



REGIONE AUTONOMA  
FRIULI VENEZIA GIULIA



Centro per la Salute del Bambino



**PROGETTO PER UN RESPONSABILE E CORRETTO  
UTILIZZO DELLE TECNOLOGIE DIGITALI**  
Materiali di informazione e tracce di percorsi didattici  
per gli insegnanti

# Introduzione

I giovani stanno sviluppando un'inedita relazione con le tecnologie audiovisive e digitali; questa relazione investe tutti gli ambiti della loro vita, dal gioco alle relazioni sociali, fino al modo in cui si rapportano ai saperi. Quanti oggi frequentano le scuole elementari e medie sono oggi identificati come *Millennials*, Nativi digitali<sup>1</sup> o *Net generation*. Sono a proprio agio con il cellulare, che hanno sempre a portata di mano, chattano su *facebook* e navigano in rete. Sono abituati a gestire più situazioni nello stesso momento e a raccogliere un numero illimitato di informazioni. Tutto quel sistema di relazioni ed emozioni che fino a pochi anni fa proveniva dal mondo reale, viene oggi in buona parte fornito (e ricercato) dallo schermo di un computer o di uno *smartphone*. Bambini e ragazzi sono affascinati dalla comunicazione sulla rete, e su questa base vengono modellati linguaggio, sistema di relazioni e di emozioni, fino a raggiungere la costruzione di proprie identità alternative da proporre in rete. La ricerca, peraltro connaturata all'età, di stimoli nuovi, avviene in un mondo, quello digitale, che è molto potente e può aiutare la informazione e la socializzazione ma anche intrappolare, spingere a situazioni pericolose per la propria salute e incolumità, causare seri danni per la salute psico-fisica e la vita di relazione, e portare a forme di vera propria dipendenza e di grave e difficilmente reversibile danno all'identità personale e all'autostima.

Se è quindi un dovere della società tutta, delle famiglie e delle comunità diffondere un'adeguata informazione, far riflettere i ragazzi sulle implicazioni dell'uso delle nuove tecnologie e promuoverne un uso corretto, non vi è dubbio che la scuola riveste una responsabilità particolare perché è anche chiamata a modificarsi in rapporto al mondo digitale. La scuola, in quanto inevitabile specchio delle abitudini e comportamenti di bambini e ragazzi (e delle loro famiglie), è investita in pieno da tale problematica. Si trova di fronte da una parte alla necessità di incorporare le nuove tecnologie nei metodi di insegnamento e di diffonderne il corretto uso, e dall'altra a tener conto dei rischi connessi, compresi quelli per lo stesso processo di apprendimento. Infatti, se da una parte le nuove tecnologie rappresentano un'enorme ampliamento delle opportunità di informazione, conoscenza e comunicazione, consentendo e rendendo necessarie forme e modalità di apprendimento nuove, dall'altra possono interferire con l'apprendimento, indurre a forme di apprendimento acritiche e riduttive, come è stato già documentato e gli insegnanti hanno avuto modo di rilevare.

L'intento di questo materiale, che si aggiunge a quello predisposto per le famiglie ed i ragazzi, è quello di offrire agli insegnanti sia l'informazione e i materiali utili all'approfondimento del tema che tracce per affrontare con la classe le tematiche relative all'utilizzo delle nuove tecnologie.

Il materiale proposto - che non intende in alcun modo sostituirsi all'autonoma iniziativa degli insegnanti nell'individuare fonti, materiali e metodi dell'insegnamento, quanto di fornire spunti e facilitarne quindi il lavoro - è suddiviso in due parti:

- a) Tracce per attività da svolgere con la classe. Tali attività partono dall'ovvio presupposto che è necessario coinvolgere i ragazzi in attività interessanti e piacevoli, che utilizzino la loro curiosità e creatività.
- b) Informazioni relative alle diverse tecnologie, con particolare riguardo ai rischi connessi ad un loro uso scorretto o eccessivo, corredate dalla relativa bibliografia (disponibile sia presso il sito della regione che quello del CSB) e sitografia. Tali informazioni sono suddivise per tecnologie principali (TV videogiochi, cellulari, internet ecc). Ogni sezione è preceduta da alcune parole chiave per facilitare la discussione e focalizzare gli aspetti centrali.

1) Ferri, **Nativi digitali**, Bruno Mondadori 2011.

# Tracce per attività da svolgere in classe

Consigliamo la lettura del seguente documento reperibile al sito [www.sicurinrete.it](http://www.sicurinrete.it). Nella sezione “Insegnanti - materiali utili” si trova un manuale intitolato “Educazione e nuovi media” che potrà guidarvi nelle vostre attività da svolgere insieme agli studenti.

Ai seguenti link si possono inoltre reperire alcuni semplici giochi e filmati, consigliati in particolare per i ragazzi della scuola primaria:

<http://www.wildwebwoods.org/popup.php?lang=it>

<http://www.disney.it/CyberNetiquette/>

Di seguito alcuni suggerimenti, in parte derivati dalle fonti già citate, riguardanti attività da poter svolgere in classe sul tema delle tecnologie digitali e il loro corretto utilizzo:

## Storie

I ragazzi costruiscono delle storie contenenti sia personaggi che utilizzano correttamente i dispositivi elettronici sia utilizzatori irresponsabili. Il lavoro può essere svolto a gruppi e riguardare più tecnologie, a seconda dell'età dei bambini/ragazzi (Televisione, Videogiochi, Cellulare, Internet). Le storie più belle potranno poi essere inserite all'interno del giornalino d'istituto.

## Parole tabù

È necessario preparare delle carte da gioco da consegnare ai vari gruppi contenenti le parole da non utilizzare per definire ad esempio i termini: cellulare, videogiochi, cyber-bullismo, *facebook*, internet. I ragazzi poi si impegnano a spiegare di cosa si tratta senza utilizzare le parole tabù.

## Gioco di ruolo

L'insegnante guida il gioco di ruolo al quale partecipano in prima persona alcuni alunni ed il resto come osservatori. Ad alcuni degli alunni viene affidato un ruolo (può comprendere anche quello genitoriale) in un'ipotetica discussione sull'utilizzo del cellulare tra alunni o tra questi ed i loro genitori. Il gruppo classe discute e commenta cosa è accaduto e le diverse posizioni e punti di vista. Molto utile per considerare punti di vista diversi.

## Video-inchieste

Ai ragazzi può essere chiesto di realizzare artigianalmente delle brevi video-inchieste che illustrino come utilizzare i dispositivi elettronici o i social network ed i diversi punti di vista in proposito.

