

3-6-9-12, DIVENTARE GRANDI ALL'EPOCA DEGLI
SCHERMI DIGITALI
SERGE TISSERON
Libro a scelta metodologia

INTRODUZIONE

TITOLO

Aiuta l'educatore a portare l'attenzione su delle età critiche -> 3-6-9-12 anni rappresentano passaggi fondamentali

NOVITA' DI TISSERON

1. *ANCHE PRIMA DEI 6 ANNI IMPORTANTE RAPPORTO BAMINO-SCHERMI*
≠ altre posizioni -> prima dei sei schermi vanno esclusi dalla vita del bambino
2. *QUESTIONE DEI MEDIA È SOCIALE, RICHIEDE RISPOSTE COLLETTIVE*
NO delega al singolo educatore
MA problema di importanza sociale (si convocano anche le istituzioni a prendere posizione a riguardo)

PROBLEMA DELLA NOSTRA SOCIETÀ

Gap di cultura tra

- società degli adulti (vissuta in un contesto di alfabetizzazione letteraria)
- e i nativi digitali o millenials

Differenza -> non sta nella mutazione genetica che configura questi minori come diversi dagli adulti MA nelle condizioni di vita -> elementi che fanno parte della cultura digitale dal bambino

Es

- Velocità con cui processano i problemi
- Leggerezza e superficialità con cui affrontano il problema
- Multi-modalità

= marcatori non genetici ma culturali

OBIETTIVO -> sviluppare chiavi di comprensione per aiutare i più piccoli a:

- stare nella loro cultura comprendendola e interpretandola
- stare nella loro cultura continuando a sviluppare competenze tipiche della cultura precedente (letteraria)

L> Le due culture NON sono auto-esclusive

MA si tratta di far sì che i più piccoli possano sviluppare un cervello capace di utilizzare le competenze digitali senza perdere quelle critico-argomentative figlie della cultura letteraria

CAPITOLO 1

PERCHÉ LE CAMPAGNE CONTRO I RISCHI LEGATI AGLI SCHERMI SONO INEFFICACI?

L'abuso degli schermi è indicato come la causa di molti problemi ma allo stesso tempo è la conseguenza di una situazione che abbiamo la necessità di comprendere.

Troppo consumo di schermi o troppa sofferenza da dimenticare?

2 ragioni dell'uso eccessivo degli schermi:

- pubblicità aggressive invogliano all'acquisto;
- via di fuga dai problemi e dalle sofferenze che contraddistinguono la nostra vita quotidiana.

PROBLEMA: Se sappiamo che lamentarsi dei danni degli schermi non serve a modificare le pratiche,

perché tanti si ostinano a farlo? Perché questo atteggiamento è diventato un modo facile per distogliere l'attenzione da quel che lo potrebbe spiegare.

SOLUZIONE: proporre pratiche in grado di correggere tale comportamento, anziché continuare a denunciarne pericoli e usi scorretti.

L'accademia della Scienza di Franci fornisce **3 DIREZIONI:**

3 A COME STRUMENTO DI INTERVENTO DELL'EDUCATORE

1. A COME ACCOMPAGNAMENTO

ACCOMPAGNARE

NO stare fisicamente accanto al bambino l'intero tempo

NON è possibile (spesso entrambe i genitori lavorano)

MA anche se uno dei due non lavora non è detto che questo tempo affianco al bambino sia sempre significativo (es. non lo considero) -> perché il genitore non funge da rispecchiamento

= avere tra le proprie attenzioni i consumi mediali del figlio, spendere con il proprio figlio un tempo significativo (aiutarlo a verbalizzare le sue esperienze con i media, condividere con lui i momenti del consumo es. suo cartone preferito)

= Non collocarsi in una prospettiva moralistica o didascalica insegnando al proprio figlio cosa fare MA mettersi nella prospettiva del glossatore (= riempire di note a margine il consumo del bambino es sdrammatizzare, correggere = punteggiatura di comunicazione educative che consola il bambino qualora ce ne fosse bisogno)

= presenza intelligente del genitore tesa ad abilitare quello che è l'obiettivo in ottica educativa (sviluppo di senso critico e capacità di consapevolezza autonoma e responsabilità da parte del bambino)

2. A COME ALTERNANZA

= capacità del genitore di variare la dieta di consumo del bambino

= metafora alimentare -> nei consumi di tempo libero NO sempre stesse cose (cibo) ma variare -> non solo media ma anche altre attività outdoor e indoor, singole o di gruppo

Ci consente di capire che nella prospettiva della cultura digitale occorre ragionare sul loro consumo non nell'ottica dell'out out MA dell' et et -> vivere in una cultura digitale non vuol dire aver lasciato stare tutto il resto, sono importanti ma lasciano spazio anche al resto (es aria aperta, utilizzo dei 5 sensi)

3. A COME AUTOREGOLAZIONE

= non ha bisogno dell'adulto per fare certe scelte (opposto protezione -> adulto che protegge non consente al bo di fare empowerment, di crescere)

Una giusta educazione deve permettere al bambino di svilupparsi e sviluppare le proprie competenze -> importante che impari a darsi regole da se e rispettandole

Come?

