmesso è che non bisogna cercare di cambiare se stessi, perché ognuno è unico e speciale e deve condividere la propria unicità con il mondo.



Classici Disney



- **La Sirenetta:** insegna che il vero amore può superare qualsiasi ostacolo.
- **Cenerentola:** spiega ai bambini che nella vita reale è importante essere autosufficienti e non aspettare un principe azzurro per essere salvate.
- **Dumbo:** insegna a superare paure e sfide con la forza di volontà; tuttavia, essendo un po' triste, è meglio accompagnare la visione per i bambini particolarmente emotivi.
- **Pocahontas:** perché insegna l'amore e il rispetto per la natura e le diversità.

Alcuni esempi di contenuti appropriati nella fascia 3 – 6 anni



Geronimo Stilton

Geronimo Stilton è un topolino che cattura l'attenzione dei bambini grazie alle sue avvincenti avventure con i suoi amici. Ogni episodio del cartone animato presenta una nuova avventura, mantenendo però una struttura rassicurante e familiare. Questo approccio riesce ad attrarre i bambini, offrendo loro un linguaggio comune tra scuola e tempo libero, che fornisce contenuti educativi e istruttivi di alta qualità.



Grandi uomini per grandi idee

Nonostante abbia uno schema e una grafica anni novanta, riesce a coinvolgere i bambini raccontando le storie di grandi donne e uomini del passato. I personaggi includono esploratori, inventori, scienziati e letterati, tutti protagonisti del progresso nei vari campi del sapere.

Masha e Orso

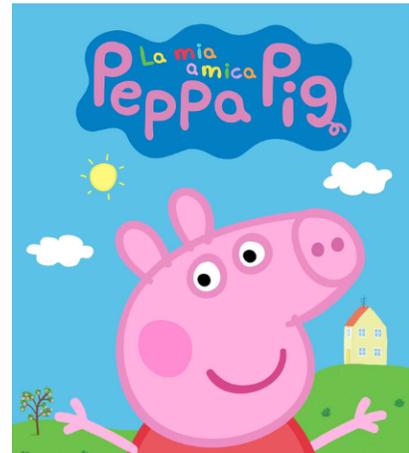
Un classico che riesce a catturare l'attenzione dei bambini, guidandoli attraverso vari percorsi educativi e didattici mediante le esperienze quotidiane dei due protagonisti. Masha è una bambina tanto adorabile quanto birichina, mentre Orso è un grande e gentile orso saggio che vive in una splendida casa in un vasto bosco. La loro è una storia di amicizia straordinaria, capace di toccare il cuore per il legame che li unisce nel superare ogni sfida della vita.

Masha e Orso



Peppa Pig

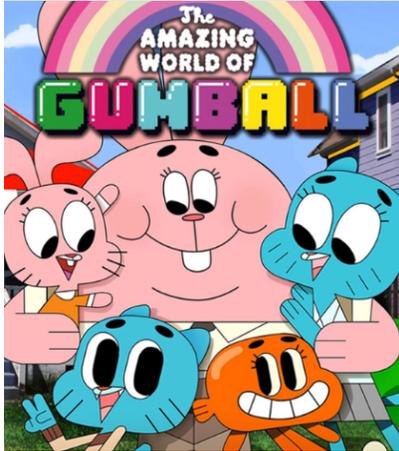
Questo cartone rappresenta scene di vita quotidiana di una famiglia di animali antropomorfi. Offre un'animazione stilizzata, semplice ed essenziale, che facilita il processo di identificazione con i personaggi. Grazie a queste caratteristiche, Peppa Pig è uno dei cartoni più amati dai bambini!



