

# BAMBINI DIGITALI



A cura di  
Ilaria Pietrafesa  
Formatrice per Open Group

## Quali rischi? Quali opportunità?



## Libertà decisionale

riconosciuta ai figli (spesso senza condizioni e in età precoce);

## Pariteticità di diritti e doveri

tra genitori e figli (ad esempio i piccoli servizi, su cui viene rivendicato il diritto alla turnazione con il risultato che lavorano sempre i genitori);

## Perdita di autorità

da parte dei genitori e il tentativo frequente di sostituirla con un innalzamento del tono affettivo.



## Pervasività

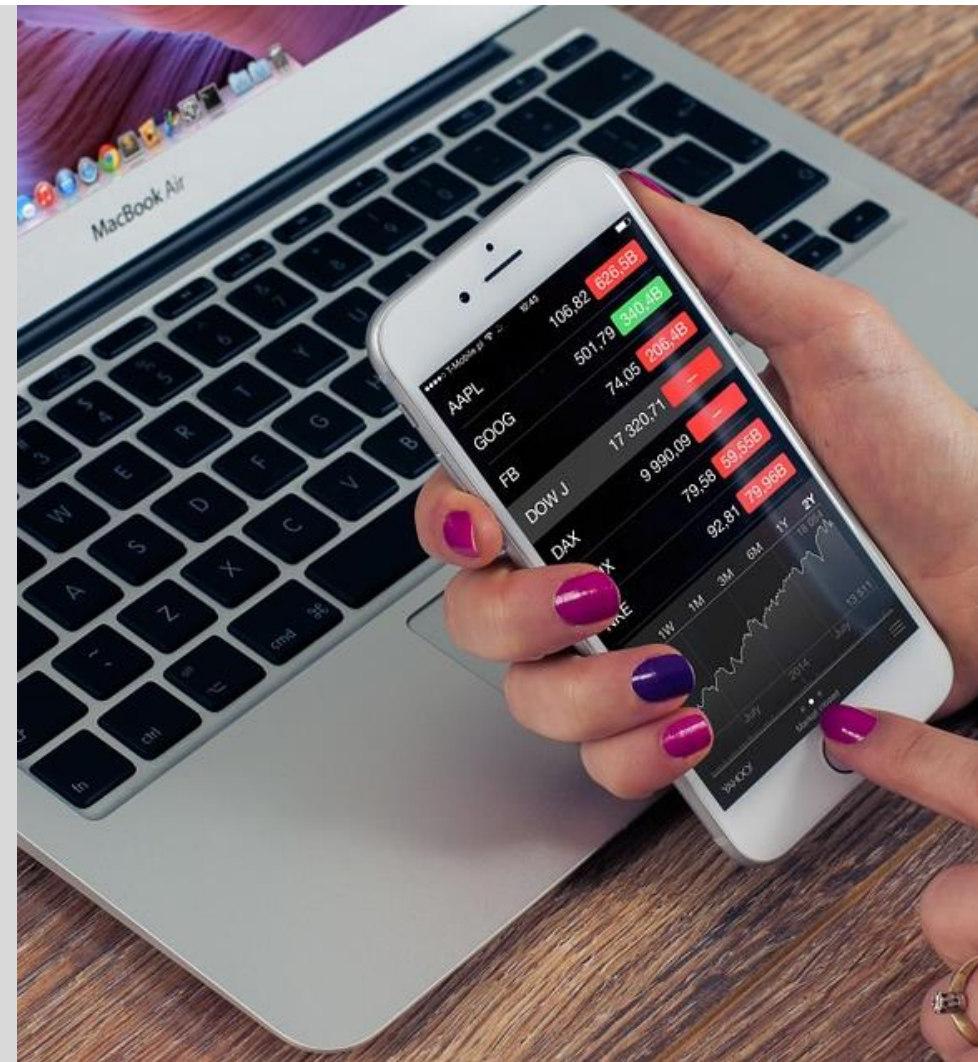
(i media mobili e connessi sono sempre con noi e invadono anche la sfera privata e intima)

