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

0-5 anni

Prepariamo la nave a salpare
ma i remi li lasciamo ai grandi.

Famiglie Connesse

«**Siamo tutti sempre più "networked families"**, ossia membri di famiglie che vivono e condividono la loro vita sui social: foto, video, commenti, anniversari. Abbiamo tutti sempre in mano un telefonino o un tablet.

I più piccoli apprendono da subito questo nostro comportamento» ¸ spiega **Piermarco Aroldi**, docente di Media e Culture dell'Infanzia all'Università Cattolica di Milano.

La prima volta glielo avete mostrato voi, la seconda anche. Ma alla terza volta, il tablet è già saldamente nelle piccole mani di vostro figlio, mani che paiono fatte apposta per cliccare, toccare, spostare.

E' la tablet-generation, ed è sempre più giovane.

Stando ai dati di una recente ricerca pubblicata in America (campione: 1.463 genitori di bambini under 8), i bimbi sanno perfettamente come far funzionare un tablet per trovare contenuti di loro gradimento. In particolare, **il 38% del campione sa usare smartphone e tablet**. La percentuale è identica a quella della stessa ricerca di due anni fa. Dettaglio fondamentale: nel 2011 si riferiva a bambini al di sotto degli 8 anni, ora agli **under 2**! In Italia non sono ancora disponibili dati scientifici sul fenomeno ma, spiegano gli studiosi, la tendenza è quella tracciata in Usa.

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.

Conoscere per accorciare le distanze

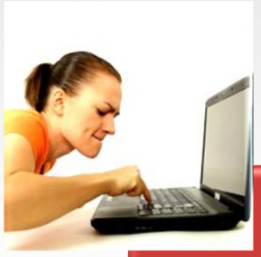
GAP GENERAZIONALE + GAP TECNOLOGICO = POSSIBILE PROBLEMA

La distanza tecnologica e generazionale possono essere un problema
sia **nella identificazione dei rischi legati alle nuove tecnologie**
sia nella **condivisione con i figli delle opportunità** legate ad internet.
Il GAP GENERAZIONALE NON possiamo eliminarlo, quello TECNOLOGICO, SI'.

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

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

COSA FANNO? COSA POTREBBERO FARE?

Bambini da 1 a 3 anni:
disegni da colorare, favole, canzoni, video cartoni animati

Bambini da 4 a 6 anni:
disegni da colorare, favole, canzoni, video cartoni animati, internet per ricerca immagini, app per imparare a scrivere e fare semplici conteggi

Da 7 a 12 anni:
Ricerche scolastiche, facebook, video, musica, **giochi**

Da 13 a 15 anni:
Socializzazione (chat, social), divertimento, musica, videogiochi

Raccomandazioni per il mondo reale… ma anche per quello virtuale!

Non attraversare la strada da solo!
Lavati bene i denti prima di andare a letto!
Non accettare doni dagli sconosciuti!
Non rivolgere la parola agli sconosciuti!
Non toccare la pentola sul fuoco!
Non mettere le dita nella presa elettrica!
Lavati le mani!

Alcuni dati

Secondo l'Istat, i bambini italiani fra i **3 e i 5 anni** che usano il computer sono il **23,3%**, una percentuale che registra un incremento record fra il 2012 e il 2013 (+5,9) e che comunque non sembra tenere conto dei supporti elettronici più alla portata dei piccoli, i *device touch screen* come telefoni cellulari e tablet.

L'indagine, però, analizza il consumo di internet degli italiani solo sopra i 6 anni di età, alimentando l'esiguità e la frammentarietà delle ricerche sul rapporto fra i bambini più piccoli e il web.

Raccomandazioni per il mondo reale… ma anche per quello virtuale!

Iniziare l'educazione alla sicurezza online il prima possibile, teoricamente non appena il bambino approccia le tecnologie digitali connesse alla grande rete, è molto probabilmente la migliore soluzione.
Molti saranno portati a pensare che un bambino di soli 5 anni sia ancora troppo piccolo per imparare a conoscere i pericoli di Internet, eppure nel mondo d'oggi dobbiamo imparare noi genitori per primi a tener presente che un bambino di questa età potrebbe già avere alle spalle 3 o 4 anni di esperienza nell'uso di dispositivi digitali, siano essi smartphone, tablet, notebook, console di videogiochi o console portatili.

