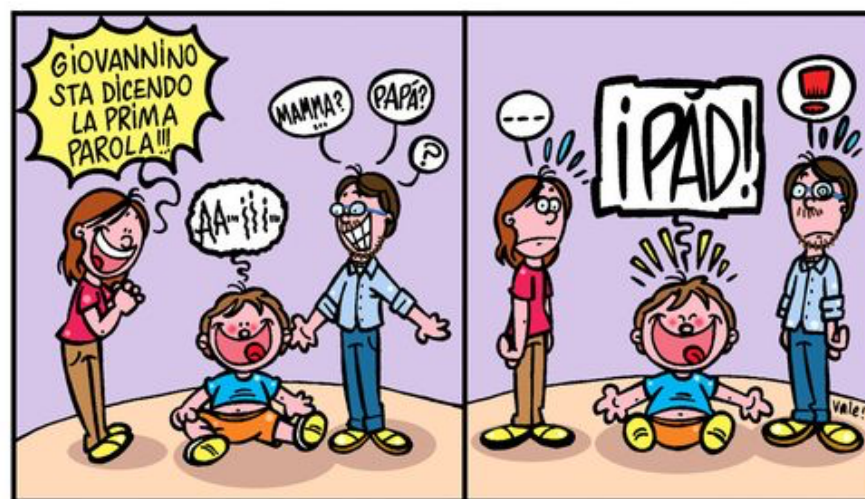


# L'infanzia nell'era digitale: una panoramica della ricerca scientifica in Italia



Valeria Vitale

**Elena Pacetti**

CEMET – Centro di ricerca su Educazione, Media e Tecnologie

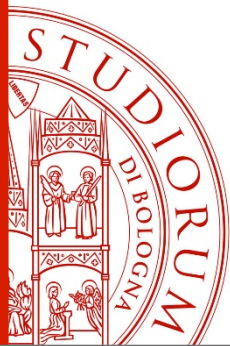
Dipartimento di Scienze dell'Educazione

Università di Bologna



ALMA MATER STUDIORUM – UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

IL PRESENTE MATERIALE È RISERVATO AL PERSONALE DELL'UNIVERSITÀ DI BOLOGNA E NON PUÒ ESSERE UTILIZZATO AI TERMINI DI LEGGE DA ALTRE PERSONE O PER FINI NON ISTITUZIONALI



f

149



LIFESTYLE / HI-TECH | 16.10.2015

## Tablet e bambini, fanno bene o male?

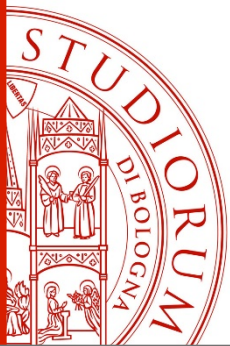
*Mentre l'Associazione americana dei pediatri si dice pronta a togliere il bando che voleva i piccoli sotto i 2 anni al riparo dai display, il dibattito si riapre: i nuovi dispositivi tecnologici favoriscono l'apprendimento o producono deficit attentivi?*



di Simone Cosimi  
Contributor

[Segui @SimoneCosimi](#)





# Miglior tablet bambini per Natale: Clempad Clementoni o Mio Tab Lisciani (specifiche e prezzo)

Due soluzioni tra le migliori del mercato. Per chi è indicato Clempad Clementoni o Mio Tab Lisciani.

