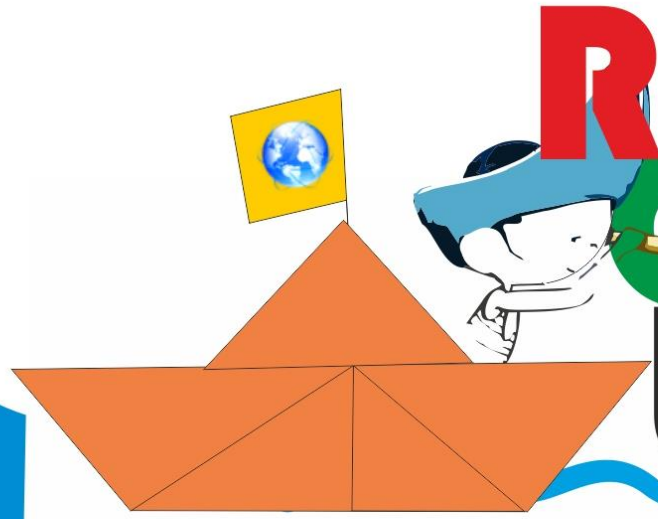
Regole per Grandi Navigatori in rete senza perdere la rotta.



ReGoWeb

Gruppo Scuola Famiglia Società

2015 febbraio aprile

Comune di San Martino in Rio
Assessorato alla Scuola

EETAbit s.r.l.
Editoria Elettronica Telecomunicazioni Automatismi

NOVETEATRO

ReGoWeb
regole per grandi navigatori

INHOPE

ins@fe

SAFER INTERNET DAY 2015

TUESDAY 10 FEBRUARY

Let's create a better internet together

www.saferinternetday.org

Re Co Web

regole per grandi navigatori

0-3 anni

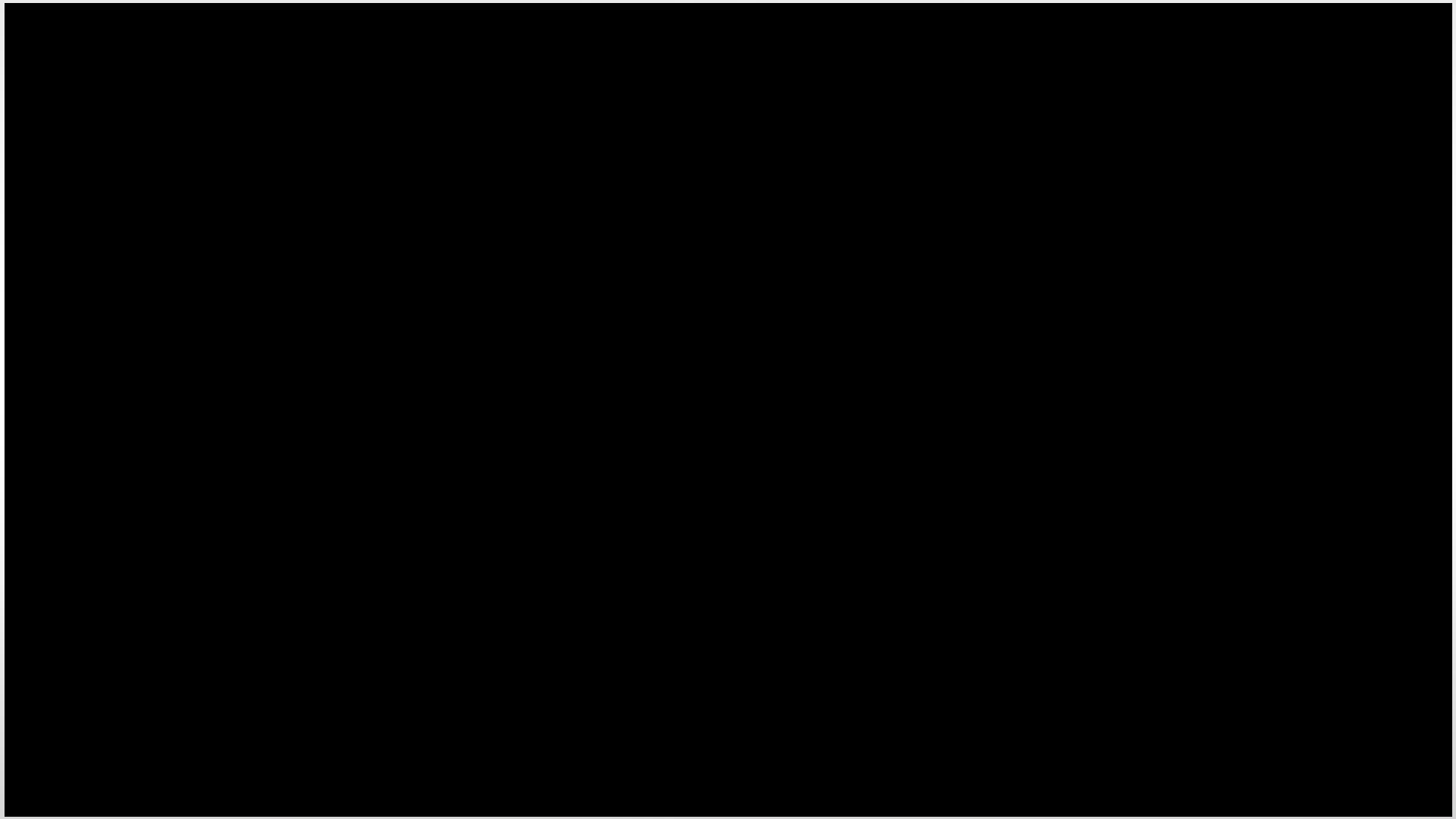
Lasciamo ancora un po' la nave in porto: meglio Paletta e Secchiello!

