



La galassia tecnologica domestica

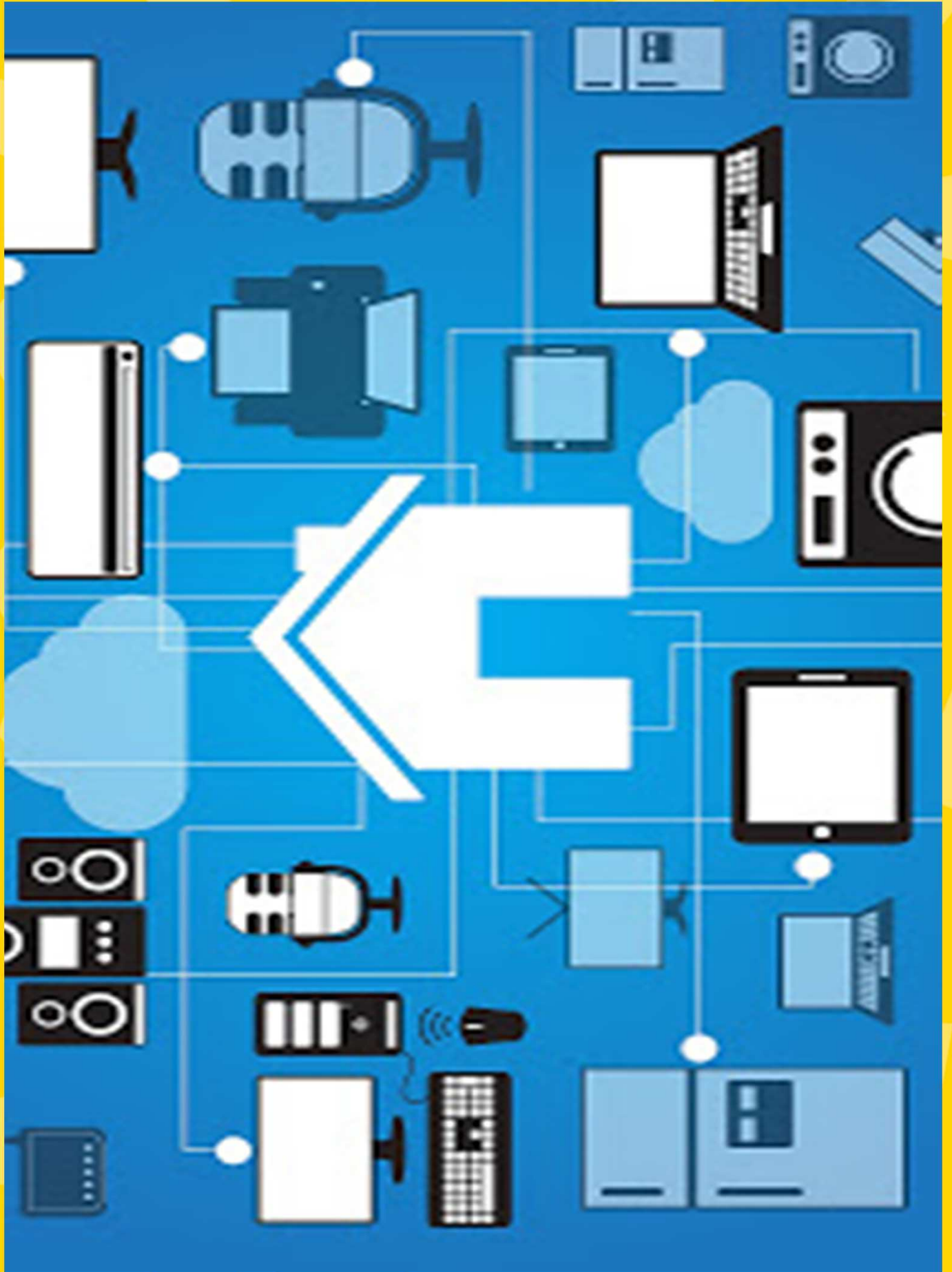


Seminario Famiglie 2.0

19 novembre 2016

Comune di Firenze - Servizio Servizi all'Infanzia

Rosanna Pilotti





2.0



- ➔ cosa vuol dire?
- ➔ *“nella sua più recente ed aggiornata versione”*
- ➔ Non solo per prodotti tecnologici
- ➔ Estensione a tutto ciò che è collegato all'innovazione tecnologica
- ➔ *Web 2.0*, insieme di tecnologie ed interazioni (blog, chat, forum, wiki, tweet...)



In casa, non solo touch



- ➔ Fotografie, fumetti, radio, televisione
- ➔ Cartoni animati, videogame, videoregistratore
- ➔ Telefono fisso, segreteria telefonica
- ➔ Fotocamere digitali, webcam, proiettori, DVD
- ➔ Internet, smartphone, touch screen, tablet
- ➔ E-book, notebook, app, You tube kids
- ➔ Una galassia o due?