Curioso come George

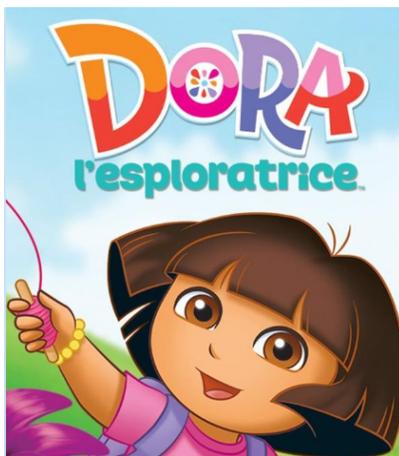
George è una scimmietta che condivide la sua vita con il Signore con il cappello giallo, un uomo premuroso che gli insegna molte cose interessanti. Sebbene la scimmietta non parli, esprime comunque le sue emozioni in modo esplicito. La curiosità di George coinvolge i bambini, rendendoli partecipi di storie e avvenimenti originali.





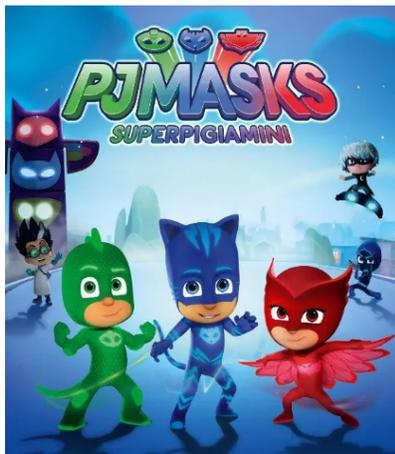
Il mondo di Gumball

Due genitori si trovano ad affrontare le sfide quotidiane con il piccolo Gumball, una creatura blu dalle strane sembianze che ricordano un gattino vivace e affettuoso. I dialoghi sono più complessi e articolati rispetto ad altri cartoni, ma raccontano le scene di vita di una famiglia con due genitori attenti alla vita del proprio figlio.



Dora l'esploratrice

Dora è una bambina affabile che indossa uno zainetto sulle spalle e si imbarca spesso in avventure per scoprire luoghi nuovi e sconosciuti. Durante le sue esplorazioni, fa amicizia con vari personaggi. Ciò che rende questo cartone unico è la sua interattività, poiché coinvolge anche il bambino a casa stimolandolo a ripetere i nomi degli oggetti e rispondere alle sue domande.

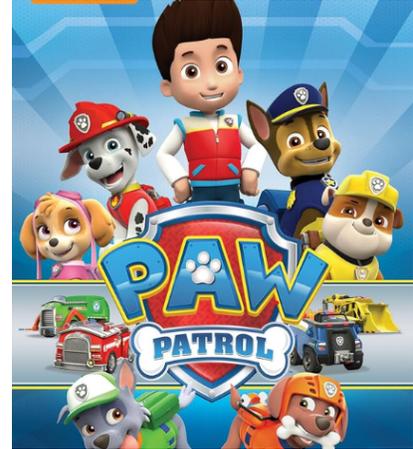


I super pigiamini

Durante il giorno sono tre bambini normali, ma quando indossano i loro pigiama e chiudono gli occhi, inizia il loro lavoro da supereroi, catapultandoli in un'emozionante avventura sotto la luce della luna. Connor, Amaya e Greg si trasformano in Gattoboy, Gufetta e Geco, i super pigiamini: i tre protagonisti riescono insieme a combattere e sconfiggere i cattivi che minacciano la comunità.

Paw Patrol

Un adorabile cagnolino che svolge il ruolo di pompiere e, collaborando con i suoi amici che ricoprono altri ruoli nelle forze dell'ordine, si impegna ad aiutare gli altri le persone.



Alcuni esempi di contenuti sull'inclusione sociale

Di seguito sono presentati alcuni esempi. La selezione è stata dettata dalla facilità di accesso da parte di genitori e figli.