Noi, i nostri figli, la tecnologia: prevenire è meglio che curare.

Impostare le giuste basi oggi permetterà ai genitori di intraprendere un percorso di reciproca fiducia con i figli in cui **poche regole chiare** possano essere strumenti di forza nell'affrontare il duro e meraviglioso cammino di crescita che porta all'autonomia.

ReCoWeb
regole per grandi navigatori

Touch Generation: Chi sono Costoro?



Un nuovo modo di apprendere

Le diverse generazioni oltre a capitalizzare le opportunità e gli strumenti di quelle precedenti, si differenziano tra loro per la disponibilità di una nuova interfaccia e per la creazione di nuove «pratiche» ad essa collegate:

- **Generazione Text** (interfaccia testuale)
- **Generazione Web** (interfaccia Web)
- **Generazione Social Media** (interfaccia Web 2.0);
- **Generazione Touch** (interfaccia touch).

Generazioni a Confronto: Digital Divide

Immigrati Digitali

- Codice Alfabetico
- Apprendimento Lineare
- Stile comunicativo «uno a molti»
- Apprendimento per assorbimento
- Internalizzazione dell'apprendimento; conta soprattutto la riflessione
- Autorità del testo: per prima cosa si legge

Nativi Digitali

- Codice digitale
- Apprendimento multitasking
- Stile comunicativo con condivisione (sharing) della conoscenza e creazione di contenuti (peering)
- Apprendimento per ricerca, gioco, esplorazione
- Esternalizzazione dell'apprendimento: conta soprattutto la comunicazione
- multicodicalità: prima di tutto si naviga ed esplora