Facendo esercizio di fiducia nei confronti del bambino, lasciarlo sperimentare da solo e permettergli di sperimentare l'errore (in contesti sicuri e controllati)

LE CAMPAGNE CONTRO I PERICOLI DEGLI SCHERMI sono *senza effetti* perché si rivolgono agli utenti singolarmente presi, così le persone si sentono soverchiate dai problemi su cui queste campagne pretendono di responsabilizzarli. Non si deve rinunciare a coinvolgere i genitori ma occorre farlo in

maniera diversa, in modo che loro si sentano accompagnati dall'insieme delle istituzioni che vi prendono parte e non da soli. Si tratta di fissare dei punti fermi e degli obiettivi attorno ai quali le strutture pedagogiche, educative e mediche possano misurarsi sugli stessi discorsi e lavorare insieme.

CAPITOLO 2

“3-6-9-12”, LO STATO DELLE NOSTRE CONOSCENZE

prima dei 3 anni:

Il bambino ha bisogno di costruire i suoi punti fermi spaziali e temporali

VANTAGGI DEGLI SCHERMI:

I giochi tradizionali manipolati nello spazio tridimensionale sembrano i più adatti allo sviluppo dei bambini. Il bambino che viene lasciato libero di svolgere queste attività costruisce i suoi riferimenti sensorio-motori e i riferimenti temporali. La capacità di costruire i propri riferimenti temporali è la condizione per percepirsi come soggetti della propria storia. È raccontandosi che si costruisce la propria identità.

PERICOLI DEGLI SCHERMI:

Numerosi studi dimostrano che il bambino a meno di tre anni non trae nessun vantaggio dall'uso di schermi non interattivi, ovvero la televisione e i lettori dvd. Il modo migliore di comportarsi sembra essere quello di preservare il più possibile i bambini molto piccoli dalla televisione. I pericoli della televisione sono stati allo stesso modo dimostrati per i bambini che giocano in uno spazio in cui la televisione è accesa senza che loro la guardino. Dei ricercatori hanno dimostrato che un'esposizione precoce dei bambini alla televisione li priva di apprendimenti fondamentali e ha un'incidenza diretta sul tipo di alunni che diventeranno. I bambini più esposti alla televisione divengono bambini meno autonomi, meno costanti e meno a loro agio nelle relazioni sociali. Il bambino diventa così spettatore del mondo (passivo) invece che esserne attore (attivo).

tra i 3 e i 6 anni

Il bambino ha bisogno di scoprire le sue possibilità e di confrontare la sua comprensione del mondo con quella degli adulti

VANTAGGI

Gli schermi interattivi fanno lavorare due tipi di intelligenza: quella intuitiva e quella ipotetico-deduttiva. L'utilizzatore mette in fila i quattro momenti definiti nel metodo di Claude Bernard (fisiologo francese): l'osservazione, l'ipotesi, la manipolazione del reale, di nuovo l'osservazione. Tipico dei giochi di avventura o strategia.

PERICOLI

Se si parla di televisione, l'80% dei programmi che i bambini tra i 3 e i 12 anni guardano non sono destinati specificamente a loro. Il carattere traumatico degli schermi a quest'età è legato a tre cause spesso associate: la loro forte carica emozionale che investe il bambino di sensazioni che non hanno niente in comune con quelle con cui è a contatto nella vita di tutti i giorni; l'impossibilità di dare loro un senso; infine l'incapacità di gestire questa situazione potenzialmente traumatica attraverso il gioco. Per quanto riguarda i videogiochi, non possono sostituire le attività tradizionali, infatti diventano un problema se vengono utilizzati per fuggire dal mondo concreto.

tra i 6 e i 9 anni

Il bambino ha bisogno di scoprire le regole del gioco sociale

VANTAGGI

Gli schermi preparano il bambino a una società dell'informazione in cui la riflessione strategica, la creatività

e la cooperazione sono delle facoltà essenziali.