## Socialità mediata

(prolunga oltre i limiti della presenza le relazioni e le interazioni)

## Naturalità

(la tecnologia "scompare" sempre più dentro gli oggetti d'uso comune facilitando la nostra appropriazione di essi)

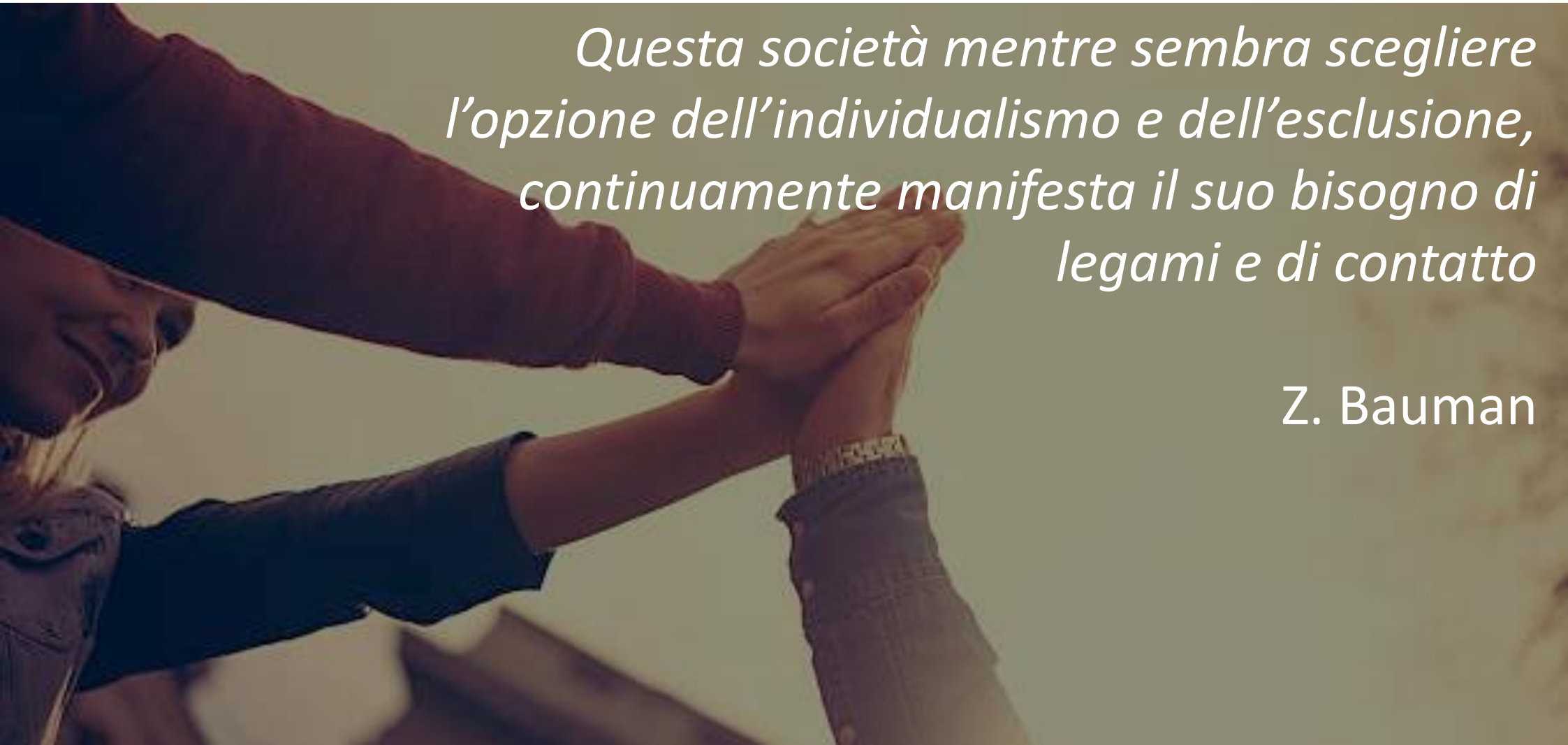


- 1) Media come strumento
- 2) Media come ambienti
- 3) Media come tessuto connettivo