## Dibattimento

(più adatto ai ragazzi più grandi)

Distribuire alcuni materiali, video ecc., costituire due gruppi ciascuno dei quali dovrà svolgere il ruolo rispettivamente di pubblico ministero e di difensore nei confronti delle nuove tecnologie, mentre un terzo gruppo emetterà la sentenza, dare il tempo (alcuni giorni) per la consultazione e quindi il tempo per la sessione di dibattito.

## Discussione dei risultati dei questionari

Le risposte ai questionari distribuiti a maggio, elaborate e presentate con semplici tabelle, possono essere utilizzate come base per una discussione. Questo può servire ad illustrare ad esempio vantaggi, svantaggi e differenze tra metodi quantitativi (statistiche) e qualitativi (interviste) per approfondire un tema.

Le possibilità di coinvolgere i ragazzi sono naturalmente moltissime, e vanno peraltro sia conciliate con il tempo a disposizione, sia scelte e adattate in base all'età dei ragazzi ed alle caratteristiche del gruppo classe.

# La televisione

## Parole chiave: informazione, distrazione, conformismo, obesità, relazioni interpersonali, assuefazione, violenza

Da quando la televisione è entrata nelle nostre case, più di 50 anni fa, sicuramente la nostra vita è cambiata, così come il nostro modo di apprendere e immagazzinare le informazioni.

Come evidenziato dall'indagine Eurispes e di Telefono azzurro<sup>2</sup>, la tv è il media più usato dai bambini: il 41% ha il permesso di guardarla fino ad un'ora al giorno, il 34% da una a due ore al giorno, mentre il 12,6% trascorre davanti allo schermo televisivo dalle 2 alle 4 ore in media, e l'8,5% più di 4 ore. Il 21,3% di bimbi restano quindi davanti alla tv per un tempo decisamente troppo prolungato.

La maggior parte degli adolescenti (41,2%) invece, guarda la televisione da una a due ore al giorno, il 6,6% supera le quattro ore di visione giornaliera e solo il 4% non la guarda mai.

L'educazione dei giovani verso un corretto utilizzo della televisione riguarda principalmente la famiglia, ma, anche in considerazione del fatto che questo non sempre avviene, è opportuno che anche a scuola si lavori per far comprendere ai propri alunni quali possano essere gli effetti negativi del passare troppe ore seduti di fronte alla tv.

### Opportunità e rischi

Se utilizzata in modo appropriato e per un periodo di tempo non eccessivo, la televisione può essere utile per l'informazione, lo studio e il divertimento. Esistono dei programmi specifici per ogni fascia di età e molti di questi sono utili per arricchire le proprie conoscenze.

Il nostro cervello si è abituato all'esposizione ad una quantità infinita di immagini e di informazioni. Per questo, con il passare del tempo abbiamo sviluppato una maggiore memoria visiva e in fase di apprendimento ci è più facile memorizzare quando alla lettura associamo delle immagini. Occorre però chiedersi se il nostro cervello sia davvero così attento quando siamo davanti alla televisione o se ci troviamo piuttosto in una situazione di *stand-by*. Alcuni studi hanno evidenziato come, quando stiamo davanti alla tv, non siamo veramente mai del tutto concentrati. Il cervello di fronte allo schermo è infatti impegnato nella selezione e interpretazione delle immagini. Non a caso, la televisione viene largamente impiegata per il passaggio, esplicito o implicito, di pubblicità.

I genitori, troppo spesso ignari di quanto la televisione possa essere dannosa per la salute psico-fisica dei bambini, lasciano i propri figli da soli davanti alla tv sin dai primi mesi di vita, utilizzandola come "pacificatore" e sottraendo al bambino le preziosissime, soprattutto nei primi 3-4 anni, opportunità di interazione con i familiari, fondamentale per lo sviluppo di molte funzioni cognitive ed emotive. I bambini molto spesso vengono abituati al sottofondo della trasmissione televisiva anche mentre giocano, aspetto questo negativo per il loro sviluppo: l'attività ludica è infatti fondamentale e richiede attenzione.

Quando crescono i ragazzi continuano a mantenere la cattiva abitudine che avevano da piccoli, facendo i

compiti di fronte allo schermo televisivo acceso. Gli esperti di sviluppo infantile hanno sottolineato che la tv è un elemento di disturbo per lo svolgimento delle attività legate all'apprendimento: il cervello si sforza maggiormente per trovare la concentrazione e inevitabilmente si fa più fatica a memorizzare ciò che si è letto. Alcuni studi in particolare, si sono concentrati sul ruolo della televisione nell'apprendimento della lingua e la maggioranza degli studiosi è concorde nel sottolineare che la televisione abbia effetti positivi per imparare la lingua, ma solamente per un numero ristretto di bambini, ad esempio i figli di immigrati che parlano in casa una lingua diversa. L'apprendimento della lingua e l'ampliamento del vocabolario sono facilitati invece dalle letture in famiglia e dipendono dal numero di parole sentite dai familiari. Da qui sorge l'importanza di far amare libri e lettura fin da piccoli.

I pediatri raccomandano che i bambini al di sotto dei due anni non vengano esposti alla televisione. Ciononostante continuano ad essere prodotti molti film e programmi televisivi adatti ad un pubblico di bambini molto piccoli<sup>4</sup>. I più giovani non devono essere lasciati soli davanti alla tv, devono essere guidati dagli adulti ad evitare che vengano esposti a programmi che trasmettano disvalori, quali il consumismo; l'aggressività, la violenza e l'oggettivazione del corpo femminile. I più piccoli non riescono nemmeno a distinguere ciò che è finzione da ciò che è reale<sup>5</sup>. La maggior parte delle trasmissioni particolarmente seguite dagli adolescenti, ad esempio MTV, contengono continui riferimenti all'utilizzo di droga alcol e tabacco. Molti film e programmi propongono scene di sesso esplicito o immagini violente. Bisogna sempre tenere conto del fatto che bambini e adolescenti sono particolarmente suscettibili e vulnerabili di fronte a ciò che vedono e sentono in televisione e questo può largamente influenzare il loro comportamento e il loro modo di pensare, creando assuefazione e facilitando un atteggiamento conformista.

Oltre ad essere un forte elemento di distrazione per l'apprendimento scolastico e a trasmettere disvalori, la tv implica necessariamente la sedentarietà e quindi contribuisce significativamente al sovrappeso e all'obesità. Se utilizzata in modo eccessivo può sottrarre tempo alle relazioni interpersonali, sia all'interno della famiglia che all'esterno: molti dei giovani che passano più di quattro ore davanti allo schermo preferiscono la compagnia della televisione a quella dei coetanei.