15 novembre 2015 di **Enza Bocchino**



CONDIVISIONI







Parcheggi 2.0 a Torino con Phonzie: il pagamento della sosta diventa digitale

Star Wars invade le app di Google

Tesla accelera sull'auto che si guida da sola

Videogiochi, Guitar Hero Live arriva su Apple tv

Startup, è un italiano il miglior giovane imprenditore europeo dell'anno

# I telefonini e i tablet rischiano di diventare nemici del sonno

Monito da uno specialista britannico, che invoca l'introduzione di una «modalità letto»



AP

## LEGGI ANCHE



AP

Anche in bagno con il telefono nonostante il rischio di venire spiati



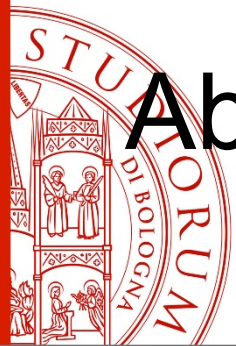




# Cittadini e nuove tecnologie

Le famiglie con almeno un minorenne sono le più attrezzate tecnologicamente: l'87,1% possiede un personal computer, l'89% ha accesso ad Internet da casa.

<http://www.istat.it/it/archivio/143073>

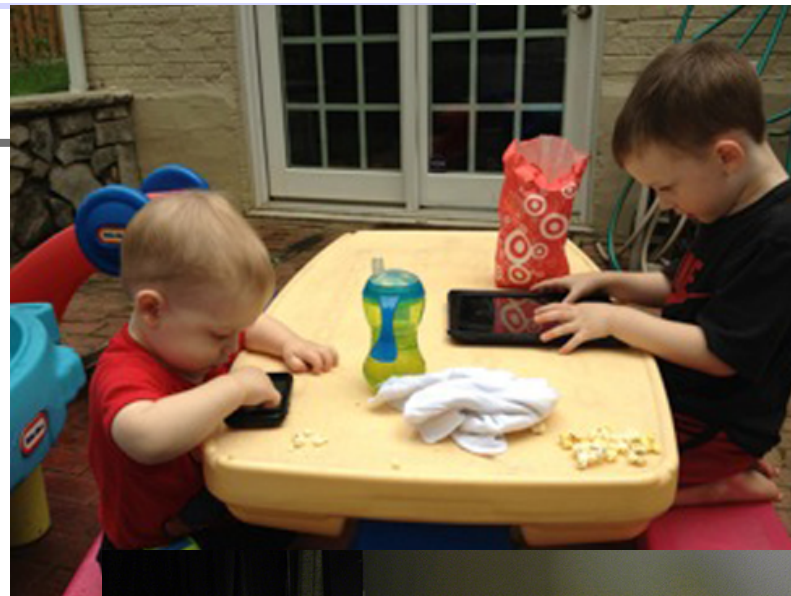


# Abilità analogiche o tecnologiche?

Una ricerca pubblicata nel 2010 dalla società di sicurezza informatica AVG, con interviste a 2200 mamme di dieci paesi, tra cui l'Italia, ha rilevato che i bambini sviluppano maggiormente abilità tecnologiche rispetto a quelle analogiche: il 58% dei bambini tra i 2 e i 5 anni sa svolgere un gioco al computer, contro un 43% che sa andare in bicicletta e nuotare; sono molti di più quelli che giocano con app sullo smartphone rispetto a chi sa allacciarsi le scarpe e non c'è divario digitale di genere.



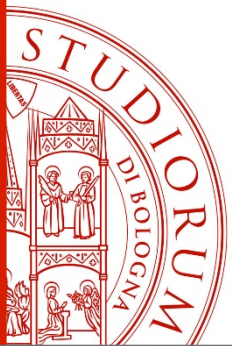
<http://babieswithipads.tumblr.com/>



ALMA MATER STUDIORUM - UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

IL PRESENTE MATERIALE È RISERVATO AL PERSONALE DELL'UNIVERSITÀ DI BOLOGNA E NON PUÒ ESSERE UTILIZZATO AI TERMINI DI LEGGE DA ALTRE PERSONE O PER FINI NON ISTITUZIONALI





# Che fare?

- Difendere i servizi educativi 0-6 dall'invasione dei nuovi media?
- Delegare alle famiglie il compito di educare ai media?  
“Le famiglie, nei loro modelli plurali e nelle molteplici domande, sembrano essere sempre più disorientate e sempre meno nella condizione di poter assumere consapevoli responsabilità; il territorio diventa la terza punta di un sistema formativo debole e dis-integrato, raramente considerato parte di una società educante.”

