



Educare agli schermi digitali

Irene Mauro - C.r.e.m.i.t.,
Università Cattolica del Sacro
Cuore (Milano)



Che cosa vuol dire “educare agli schermi digitali”?

Qual è il nostro ruolo?

Proibire o concedere?

nativi digitali... davvero?

Partiamo da qui...

Serge Tisseron

3-6-9-12, 2013

*schermi, identità, estimità,
video games, empatia, resilienza*



Serge Tisseron

3 - 6 - 9 - 12

*Diventare grandi all'epoca
degli schermi digitali*

A cura di
Pier Cesare Rivoltella

LA SCUOLA



Prima dei 3 anni

“→ mai mettere un bambino di meno di tre anni davanti al televisore”

Il bambino ha bisogno di costruirsi i propri riferimenti temporali e spaziali.

Evitate la televisione e i lettori di DVD, di cui sono stati dimostrati gli effetti negativi.

I tablet non sono una priorità: possono essere utilizzati a complemento dei giochi tradizionali, ma sempre con l'accompagnamento di un adulto, senz'altro fine che di giocare insieme, di preferenza con gli applicativi adatti.



Prima dei 6 anni

“→ non fargli usare una console videogiochi prima dei 6 anni”

Il bambino ha bisogno di scoprire tutte le sue possibilità sensoriali e manuali.
Evitate di mettere il televisore o il computer nella sua cameretta.

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

N.B. dieta mediale

https://www.youtube.com/watch?v=6_-xTxP1hD4



Prima dei 6 anni

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.

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

Prima dei 9 anni

“→ accompagnarlo alla scoperta di internet tra i 9 e i 12 anni”

Il bambino ha bisogno di scoprire le regole del gioco sociale.

Evitate di mettere il televisore o il computer nella sua cameretta.

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

Spiegategli il diritto all'immagine e all'intimità.

N.B. estimità

Prima dei 12 anni

“→ non lasciarlo navigare in maniera illimitata una volta che abbia raggiunto l'età per poterlo fare da solo”

Il bambino ha bisogno di esplorare la complessità del mondo.

Continuate a stabilire regole chiare riguardo ai tempi del consumo.

Determinate insieme a lui l'età a partire dalla quale potrà avere il suo cellulare.

Prima dei 12 anni

Ricordategli regolarmente le tre specificità di Internet:

- Tutto quello che ci metti può diventare di dominio pubblico.
- Tutto quello che ci metti resterà lì per sempre.
- Tutto quello che ci trovi richiede prudenza: alcuni dati sono veri, altri falsi.

3

Prima dei 3 anni

Giocare con il proprio figlio è il modo migliore per favorire il suo sviluppo.

Preferisco le storie lette insieme a TV e DVD.

La TV accesa nuoce agli apprendimenti dei vostri bambini anche se non la guardano.

Mai la televisione nella cameretta.

Vieto l'uso dei media digitali durante i pasti e prima della nanna. Non li uso mai per calmare mio figlio.

6

Da 3 a 6 anni

Fisso delle regole chiare sui tempi del consumo.

Rispetto le età indicate per la fruizione dei programmi.

Il tablet, la Tv e il computer stanno in sala e non in camera.

Vieto l'uso dei media digitali durante i pasti e prima della nanna.

Non li uso mai per calmare mio figlio.

Giocare in tanti è meglio che da soli.

A come Accompagnare

Accompagnare = affiancare

- ❑ dialogo
- ❑ esplicitazione delle ragioni per le quali si utilizza uno schermo
- ❑ verbalizzazione intorno a quanto consumato - narrazione (suggerire strumenti per facilitare il passaggio dal pensiero spazializzato a quello lineare)
- ❑ meta-riflessione sull'esperienza
- ❑ ri-significazione

Le logiche alla base / per educare agli schermi

➤ accompagnamento



➤ alternanza



➤ autoregolazione



CORRESPONSABILITA' EDUCATIVA

famiglia e scuola → ruoli differenti ma comune obiettivo

“Se vi vede fare il giocoliere con tre mele, tenterà presto di fare altrettanto (3- 6-9-12, Tisseron)”.

- <http://www.educazionedigitale.net>
- <https://www.commonsensemedia.org>
- <http://www.cremit.it>

I nostri canali:



Twitter CREDITW



Facebook CREDIT



Instagram _credit_



Newsletter CREDIT:

www.credit.it/newsletter/


CREDIT