Creare occasioni di dibattito riguardo ciò che si è visto alla tv è sicuramente un buon metodo per consentire ai ragazzi di confrontarsi tra loro formulando ed esprimendo una propria opinione. Queste discussioni possono rivelarsi utili anche per gli insegnanti, per comprendere quali siano le tematiche che più incuriosiscono i giovani. È indispensabile soprattutto discutere in classe dei temi spesso affrontati dalla cronaca, in modo da poter guidare i ragazzi verso una corretta comprensione dei fatti e allontanarli da interpretazioni semplicistiche scandalistiche quali spesso sono quelle veicolate dai programmi televisivi.

2) Indagine Conoscitiva sulla Condizione dell'Infanzia e dell'Adolescenza in Italia 2012, [www.azzurro.it](http://www.azzurro.it).

3) M. Gentzkow, M. Shapiro, *Does Television Rot your Brain? New Evidence from the Coleman Study*, University of Chicago, 2006, pp. 1-50.

4) D. Anderson, T. Pempek, *Television and Very Young Children*, American Behavioural Scientist, 2005, pp. 505 - 522.

5) American Academy of Pediatrics, *Children Adolescents and Television*, *Pediatrics*, 2001. p. 1.

# Il cellulare

## Parole chiave: comunicazione, relazione, onde elettromagnetiche

L'avvento del cellulare, ed oggi degli *smartphones*, ha totalmente rivoluzionato il mondo delle comunicazioni. Il cellulare è diventato il media maggiormente utilizzato dai bambini. L'indagine condotta da Eurispes e Telefono Azzurro ha sottolineato che il 62% dei bambini (7-11 anni) ha a disposizione un telefonino proprio, contro il 35,4% che ne è sprovvisto, in molti utilizzano però cellulari reperibili in casa appartenenti a genitori o fratelli. Le due funzioni maggiormente utilizzate dai bambini risultano essere i giochi (21,2%) e le telefonate (20,5%), seguite dall'invio di messaggi di testo e mms (18,3%) e dall'ascolto di musica. Quelle meno utilizzate (sempre in questa fascia di età) sono invece le applicazioni, la navigazione su Internet (5,8%) e la possibilità di scattare foto e guardare video. Tra gli adolescenti il cellulare viene utilizzato fino ad un ora al giorno dal 21,9% dei ragazzi, il 14,5% ne fa uso da due a quattro ore, solo il 7,2% ha dichiarato di non usarlo mai. Il tempo di fruizione tuttavia aumenta con l'aumentare dell'età.

Questo tipo di tecnologia, unita all'utilizzo dei *tablet*, con il quale si possono svolgere le stesse attività di uno *smartphone*, permette agli adolescenti di stare connessi ad internet tutto il giorno, navigare, scaricare giochi o giocare online, utilizzare applicazioni, ascoltare musica, guardare la televisione, mandare mail, messaggi di testo e fare telefonate. Quest'ultima è però la funzione meno utilizzata dagli adolescenti, i quali preferiscono passare ore al cellulare inviandosi messaggi oppure chattando online, piuttosto che avere contatti più diretti e comunicare a voce con le persone con le quali vogliono tenersi in contatto.

Certamente l'utilizzo dei cellulari ha portato ad uno straordinario ampliamento delle opportunità di comunicazione, aiuta in situazioni di emergenza e ci permette di risolvere molti problemi attraverso una semplice telefonata. Questo dispositivo rende possibile ai genitori sapere quasi sempre dove si trovano i figli, aspetto che peraltro aumenta la necessità del controllo e certo non contribuisce all'autonomia reciproca.

### Opportunità e rischi

La maggior parte dei giovani passa il tempo con questi dispositivi anche a scuola, nonostante non sia concesso, e questo permette loro di distrarsi in continuazione. Molti adolescenti chattano dietro il banco di scuola per comunicare con i compagni di classe o con gli amici di *facebook* utilizzando il cellulare, alcuni addirittura giocano con i videogame, altri guardano l'insegnante con sguardo attento mentre con la mano si coprono l'orecchio per nascondere l'auricolare con il quale ascoltano la musica. I cellulari si possono nascondere e permettono di reperire e scambiare informazioni facilmente. Nei regolamenti di istituto sono previste norme e regole relative al divieto di uso del cellulare, compresa quella del ritiro temporaneo del telefono, ma è chiaro però che l'eventuale sequestro non fa che creare delle ulteriori barriere tra insegnanti e alunni.

Vi è quindi la necessità di creare maggiore consapevolezza sulle implicazioni dell'uso di tali dispositivi.

Oltre ad interferire con l'apprendimento, il cellulare, così come il *tablet* può avere affetti dannosi anche sulla nostra salute psico-fisica. I danni arrecati sono potenzialmente molto seri, in particolare se l'utilizzo che ne viene fatto è prolungato e se il dispositivo resta a lungo in stretta prossimità con parti del corpo sensibili quali il cervello, e probabilmente anche l'apparato riproduttivo. L'uso compulsivo del cellulare in alcuni casi può portare

ad una condizione simile all'ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder* o Disturbo da difetto di attenzione ed iperattività). L'uso eccessivo provoca forti mal di testa, stanchezza, danni all'udito, stress, disturbi d'ansia e insonnia<sup>6</sup>. Molti ragazzi vivono in un vero e proprio stato di panico se non possono avere continuamente a disposizione il loro cellulare, chi invece non lo possiede si sente escluso e risulta effettivamente essere emarginato da compagni e amici<sup>7</sup>.

L'Organizzazione Mondiale della Sanità ha sottolineato la necessità di analizzare gli effetti della radiofrequenza data dall'uso del cellulare nei giovani, perché nonostante molti studi siano stati condotti, non esiste ancora la certezza che le radiazioni siano una delle possibili cause del cancro.