Alcuni dati

- **39% dei bambini dai 2 ai 4** anni utilizza abitualmente uno strumento touch-screen per giocare o vedere video
- Il **57,1%** dei bambini passa buona parte del tempo davanti ai **videogiochi.**
- A **otto anni il 72%** dei bambini maneggia abitualmente smartphone e tablet dei genitori.
- Il **63% dei bambini al di sotto degli otto** anni usa smatphone e tablet dei genitori.
- Il 30% dei bambini al di sotto degli otto anni preferisce usare smatphone e tablet dei genitori per leggere.
- **Un bambino su due tra i sei e i dieci anni possiede un cellulare.**
- **Il 44% dei bambini tra i cinque e i tredici anni e nove minorenni su dieci utilizzano in modo costante la rete.**

Digital Divide

- **Non ne cogliamo il senso**:
  il significato che ha per noi la tecnologia è diverso da quello che ha per il gruppo sociale che la usa
- **Non ne cogliamo la trasparenza**:
  la tecnologia non è per noi trasparente ma opaca; è un problema e non una opportunità

Un nuovo modo di apprendere

I computer non sono più solo
strumenti di produttività individuale

**ma sono soprattutto mezzi di comunicazione
e di espressione e creazione condivisa della conoscenza.**

I nativi stanno sviluppando nuovi metodi per conoscere e far
e esperienza del mondo; stanno cioè sperimentando

Noi, i nostri figli, la tecnologia: come affrontare la sfida?

Le tecnologie audiovisive e in particolare quelle digitali (Digital Devices, DDs) pervadono sempre più la vita degli adulti e soprattutto dei bambini e dei ragazzi. I nativi digitali sviluppano con questi strumenti una relazione inedita, che investe tutti gli ambiti della loro vita, dal gioco alle relazioni sociali, fino al modo in cui si rapportano ai saperi.

I DDs costituiscono fonti fondamentali di informazione, facilitano molto la comunicazione, possono contribuire a migliorare l'efficacia del sistema educativo, a sviluppare le reti sociali e promuovere la partecipazione civica.

Tuttavia, **quando non usati in modo corretto e consapevole, possono provocare danni alla salute psico-fisica e interferire con l'apprendimento e la vita di relazione.**

Posto che molti degli effetti a lungo termine devono ancora essere studiati, le evidenze sui rischi derivanti dall'uso eccessivo e/o scorretto delle tecnologie audiovisive e digitali si sono consolidate

Noi, i nostri figli, la tecnologia: come affrontare la sfida?

Rivoltella ha spiegato le quattro variabili per affrontare la sfida: il **tempo**, lo **spazio**, le **relazioni** e i **contenuti**.

Cambia la percezione del tempo nella rete, cambia la concezione dello spazio da abitare (si ha impressione che si vivano due vite, una virtuale una reale, ma l'ambiente è unico); si modificano le relazioni, con un delicato equilibrio da gestire fra quelle calde, dirette, e quelle fredde, mediate dallo strumento. E infine il complesso ragionamento su contenuti, messaggi e informazioni che si scambiano in questo nuovo ambiente.

Il TEMPO

Secondo la psicologa Anna Oliviero Ferraris, docente di psicologia dello sviluppo all'**Università La Sapienza di Roma**, **il computer tende ad assorbire molto l'attenzione del bambino**, e facilmente a instaurare forme di dipendenza. "Mi è capitato un caso - aggiunge la psicologa - di un ragazzo di 15 anni che non studia più: è talmente assorbito dai computer, dai giochi di ruolo, che rischia di perdere l'anno scolastico".

Moderazione e gradualità con il Pc sono quindi le "parole d'ordine" di Ferraris, che invita anche i genitori a non eccedere nei programmi Tv di fascia 0-3 anni perché "indeboliscono la capacità dei bambini di capire il mondo. Solo nel mondo reale si possono capire le distanze reali dalle cose, e le cose che servono per sviluppare coraggio, iniziativa ed autonomia".

il bambino non va iperstimolato, altrimenti non si concentra su nulla, passa da una cosa all'altra. E, infine, non scordiamoci che i giochi tradizionali hanno grandi potenzialità".