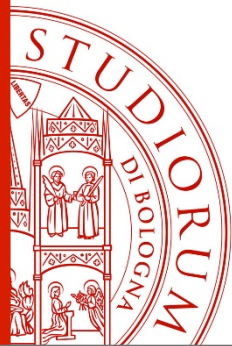
Zanetti, F., Nardone, R. (2012), *Tecnologie telematiche nella gestione della responsabilità genitoriale: quali alleanze possibili per i GENITORI 2.0?*, in M. Contini (2012, a cura di), *Le alleanze nei contesti educativi. Comprendere i conflitti per costruire legami*, Carocci, Roma, p. 123.



# Nuove prospettive

Nessuna contrapposizione legata agli strumenti in sé, ma problematizzazione, riflessione e pluralità di modelli pedagogici e didattici.

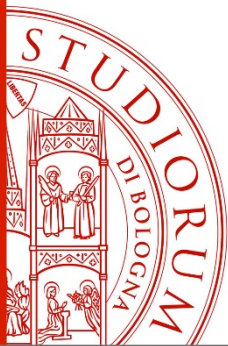
Superiorità del logos sulla tecnica.



# Ricerca Tabletti@mo

- Università di Chieti-Pescara (Rosy Nardone) e Università di Bologna (Elena Pacetti e Federica Zanetti) (CeMEt)
- Cooperativa sociale Terra dei Colori di Parma
- Unione Terre dei Castelli
- Biblioteca Comunale di Ortona

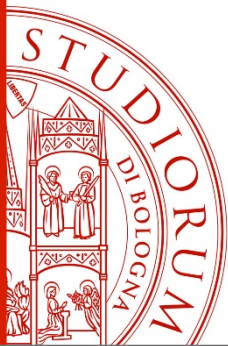




# Obiettivi generali

- “indagare possibili modelli d’uso educativo delle app e del tablet nei servizi educativi della prima infanzia [a casa strumenti pervasivi a cui si delega il tempo libero...];
- ipotizzare criteri di analisi e di valutazione delle app per fornire una «bussola educativa» per i genitori;
- proporre i media interattivi come strumenti per incoraggiare le interazioni adulto-bambino e bambino-bambino e invitare ad esperienze più sociali e meno isolanti.”

R.Nardone, E.Pacetti, F.Zanetti (2016). *Tabletti@mo: una proposta di ricerca su educazione, prima infanzia e tecnologie digitali*. In L.Dozza, S.Ulivieri (a cura di). *L'educazione permanente a partire dalle prime età della vita. Atti del Convegno SIPED 2015*. Milano: FrancoAngeli, pag.484.



# Obiettivi specifici

- “Indagare la conoscenza e l’immaginario che le educatrici hanno delle tecnologie e dei contenuti e la consapevolezza relativa ad un possibile impiego educativo nei servizi per la prima infanzia.
- Rilevare la presenza di tecnologie informatiche nell'esperienza del bambino 0-3 anni.
- Analizzare l'impatto di tali strumentazioni e tecnologie nel contesto educativo.
- Ricercare e documentare buone prassi di approccio (sperimentare l'uso delle APP, giocare con i tablet o smartphone ed elaborare una progettazione educativa).
- Individuare i criteri di qualità per la valutazione delle app.”

R.Nardone, E.Pacetti, F.Zanetti (2016). Op.cit., pp.484-485.