PERICOLI

Bisogna tenere conto della violenza presente su numerosi schermi, perciò è preferibile rispettare le età raccomandate per la fruizione dei programmi televisivi e dei videogiochi. Allo stesso tempo, il dialogo in famiglia che permette al bambino di dare un senso a quello che ha visto e provato è indispensabile. Il telegiornale deve essere evitato prima dei sei anni e deve essere subito associato a un accompagnamento da parte dei genitori. Per quanto riguarda Internet, a quest'età il suo uso rischia di indebolire due tipi di riferimento che il bambino in questi anni sta costruendo: la distinzione tra spazio intimo e spazio pubblico e la nozione di punto di vista. La prima è essenziale per decidere cosa poter mostrare agli altri di sé stesso o per relativizzare i documenti trovati in Internet. La seconda permette invece di comprendere che più persone possono avere punti di vista diversi sullo stesso argomento.

tra i 9 e i 12 anni

Il bambino ha bisogno di esplorare la complessità del mondo

VANTAGGI

È questa l'età del cellulare e della scoperta dei videogiochi on line. Sarebbe meglio evitare i giochi in cui si gioca da soli e preferire i giochi multiutente, il caso in cui i giocatori sono presenti insieme nello stesso luogo. A quest'età si possono sviluppare molte attività creative che potranno orientare in modo duraturo il modo di usare gli schermi più tardi, in adolescenza.

PERICOLI:

- 1) che bambini passino troppo tempo davanti agli schermi
- 2) della violenza sugli schermi -> l'osservazione della condotta altrui, sia essa nella realtà o nella messinscena, è un fattore che favorisce lo scoppio o l'inibizione delle condotte aggressive.

dopo i 12 anni

Il bambino si affranca dai riferimenti familiari

VANTAGGI

Questa è prima di tutto l'età dei social network i quali favoriscono la familiarizzazione dei minori con i mondi digitali, ma costituiscono anche un nuovo spazio di sperimentazione sociale che permette loro di definirsi e ridefinire il mondo che li circonda. Per quanto riguarda i videogiochi, soprattutto quelli online, ne sono stati scoperti alcuni vantaggi: Svilupperebbero l'attitudine a lavorare in équipe Svilupperebbero la curiosità nei confronti dello sguardo degli altri, in termini di competenza e di conoscenza. Indurrebbero ogni giocatore di una squadra a chiedersi "tra i miei contatti chi sa fare cosa? chi conosce cosa?" questa attitudine se acquisita può essere molto utile nella vita personale e professionale. Due comportamenti sono molto diffusi: l'altruismo (l'atteggiamento che ha come fine ultimo il benessere degli altri) e la reciprocità sociale (la capacità di interagire e di mantenere scambi sociali reciproci).

PERICOLI

- 1) l'influenza delle immagini violente.
- 2) l'uso eccessivo degli schermi a questa età, anche se la parola dipendenza, spesso utilizzata a questo riguardo, sembra inadatta a definirlo. Quanto ai social network -> il pericolo principale è di rendere pubbliche troppe informazioni personali e/o di passarci troppo tempo. un'educazione ai media, in questo caso sembra indispensabile per mettere in guardia i giovani contro l'uso dei loro dati personali a loro insaputa e il pericolo che proviene dalla pubblicazione di fotografie che possono avere degli effetti negativi a lungo termine.

CAPITOLO 3

3-6-9-12: UN PERCORSO PER TUTTE LE ETÀ

L'educazione non consiste nel proteggere e controllare il bambino ma nell'insegnargli progressivamente a difendersi e orientarsi da sé. Il comportamento dei genitori si deve adattare alle diverse età del bambino; quando è più piccolo ha bisogno di essere protetto, allontanando da lui tutti i pericoli, mentre la capacità di assumersi dei rischi è essenziale quando diventa adolescente affinché sviluppi autonomia. Allora il dialogo familiare diventa la cosa più importante.