TimeLock - Time Limit for Parents

3-6-9-12 Rule

Serge Tisseron, psichiatra infantile, psicoanalista e direttore della ricerca presso l'Università Paris Ouest-Nanterre, propone "3-6-9-12 Rule", la regola del 3-6-9-12 ,una guida per genitori circa l'età appropriata per l'utilizzo di ciascuna delle tecnologie, ed è stata diffusa dall' Associazione Francese per l'Asssistenza Ambulatoria Infantile(AFPA). Le cinque regole sono:

1) *Evitare gli schermi prima dei 3 anni.* Numerosi studi dimostrano che il bambino sotto i tre anni non ha nulla da guadagnare esponendosi allo schermo frequentemente. Allo stesso modo, diversi studi suggeriscono che il gioco è molto più edificante per il bambino che sedersi e guardare la TV
2) *Non usare console di gioco portatili prima di 6 anni*. Non appena i videogiochi vengono introdotti nella vita del bambino ne ottengono tutta l' attenzione a scapito di altre attività.
3) *Niente Internet prima di 9 anni e quando naviga il bambino deve farlo con l'ausilio di un insegnante o un genitore*, che deve spiegare le tre regole di base di utilizzo di Internet. Tutto ciò che viene pubblicato può divenire di pubblico dominio, tutto ciò che viene caricato su Internet ci resterà sempre, e non tutto ciò che vi si trova è vero o legittimo, quindi si devono consultare altre fonti perché non sempre le informazioni pubblicate sul Web sono veritiere.
4*) Internet solo da 12 anni*. I bambini possono entrare e navigare da soli dopo tale età, ma il loro uso dovrebbe essere cauto, i genitori dovrebbero accompagnare e definire le regole di utilizzo, orari e utilizzare i mezzi di controllo parentale offerti dal computer stesso o dai fornitori.

Re Co Web
regole per grandi navigatori

Rapporto Accademia delle Scienze francese

Sotto i 2 anni

- Tutti gli studi dimostrano che la fruizione di contenuti mediali su schermi non interattivi (TV, Dvd) non ha alcun effetto positivo e in alcuni casi può produrre effetti negativi: aumento di peso, ritardo nel parlare, deficit di concentrazione e attenzione. Al contrario, le tecnologie touch possono contribuire allo sviluppo cognitivo se usate con moderazione (massimo 15 minuti) e sotto la supervisione di un adulto

Dai 2 ai 4 anni

- Dai 2 ai 3 anni è sconsigliata l'esposizione passiva e prolungata (più di 30 minuti) alla televisione o alle tecnologie touch senza una presenza umana interattiva ed educativa. Dopo i 3 anni la fruizione di queste tecnologie può facilitare la distinzione tra reale e virtuale

Dai 4 ai 6 anni

- A partire dai 4 anni il bambino può estendere senza problemi l'uso delle tecnologie, se limitato temporalmente (massimo 45 minuti), ai computer e alle consolle presenti in contesti comuni della casa. Invece non è consigliato prima dei 6 anni il possesso di una consolle o di un tablet personale. In ogni caso è sempre necessario un controllo molto rigoroso sugli orari e sui contenuti fruiti