L'Agenzia Internazionale per la Ricerca sul Cancro di Lione (IARC) ha valutato il rischio cancerogeno dovuto all'esposizione a campi elettromagnetici a radiofrequenza (per intenderci, quelli provocati dalle radiazioni non ionizzanti emesse dai telefoni senza fili, ma anche dai segnali radio-televisivi, dai radar e dai forni a microonde), concludendo che esiste probabilmente un aumentato rischio di sviluppo di tumori cerebrali fra gli utilizzatori forti dei telefoni cellulari<sup>8</sup>. Nell'attesa di risultati più certi, la IARC suggerisce di "ridurre l'esposizione, utilizzare gli auricolari e scrivere sms" ogni volta che è possibile evitare una telefonata. La cautela è particolarmente importante per i giovani, che hanno tessuti cerebrali più sensibili di quelli degli adulti e che, a differenza dei più anziani, hanno davanti un'intera vita di esposizione<sup>9</sup>. Una recente ricerca condotta in Danimarca ha posto in evidenza anche una forte relazione tra l'eccessivo uso del cellulare da parte della madre in gravidanza e lo sviluppo di problemi comportamentali nel bambino dopo la nascita. Ad un numero sempre maggiore di bambini esposti in gravidanza, è stato diagnosticato la sindrome da deficit di attenzione e iperattività.

È bene quindi che insegnanti e genitori siano ben informati riguardo ai possibili effetti negativi connessi ad un uso scorretto del cellulare e spingano i giovani a non tenere sempre il cellulare acceso e in tasca. Durante la notte questo dispositivo non deve mai stare acceso e certo non è il caso di tenerlo accanto al letto come invece accade molto spesso.

È chiaro quindi che i genitori sono i primi a dover dare il buon esempio ai figli che non dovrebbero disporre di cellulare almeno fino a che non abbiano raggiunto un'età in cui stanno spesso soli e il cellulare diventa indispensabile per tenersi in contatto con loro. Almeno nei primi anni di uso, è sufficiente un cellulare molto semplice, da utilizzare per chiamate e brevi messaggi, che non abbia il collegamento alla rete internet.

6) F. Samkange-Zeeb, M. Blettner, **Emerging Aspects of Mobile Phone Use**, Emerging Health Threats Journal, 2009

7) M. Hakoama, S. Hakoyama, **The Impact of Cell Phone use on Social Networking and Development Among College Students**, The American Association on Behavioural and Social Sciences Journal, 2011, Volume 15.

8) <http://www.airc.it/prevenzione-del-tumore/tumore-e-cellulari.asp>

9) D. Aydin, M. Feychtinzg, J. Schüz, T. Tynes, T. V. Andersen, L. Schmidt, A. Christoffer Johansen, M. Prochazka, B. Lannering, L. Klæboe, T. Eggen, D. Jenni, M. Grotzer, N. Von der Weid, C. E. Kuehni, M. Röösl, **Mobile Phone Use and Brain Tumors in Children and Adolescents: A Multicenter Case-Control Study**, Journal of the National Cancer Institute, June 2011.

# I videogiochi

## Parole chiave: dipendenza, aggressività, isolamento, sedentarietà

I videogiochi sono una costante e crescente presenza nella vita dei bambini. Si può giocare online, scaricare applicazioni per i *tablet* oppure utilizzare Playstation, PSP, Xbox e Wii. L'indagine condotta da Telefono Azzurro e Eurispes indica che, nonostante il 41,4% dichiara di non utilizzare nessuno degli strumenti sopra indicati, la maggior parte degli adolescenti (57,1%) si trovano a passare il tempo insieme ai videogiochi, il 26,1% ne fa un uso moderato (fino ad un'ora al giorno), il 17,5% dichiara di giocare da 1 a 2 ore, il 7,8% da 2 a 4 ore, mentre il 5,7% è decisamente gioco-dipendente (oltre le 4 ore).

### Opportunità e rischi

L'abuso nell'utilizzo dei videogiochi tra gli studenti ha delle ovvie conseguenze sul rendimento scolastico. I videogiochi sottraggono molto tempo allo studio e all'apprendimento, influiscono negativamente sulle relazioni esterne e sulla capacità di socializzazione. I giochi con contenuti violenti, molto frequenti, generano assuefazione alla violenza ed ansia.

Se utilizzati correttamente i giochi digitali possono tuttavia essere positivi per la crescita dei bambini perché stimolano la creatività e possono stimolare l'apprendimento, favorire lo sviluppo cognitivo e la capacità di coordinamento visuo-motorio. Alcuni giochi online creati appositamente ai fini dell'apprendimento meritano di essere conosciuti ed utilizzati, anche nei laboratori informatici messi a disposizione dalle scuole, al fine di esercitarsi in un modo stimolante su argomenti affrontati in classe, apprendere in un modalità diversa e piacevole, e memorizzare con maggiore facilità. È tuttavia raccomandabile che i bambini, soprattutto nella prima decade di vita, dedichino ai videogiochi in ogni caso un tempo contenuto (ad es. mezz'ora al giorno, e non tutti i giorni) ed utilizzino solo quelli adatti alla loro età. Esistono giochi come ad esempio l'Xbox che rispettano lo standard PEGI, il primo sistema Paneuropeo di classificazione, in base all'età, per computer e videogiochi.

Diversi studi hanno sottolineato una forte correlazione tra il comportamento aggressivo di bambini e adolescenti e l'utilizzo di videogiochi violenti. Se è chiaro che i fattori che spingono bambini e ragazzi a comportamenti ed atteggiamenti violenti sono molteplici, è anche vero che non viene tenuto in sufficiente considerazione il peso giocato dai giochi digitali. Il fatto stesso di percepire i *videogames* come una situazione competitiva in cui conta solo vincere (sugli altri o "contro il computer") porta a una situazione di tensione continua, che può facilitare atteggiamenti aggressivi, anche rispetto a persone reali. Nel mondo dei videogiochi si cerca di vincere contro il proprio avversario e "superare il livello", mentre il mondo reale non offre così tante possibilità e gli ostacoli della quotidianità risultano essere più complicati da superare rispetto al livello virtuale. È proprio questa tematica che gli insegnanti dovrebbero sicuramente affrontare con i loro alunni, facendo emergere queste motivazioni alla consapevolezza e portandole alla discussione nel gruppo classe, anche se è evidente che le problematiche personali richiedano al caso altri supporti professionali per essere affrontate e risolte.

Sono molto pochi i giochi online che spingono alla collaborazione con gli altri, la maggior parte dei *videogames* veicola un messaggio molto negativo per la crescita dei giovani, insegnando che vince chi è più forte e chi con l'astuzia, o la violenza, riesce a battere tutti gli altri. Sono pochi quelli che premiano chi supera i livelli attraverso l'uso della logica e della creatività piuttosto che con la forza, e generalmente questi non sono i più amati dai giovani. Un ulteriore aspetto da tenere in considerazione è quello delle differenze di genere tra gli utilizzatori, sono i ragazzi infatti che generalmente preferiscono i giochi violenti.