*«Internet non ci sottrae la nostra  
umanità: la rispecchia.  
Internet non s'insinua dentro di noi:  
ci mostra ciò che sta dentro di noi»*

Josh Rose (digital creative director dell'agenzia  
pubblicitaria Deutsch LA)





*Questa società mentre sembra scegliere  
l'opzione dell'individualismo e dell'esclusione,  
continuamente manifesta il suo bisogno di  
legami e di contatto*

Z. Bauman



OPENGROUP

*«I dispositivi digitali devono entrare nel lessico educativo-pedagogico e devono essere ragionati con i bambini»*

Paolo ferri-Universita' della Bicocca



# NUOVA PERSONALITA'

AMICIZIA



CORPO



IDENTITA'



SEPARAZIONE







## Introspezione

Qual è il nostro rapporto con  
la tecnologia?

E come utilizziamo la  
tecnologia con i nostri figli?

[Spot Nokia Lumia >>](#)





## Decostruzione

Che significato diamo alle  
nostre pratiche  
e alle immagini che vediamo?



## Contestualizzazione e comprensione

Come collegare i diversi significati  
attribuiti ai nuovi media  
e i compiti di sviluppo specifici di  
ogni età?

[coca cola avatar](#)

3 - 6 - 9 - 12



**Avant 3 ans**  
L'enfant a besoin de construire ses repères spatiaux et temporels

**De 3 à 6 ans**  
L'enfant a besoin de découvrir toutes ses possibilités sensorielles et manuelles

**De 6 à 9 ans**  
L'enfant a besoin de découvrir les règles du jeu social

**De 9 à 12 ans**  
L'enfant a besoin d'explorer la complexité du monde

**Après 12 ans**  
L'enfant commence à s'affranchir des repères familiaux

**Pas de TV avant 3 ans**

**Pas de console de jeu personnelle avant 6 ans**

**Internet après 9 ans**

**Les réseaux sociaux après 12 ans**

À tout âge : limitons les écrans, choisissons les programmes, invitons l'enfant à parler de ce qu'il a vu ou fait, encourageons ses créations.

“ J'ai imaginé la règle « 3-6-9-12 » comme une façon de répondre aux questions les plus pressantes des parents et des pédagogues. ”  
Serge Tisseron

ères

La proposta 3-6-9-12  
è stata elaborata da Serge Tisseron  
psichiatra infantile,  
psicoanalista e direttore della ricerca  
presso l'Università Paris Ouest-Nanterre



**0-3 ANNI** Prima dei 3 anni è bene evitare gli schermi  
periodo dell'imitazione, conoscenza sensoriale, chiari riferimenti spazio-temporali



**3-6 ANNI** Prima dei 6 anni non è bene usare *console* di gioco portatili  
esplorazione dei propri pensieri, capacità-attività e relazioni con gli altri, uso dell'immaginazione e della creatività – gioco di ruolo



**6-9 ANNI** Prima dei 9 anni è bene che i bambini non abbiano accesso ad Internet  
scoperta delle regole sociali e dei valori come rispetto, responsabilità, giustizia - gioco sociale



**9-12 ANNI** Prima dei 12 anni è bene non consentire un accesso libero ad Internet  
Accompagnamento alla conoscenza delle caratteristiche del web



**12 IN POI** Navigare da soli, ma è bene che il loro uso sia comunque cauto e monitorato  
bisogno di indipendenza e propria socialità - iscrizione ai social network



Apertura ai  
significati

Esistono altre possibilità?