Le avventure di Cibi

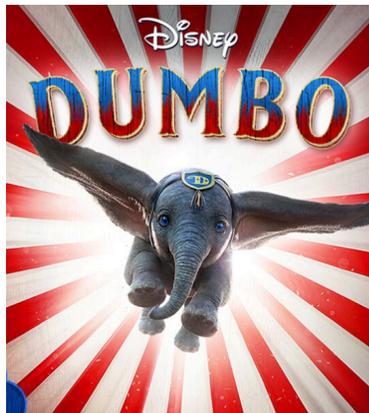
Questo cartone animato è progettato per insegnare ai bambini che ogni persona ha un ruolo importante nel mondo e che i problemi non devono portare all'esclusione degli altri. Il concetto di inclusione è rappresentato da Rafi, il pilota disabile, e dagli altri personaggi che aiutano Cibi a risolvere i problemi delle persone che chiedono il loro sostegno.



Il brutto anatroccolo

Nella storia, un giovane anatroccolo viene emarginato dai suoi simili perché appare diverso e poco attraente fin dalla nascita. Tuttavia, alla fine della vicenda, l'anatroccolo si trasforma in un bellissimo cigno. Nonostante il cartone possa far pensare che il cambiamento sia avvenuto solo perché l'anatroccolo è diventato più bello, il vero messaggio è che l'apparenza non riflette sempre il vero valore di una persona e che nessuno dovrebbe essere discriminato o giudicato solo in base all'aspetto esteriore.



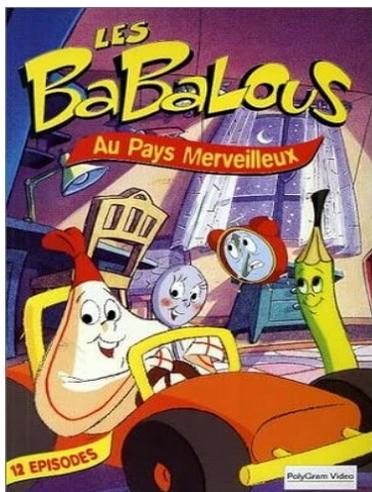


Dumbo

Nel classico Disney "Dumbo", l'elefantino dalle lunghe orecchie viene criticato e deriso dagli altri elefanti, e viene sfruttato come pagliaccio solo a causa delle sue differenze. La storia si conclude con un lieto fine, evidenziando l'accettazione dell'elefante e ribadendo l'importanza di accettare gli altri senza discriminazioni basate sulle differenze.

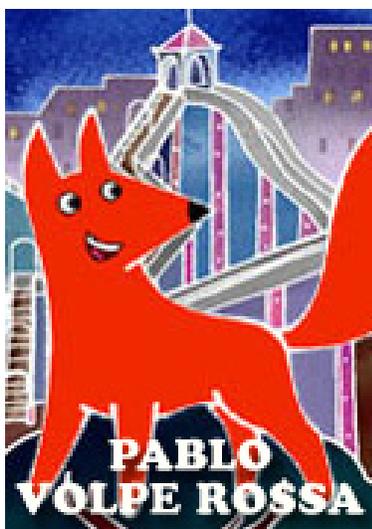
Alcuni esempi di contenuti multilingue

Di seguito sono presentati alcuni esempi. La selezione è stata dettata dalla facilità di accesso da parte di genitori e figli.



Les Babalous

Les Babalous accompagnano i bambini alla scoperta di valori sociali come la cooperazione, l'amicizia e la solidarietà. Il cartone pone particolare attenzione, inoltre, anche sulla funzione degli utensili domestici, su attività quotidiane e nozioni sulla natura. La serie nel 1995 ha vinto il premio Pulcinella d'argento come miglior programma per bambini fino ai sei anni.

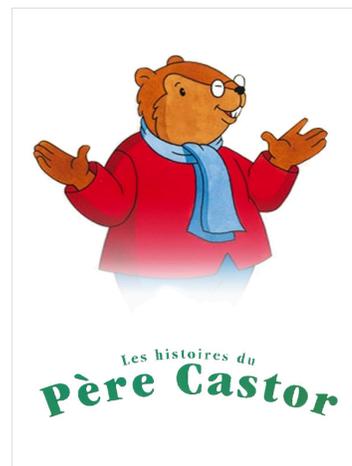


Pablo Volpe Rossa

Pablo Volpe Rossa è un cartone animato altamente didattico che si rivolge principalmente ai bambini con età inferiore a 5 anni. La storia è tratta dai libri di Hannah Giffard e ha ricevuto diversi riconoscimenti e premiazioni come il British Academy Television Award 2000 e alcune nomination all'Annecy Festival del 2000.