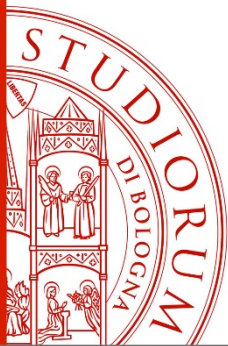


# Domande di ricerca

- “1) Quali caratteristiche devono possedere gli ambienti/contesti di apprendimento per i bambini da 0 a 3 anni al fine di promuovere il benessere e il diritto alla conoscenza e pratiche cooperative che siano palestre di cittadinanza attiva e responsabile?
- 2) Quali modelli educativi propongono e veicolano oggi i servizi per l'infanzia quando all'interno di essi sono presenti artefatti tecnologici?
- 3) Quali modelli formativi sono necessari per attrezzare gli educatori/insegnanti affinché sappiano orientare e guidare i bambini con competenze e consapevolezza nei nuovi ambienti?
- 4) Quali software e APP sono adeguati per consentire ai bambini 0-3 anni di avere accesso e di fare esperienza multimodale, visivo-manipolatoria, e linguistica/plurilinguistica?
- 5) Quali App o software possono contribuire, e in quale misura, allo sviluppo delle competenze dell'*early literacy*, stimolando interesse e coinvolgimento verso la lettura e la scrittura?
- 6) Quali progetti o App consentono di sperimentare un forte legame tra libro cartaceo e sua lettura 'digitale'?”

R.Nardone, E.Pacetti, F.Zanetti (2016). Op.cit., pag.485.





# Fasi della ricerca

1. Mappatura delle tipologie di contenuti digitali maggiormente utilizzati in famiglia [questionario genitori].
2. Indagine sull'immaginario del personale educativo rispetto tecnologie e infanzia [focus group].
3. Analisi risultati questionario e proposta di laboratorio formativo con gli educatori per sperimentare l'uso di App: in famiglia, e nuove proposte con criteri di qualità.
4. Ricerca e sperimentazione di modelli d'uso da parte degli educatori di App diversificate.
5. Coinvolgimento delle famiglie [focus group, somministrazione di questionari su rapporto bambini-nuove tecnologie nei contesti familiari].
6. Sperimentazione delle App e delle diverse modalità d'uso in sezione.
7. Osservazione e documentazione.
8. Valutazione e restituzione dei risultati finali.”

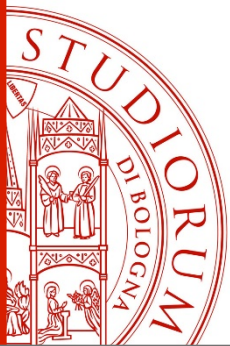
R.Nardone, E.Pacetti, F.Zanetti (2016). Op.cit., pp.485-486.



# Primi risultati

Sperimentazione in corso presso i nidi di  
Unione Terre dei Castelli (MO)

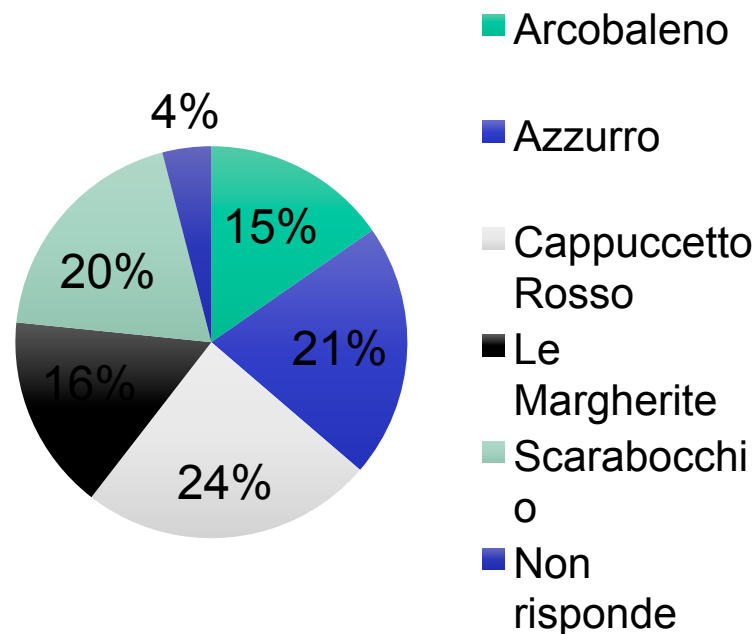
Partecipazione di tutte le educatrici dei nidi