Oggi le varie innovazioni tecnologiche hanno permesso di rendere le grafiche dei videogiochi sempre più simili alla realtà, quindi la differenza tra ciò che i giovani vedono nel mondo reale e in quello virtuale si riduce. È questa la ragione per cui spesso, coloro che passano troppe ore davanti allo schermo finiscono per non essere più in grado di distinguere nettamente ciò che è reale da ciò che non lo è. Il *videogamer* si trova così ad essere sempre più immerso nella virtualità gratificante del gioco elettronico e a voler imitare sempre più gli atteggiamenti il più delle volte aggressivi del loro alter-ego virtuale.

Il pericolo più grave per gli assidui utilizzatori di videogame è la dipendenza. Nei casi più gravi, i giovani si trovano a preferire il mondo virtuale a quello reale: Il rapporto esclusivo tra giocatore e macchina (*single-player*), se protratto per ore sottrae tempo prezioso alla possibilità di interazione con i coetanei, influendo in modo negativo sui rapporti sociali, cosa che si può riflettere nell'incapacità di lavorare in gruppo e di svolgere compiti assieme agli altri. In misura crescente, gli adolescenti si stanno avvicinando anche al gioco d'azzardo *online*, rischiando così inconsapevolmente di essere affetti da una patologia comunemente definita come ludopatia<sup>10</sup>. Questa patologia condivide alcuni tratti del disturbo ossessivo compulsivo e si protrae poi fino in età adulta; nei casi più gravi portando a ovvie problematiche finanziarie, compromissione dei rapporti con gli altri e perdita del lavoro. È quindi indispensabile rendere consapevoli tutti di questo rischio fin dall'adolescenza.

Per quanto riguarda i rischi sulla salute fisica e derivanti dall'uso smodato di videogame o giochi online, oltre al problema già segnalato della sedentarietà, sono stati riscontrati possibili problemi alla vista. Inoltre, la posizione e i movimenti che si fanno durante il gioco possono causare problemi ai muscoli e alle articolazioni.

<sup>10</sup>) Ministero della salute: [www.ministerodellasalute.it](http://www.ministerodellasalute.it)

# Internet

## Parole chiave: informazione, privacy, isolamento, cyber bullismo, sexting

La ricerca condotta da Eurispes e Telefono Azzurro dimostra che già prima del compimento del ciclo primario la navigazione internet impegna il 35,4% dei bambini fino ad un'ora al giorno mentre solo un terzo degli intervistati non utilizza internet. Tra gli adolescenti, il 23,4% naviga per un'ora al giorno, un 32,2% da una a due ore giornalmente, il 22,8% da due a quattro ore e il 16,2% ben oltre le quattro ore. È evidente che l'utilizzo di internet rappresenta delle grosse opportunità per tutti: aiuta a trovare le informazioni e facilita la comunicazione con gli amici consentendo di creare e mantenere nuove amicizie. Tuttavia, non si possono sottovalutare i rischi che internet può presentare per lo sviluppo e la crescita dei giovani. Navigando online si possono trovare moltissime informazioni utili ma si è pur sempre esposti a materiale non adatto alla propria età, e si rischia di trovarsi in situazioni che comportano seri rischi per la propria incolumità con conseguenze difficilmente reversibili nel caso, abituale, che informazioni foto e video diventino di pubblico dominio.

Gli adolescenti in particolare utilizzano internet ovunque, grazie alla possibilità di stare connessi a tutte le ore del giorno tramite uno *smartphone*, principalmente per mandare messaggi online, entrare nei blog e nei social network, ma è sempre più utilizzato anche tra i banchi di scuola e ha rivoluzionato le modalità di apprendimento, permettendo a tutti di accedere ad una quantità infinita di informazioni, peraltro senza una selezione di correttezza e rilevanza. Grazie anche all'introduzione dei libri digitali consultabili online e ad altre nuove tecnologie, il mondo della scuola è in un processo di continuo cambiamento che non riguarda solo le fonti di informazione e studio ma gli stessi rapporti tra insegnanti e alunni. Alcuni insegnanti adottano *facebook* per dare informazioni ai propri alunni e creare dei gruppi online per la comunicazione tra studenti della stessa classe.

Per i *digital natives* fare una ricerca significa sedersi davanti al pc e utilizzare google come soluzione a qualsiasi problema e rispondere a qualsiasi curiosità, piuttosto che consultare testi in biblioteca<sup>11</sup>. L'utilizzo di internet tra i banchi di scuola e a casa sta creando una generazione *multitasking*, pronta a ricavare qualsiasi informazione in tempo reale mentre svolge altre occupazioni (magari quella di chattare su un network), purtroppo molto spesso senza un criterio critico e selettivo, con il dominio del copia-incolla.

### Opportunità e rischi

Sono parecchi gli interrogativi che ci si deve porre: gli studenti delle nuove generazioni sono davvero più informati rispetto agli alunni di un tempo? Quali sono gli aspetti negativi da tenere in considerazione ai fini dell'apprendimento e come fronteggiarli? Quali i rischi che incontrano i giovani in rete? Quanto è affidabile ciò che leggiamo *online*? E quali sono le conseguenze per la salute psico-fisica e per lo sviluppo della personalità.

11) J.Palfrey, U.Gasser, **Born Digital- Understanding the First Generation of Digital natives**, Basic Books, 2008.

Una ricerca condotta negli Stati Uniti ha analizzato l'utilizzo di internet valutando gli effetti dello stesso sull'apprendimento e ha dimostrato che internet è causa di una diminuzione dei livelli di attenzione e soprattutto di una riduzione nella performance lavorativa e scolastica<sup>12</sup>. Il pc infatti conserva quello che abbiamo smesso di memorizzare nel nostro cervello, che così non si sforza in quanto "muscolo della memoria". I ragazzi sono continuamente in linea, spesso utilizzano il cellulare di nascosto in classe, per essere connessi e non perdersi l'ultima battuta o informazione su quello che gli amici fanno o pensano, per quanto banale possa essere, o per cercare risposte ai quesiti posti dal lavoro in classe. L'accesso illimitato e facile alle informazioni online provoca incapacità di riorganizzare ciò che si è letto e di filtrare le notizie, come gli insegnanti ben sanno.