ReCoWeb
regole per grandi navigatori

LO SPAZIO

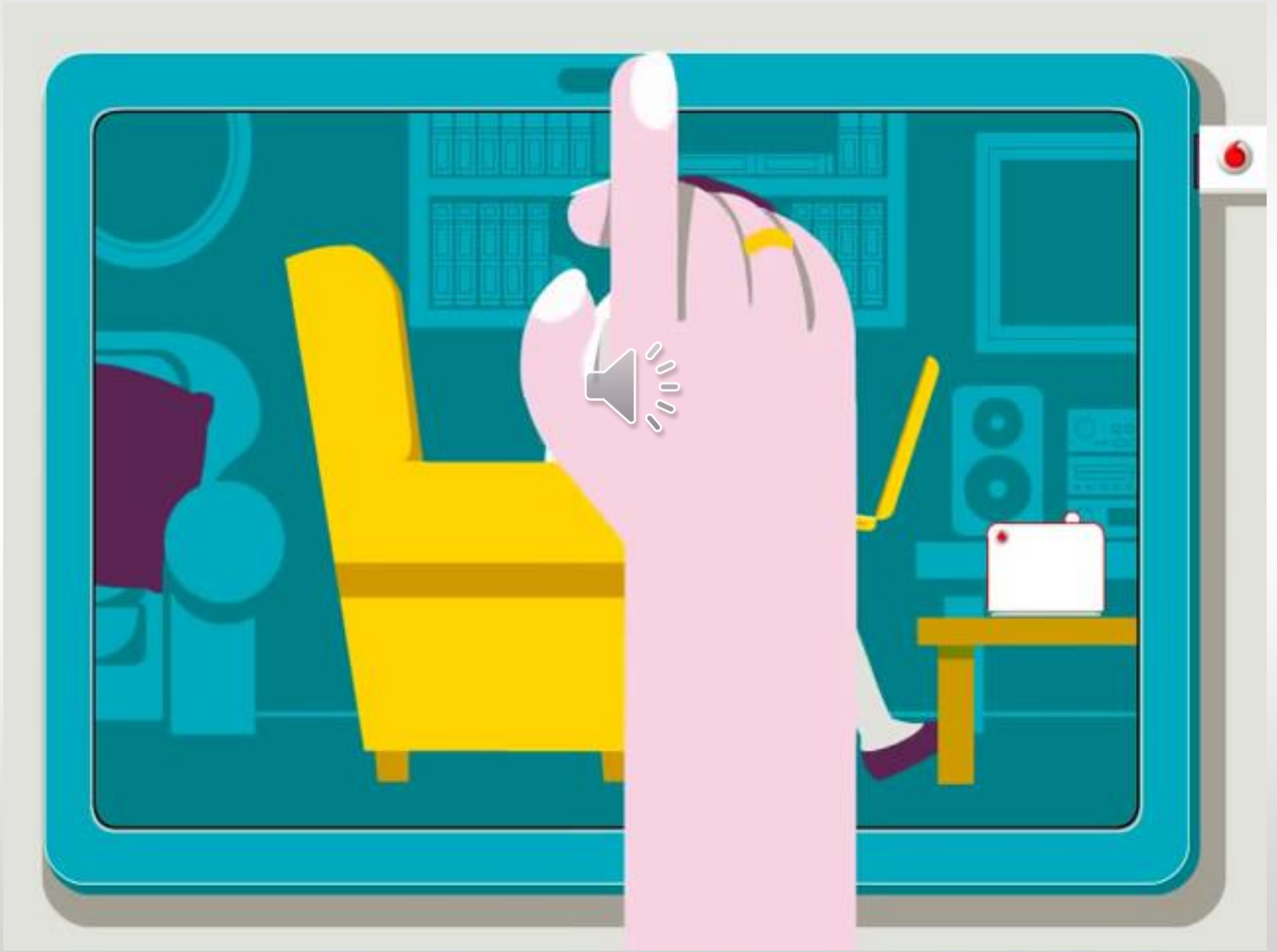
Il giovane cervello deve essere introdotto alle esperienze del mondo reale in 3D, che rappresentano richieste cognitive in abbondanza. I bambini devono tenere qualcosa in mano, sentire, strofinare, assaggiare e muovere cose reali per educare la loro infrastruttura neurologica e cognitiva, così da avere una comprensione basica del mondo reale. **La tecnologia è un potente strumento, ma deve essere introdotta e usata più in là negli anni: lo sviluppo intellettuale "soffre se passano troppo tempo al pc quando sono troppo piccoli, e possono non sviluppare consapevolezza dello spazio attorno, che si ha usando le mani".**