Scelte consapevoli



-INTRECCIO TRA ANALOGICO E DIGITALE  
-USO INTEGRATO DEI DISPOSITIVI

-ACCESSO A UNA PLURALITA' DI LINGUAGGI  
-COINVOLGERE E NON DISTRARRE

-SOLLECITARE PROCESSI DI SOCIALIZZAZIONE E USO  
CONDIVISO  
-PROMUOVERE ALTERNATIVE



IL BAMBINO 3-6 ANNI HA BISOGNO DI SCOPRIRE TUTTE LE SUE POSSIBILITÀ SENSORIALI E MANUALI E DI CONFRONTARE LA SUA COMPrensIONE DEL MONDO CON QUELLA DEGLI ADULTI

Farli giocare e lasciarli sperimentare, ma con la supervisione di mamma o papà

Evitate di mettere il televisione o il computer nella sua cameretta

I dispositivi non sono dei baby-sitter... dopo 15/30 minuti proponete un'altra attività



Stabilite delle regole chiare riguardo ai tempi del consumo e rispettate l'età indicata per l'uso degli applicativi.

Preferite videogiochi cui si possa giocare in molti rispetto a quelli cui si gioca da soli: i computer e la play-station possono essere un supporto occasionale del gioco in famiglia e anche dell'apprendimento accompagnato dall'adulto.

Evitate di dare a vostro figlio una play portable o un game-boy: a quest'età, giocare da soli diventa rapidamente qualcosa di stereotipato e compulsivo

Attivate il "controllo attività bambini" che trovate su ogni tablet e smartphone



## FATTI FURBO

### Indicatori per l'età



### Indicatori della presenza di contenuti diseducativi o potenzialmente inadeguati



Linguaggio  
scurrile



Discriminazione



Droghe



Paura



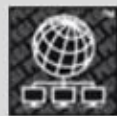
Gioco d'azzardo



Sesso



Violenza



Online  
(il gioco si può utilizzare  
anche collegati online)

PEGI (Pan European Game Information) è un sistema europeo di rating dei giochi elettronici, ed è supportato dalla maggior parte degli editori e degli sviluppatori di giochi in Europa. Questo sistema di rating aiuta a stabilire se il contenuto di un gioco è adatto per un determinato pubblico. Si tratta di un sistema applicato su base volontaria in 32 nazioni europee, ma è obbligatorio solo in due (Finlandia e Norvegia).

Il PEGI consiste di due livelli di informazione per guidare il consumatore. Il primo è un logo che indica l'età minima consigliata (le fasce di età sono: 3, 7, 12, 16 e 18).

Una serie di icone che descrivono il contenuto del gioco sono poi presenti sul retro della scatola e ne indicano, dove richiesto, la natura. Ci sono 8 diverse icone, a seconda del tipo di contenuto