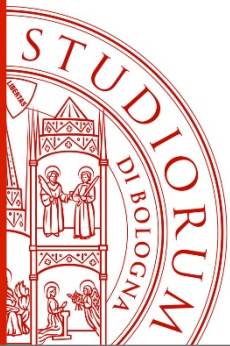
# I risultati del primo questionario genitori

Arcobaleno: 19  
Azzurro: 26  
Cappuccetto Rosso: 30  
Le Margherite: 20  
Scarabocchio: 24  
Non risponde: 5  
Totale: 124

## Vendite







# Età del bambino/a

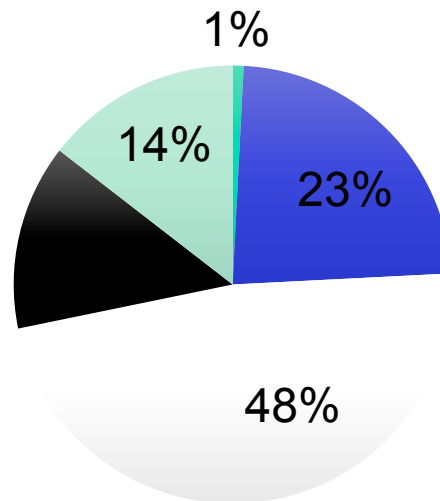
Meno di 1 anno: 1

Tra 12 e 18 mesi: 29

Tra 19 e 24 mesi: 59

Tra 25 e 30 mesi: 17

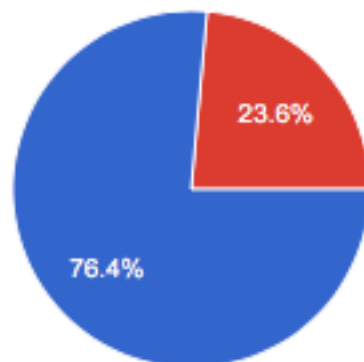
Più di 30 mesi: 18



- Meno di 1 anno
- Tra 12 e 18 mesi
- Tra 19 e 24 mesi
- Tra 25 e 30 mesi
- Più di 30 mesi

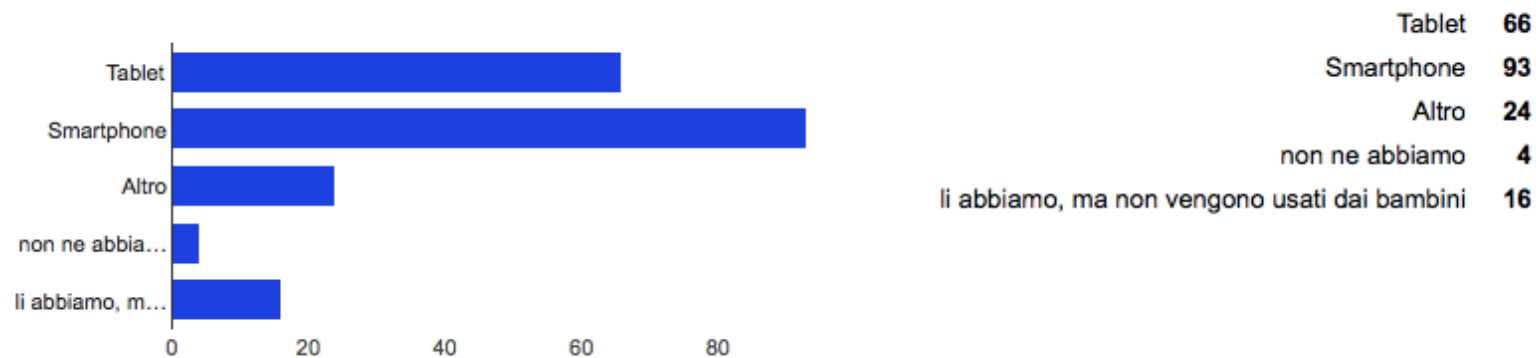


compilato da



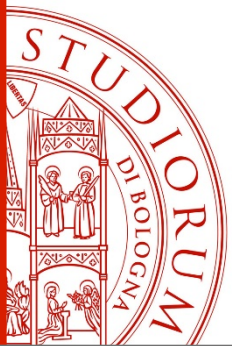
madre	<b>94</b>	76.4%
padre	<b>29</b>	23.6%