Prima dei tre anni

- Evitare il più possibile la televisione e i lettori dvd e cercate di guardare mentre i bambini sono presenti solo i programmi a cui tenete veramente. Evitare ovviamente di mettere la televisione nella loro camera. la prevenzione degli usi eccessivi di schermi in adolescenza parte alla scuola dell'infanzia.
- E' possibile far giocare il bambino con il tablet, ma devono essere rispettate delle regole:
 - _ Rimanere con lui
 - _ Ridurre questi momenti di gioco con i dispositivi digitali a brevi periodi nella giornata, dando sempre priorità ai giochi tradizionali.
 - _ Non cercare di fargli apprendere chissà cosa, giocare con lui e basta
 - _ Scegliere programmi adatti alle sue capacità

Tra i 3 e i 6 anni

- Continuare a non sistemare la televisione nella camera dei bambini e controllare il tempo che trascorrono davanti allo schermo: una mezz'ora al giorno è sufficiente.
- Fare molta attenzione a rispettare le età indicate per i film e i programmi che i vostri figli guardano. Se si guarda un programma con il bambino, bisogna farlo in modo attivo. Potete dare il vostro giudizio sulle immagini e invitare il bambino a fare lo stesso.
- I computer e la play-station possono essere un supporto occasionale di gioco in famiglia, o di apprendimento accompagnato. Il bambino da solo privilegia l'intelligenza operatoria (devo vincere) su quella simbolica. Il videogioco non sviluppa né la sua motricità né la sua creatività. Per stimolarlo, sono meglio le numerose attività tradizionali come disegnare, modellare, colorare, ritagliare, giardinaggio...

Tra i 6 e i 9 anni

- Continuare a non mettere la televisione e il computer nelle camere e controllare il tempo di fruizione e stabilire delle regole chiare sui tempi di gioco e più in generale sui tempi che può passare davanti a uno schermo.
- La migliore prevenzione consiste in un'educazione che metta l'accento sull'importanza dell'aiuto reciproco, della compassione e della solidarietà. Quando il bambino cresce, il comportamento protettivo del genitore si deve accompagnare a un discorso che non si limiti ad invitarlo a non fare certe cose, ma che espliciti le ragioni per cui deve imparare a proteggersene da solo.
- Creare un profilo per il bambino sul computer di famiglia in modo tale che abbia accesso a un proprio spazio personale e impostate le opzioni di gioco della play-station. Per quanto riguarda Internet prima dei 9 anni presenta poco di interessante e molti pericoli.
- Introdurre a partire dagli 8 anni il bambino al diritto alla privacy e all'immagine, poiché sono problemi che si presentano continuamente. Continuate a sensibilizzarlo sul diritto di ciascuno a essere proprietario della sua immagine. Quando gli scattate una foto chiedetegli se vuole conservare la fotografia che gli avete fatto.

Tra i 9 e 12 anni

- Continuare a stabilire regole chiare riguardo ai tempi del consumo.
- Determinare insieme a lui l'età in cui può avere il suo cellulare
- Ricordategli regolarmente le tre specificità di Internet:

1) Tutto quello che pubblici può diventare di dominio pubblico

2) Tutto quello che pubblici resterà lì per sempre

3) Tutto quello che vedi richiede prudenza, alcuni dati sono veri, altri possono essere falsi. Infatti è stato dimostrato che nei social network tutti si presentano in una luce così favorevole che ciascuno ha l'impressione che tutti gli altri abbiano una vita più divertente della propria (Ciò può generare depressione).

Dopo i 12 anni

- L'adolescente comincia a navigare da solo in rete, tra 11 e 13 anni i ragazzi possiedono già un telefono quasi sempre connesso a internet.
- Concordate insieme degli orari di navigazione ed evitare di lasciarli una connessione illimitata notturna in camera sua
- Discutete con lui dello scaricamento dei files e del plagio fino a quando non avrà compreso quel che è legale e quel che non lo è e che la legge comune si applica anche in Internet. Discutete con lui anche di come si deve comportare riguardo alle informazioni di contenuto problematico e alle conversazioni non attendibili che può trovare in internet, parlate con lui anche della pornografia e delle molestie online.
- Rifiutate di essere suo "amico" in Facebook.

CAPITOLO 4

FACEBOOK, QUANDO I GENITORI NON NE SANNO QUASI NULLA

Facebook è diventato per i ragazzi uno strumento utile al servizio della costruzione della loro individualità e della loro scoperta delle regole del gioco social. È anche uno strumento di cui fanno conoscenza da soli, a loro rischio e pericolo.