Come è ormai noto, internet può creare fenomeni di dipendenza: quando ogni altra attività viene messa in secondo piano per restare *online*, si è passato il limite tra utilizzazione rischiosa e dipendenza vera e propria, ormai riconosciuta dagli specialisti tra le patologie del DSM-IV (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*) dal maggio del 2011 ed è passata alla cronaca tramite il fenomeno degli *hikikomori*, che ha assunto in Giappone caratteristiche epidemiche e che si sta diffondendo anche tra noi, con numeri crescenti di ragazzi che devono ricorrere ai servizi di psicologia e neuropsichiatria, non riuscendo più a condurre le normali attività e venendo colti da attacchi di panico quando non collegati in rete<sup>13</sup>. Il fenomeno ha cause complesse e non sempre identiche: ad esempio il rifugio nel modo digitale può conseguire dall'incapacità di gestire relazioni interpersonali. Le chat dei social network ed i giochi online sono considerati la causa maggiore della dipendenza da internet tra i giovani<sup>14</sup>.

Oltre a creare dipendenza, l'ossessivo utilizzo di internet tra i giovani, in particolare dei social network, modifica emozioni e comportamenti. Se da un lato i social network vengono anche utilizzati per scambiarsi idee, notizie e immagini, e creare gruppi di lavoro anche ai fini dell'apprendimento, accade che si riscontrino anche uno stato depressivo<sup>15</sup> quando i ragazzi non trovano sufficiente rispondenza nella società virtuale.

Durante la fase adolescenziale, quando la personalità non è ancora ben definita, i ragazzi amano sperimentare e giocare con la propria identità, tendendo a cambiare l'atteggiamento in relazione al contesto. Il mondo dei social network rende questa fase di formazione del proprio io ancora più delicata, perché è proprio all'interno della rete che i giovani creano le più intime relazioni sociali. Uno studio ha sottolineato che la comunicazione in rete risulta essere per certi aspetti più semplice rispetto alla comunicazione frontale, perché, potendo restare anonima, porta i giovani ad essere meno inibiti e a superare la timidezza<sup>16</sup>. La comunicazione via mail o utilizzando le chat dei social network, permette di dichiarare la propria personalità o di modificarla adattandola completamente alle situazioni. Si possono scegliere diversi tipi di presentazione di sé: ad esempio esprimere nel migliore dei modi i lati ritenuti più interessanti della propria persona, facendo dell'autopromozione e mostrando le proprie competenze, oppure farsi rispettare, se non addirittura temere con atteggiamenti spavaldi. Tra i giovani di solito il primo tipo di approccio viene utilizzato più dalle ragazze e il secondo dai maschi. Molti

12) Kimberly Young, **Internet Addiction: the Emergency of a New Clinical Disorder**, *Cyberpsychology and Behaviour*, Vol 1 No. 3.

13) A.Mangiarotti, **I giovani che si autorecludono: Il mondo esterno è solo sul computer**, *Corriere della Sera*, 11 febbraio 2009.

14) S.A. Guan, K. Subrahmanyam, **Youth Internet Use: Risks and Opportunities**, *Children's Digital Media Center*, 2009.

15) G.S. O'Keffe, K Clarke-Pearson, **The Impact of Social Media on Children**, *Adolescents and Families*, Pediatrics, 2011.

16) P. M. Valekburg, A. P.Shouten, J. Peter, **Adolescent's Identity Experiments on the Internet**, *Amsterdam School of Communication Research (ASCoR)*; University of Amsterdam, Sage publications, 2005, Vol. 3.

inoltre fingono di avere un'età maggiore per conoscere persone adulte e affrontare tematiche, spesso sessuali, generalmente riservate al mondo degli adulti, o addirittura di essere qualcun altro, imitando la personalità di familiari o amici o cercando di assomigliare ad una persona creata dalla propria immaginazione.

Le occasioni per questi “esperimenti” sulla propria personalità, tipici dell'adolescenza, sono enormemente potenziati dalla rete: possono essere ricondotti ad una fase normale di sviluppo, ma anche, proprio per le caratteristiche della rete, dove tutto permane e non può essere cancellato e dove tutto può essere rivelato ad altri, essere estremamente pericolosi per se stessi e la formazione del proprio io, così come avere delle conseguenze drammatiche anche per gli altri. Cercare di essere popolari in rete diventa un'ossessione che spinge a fare le cose peggiori pur di farsi notare sul web. Si compiono gesti estremi, che mettono in pericolo la propria vita, per ottenere più like alla propria pagina *facebook*: corse ad alta velocità, gesti e sport estremi, e aggressioni nei confronti di altri. Navigando in rete si possono vedere video e foto che immortalano momenti di estrema violenza, che creano ansia ed insonnia. Senza contare che la rete amplifica anche le possibilità di pubblicità: le pagine web sono invase dagli spot pubblicitari e da proposte di siti nel quale fare acquisti online.

Negli ultimi anni si parla molto anche di cyber bullismo come aspetto negativo collegato all'uso di internet. Le vittime di cyber bullismo vivono in uno stato di ansia profonda sia perché oggetto di scherno, sia perché le informazioni e le immagini condivise in rete possono essere utilizzate a loro insaputa, creando presupposti per gesti estremi, come la cronaca ha più volte riportato. Ha fatto epoca la vicenda di una 15enne canadese, Amada Todd, le cui foto osé sono state diffuse su *Facebook*. Dopo un anno di persecuzioni la giovane ha realizzato un video per spiegare la sua storia e l'ha postato su Youtube. Comunicata la sua storia e annunciato il suicidio, si è tolta la vita.

Un altro rischio delle social communities è la possibilità che bambini e adolescenti sviluppino disturbi della personalità legati allo svilimento, attivo o passivo, della sessualità e dell'intimità personale in una fase particolarmente delicata. Un aspetto recente di questo problema è il *sexting*, parola composta da *sex* e *texting* (ovvero “messaggiare riguardo al sesso”), che indica l'invio di immagini sessualmente esplicite sulla rete. Generalmente sono gli adolescenti ad essere le principali vittime del *sexting* da parte degli adulti, ma molto spesso sono gli stessi ragazzi, alcuni anche minorenni, a vendere immagini, video o prestazioni sessuali in cambio di denaro o regali. Questa pratica si è particolarmente diffusa in America negli ultimi anni, ma recentemente il fenomeno del *sexting* ha iniziato a diffondersi anche in Italia. Dall'indagine nazionale sulla condizione dell'infanzia e dell'adolescenza già più volte citata, su un campione di 1.496 ragazzi di età compresa tra i 12 e i 18 anni, emerge che circa un ragazzo su dieci (10,2%) ha ricevuto messaggi o video a sfondo sessuale con il cellulare, mentre il 6,7% ne ha inviati ad amici, fidanzati, adulti, o altre persone, anche sconosciute. Questo fenomeno interessa sia maschi che femmine, seppur con qualche differenza: sono prevalentemente i maschi a inviare immagini a sfondo sessuale (contro il 3,6% delle femmine), e a riceverli (15,5% contro il 7,1% delle femmine). Le ragazze tuttavia sono generalmente più preoccupate rispetto ai ragazzi e non sanno come difendersi. Al crescere dell'età, prevedibilmente, aumenta l'interesse dei giovani per il sesso e questo si riflette ovviamente anche nella pratica del *sexting*. In diversi casi, l'invio e la pubblicazione *online* di tali materiali è legata ad atti di bullismo e mira a ferire il protagonista delle immagini stesse. I ragazzi, inoltre, non sembrano essere consapevoli di scambiare materiale pedopornografico che può arrivare nelle mani sbagliate, anche in questo caso con gravi conseguenze emotive per i protagonisti delle immagini e dei video, favorendo