I bambini di oggi, anche a soli 5 anni, hanno la cognizione necessaria per utilizzare dispositivi digitali di diverse tipologie, pur senza avere la benché minima comprensione dei rischi associati ad un loro uso inconsapevole, diventando essi stessi un potenziale veicolo di diffusione non autorizzata, ad esempio, di informazioni personali (nome, cognome, ubicazione geografica, numeri di carte di credito…) verso adulti sconosciuti.

Raccomandazioni per il mondo reale… ma anche per quello virtuale!

E' importante rafforzare e sviluppare nei nostri figli il senso di sé, il senso critico e il concetto di responsabilità individuale, focalizzando la loro educazione sull'importanza della persona e delle informazioni personali.

Altrettanto importante è insegnare loro a distinguere fra, mondo virtuale e mondo reale, parlando loro sempre con franchezza ed apertura, perché anche in età prescolare sono perfettamente in grado di capire determinati concetti, se posti in forma semplice.

Come genitori, inoltre, abbiamo la responsabilità di attuare il prima possibile e con regolarità questi passi fondamentali nei loro confronti: **partecipare, comunicare, ascoltare, regolamentare e vigilare**.

Partecipare

Partecipare significa affiancarsi a loro durante l'esperienza online o con i dispositivi digitali, condividere i loro interessi del momento, discuterne ed informarsi quando possibile per poi confrontarsi con i nostri figli, inducendoli così a comunicare con noi in maniera sempre più proattiva.

Questo è fondamentale per impedire o limitare il classico distacco che tende a verificarsi poco prima e durante la fase adolescenziale.

Comunicare

Comunicare consiste nel dialogare con loro, nel condividere e trasmettere sani principi e opportune misure di prevenzione, metterli a conoscenza dei crimini affinché ne siano consapevoli, usando messaggi telegrafici ed educando principalmente con l'esempio.

Anche questo consente di impedire o limitare il divario generazionale fra genitore e figlio.

Strumenti Utili

- http://www.google.it/safetycenter/families/start/
- http://www.disney.it/CyberNetiquette/netiquette1/index.html
- http://www.navediclo.it/wp-content/libri/nav_sicura/#/10

LA NAVE DI CLO

Ascoltare

Ascoltare significa focalizzare spesso l'attenzione sui loro pensieri, gli interessi e le preoccupazioni, mantenendo sempre aperto il canale d'ascolto perché ogni momento può essere decisivo per rilevare eventuali traumi in atto.

Regolamentare

Regolamentare significa definire regole chiare e precise, non concedere l'uso personale ed autonomo di dispositivi mobili né social media ai minori di 13 anni, non concedere l'uso di videogiochi né la libera fruizione di contenuti inadatti alla loro età, non consentire l'uso di dispositivi digitali a tavola, a letto o prima di dormire, in situazioni conviviali o quando la loro attenzione è richiesta altrove.

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!

Vigilare

Vigilare significa porre attenzione all'uso che fanno dei dispositivi digitali e dei servizi online, aiutandoli a configurare le impostazioni di privacy e protezione, soprattutto senza mai delegare il controllo ad altri soggetti (es. scuola, compagni o fratelli) né a dispositivi informatici (es. parental control o filtri sulla navigazione).

i CONTENUTI

A chi apriremo la porta?

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.