FILTRARE CONTENUTI

FILTRARE PAROLE CHIAVE

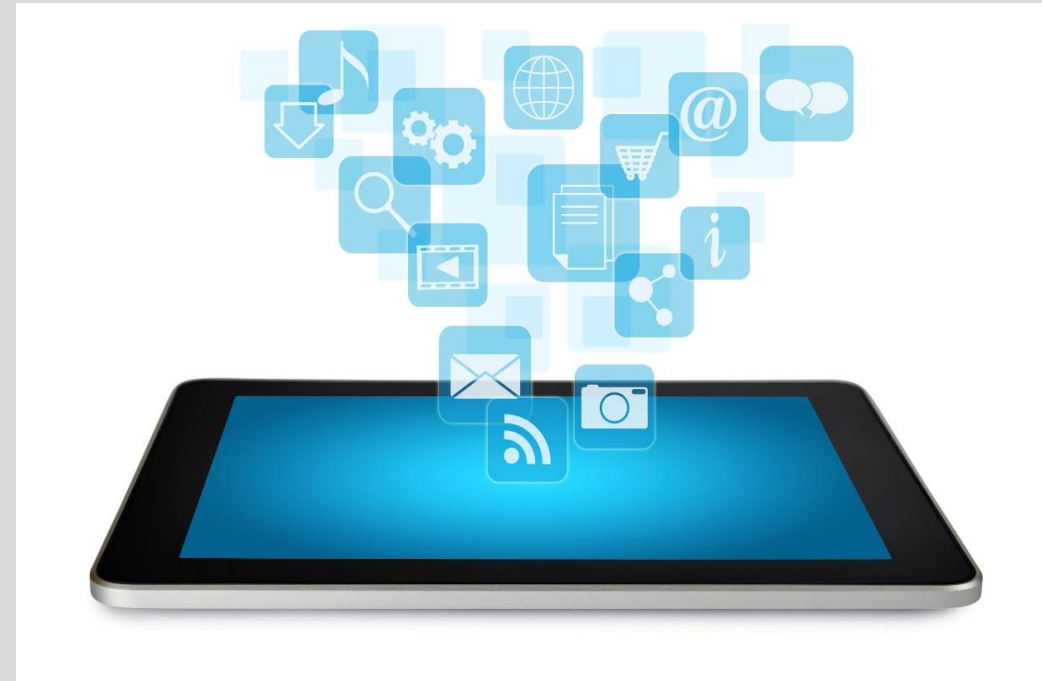
IMPOSTARE TEMPO UTILIZZO


MONITORARE L'ATTIVITA' AVVENUTA

#### Restrictions for website categories


ⓘ Adult content	Warning	ⓘ Electronic commerce	Allowed
ⓘ Recruitment	Allowed	ⓘ Computer games	Allowed
ⓘ HTTP query redirection	Forbidden	ⓘ Religions, religious associations	Warning
ⓘ Software, audio, video	Allowed	ⓘ News media	Allowed
ⓘ Gambling, lotteries, sweepstakes	Warning	ⓘ Violence	Warning
ⓘ Internet communication media	Allowed	ⓘ Profanity	Allowed
ⓘ Alcohol, tobacco, narcotics	Warning	ⓘ Weapons	Forbidden

1. Età - Pegi
2. Realizzazione tecnica - no crash, no bugs
3. Illustrazioni e animazioni - looks good
4. Sound design - sound goods
5. Potenziamento delle competenze - mi sento bravo!
6. Interazioni e coinvolgimento - funziona subito!
7. Interfaccia e usabilità - mai in trappola!
8. Coerenza narrativa – buona storia
9. Innovazione
10. Privacy e sicurezza
11. Valutazione Personale






**BANDIMAL** 4+  
Compositore musicale  
YATATOY  
4,49 €




**Affamato come un lupo** 4+  
TIWI s.r.l  
0,99 €




**Se mi ami, non morire**  
Playdius Avventura ★★★★★ 330  
1 PEGI 7  
L'app è compatibile con il tuo dispositivo.  
Aggiungi a lista desideri **3,49 € Acquista**



**Animal Band Nursery Rhymes**  
StoryToys Intrattenimento Musica e video ★★★★★ 1.480  
1 PEGI 3  
Offre acquisti in-app  
L'app è compatibile con il tuo dispositivo.  
Aggiungi a lista desideri **Installa**



**Fiete Hide and Seek - Animali**  
Ahoiii Entertainment Educativi Istruzione ★★★★★ 4  
1 PEGI 3  
L'app è compatibile con il tuo dispositivo.  
Aggiungi a lista desideri **3,99 € Acquista**



**Grande Gatto Piccolo Gatto** 4+  
TIWI s.r.l  
0,99 €

Arrivederci  
al prossimo incontro

CONTATTI

[ilaria.pietrafesa@opengroup.eu](mailto:ilaria.pietrafesa@opengroup.eu)