

# LA RETE: RISCHI, PERICOLI, TUTELE

- Come poter *prevenire* i pericoli/problematiche presentate sino ad ora e *promuovere* modalità relazionali che permettano a bambini/adolescenti di utilizzare il mondo digitale come *risorsa*?



**Traiettoria evolutiva dalla primissima infanzia fino all'adolescenza**

# FASE EVOLUTIVA 0-2 ANNI

## SVILUPPO PSICOLOGICO EMOTIVO E RELAZIONALE

- Sincronizzazione e sintonizzazione affettiva/emotiva (5 sensi)
- Sistema motivazionale attaccamento/accudimento
- Dalla simbiosi ai primi processi di differenziazione
- Sviluppo del Se' da Emergente a Narrativo

# FASE EVOLUTIVA 0-2 ANNI

## IMPATTO DEL DIGITALE

- 1) L'esposizione precoce al digitale rallenta la sua competenza linguistica e la sua capacità di apprendimento (Denninson, Erb, Jenkins, 2002)
- 2) Tapping eccessivo sullo screen può alterare circuiti cerebrali soprattutto nell'area dell'attenzione (Greenfield, 2016)
- 3) Tapping non permette di sviluppare la comprensione logica e riflessiva
- 4) Osservazioni bambini 12,24,36 mesi che giocano nello stesso ambiente dove i genitori vedono la televisione (Schmidt e Pempek, 2008)

I bambini non passavano più del 5% del tempo a guardare la televisione, ma differenza di giochi e con la tel. Accesa i loro giochi duravano meno di 30 sec. e la loro capacità di attenzione diminuiva del 25%.

**Il rumore di fondo dei dispositivi digitali interferisce nella capacità  
attentiva significativamente**

# FASE EVOLUTIVA 0-2 ANNI

## IMPATTO DEL DIGITALE

- Il bambino di età inferiore ai tre anni, non trae alcun vantaggio dall'uso di schermi non interattivi (tv, lettore dvd)
- Postare le foto del bambino è una Violazione della privacy e valenza di modello comportamentale per il bambino



**LA SOCIETA' AMERICANA DI PEDIATRIA RACCOMANDA DI NON INTRODURRE( TV, COMPUTER, SMARTPHONE, TABLET) PRIMA DEL 18°MESE DI VITA**

# FASE EVOLUTIVA 0-2 ANNI

## INDICAZIONI PRATICHE

- Escludere dispositivi digitali dall'ambiente di crescita del bambino
- Limitare l'esposizione passiva e farlo soltanto insieme dopo i 18 mesi (es. videochiamata ad un familiare)
- Favorire interazioni REALI AFFETTIVE CONDIVISE con genitori, fratelli, nonni, altri bambini
- Leggere al bambino, storie, racconti di carta e non di web, condividere immagini
- Creare e sostenere rituali familiari

# FASE EVOLUTIVA 3-5 ANNI

## SVILUPPO PSICOLOGICO EMOTIVO RELAZIONE

- Si sta costruendo la **HOME PAGE FAMILIARE**
- Ingresso nella scuola materna (primo vero distacco)
- Gioco come momento di rielaborazione dell'esperienza
- Esperienze ludiche che si trovano poi nel gioco digitale
- Condivisione del tablet con i compagni (Es Flavia-bambola)
- Spesso genitori intrattengono i figli davanti allo schermo



**LA SOCIETA' AMERICANA DI PEDIATRIA LIMITA L'USO DELLO SCHERMO  
IN QUESTA FASCIA D'ETA' AD UN'ORA AL GIORNO**

# FASE EVOLUTIVA 3-5 ANNI

## INDICAZIONI PRATICHE

- Limitare l'uso dello schermo ad un'ora circa
- **PROMUOVERE IL GIOCO CONDIVISO** che stimoli immaginazione
- Promuovere il gioco negli spazi aperti per favorire la **SOCIALIZZAZIONE** con gli altri bambini
- Scegliere giochi digitali non violenti ma prosociali con accurata selezione.

# FASE EVOLUTIVA 6-10 ANNI

## SVILUPPO PSICOLOGICO EMOTIVO RELAZIONE

- Ingresso alla scuola elementare
- L'importanza delle regole a scuola/sport "già seminate e costruite" SEQUITUR TEMPORALE
- Lo schermo viene richiesto come strumento per fare ricerche dalla scuola (RUOLO FONDAMENTALE DELLE MAESTRE ELEMENTARI)
- Utilizzare "il digitale" sotto supervisione, perché dietro il "tapping" si possono incontrare veri e propri "mostri".