1) In famiglia avete dei supporti mobili che usano anche i vostri bambini? Indicare per favore anche la marca



# Quali app?



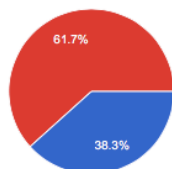


Le app più scaricate sono quelle per disegnare, i puzzle, per prendersi cura di animali e quelle che hanno per protagonisti personaggi mainstream (della Disney, di cartoni animati quali Peppa Pig e Masha e Orso). Molto utilizzati anche Youtube e le app della Lego.

La quasi totalità delle app è gratuita.

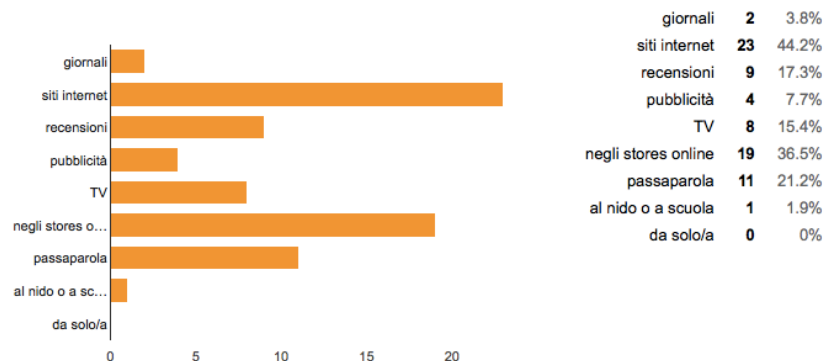


5) SE CI SONO FRATELLI O SORELLE PIU' GRANDI, A VOSTRO PARERE I PIU' PICCOLI SONO STATI INFLUENZATI NELLE SCELTE DELLE APP PIUTTOSTO CHE NELL'USO DEI SUPPORTI MOBILI?



Sì 23 61.7%  
No 37 38.3%

6) DOVE AVETE POTUTO TROVARE INFORMAZIONI UTILI PER SCEGLIERE LE APP DA SCARICARE?

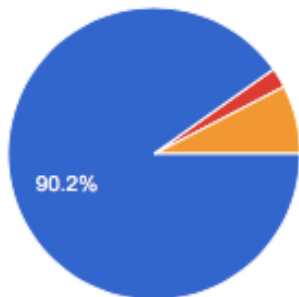


È maggioritario un atteggiamento *delegante*: rispetto ai criteri di selezione, ovvero si sceglie la app più recensita, gratuita, per passa parola.






## 7) RITENETE UTILE AVERE INFORMAZIONI SULLE APP PRIMA DI ACQUISTARLE O SCARICARLE?

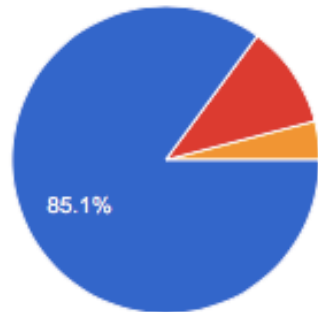


si	83	90.2%
no	2	2.2%
non sappiamo	7	7.6%

“rispetto ai possibili modelli d’uso, la maggior parte dei genitori, pur ritenendo utile avere informazioni su un app prima di scaricarla (più del 90% è di questa opinione) ....