10 LUOGHI COMUNI:

1. "Per i giovani Facebook sostituisce il mondo reale". Non è vero per niente, questo rappresenta per loro un modo comodo e diverso di passare il loro tempo quando hanno qualche ora libera, come lo è stata la televisione per la generazione precedente; un cortile di ricreazione, dove ci si tiene aggiornati delle novità, ci si confronta con gli altri (dicendosi anche ciò che non ci si dice in faccia)
2. "Mettono in piazza la loro intimità senza riflettere". È vero. Molti non sono consapevoli del vasto numero di persone che può avere accesso ai loro dati personali. Da qui l'importanza di spiegare come proteggere tali dati.
3. "Sono straordinariamente creativi in Internet". No, se si considera l'insieme delle loro attività, il loro atteggiamento nei confronti della rete è più passivo che partecipativo.
4. "Sanno fare tutto senza bisogno di imparare" L'ipotesi secondo cui le tecnologie digitali non hanno segreti per i nativi digitali e che quelli nati prima sarebbero condannati a rimanere degli immigrati digitali (incapaci di imparare appieno, facendosi spiegare dai figli) è sbagliata. La familiarità con internet dipende dal maggior utilizzo che se ne fa. Gli adulti mancano di curiosità senza preoccupazioni, tipica dei ragazzi.
5. "Chi usa il social network ha meno relazioni nella realtà" Falso, è il contrario. In realtà le reti

digitali rinforzano le relazioni sociali in presenza e permettono loro di stabilirne di nuove.

6. "Le relazioni in rete sono meno autentiche di quelle reali" Falso. L'interazione diretta permette di comprendere meglio ciò che pensa l'interlocutore ma gli strumenti di comunicazione a distanza rispondono a delle necessità psicologiche che non sono della stessa natura; il venir meno in Internet di alcune inibizioni che caratterizzano la vita sociale può favorire l'autenticità.
7. "Facebook rende meno esigenti sulla qualità delle relazioni nella vita reale" Falso. Le relazioni in Internet si organizzano a partire da centri di interesse condivisi. Si entra in contatto con persone che si giudicano vicine perché hanno gli stessi interessi. I social network quindi aumentano le nostre possibilità di organizzare delle relazioni più forti e più durature.
8. "Chi ci passa molto tempo diventa stupido o si deprime" Forse perché Facebook è lo spazio delle chiacchiere e degli scherzi che appare a volte come un'incitazione ad essere stupidi, ma Facebook non ha generato questo bisogno di divertimento, permette soltanto di soddisfarlo più facilmente. Per quanto riguarda la depressione, i social network accelerano la spirale depressiva degli adolescenti che presentano questa tendenza. Sono degli acceleratori di depressione, più che delle vere e proprie cause. Una ragione può essere che i ragazzi senza Internet si sentano tagliati fuori dall'ambiente dei loro amici. Mentre la depressione degli utilizzatori di Facebook è spiegata riferendosi al fatto che tutti si presentano nel modo migliore possibile e di conseguenza ci si potrebbe sentire inferiori, questo provocherebbe la depressione.
9. "Su Facebook si perde l'autostima" Il fatto di visitare regolarmente le pagine dei propri amici aumenta l'autostima.

I giovani iscritti in Facebook presenterebbero un livello di autostima superiore a quello dei loro coetanei non iscritti.
10. "Facebook ti fa ammalare" Falso, anzi gli scambi mediati in Internet presenterebbero una funzione quasi terapeutica, poiché permettono a persone con delle difficoltà relazionali nelle situazioni reali di interagire più facilmente grazie alla Rete.

CAPITOLO 5

DEL BUON USO DELLA RETE

L'intimità è essenziale per l'essere umano, Internet ha trasformato le regole aprendo delle nuove possibilità. Per comprenderne i meccanismi, l'autore ha proposto di considerare l'esistenza di un "desiderio di estimità" che ha definito come il fatto di rendere pubblici alcuni elementi della propria vita intima al fine di valorizzarli con i commenti di coloro che abbiamo scelto per essere testimoni.

Ciò contribuisce allo stesso tempo alla costruzione dell'autostima e alla creazione dei legami. Il desiderio di estimità si manifesta piuttosto nei confronti di persone che ci siamo scelte.

La messinscena del sé in Internet IL DESIDERIO DI MOSTRARSI IN INTERNET PRESENTA DIVERSE CARATTERISTICHE CHE È IMPORTANTE CONOSCERE:

- Volersi rendere visibile a tutti i costi può condurre a scelte eccessive fatte solo per ottenere il maggior numero di "clic".
- Camuffarsi in Internet è spesso utilizzato dagli adolescenti per costruirsi un'identità fittizia e per esplorare, con la garanzia dell'anonimato, nuovi modi per relazionarsi.
- L'intimità condivisa con un gran numero di persone è stata definita intimità light; la sua funzione è quella di mantenere un legame sociale leggero, suscettibile di essere attivato in qualsiasi momento.
- Comprendere le differenze tra Intimo: spazio di creazione ed invenzione del sé, al riparo dagli sguardi e dalle regole del vivere sociale; Intimità: quello che uno conosce di sé e che decide di condividere in uno spazio spiale più o meno largo; Estimità: non ha a che fare con l'intimo ma solo con l'intimità
- Ogni utilizzatore deve riflettere bene su quali delle informazioni personali intende rendere pubbliche e

quali no.