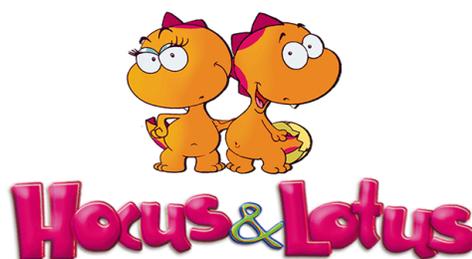
Papà Castoro

I tre castorini Caline, Grignotte e Benjamin sono vivaci ed allegri, e a volte il papà, noto con il semplice nome di Papà castoro, li calma raccontando loro favole tradizionali, come quelle di Esopo e di tanti altri autori classici. L'ambientazione è provenzale, tra flauti e fisarmoniche inseriti in una florida natura.



Hocus & Lotus

Hocus & Lotus è una serie di cartoni animati pensata per promuovere l'accostamento precoce alle lingue straniere (tedesco e inglese). La serie è stata ideata dalla Facoltà di Psicologia 1 dell'Università "La Sapienza" di Roma in collaborazione con gruppo di ricercatori europei. Il progetto è stato premiato con vari importanti riconoscimenti, tra i quali a Berlino il "Prize for Lifelong Learning" d'oro, premio d'eccellenza della Commissione Europea.



Bosco di rovo

Bosco di rovo racconta le avventure di una comunità di topolini che abita in un minuscolo villaggio nei pressi di un rovo di more, teatro di storie delicate legate alle quattro stagioni. La serie, ricca di particolari nella realizzazione dei personaggi e degli ambienti, è stata realizzata con la tecnica dello stop motion ed è tratta dai libri dell'autrice inglese Jill Barklem.



I CONTENUTI INAPPROPRIATI



Cosa succede se un bambino nella fascia 0-6 guarda un film non adatto alla sua età?

- **Le immagini inappropriate** arrivano con immediatezza e, una volta viste, non riusciamo più a dimenticarle;
- Continuiamo a rivedere sul nostro schermo mentale **le scene più impattanti e a rivivere la paura o il terrore.**

Bambine e bambine in età prescolare:

- **non hanno ancora maturato competenze cognitive ed emotive adatte** a gestire l'impatto che questo tipo di film genera sulla loro psiche,
- non sanno ancora **distinguere il confine tra ciò che è reale ed esiste da ciò che non lo è.**

Cosa possiamo fare?

- I film possono essere traumatici ed **è importante essere vigili rispetto ai contenuti che bambini e bambine fruiscono** e assicurare che la dieta mediale, così come quella alimentare, sia sana e adatta al loro livello di maturità.
- Impegniamoci per **offrire un supporto emotivo consistente nel caso in cui i bambini/e** si trovino ad attraversare esperienze spiacevoli sugli schermi.
- **Creiamo un ambiente di fiducia in cui bambine e bambini si sentano a loro agio** nel condividere le loro paure e chiedere aiuto.
- Sosteniamo i bambini e bambine attraverso la **verbalizzazione**: “Giovanni, Lucia, mi sembra che questo film ti abbia un po' spaventato, soprattutto quella scena lì, è così?”.

- Apriamo il dialogo e **diamo la possibilità a bambini e bambine di sapere che noi siamo un porto sicuro** e che possiamo accogliere e raccogliere i loro vissuti, le loro emozioni e aiutarli a metabolizzarli.