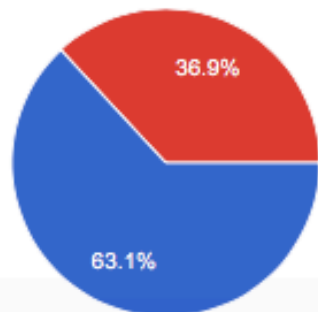


## 8) PROVATE VOI STESSI LE APP PRIMA DI FARLE UTILIZZARE AI VOSTRI BAMBINI?



sì	63	85.1%
non sempre	8	10.8%
mai	3	4.1%

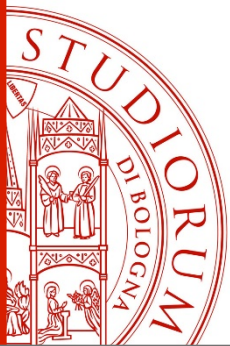
## Se SI le provate in tutti i "passaggi" o ne esplorate approfonditamente il contenuto?



sì	41	63.1%
non sempre	24	36.9%

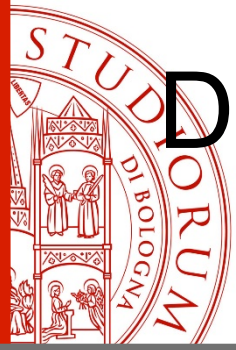
... non sperimenta sempre la app con cui giocherà il figlio e soprattutto non la prova in tutti i suoi passaggi (il 60% circa dichiara di farlo).”

R.Nardone, E.Pacetti, F.Zanetti (2016). Op.cit., pag.487.



«...lo penso che siamo un paese di vecchi impauriti, attratti dal desiderio di recintare e sigillare il mondo dell'infanzia. Iperprotetti e poco ascoltati, i bambini si sporcano sempre meno e sembra che debbano vivere in un mondo sterilizzato e liofilizzato [...] Quello che temo di più è l'alleanza tra tecnologia compulsiva e genitori impauriti, con i video che diventano il lucchetto con cui si chiude il recinto che imprigiona bambini sempre più privati di esperienze dirette. [...]. Se non permettiamo più ai bambini di misurarsi con avventure che permettano loro di prendere la misura delle cose, quando nell'adolescenza si troveranno obbligati a gettarsi nel mondo, non avranno gli strumenti per farlo...».

Lorenzoni, F. (2012), *Recinti d'ogni sorta*, in «Una città», n. 199/2012 <http://www.unacitta.it/newsite/intervista.asp?anno=2012&numero=199&id=2283>



# Dai focus group con le educatrici

Paura/curiosità

Invasive/pervasive

Inadeguatezza adulto/competenze bambini

Necessità/possibilità

Autonomia/controllo

Regole e conflitti o possibilità di crescita per tutta la famiglia?

Monomedialità, multimedialità o transmedialità?

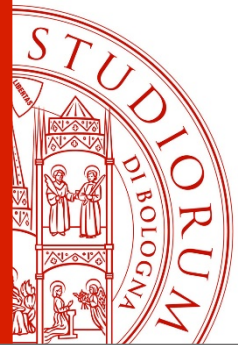


# La voce delle educatrici

“Le voci delle partecipanti esprimono un’altalena tra paure e curiosità, dovute principalmente, come dichiarato dalla maggior parte, dalla scarsa conoscenza e utilizzo degli strumenti digitali, delle loro potenzialità. Questo alimenta un sentimento di inadeguatezza contrapposto ad una competenza e curiosità maggiore da parte dei bambini, visibile – come hanno affermato – anche dai loro dialoghi e giochi di simulazione, in cui introducono azioni, linguaggi propri dell’interazione con queste tecnologie.”

R.Nardone, E.Pacetti, F.Zanetti (2016). Op.cit., pag.486.