PERCHÉ ASPETTARE LA SCUOLA MEDIA?

DUE PROBLEMI PRIMA DEI 10 ANNI: Il bambino che non ha ancora 10/11 anni va incontro a due difficoltà supplementari in Internet.

1. Prima di questa età è ancora immerso in situazioni immediate e ha difficoltà a identificare due emozioni diverse che prova nello stesso istante. Molte informazioni in Internet attivano emozioni contraddittorie perciò è necessaria la presenza di un adulto per permettere al bambino di districarle.
 2. Prima dei 10 anni può avere difficoltà a comprendere che i suoi sentimenti negativi, o quelli delle persone che lo circondano, non sono per forza legati agli avvenimenti presenti.
- Rinunciare a sorvegliare: non spiare quello che fa in Internet.
 - Evitare di essere amici in Facebook, perché questo diverrebbe presto una considerevole fonte di problemi.
 - Usare i social network nelle istituzioni educative Facebook in ambiente educativo l'uso di Facebook come piattaforma di scambio si può dimostrare assolutamente vantaggioso per un'istituzione educativa. I criteri di amministrazione di Facebook oggi permettono di costruire delle comunità in cui l'identità dei membri sia segreta e nelle quali gli scambi siano inaccessibili a chi non ne fa parte. L'allestimento di una rete di giovani in Facebook è anche l'occasione per lavorare con i genitori ad esempio se si rifiutano di lasciare che i figli aprano un profilo in Facebook, questo provoca un effetto educativo collaterale altro che trascurabile.

CAPITOLO 6

LE QUATTRO RIVOLUZIONI DELLE TECNOLOGIE DIGITALI

1) Una rivoluzione nella relazione con i saperi

La cultura del libro è una cultura del singolare, in altre parole dell'uno.

Al contrario, la cultura degli schermi è una cultura del molteplice.

- CULTURA DEL LIBRO -> un lettore è da solo davanti a un solo libro scritto da un autore solo. Si tratta di una cultura dominata da una concezione verticale del sapere, chi conosce una cosa scrive un libro per chi non la sa.
- CULTURA DEGLI SCHERMI -> è una cultura multitasking, in cui ciascuno è pensato in termini provvisori. È una cultura molteplice, più persone sono riunite davanti a più schermi, i cui contenuti sono stati creati da équipes.

2) Una rivoluzione in relazione agli apprendimenti

- LA CULTURA DEL LIBRO -> trova la sua organizzazione nella successione delle parole, delle righe di testo, dei paragrafi e delle pagine. Essa adotta un modello lineare, costruito sulle relazioni di temporalità e di causalità. La cultura del libro favorisce la memoria evenemenziale -> sapere significa ricordarsi di quel che si è appreso: il libro è un supporto di apprendimento mnemonico.
- LA CULTURA DEGLI SCHERMI -> favorisce il pensiero non lineare, in rete o circolare. Gli spazi in cui il navigatore può delocalizzarsi sono solo indicati e lui organizza le sue navigazioni come preferisce. I contrari coesistono. Infine, il pensiero non lineare incoraggia l'innovazione obbligando a rompere gli schemi mentali. Gli schermi mettono di fronte alla necessità di lavorare con fonti diverse, di incrociarle, di metterle a confronto, questo è quello che si chiama memoria del lavoro -> conservare e manipolare informazioni e istruzioni.

3) una rivoluzione psicologica

RIGUARDA TRE AMBITI:

- il rapporto del singolo con la sua identità
- il meccanismo difensivo prevalente
- la valorizzazione delle forme non verbali di rappresentazione del mondo.

1. DALL'IDENTITÀ UNICA ALL'IDENTITÀ MULTIPLA.

La cultura del libro valorizza l'identità unica che si stabilisce essere proprietà privata di un individuo. Una volta costituita, è definitiva. Con gli schermi, l'identità si moltiplica. Il sé non è più la proprietà privata di un individuo, ma una finzione che risulta dalle interazioni delle persone in un gruppo e dunque ogni volta differente. Ciascuno sviluppa un'identità multipla. Avere più identità non significa però avere più personalità.