Un esempio concreto di contenuto inappropriato: Huggie Waggy

È un videogioco pensato per ragazze e ragazzi dai 13 anni in su, ma lo guardano anche bambini e bambine nella fascia 0-6, sia nella scuola dell'infanzia che al nido. La Polizia Postale lo ha segnalato: il peluche dal corpo blu, due braccia lunghe, una bocca rossa e i denti aguzzi potrebbe provocare ansie e paure nei più piccoli. E per questo è stata anche diramata un'allerta rivolta ai genitori. A renderlo famoso ci hanno pensato gli youtuber creando un motivetto che invita l'ascoltatore «ad abbracciarmi finché non muori» a causa dei «denti aguzzi che ti lasciano sanguinante».



Alcune App a misura di bambino

L'amministrazione informa della possibilità di accedere alle seguenti app nella loro disponibilità gratuita. Non propone l'accesso delle funzioni a pagamento che rimangono una scelta individuale.



Youtube bambini

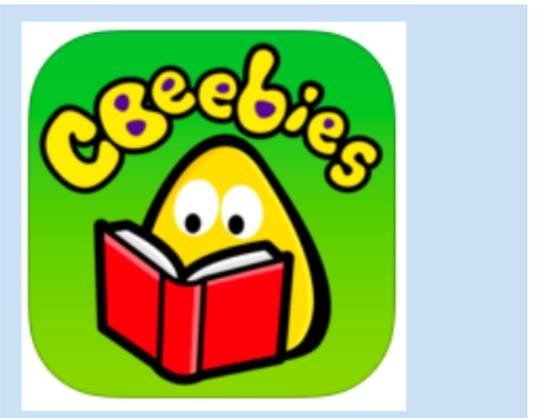
YouTube ha lanciato una versione a misura di bambino del suo popolare sito di condivisione video. La versione per bambini filtra i contenuti inappropriati e nasconde i commenti sui video. Non consente loro di accedere alla piattaforma e gli annunci vengono controllati per garantire che siano appropriati per i bambini. I video

sono raggruppati in quattro categorie; spettacoli, musica, apprendimento ed esplorazione.



Toca boca

Toca Boca ha recentemente aggiunto Toca Life: School e Toca life: City alla loro offerta. Le app coprono tutto, dai parrucchieri ai laboratori scientifici. Queste app sono progettate per i bambini di 4 + e li incoraggiano a usare la propria immaginazione per scoprire diverse impostazioni in un mondo digitale.



CBeebies Storytime

Se stai cercando di condividere una storia con tuo figlio con personaggi che conoscono e amano su CBeebies, questa è un'ottima app per loro. Rende divertente la lettura con storie giocose e fantasiose create per aiutare a supportare la lettura dei primi anni e sviluppare capacità di comprensione. C'è anche una

funzione di libreria per dare a te e al bambino più opzioni per leggere e scaricare più storie gratuitamente.

Fisher Price

Creati per neonati e bambini piccoli, aiuteranno il tuo bambino a imparare e giocare allo stesso tempo. Attualmente ci sono 7 app tra cui scegliere, tra cui Let's count Animals, Learning letters Monkey App e Storybook Rhymes Volume 1, 2, 3. Questi sono un ottimo modo per aiutare i più piccoli a sviluppare diverse abilità e divertirsi allo stesso tempo.



Alba missione natura

Il gioco racconta l'estate di Alba che torna a Pinar del Mar, dove vivono i suoi nonni e dove ha trascorso già molte estati quando era più piccola. Nonostante lo splendido ambiente naturale, l'isola è molto piccola e versa in uno stato di sempre maggiore abbandono. Ben presto le due bambine capiscono che devono riuscire a far vedere anche agli altri abitanti dell'isola l'importanza di preservare l'ambiente e che hanno bisogno di raccogliere firme per una petizione da presentare al sindaco, così da fermare i lavori.



TEST DI AUTOVALUTAZIONE

Come riconoscere i contenuti di qualità per i più piccoli?