È solo questione di tempo?




- ➔ 3 ore e 24 minuti al giorno (Istat 2013)
- ➔ Utilizzo Internet 64,3% tra 6 e 17 anni (Istat 2011)
- ➔ In Europa 42% bambini/e di 6 anni accede a Internet
- ➔ In Danimarca, Finlandia, Paesi Bassi, i bambini e le bambine tra i 3 e 4 anni sono connessi al 70%



Screen time o tempo e basta?



- ➔ Il tempo davanti allo schermo conta, però...
- ➔ Il contenuto (cosa si guarda o si usa)
- ➔ Il contesto (dove, quando, come e con quali effetti)
- ➔ Le relazioni (se e come le relazioni sono più facili o impedito)
- ➔ Bedroom culture?



Educare senza diffidenza e paura



- ➔ Co-utilizzo: genitore presente, condivide le attività
- ➔ Mediazione attiva: genitore discute del contenuto
- ➔ Mediazione restrittiva: genitore impone delle regole (dieta mediatica)
- ➔ Monitoraggio: genitore controlla la cronologia
- ➔ Limiti tecnici: genitore usa software per filtrare, limitare o monitorare l'uso



Dalla paura alle opportunità



- ➔ Forte accento sulla sicurezza digitale
- ➔ Genitori con ruolo poliziesco e restrittivo
- ➔ Rischio non è = a danno
- ➔ Sostegno alle famiglie per aiutare i bambini e le bambine ad imparare, relazionarsi ed essere creativi attraverso i media, riguardo ai media e oltre i media
- ➔ Creare insieme, cooperare, condividere



Che ambiente abitiamo?



- ➔ Contesto immersivo
- ➔ Realtà inimmaginabile quando noi eravamo bambini e bambine
- ➔ Le mani sugli schermi (più semplice per 2-6)
- ➔ Come cambiano la mente e il cervello?
- ➔ Codici di comunicazione (corpo, viso, occhi, mani, abbracci, smorfie, abiti, emoticon), codice appropriato nel momento giusto



Mondo aumentato



- ➔ Realtà aumentata digitalmente
- ➔ Scuola e tecnologia non sono termini opposti e contrari
- ➔ Nuova idea di cittadinanza consapevole
- ➔ Saggezza digitale o destrezza digitale?
- ➔ Usare le tecnologie rende più saggi?
- ➔ Migliora la capacità decisionale



Mente Corpo Cervello



- ⇒ I media digitali e sociali sono soprattutto macchine autoriali
 - ⇒ sono cose con cui si possono fare altre cose
 - ⇒ valorizzarli a scuola significa portare in classe la dimensione laboratoriale, quindi mettere al centro l'apprendimento per scoperta e un coinvolgimento totale mente-corpo-cervello (l'unico che per Piaget conduce all'apprendimento duraturo).
- (Rivoltella)



Presente e futuro. Equilibrio



- ➔ Ipad e altri dispositivi sono il presente
- ➔ Cosa ci sarà nel 2020? E nel 2025?
- ➔ Come apprendere nel modo più efficace
- ➔ Come integrare le nuove tecnologie nella didattica
- ➔ Potenziale educativo delle tecnologie
- ➔ Aver paura delle tecnologie e temerne gli effetti impedisce di goderne i benefici
- ➔ Comportamento digitale positivo diventa un modello da imitare
- ➔ Equilibrio tra opportunità legate ai media e rischi



Bibliografia



- A. Antoniazzi, *Dai Puffi a Peppa Pig*, Roma, Carocci, 2014.
- F. Cambi (a cura di), *Media Education tra formazione e scuola*, Pisa, ETS, 2009.
- G. Cappuccio, *Cartoons di qualità nella prima infanzia*, Roma, Aracne, 2015.
- D. Felini (a cura di), *Video game education*, Milano, Unicopli, 2012.
- P. Ferri, *I nuovi bambini*, Milano, BUR, 2014.
- R. Giannatelli, *Perché la Media Education e perché il MED?*
[http://www.mediaeducationmed.it/documenti-pdf/med-approfondimenti/doc_download/43-giannatelli-perche-la-me.html]
- M. Ranieri, *Le insidie dell'ovvio*, Pisa, ETS, 2011.
- G. Riva, *Nativi digitali*, Bologna, Il Mulino, 2015.
- P.C. Rivoltella, *Media education*, Roma, Carocci, 2001.



Sitografia



- ➔ www.commonsemmedia.org/
- ➔ www.eukidsonline.net/
- ➔ Inx.cremit.it/
- ➔ www.mediaeducationmed.it/
- ➔ www.mediamonitorminori.it/
- ➔ www.zaffiria.it/