Un uso precoce e smodato delle nuove tecnologie potrebbe causare un non completo sviluppo del sistema nervoso nei bimbi. **Anna Oliviero Ferraris**, si associa all'allarme lanciato dallo psicologo britannico. "Sono in linea - afferma Ferraris - con la posizione di Sigman. **Un bambino piccolo prima deve fare esperienza con il mondo reale, che è più complessa perché coinvolge il movimento, il tatto e prevede l'interazione con oggetti veri. Nel personal computer tutto è invece semplificato, perché il bambino è spettatore: mancano tra l'altro gli aspetti olfattivi, tutte esperienze che si fanno nei primi anni di vita e che servono per lo sviluppo ottimale del cervello".**

ReCoWeb
regole per grandi navigatori

“La **tecnologia non deve mai essere pervasiva**, non bisogna mai dimenticarlo. Questa è una regola importante. Ogni bimbo deve giocare al pallone, correre, stare con gli amici – dice il formatore. Non bisogna mai caricarli troppo e, al tempo stesso, valorizzare sempre le relazioni con le persone anche grazie alle possibilità offerte dalle tecnologie stesse. **Il tablet non è uno strumento fine a se stesso, ma un veicolo per entrare in un luogo virtuale dove è possibile giocare, leggere, scrivere**”, dice Michele Facci.
In altre parole, dal punto di vista dello psicologo, è essenziale far capire che il dispositivo è solo un 'pezzo di plastica e metallo' che apre, però un intero mondo. E in questo universo, ci sono molti aspetti positivi ma anche negativi dai quali è possibile difendersi solo accettando di buon grado alcune regole.

Note Pratiche



Le RELAZIONI

i CONTENUTI

A chi apriremo la porta?

Che immagine lasciamo dei nostri figli?

L'esempio è la migliore educazione:
non postiamo immagini dei nostri figli e di ogni istante della loro vita rendendoli accessibili a tutti.

Chiedetevi se da grandi gradiranno queste immagini
o se alcune di queste non possano diventare un ostacolo per il loro futuro lavorativo:
la rete non dimentica!

ReCoWeb
regole per grandi navigatori

Diritti del Nativo Digitale

Gli adolescenti intervistati invitano gli adulti a non considerare la Rete e i nuovi media solo in termini negativi e censori, ma in relazione alle loro **potenzialità espressive**.
Le loro risposte chiedono anche agli educatori – genitori e insegnanti anzitutto – **di sviluppare competenze specifiche per essere in grado di accompagnarli nella pratica mediale, non tanto dal punto di vista delle abilità tecniche** – che i ragazzi sanno acquisire da soli – **quanto nella ricerca di un utilizzo sempre più critico e consapevole.**

Diritti del Nativo Digitale

In Pratica: App eBook

Il primo livello di apprendimento è quello che **nasce dall'interazione dell'individuo con l'ambiente che lo circonda**. In particolare, secondo Piaget, il modo migliore per ottenere questo tipo di apprendimento è attraverso la manipolazione: mediante la propria azione sugli oggetti il bambino acquisisce nuove competenze e nuove informazioni.

A supportare questo processo un ruolo importante può essere giocato dalle dimensioni di gioco e simulazione rese possibile dai «**Serious Games**».

I Serious Games **ripropongono situazioni reali** – per esempio situazioni lavorative o rapporti interpersonali – **chiedendo al soggetto di affrontare una serie di problemi concreti** che permettono la creazione e la modificazione degli schemi.

Una particolare forma di Serious Games è quella pensata per la Generazione Touch **attraverso le App**.

Se si unisce alla capacità di interazione diretta la possibilità di creare storie interattive dei Serious Games si ha a disposizione una piattaforma potenzialmente perfetta per favorire l'apprendimento in bambini nelle prime fasi dello sviluppo cognitivo.