# FASE EVOLUTIVA 6-10 ANNI

## SVILUPPO PSICOLOGICO EMOTIVO RELAZIONE

- Il bambino prendendo “alcune immagini” come un gioco può non comunicare al genitore quanto osservato. (es. scene violente)
- “Navigare Insieme” (condivisione delle Parole chiave e supporto nel corso della navigazione)
- IL BAMBINO COSÌ APPRENDE A CONTARE SUL GENITORE SAPENDO DI POTER RICHIEDERE AIUTO IL SUO AIUTO IN CASO DI PERICOLI
- MA ANCHE DI DIVERTIRSI INSIEME UTILIZZANDO LE NUMEROSE POTENZIALITA' DI INTERNET



**LA SOCIETA' AMERICANA DI PEDIATRIA NE RACCOMANDA L'UTILIZZO SPORADICO, SOTTO IL CONTROLLO DEI GENITORI, AMPLIANDO LA POSSIBILITA' DI UTILIZZAZIONE.**

# FASE EVOLUTIVA 6-10 ANNI

## INDICAZIONI PRATICHE

- Far utilizzare i dispositivi digitali sotto supervisione
- Seguire il bambino nelle prime ricerche su Internet
- Spiegare al bambino le varie applicazioni che i dispositivi offrono (dalle ricerche di informazioni ai social network)
- Creare una rete condivisa di *media education* con la scuola e le altre agenzie educative
- Favorire la socializzazione del bambino offline
- Inserire gradualmente Internet nelle attività quotidiane (es.cercare una ricetta per fare una torta, cercare una strada)

# FASE EVOLUTIVA 11-14 ANNI

## SVILUPPO PSICOLOGICO EMOTIVO RELAZIONE

- Passaggio dall'infanzia alla pre-adolescenza
- Età di preparazione allo svincolo familiare
- Compare solitamente il tanto desiderato smarphone (con oscillazioni d'età) con picco tra i 9 e gli 11 anni (Rapporto Eurispes, 2012)
- Educare all'uso del telefono nella sue funzionali caratteristiche
- La presenza del cellulare da spesso il là alle prime uscite da soli
- Il telefonino diventa metafora di un'ulteriore individuazione dai genitori

**SOCIETA' AMERICANA DI PEDIATRIA RACCOMANDA DI NON DARE AI FIGLI IL CELLULARE PRIMA DEI 10 ANNI**

# FASE EVOLUTIVA 11-14 ANNI

## SVILUPPO PSICOLOGICO EMOTIVO RELAZIONE

- Il gioco diventa sociale, grazie ai giochi multiplayer, che permettono di avere identità multiple e “amici” sconosciuti di ogni parte del mondo
- E' il momento evolutivo dove nasce l'esigenza del confronto e dove emergono i maggiori pericoli nel cyberspazio
- Sempre connessi ma fisicamente assenti
- Rischi di connessione con il nostro vero Sé, qualora non si sono rispettate le precedenti tappe evolutive
- Profilo Facebook a 13 anni e condiviso con i genitori
- In questà si può fare anche un profilo facebook familiare dove insegnare la privacy, cosa postare e/o condividere
- Parental control e parental protection

# FASE EVOLUTIVA 11-14 ANNI

## INDICAZIONI PRATICHE

- Introdurre gradualmente i ragazzi al mondo dei social insegnando le regole della gestione della privacy e l'accettazione di richiesta di amicizia
- Visionare e limitare il gioco online
- Mantenere viva la comunicazione in famiglia (es. a tavola)
- Favorire la lettura, visione dei film e discuterne insieme
- Potenziare la rete dei media education con la scuola ecc.
- Favorire la socializzazione offline e attività sportive e ricreative
- Orientare i ragazzi ad individuare le proprie passioni, i propri talenti

# FASE EVOLUTIVA 15-18 ANNI

## SVILUPPO PSICOLOGICO EMOTIVO RELAZIONE

- Es: “Ieri sera ti ho visto fino a tardi con il tuo telefono, sotto le coperte, a chattare..la devi far finita con questa storia, poi la mattina fai tardi a scuola, dimentichi i libri ecc.”Adesso te lo tolgo così la finisci una volta per tutte!
- Processo di separazione e di individuazione (FASE DI SVINCOLO)
- FASE di SPERIMENTAZIONE e “ONNIPOTENZA” (esplorazione)
- Conoscenze sul web e incontri
- Entrare ed uscire dalle relazioni con estrema facilità
- Gioco virtuale in adolescenza

# FASE EVOLUTIVA 15-18 ANNI

## CAMPANELLI DI ALLARME DEL DISAGIO WEBMEDIATO

- Stanchezza
- Difficoltà ad alzarsi
- Calo del rendimento scolastico
- Cambiamento delle abitudini di vita
- Allontanamento degli amici offline
- Ribellione/Disobbedienza

# FASE EVOLUTIVA 15-18 ANNI

## INDICAZIONI PRATICHE

- Agire da BASE SICURA nell'esplorazione della corretta navigazione digitale
- Consolidare regole: Es. A pranzo non si utilizza il telefono; Non si dorme con lo smartphone vicino.
- Fare attenzione alle foto e ai video pubblicati in rete
- Rispettare la privacy dei figli
- Non spiare sul telefono/social ma tenere ben saldo lo spazio comunicativo

“Se non mi leggi non mi saprò leggere e non saprò leggere gli altri”





Non c'è navigazione che non trovi rotta semplice, ma se percorsa  
insieme anche l'incontro di una tempesta può rivelarsi una risorsa  
di grande fortificazione

*Dr. Raffaele Riccardis*