2. DALLA RIMOZIONE ALLO SPOSTAMENTO

Questa è la seconda grande trasformazione psichica accompagnata e accentuata da Internet. Nella cultura del libro, il meccanismo di difesa privilegiato è la rimozione e cioè un processo che si iscrive nella durata. Originariamente c'è il desiderio, soprattutto quello sessuale, la cui soddisfazione è proibita. Le rappresentazioni mentali corrispondenti a questo desiderio vengono spostate in uno spazio psichico inaccessibile che Freud chiama inconscio. Niente sarà più che prima. In Internet, chiunque può vedere la messa in scena di qualsiasi desiderio, sia di quelli a sfondo sessuale che aggressivi. Tutti sono accessibili istantaneamente attraverso all'apertura di una "finestra": è il sistema Windows. Possono coesistere dei pensieri contrapposti senza che si escludano a vicenda ed è in base al tipo di contesto che l'uno o l'altro di questi può essere attualizzato, trasformato in evento.

3. LA VALORIZZAZIONE DELLE IMMAGINI.

La cultura digitale rende le immagini accessibili a tutto tondo. Con il cellulare le immagini si prendono ormai in mano, permettendo di moltiplicare gratuitamente il numero di scatti. Il digitale ha così dato il via al "prova e riprova" e al piacere della sperimentazione.

4) Una rivoluzione dei legami e della sociabilità

CRESCERE NELL'ERA DEI SOCIAL

SOCIAL = servizi online che consentono agli utenti con un proprio profilo di accedere a una rete di contatti, amici (vicini o lontani fisicamente) e condividere messaggi, immagini

Dispositivi diventano importanti anche per i bambini più piccoli che accedono a forme di gioco online o creatività condivisa (tik tok) già dalle elementari

RILEVANZA DEL GRUPPO DEI PARI

Importanza delle relazioni sociali che si aprono fuori dalla famiglia (compagnia, classe, sport) -> ruolo privilegiato per definizione dell'identità individuale e sociale, autonomia personale e integrazione sociale -> si gioca il riconoscimento, accettazione e forme di partecipazione sociale

LE RELAZIONI SOCIALI ONLINE NON SONO VIRTUALI

Social = spazio sociale dove gli utenti possono

- mettere in scena propria id'
- Alimentare conversazioni per creare socialità
- Verificare l'impressione che la mia immagine produce sugli altri -> es attraverso la ricezione di like
- Ampliare la rete dei contatti per attingere a risorse altrui
- Controllo su performance altrui -> sempre più vero per i bambini

TISSERON PARLA DI ESTIMITA'

= altra faccia dell'identità -> identità che diventa pubblica

Costruzione dell'autostima necessita sia di identità (spazio proprio) sia di stima = permette la validazione di se da parte dell'altro

Manifestare all'esterno certi aspetti della nostra id che ci paiono dubbi per convalidarli e avere stima in noi stessi (es. tratti della personalità)

OPPORTUNITA' E RISCHI

- Relazioni online sono complementari a quelle fisiche -> non devono diventare alternative ad esse
- Implicano una riflessività -> per mettersi in scena bisogna pensarsi -> autoanalisi importante per la crescita MA talvolta si traduce in troppa stima (es. farsi sempre vedere, selfie)
- Importanza della privacy
- Informalità della relazione nelle comunicazioni online rende più semplice o fa sì che ci sia un eccesso nella spontaneità -> controllo dell'aggressività non è così scontato (cyberbullismo)

Assenza di corporeità richiede una maggiore cura dei rapporti -> es. viene meno l'empatia

QUINDI

I bambini cosa fanno quando hanno in mano uno smartphone?

- Maggior parte -> coltivano relazioni -> valore dell'amicizia è in gioco

Quali sono le competenze che come educatori dobbiamo avere a cuore nell'accompagnamento dei ragazzi con i social

- Competenze informatiche
- Ma soprattutto competenze emotive e relazionali

CAPITOLO 7

3-6-9-12, LA SCUOLA, GLI ENTI PUBBLICI E IL MONDO DELLE ASSOCIAZIONI

La regola "3-6-9-12", per quanto possa essere utile, rischia di interessare soprattutto i genitori che già sono sensibili alla questione degli schermi.

OCCORRE INTRODURRE LA DIMENSIONE DEL VIRTUALE GIÀ ALLA SCUOLA DELL'INFANZIA, nella forma dell'apprendimento per simulazione che manca del tutto ai bambini.