ReCoWeb
regole per grandi navigatori

In Pratica: App eBook

Tra i pionieri in questo settore troviamo

- la società svedese **Toca Boca** (http://tocaboca.com/),
- la società canadese **Sago Sago** http://www.sagosago.com)
- la società italiana Little **Smiling Minds** (http://littlesmilingminds.com).

Nosy Crow
Sesame Workshop Apps
Fox & Sheep
PBS KIDS
Pepi Play

In Pratica: App eBook

Wheels on the bus (inglese, gratis) è il must delle app per i piccolissimi. Si gioca con i suoni, si possono creare canzoncine, sulla falsariga della celebre filastrocca inglese. Il più scaricato al mondo.

Lego Duplo Zoo (inglese, gratis), deliziosa storiella interattiva di un coniglio e una giraffa che ricevono un pacco per il loro amico leoncino e devono consegnarlo usando oggetti e personaggi sullo schermo. Oltre alla storia interattiva (senza dialoghi), anche un breve video con gli animaletti.

Toca (inglese, 2.69 euro), una casetta su cinque piani con tante faccende da compiere, semplicemente usando le manine sugli oggetti disegnati. Visione virtuale dei classici giochi simbolici per bimbe piccole: stirare, pulire, piantare le piante.

My very first app (inglese, 1.99 dollari): questa è la più cliccata in America, è divisa in tre livelli di difficoltà e stimola il bambino attraverso forme (animali e oggetti comuni) da combinare con i colori appropriati.

Animali dal vivo (italiano, 1.79 euro) punta sulla passione degli animali dei bimbi piccoli che qui trovano le varie specie (32), accompagnate da immagini in movimento e dai versi. Piccolo quiz su 'indovina il verso dell'animale'.

Il coniglietto di velluto (italiano, gratis), app inventata da Yvonne Sciò, che ne è anche la narratrice, è una favola interattiva. Belle le illustrazioni e la grafica.

Puzzles per bambini (inglese, gratis), app molto scaricata dai genitori italiani adatta ai bimbi piccoli con puzzles di 5/6 pezzi a tema animale. Si sfrutta la 'magia' del touch-screen. Grafica molto semplice, adatta ai piccolissimi, e canzoncine delicate di accompagnamento.

Sogni (italiano, 2.69 euro) una alternativa alla solita ninna-nanna: la musica e la voce pacata del narratore accompagnano il bambino nel sonno, che impara ad augurare la buona notte a tre diversi animaletti. Bella grafica che mima lo spegnersi della luce.

Ifiabe (italiano, 5.49 euro) app italianissima che raccoglie una settantina di fiabe accompagnate da disegni illustrati e suoni per genitori con vuoti di memoria o di fantasia.

Tappy Tunes (inglese, gratis la versione basic) il piccolo può provare a suonare vari strumenti semplicemente schiacciando i tasti sullo schermo con disegni colorati.

ReCoWeb
regole per grandi navigatori

In Pratica: App per ricordi preziosi

PicsArt. Photo Studio. Artisti del fotoritocco
Uno dei più completi editor di foto disponibili. Consente di rielaborare, disegnare e ritoccare le proprie fotografie in modo semi-professionale, a partire da una serie di strumenti sufficientemente semplici da poter essere utilizzati anche da un ragazzino. Condivisione sui principali social network e pubblicità in-app.

ScrapPad. Inventa i tuoi album di foto
La versione per tablet delle applicazioni online che permettono di comporre il proprio album fotografico personalizzato. Consente di impaginare le proprie foto, selezionandole dalla propria library di iPad o direttamente dalla fotocamera, di aggiungere sfondi, cornici ed elementi decorativi e stampare le proprie composizioni.

HeyHey Pix. Decora le tue foto
Un editor di foto a portata di bambino, che permette di scattare fotografie o sceglierle dalla library e decorarle con oltre 240 elementi grafici coloratissimi, disegnati dallo street artist belga Bue the Warrior. Punto debole dell'applicazione è l'apertura verso la rete e i social network, senza protezione di un gate parentale.