fenomeni come l'adescamento *online*. Merita infine ricordare che sempre più spesso anche datori di lavoro cercano informazioni sui social network, e bravate adolescenziali possono portare conseguenze sociali gravi anche a distanza di molti anni, restando immortalate per sempre.

Esistono molti modi per cercare di ridurre i rischi connessi all'utilizzo di internet, primo tra tutti quello di cercare di ridurre il tempo che si passa in rete. Idealmente, non bisognerebbe stare connessi più di due ore al giorno, al massimo 4 ore giornaliere intervallate, anche ad evitare problemi fisici all'apparato osteoarticolare alla vista e l'aumento di peso già descritti per tutte le altre tecnologie audiovisive, da soste con movimento ogni 20-30 minuti. Compito dei genitori quello di guidare i figli almeno all'inizio nell'utilizzo della rete. Il divieto di partecipazione ai social network, vietato fino al compimento del quattordicesimo anno di età, va fatto rispettare. Una fondamentale accortezza è quella di impostare le password di accesso ai vari siti protetti. Le password devono essere sicure, nessuno ad eccezione dell'utilizzatore stesso deve conoscerle. I codici di accesso non devono mai essere forniti nelle chat, è preferibile utilizzarne uno diverso per ogni tipo di applicazione e devono essere cambiati periodicamente. Esistono dei software che si possono installare sul pc e permettono di bloccare determinati siti contenenti materiale non adatto ad un pubblico di giovani: sono i così chiamati filtri internet. Questi prodotti permettono di impedire a chiunque non conosca le password di accedere a contenuti rischiosi nei siti web. La maggior parte dei motori di ricerca ha dei filtri incorporati e i provider di servizi internet (ISP) o gli operatori di telefonia mobile forniscono le indicazioni per attivare questi blocchi. Tuttavia, i filtri però non sempre funzionano, è pressoché impossibile riuscire ad impedire la visualizzazione di questo tipo di materiale, e molti ragazzi conoscono ormai i metodi per disattivare queste protezioni.

È quindi indispensabile che l'opera degli educatori si affianchi a quella dei genitori (quando esiste) attraverso un lavoro che non si limiti a mettere in guardia dai diversi rischi, o a rendersi disponibili a dare dei consigli e condividere i problemi, ma che favorisca momenti di dibattito e di presa di consapevolezza.

**Il titolo che si è voluto dare a questa campagna (usale, non farti usare) dovrebbe essere il leitmotiv del lavoro con bambini e ragazzi.**



# Bibliografia e sitografia

A.Mangiarotti, **I giovani che si autorecludono: Il mondo esterno è solo sul computer**, Corriere della Sera, 11 febbraio 2009.

**American Academy of Pediatrics, Children Adolescents and Television**, Pediatrics, 2001

Ferri, **Nativi digitali**, Bruno Modadori 2011.

D.Anderson, T. Pempek, **Television and Very Young Children**, American Behavioral Scientist, 2005.

D. Aydin, M. Feychting, J. Schüz, T. Tynes, T. V. Andersen, L. Schmidt, A. Christoffer Johansen, M. Prochazka, B. Lannering, L. Klæboe, T. Eggen, D. Jenni, M. Grotzer, N. Von der Weid, C. E. Kuehni, M. Röösl, **Mobile Phone Use and Brain Tumors in Children and Adolescents: A Multicenter Case–Control Study**, Journal of the National Cancer Institute, June 2011.

F. Samkange-Zeeb, M.Blettner, **Emerging Aspects of Mobile Phone Use**, Emerging Health Threats Journal, 2009.

M. Gentzkow, M.Shapiro, **Does Television Rot your Brain? New Evidence form the Coleman Study**,University of Chicago, 2006.

M.Hakoama, S. Hakoyama, **The Impact of Cell Phone use on Social Networking and Development Among College Students**, The American Association on Behavioural and Social Sciences Journal, 2011, Volume 15.

G.S. O’Keffe, K Clarke-Pearson, **The Impact of Social Media on Children**, Adolescents and Families, Pediatrics, 2011

Eurispes e Telefono Azzurro, **Indagine Conoscitiva sulla Condizione dell’Infanzia e dell’Adolescenza in Italia 2012**, [www.azzurro.it](http://www.azzurro.it).

P. M. Valeknburg, A. P.Shouten, J. Peter; **Adolescent’s Identity Experiments on the Internet**, Amsterdam School of Communication Research (ASCoR); University of Amsterdam, Sage publications, 2005, Vol. 3.

S.A. Guan, K. Subrahmanyam, **Youth Internet Use: Risks and Opportunities**, Children’s Digital Media Center, 2009.

J.Palfrey, U.Gasser, **Born Digital- Understanding the First Generation of Digital natives**, Basic Books, 2008.

K. Young, **Internet Addiction: the Emergency of a New Clinical Disorder**, Cyberpsychology and Behaviour, Vol 1 No. 3.

[www.airc.it/prevenzione-del-tumore/tumore-e-cellulari.asp](http://www.airc.it/prevenzione-del-tumore/tumore-e-cellulari.asp)

[www.ministerodellasalute.it](http://www.ministerodellasalute.it)

[www.disney.it/CyberNetiquette](http://www.disney.it/CyberNetiquette)

[www.sicurinrete.it](http://www.sicurinrete.it)

[www.wildwebwoods.org/popup.php?lang=it](http://www.wildwebwoods.org/popup.php?lang=it)

## Altri articoli e testi disponibili presso il CSB

A. Lenhart, **Teens and Social Media**, Pew Research Center’s Internet & American Life Project, 2007.

A. Lenhart, **Teens and Online Video**, Pew Research Center’s Internet & American Life Project, 2012.

C. Anderson, **Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behaviour in the Laboratory and in Life**, Journal of Personality and Social Psychology, 2000.