POI ALLA SCUOLA PRIMARIA È ESSENZIALE INFORMARE I BAMBINI SULLA CULTURA DIGITALE E SUI PERICOLI E I BENEFICI DEGLI SCHERMI.

Dai 3 ai 6 anni. imparare a "far finta di"

È importante, a partire da quest'età, garantire al bambino modo per gestire l'impatto che le immagini hanno su di lui e sensibilizzarlo a "far finta di", che sta alla base dell'uso ludico dei mondi digitali. Il gioco delle tre figure è fondamentale, si chiama così per via dei tre personaggi che si ritrovano nella maggior parte dei programmi: l'aggressore, la vittima e il salvatore.

Questo gioco soddisfa tre FUNZIONI ESSENZIALI:

1. Permette ai bambini di appropriarsi delle esperienze in cui sono immersi, che prevedano o meno delle immagini. Inoltre facilita l'apprendimento della lingua materna da parte di allievi che parlano altre lingue
2. Il gioco delle tre figure riduce la violenza tra gli studenti e aumenta la loro capacità empatica. Lo fa invitando i bambini a immaginarsi in ciascuno dei ruoli coinvolti in una situazione aggressiva.
3. Insegna a "far finta di" e stimola i bambini nei loro giochi, a "imitare per finta" più che "per davvero". Per questo motivo rappresenta un'eccellente preparazione alla frequentazione di mondi virtuali.

Dai 6 ai 9 anni: la logica degli schermi, effetti e trappole

Molti bambini oggi cominciano a essere presenti sui social network a 9 anni. Occorre quindi preparare i bambini in anticipo e la cosa migliore è iniziare dai primi anni della scuola primaria. La scuola può infatti giocare un ruolo fondamentale fornendo al bambino delle risorse allo stesso tempo teoriche e pratiche. L'educazione a Internet riguarda allo stesso tempo diritti e doveri, il diritto all'immagine e il diritto all'intimità, con la differenza tra spazio intimo e spazio pubblico. La scuola deve introdurre i bambini alle tre caratteristiche specifiche di Internet: tutto quello che si fa può diventare di dominio pubblico.

Tra i 9 e i 12 anni: considerare le trasformazioni degli studenti

Se è importante spiegare precocemente ai bambini come si usa Internet, è altrettanto utile adattare l'insegnamento alle trasformazioni degli studenti. La pratica sempre più precoce degli strumenti digitali produce quattro principali cambiamenti che possono essere motivanti per gli studenti: i bambini apprendono sempre prima a giocare con identità multiple, si impegnano sia nella soluzione collettiva di compiti sia nella valorizzazione delle loro esperienze personali; alternano apprendimenti intuitivi e ragionamento; stabiliscono una relazione sempre più intima con le macchine.

Dopo i 12 anni: incoraggiare e valorizzare le pratiche di produzione

Tutti i punti evidenziati per la fascia d'età 9-12 rimangono validi. Tuttavia, diventa possibile pensare alla promozione delle pratiche di creazione, a partire da quelle in cui i ragazzi sono più bravi, cioè quelle digitali.

UNA NUOVA CULTURA DELL'IMMAGINE ON LINE -> con la comparsa della rete il fare fotografia è inseparabile dal condividerle, non solo con coloro che sono fisicamente presenti accanto a noi, ma anche con degli sconosciuti. Il desiderio di estimità trova con la fotografia digitale dei nuovi prolungamenti.

RUOLI DI FAMIGLIA E SCUOLA

OGGI -> sono disallineate

Per riallinearle la scuola deve prendere sul serio la curricularizzazione dei media

Nel Gennaio 2018 il Miur pubblica un documento che è il framework per l'educazione civica digitale nella scuola

Questo documento mappa 5 aree sensibili dentro le quali va ad organizzare conoscenze e competenze che i nativi digitali devono sviluppare (es. educazione ai media, all'informazione...)



COMPITO SCUOLA

Partire da questo documento e immaginare come queste competenze possano essere curricularizzate fin dal nido

COMPITO FAMIGLIA

- Va coinvolta e vanno create condizioni per poterla sensibilizzare
- Deve trovare nella scuola un alleata per condividere strumenti e processi

↳ questo RICHIEDE UNA NUOVA STAGIONE DI RAPPORTI TRA SCUOLA E FAMIGLIA

Famiglia -> deve lasciare da parte iperprotettività

Scuola -> deve innalzare il livello medio delle sue conoscenze e rimuovere i pregiudizi che segnano il suo rapporto nei confronti dei genitori

NO ALLINEAMENTO -> rischi che una parte comprometta quello che ha fatto l'altra