Bibliografia e Sitografia

- Prensky M. (2001), Digital Natives, Digital Immigrants, "On the Horizon", NCB University Press, vol. 9, n. 5, ottobre 2001
- Prensky M. (2006), Mama Don't Bother Me Mom – I'm Learning, Paragon House, New York, trad. it, Mamma non rompere. Sto imparando!, (a cura di S. Cutaia, Multiplayer, Roma, 2008
- Per favore Non chiamateli nativi digitali, di Paolo Attivissimo
- Screen Generation. Gli adolescenti e le prospettive dell'educazione nell'età dei media digitali.
  2006 - RIVOLTELLA PIER CESARE - Vita e Pensiero - Milano – Italy
- Media Education. Fondamenti didattici e prospettive di ricerca
  2005 - RIVOLTELLA PIER CESARE - La Scuola - Brescia – Italy
- Nativi digitali. Crescere e apprendere nel mondo dei nuovi media
  Riva Giuseppe, 2014, Il Mulino
- Psicologia dei nuovi media
  Riva Giuseppe, 2012, Il Mulino
- I social network
  Riva Giuseppe, 2010, Il Mulino
- I nuovi bambini. Come educare i figli all'uso della tecnologia, senza diffidenze e paure
  Ferri Paolo, 2014, BUR Biblioteca Univ. Rizzoli
- Nativi digitali
  Ferri Paolo, 2011, Mondadori Bruno
- 1996 - Connected family. 'Come aiutare genitori e bambini a comprendersi nell'era di Internet.' , Mimesis 2006

Link Utili

Pedagogia nell'Era Digitale (libro gratuito in PDF)
a cura di Donatella Persico e Vittorio Midoro, che raccoglie i contributi di importanti studiosi italiani in questo settore

Proposta di colloquio con i propri figli: I social media
di Prevenzione Svizzera della Criminalità

Proposta di colloquio con i propri figli: Il cyberbullismo
di Prevenzione Svizzera della Criminalità

Social Network: Attenzione agli effetti collaterali
del Garante della Protezione dei Dati Personali

Educazione e Nuovi Media: Guida per i genitori
di Save the Children

Guida all'uso responsabile del cellulare. Per aiutarti a capire meglio il linguaggio di tuo figlio
di Vodafone

Perché non pubblicare niente online riguardo i figli
di Slate

SafeSurfing: Sicurezza nei Social Network
di Prevenzione Svizzera della Criminalità

Competenze Mediali: Come guidare i figli ad un utilizzo sicuro dei media digitali
di Prevenzione Svizzera della Criminalità

Il centro per la sicurezza delle famiglie sui social network
di Facebook

Sicurezza on-line per la famiglia
di Google

Educare alla Rete: L'alfabeto della nuova cittadinanza nella società digitale
del Garante della Protezione dei Dati Personali

Violenza Attraverso le Nuove Tecnologie: Media sotto la lente
del progetto europeo POVEL

Sexting: Guida informativa
di Projuventute

Abusi sessuali su Internet: come prevenirli
di Prevenzione Svizzera della Criminalità

Guida ai Social Network
di AltroConsumo

Linee guida per l'uso di Internet da parte di minori
di Microsoft

La sicurezza delle informazioni nell'era del Web 2.0
di IBM

Navigare sicuri: Linee guida per genitori e insegnanti
di Telecom Italia

Clinical Report: The impact of Social Media on children, adolescents and families
di Pediatrics

A Parents' Guide to Facebook
di ConnectSafely

Security guide to social networks
di Trend Micro

Young people and social networking sites
di Childnet International

Social Networking Reference Guide
by AAPA Association

ReCoWeb
regole per grandi navigatori

- http://www.mamamo.it/home
- http://www.milkbook.it/

http://regoweb.eetabit.com/