1. Quali sono i principali criteri da considerare nella scelta dei contenuti audio-video per i bambini dai 0 ai 6 anni?

- a) Lunghezza del video e qualità audio
- b) Contenuti educativi, adattati all'età e allo sviluppo
- c) Popolarità del personaggio principale
- d) Disponibilità gratuita online

2. Quali tipi di contenuti dovrebbero essere privilegiati per i bambini in questa fascia d'età?

- a) Contenuti violenti e ad alto contenuto d'azione
- b) Contenuti educativi e interattivi che favoriscono lo sviluppo cognitivo e sociale
- c) Programmi per adulti con linguaggio semplice
- d) Film e serie TV per adulti

3. Qual è un buon indicatore della qualità educativa di un contenuto audio-video per bambini?

- a) Presenza di pubblicità
- b) Raccomandazioni di altri genitori
- c) Valutazioni e recensioni da parte di esperti pedagogici
- d) Durata del contenuto superiore a 30 minuti

4. Cosa dovrebbero fare i genitori per garantire che i contenuti audio-video siano adatti per i loro bambini?

- a) Lasciare che i bambini scelgano i contenuti da soli
- b) Monitorare e selezionare i contenuti in base alle esigenze e agli interessi del bambino
- c) Limitare il tempo di visione a una sola volta al giorno
- d) Non prestare attenzione ai contenuti visualizzati dai bambini

5. Qual è un modo efficace per valutare la sicurezza di una piattaforma o di un'applicazione che offre contenuti per bambini?

- a) Controllare se l'applicazione è gratuita
- b) Verificare la presenza di controlli parentali e la conformità alle normative sulla privacy
- c) Ignorare le recensioni degli altri genitori
- d) Non preoccuparsi della sicurezza online

6. Qual è l'importanza di includere la diversità culturale nei contenuti audio-video per bambini?

- a) Non è importante, poiché i bambini non ci fanno caso
- b) Promuove la rappresentazione inclusiva e l'apertura mentale
- c) Rende i contenuti meno interessanti per i bambini
- d) Aumenta il prezzo dei contenuti

7. Cosa dovrebbero fare i genitori se trovano contenuti inappropriati durante la visione con i loro bambini?

- a) Continuare a guardare e sperare che il bambino non se ne accorga
- b) Interrompere immediatamente la visione e spiegare al bambino perché quel contenuto non è adatto
- c) Ignorare i contenuti inappropriati e sperare che il bambino non li ricordi
- d) Non fare nulla e lasciare che il bambino gestisca da solo la situazione

8. Qual è un modo per coinvolgere attivamente i bambini durante la visione dei contenuti audio-video?

- a) Lasciarli guardare da soli senza interagire
- b) Porre domande durante la visione per stimolare la riflessione e l'apprendimento
- c) Vietare loro di commentare o fare domande
- d) Non permettere loro di vedere i contenuti audio-video

9. Perché è importante aggiornarsi costantemente sulla qualità e l'adeguatezza dei contenuti audio-video per i bambini?

- a) Perché i bambini non cambiano e ciò che è stato appropriato una volta rimane sempre appropriato
- b) Perché le tendenze e le conoscenze sulla crescita e lo sviluppo dei bambini possono evolversi nel tempo
- c) Perché non c'è bisogno di preoccuparsi della qualità dei contenuti
- d) Perché i bambini non cambiano i loro interessi e preferenze

Risposte:

1. b) Contenuti educativi, adattati all'età e allo sviluppo
2. b) Contenuti educativi e interattivi che favoriscono lo sviluppo cognitivo e sociale
3. c) Valutazioni e recensioni da parte di esperti pedagogici
4. b) Monitorare e selezionare i contenuti in base alle esigenze e agli interessi del bambino
5. b) Verificare la presenza di controlli parentali e la conformità alle normative sulla privacy
6. b) Promuove la rappresentazione inclusiva e l'apertura mentale
7. b) Interrompere immediatamente la visione e spiegare al bambino perché quel contenuto non è adatto
8. b) Porre domande durante la visione per stimolare la riflessione e l'apprendimento
9. b) Perché le tendenze e le conoscenze sulla crescita e lo sviluppo dei bambini possono evolversi nel tempo