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

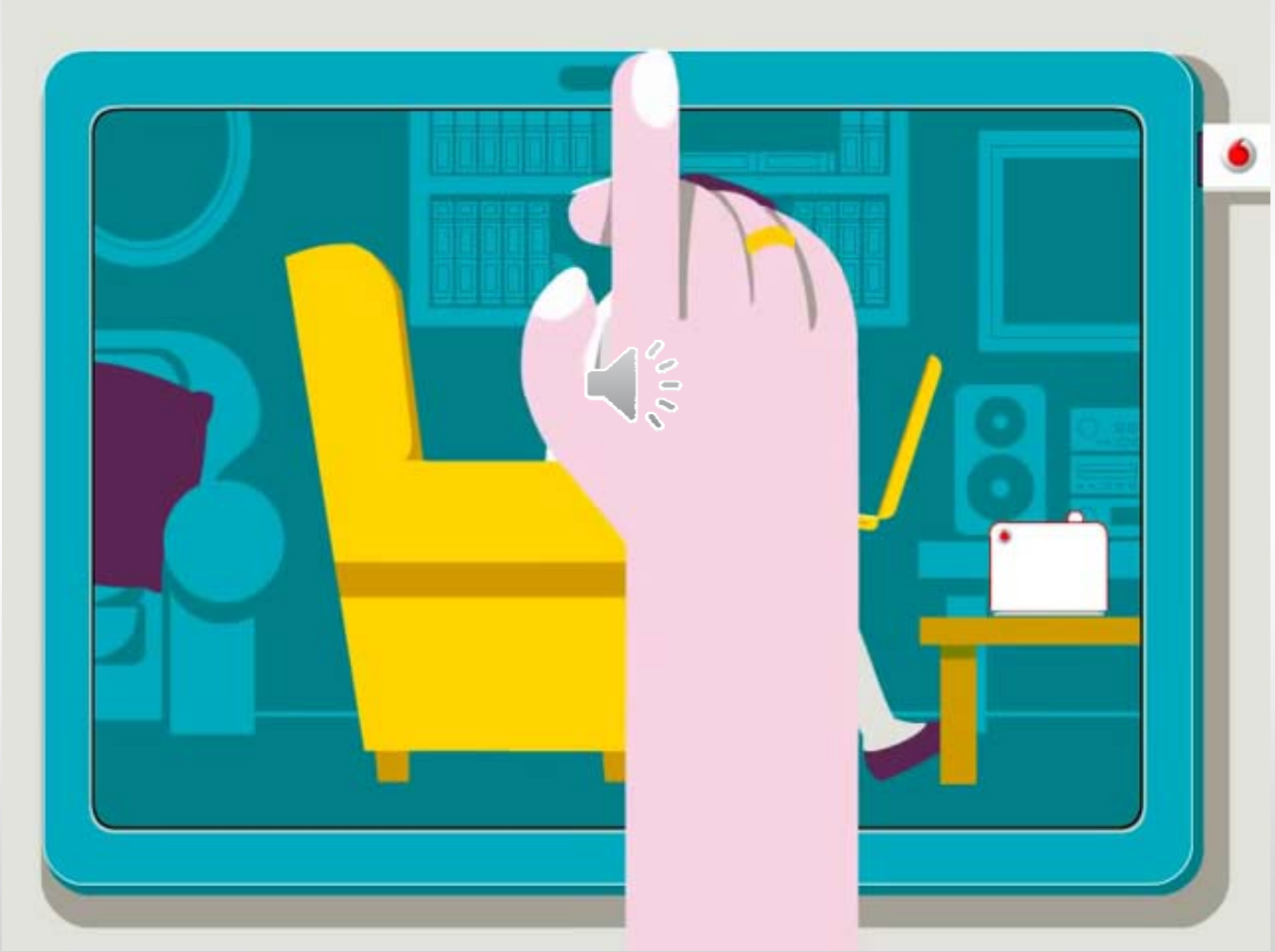
LO SPAZIO

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".**

“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



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

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.

In Pratica: App eBook

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

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.

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

http://regoweb.eetabit.com/

I temi delle Serate

Cerca in questo sito

Il Progetto

francesceeta | 10 febbraio 2015

Il web ha cambiato il modo di vivere un po' in tutte le case ma questo non vuol dire che il web sia uno spazio senza regole. E' uno

leggi tutto

Parliamo di...

Genitori dei Bambini 0-3 anni: Lasciamo ancora un po' la nave in porto – meglio paletta e secchiello!

francesceeta | 29 gennaio 2015

Per questa fascia di età è consigliabile fare esperienze che