D. Gentile, **Pathological Video-Game Use Among Youth Ages 8 to 18: A National Study**, Sagepub, 2009.

Eu Kids Online, **Comparing Children’s Online Opportunities and Risks Across Europe: Cross-national Comparisons for EU Kids Online**, Second edition, 2009, [www.eukidsonline.net](http://www.eukidsonline.net).

M.Singer, M.D J.Byrne, Ph. D, **The Epidemilogy of Brain Tumors in Children**, The Childhood Brain Tumor Foundation, 2011.

H A. Divan, L. Kheifets, C. Obel, and J. Olsena, **Prenatal and Postnatal Exposure to Cell Phone Use and Behavioral Problems in Children**, Epidemiology 2008, N 19.

**The Cell Phone Problem**, Environment and Human Health Inc, 2012.

J. Billieux and M. Van der Linden, **Problematic Use of the Internet and Self-Regulation: A Review of the Initial Studies**, **Cognitive Psychopathology and Neuropsychology Unit**, University of Geneva, Geneva, Switzerland, 2011.

J.H, P. Brandtz, B. Hertzberg, L. Torgersen, **Children’s Usage of Media Technologies and Psychosocial Factors**, Sage Publications.

J. Holmes, **Use in the UK with Generic, Continuum or Typological Models**, originally published online 13 April 2011 New Media Society.

K. J. Mitchell, D. Finkelhor, J. Wolak, **The Exposure of Youth to Unwanted Sexual Material in the Internet**, A national survey of Risk, 2012.

K. Young, **Assessment of Internet Addiction**, The Center for Internet Addiction Recovery [www.netaddiction.com](http://www.netaddiction.com)

K. Young, **Treatment Outcomes with Internet Addicts**, **Center for Internet Addiction Recovery Published in CyberPsychology & Behavior**, 2007, Vol. 10, No. 5; pp. 671-679.

L. Rainie, A. Smith, **Social Networking Sites and Politics**, Pew Research Center’s Internet & American Life Project, 2011.

L. Leung and P. S.N. Lee, **Styles on internet risks The influences of information literacy, internet addiction and parenting**, originally published online 8 August 2011 New Media Society .

M.Madden, **Teens and Technology 2013**, **Pew Research Center’s Internet & American Life Project**, 2013.

P. Hills, Michael Argyle, **Uses of the Internet and their Relationships with Individual Differences in Personality**, The Oxford Happiness Project, School of Psychology, Oxford Brookes University, 2003.

P. Hitlin and Lee Rainie, **Teens, Technology, and School: Teen use of the Internet at School has grown 45% since 2000**, Pew Research Center’s Internet & American Life Project, 2005.

P. Taylor, **The Digital Revolution and Higher Education**, Pew Research Center’s Internet & American Life Project, 20011.

Qualizza, **Giovani e nuovi media: pratiche di consumo digitale e dinamiche relazionali**, Medico e Bambino, 2012.

Save the Children, **Il cyber bullismo**, Ipsos Public Affairs, Gennaio 2013.

Save the Children, **Educazione e i nuovi media: guida per genitori**, 2012.

Save the Children, **Educazione e i nuovi media: diritti e responsabilità verso una cittadinanza digitale**, 2012.

S. Landi, **Il mondo della scuola e le nuove tecnologie tra realtà e futuro**, Audioconsum, 2012.

S. Livingstone and E. Helsper, **Taking risks when Communicating on the Internet: the Role of Offline Social-psychological Factors in young Peoples Vulnerability to Online Risks**, LSE Research Online, 2007.

Sook-Jung Lee, **Parental Restrictive Mediation of Children's Internet Use: Effective for what and for whom?** New Media Society published online 13 July 2012.

S. Jones, **The Internet Goes to College: How Students are Living in the Future with Today's Technology**, 2001.

K. Purcell, **How Children do Research in Digital World**, Pew Research Center's Internet & American Life Project, 2013.

K. Purcell, **How Teachers are Using Technology at Home and in their Classrooms**, Pew Research Center's Internet & American Life Project, 2013.

W. Boot, **The Effects of Video Game Playing on Attention, Memory, and Executive Control**, Acta Psychologica, 2008.

World Health Organization, **Electromagnetic Fields and Public Health: Mobile Phones**, fact sheet N°193, June 2011.

*“Vecchie” tecnologie audiovisive come la TV e “nuove” tecnologie quali internet, facilitano enormemente l’informazione e la comunicazione, e costituiscono strumento di svago e divertimento. Tuttavia devono trovare un loro posto equilibrato sia nell’informazione che nella formazione e nella comunicazione, non dimenticando che si cresce si comunica e ci si diverte assieme in molti altri modi. Ad esempio, lo scambio diretto con gli amici deve restare la modalità principale di relazione, i libri, la musica e l’attività fisica (fin da piccoli) devono restare al centro del processo educativo e della crescita.*

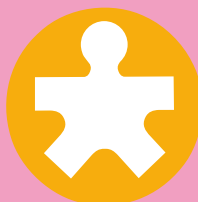
*L’avvicinamento di bambini e ragazzi alle nuove tecnologie è inevitabile e non deve essere ostacolato. Gli effetti positivi del loro utilizzo possono essere massimizzati ed i possibili rischi e danni alla salute fisica e psichica dei nostri figli possono essere ridotti al minimo se l’uso di queste tecnologie è, almeno all’inizio, guidato, e se consente di sviluppare delle potenzialità dei bambini e ragazzi senza sacrificarne altre, soprattutto salvaguardando l’autonomia, lo spirito critico, la creatività, la conoscenza diretta degli altri. Calmierarne l’uso durante la giornata è un’importante strategia preventiva, permette di evitare lo scivolamento verso un uso problematico o verso la dipendenza oltre a lasciare, nel contempo, spazio e tempo da dedicare al gioco creativo, allo studio, alle relazioni affettive con i familiari e gli amici, alle attività associative sia sportive che di volontariato.*

*Non dimentichiamo che la strategia principale per prevenire l’uso eccessivo e improprio delle nuove tecnologie è quello di offrire a bambini e ragazzi, iniziando il più precocemente possibile, una serie di opportunità di relazione, gioco e di occasioni di sviluppo di interessi diversi. L’uso sconsiderato delle nuove tecnologie è infatti in buona parte figlio della carenza di queste opportunità, sia, e già dai primi anni, nell’ambito familiare, che, più tardi, in quello scolastico.*



REGIONE AUTONOMA  
FRIULI VENEZIA GIULIA

# Informazioni e indicazioni per gli insegnanti



Centro per la Salute del Bambino