# Le parole nei focus group

«Loro [i bambini] non sono inibiti, non hanno paura di sperimentare, provano, hanno curiosità, ricercano...», afferma un'educatrice, mentre un'altra controbatte « ma alle elementari sì, ma al nido... mi sembra un po' presto...». La dicotomia presente in ogni contesto coinvolto nella ricerca, e che è emersa in ogni riflessione, è la contrapposizione tra un'esperienza di attività ludica *tradizionale* e una *digitale*. L'esempio più argomentato e discusso è l'attività del disegno. «Col tablet non fai esperienza vera.. disegnando su un foglio di carta ti sporchi le mani, ti sporchi, tocchi. Con il tablet è più freddo, poi cancelli, modifichi...»; «devono prima fare davvero esperienza del disegno vero e poi di questi strumenti».

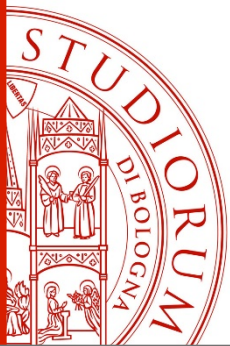
R.Nardone, E.Pacetti, F.Zanetti (2016). Op.cit., pag.486.



# I timori ...

Nell'accusa di "delegare troppo a questi strumenti" perché fungono da parcheggio, da distrattori per l'infanzia, e dunque la loro pericolosità nell'isolare il bambino, nel «spegnerlo, assopirlo, intontirlo, distrarlo, ... » (alcuni degli aggettivi usati) è come se si perdesse la riflessione pedagogica, la capacità di analizzare la tipologia di esperienza, le caratteristiche: il tempo, il fare da soli non è sempre negativo... Si può delegare ad un'attività e usarla in modo *riempitivo* e non intenzionale sia che sia il disegnare in maniera tradizionale con fogli e colori, sia che lo si faccia con un'app.

R.Nardone, E.Pacetti, F.Zanetti (2016). Op.cit., pp.486-487.



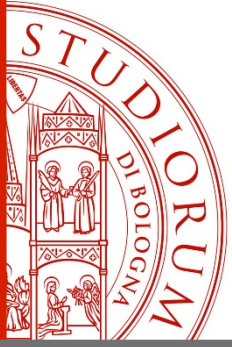
# ... o i vantaggi?

Si va sempre più affermando l'esigenza, da parte dei genitori, di poter contare proprio su queste app con specifiche funzioni di intrattenimento, apprendimento e di gioco, mentre si viaggia, durante noiose attese (anche al ristorante) o immersi nel traffico, ma anche mentre in casa si cucina, si fanno le pulizie, etc.





574960837

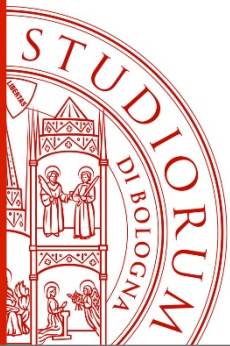


# E chi ha provato a inserirle al nido?

“L’attività di utilizzo di un’app ha costituito un «fulcro di attenzione» nell’attività di gruppo proposta e non di atteggiamento caotico o distratto, come avevano ipotizzato le educatrici. Non solo, ma hanno notato come bambini di 2 anni che si facevano difficilmente coinvolgere in attività o che si esprimevano raramente, hanno cercato una comunicazione immediata e attenta con l’educatrice e anche il resto del gruppo. «Ha cominciato a parlare», ha riferito un’educatrice del nido di Vignola di un bambino che riuscivano difficilmente a coinvolgere nelle attività.”

R.Nardone, E.Pacetti, F.Zanetti (2016). Op.cit., pag.487.

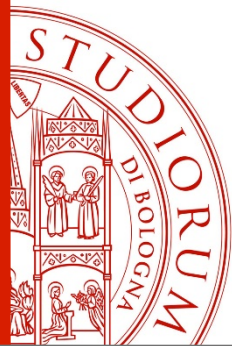




Non siamo lontani da quei principi che hanno caratterizzato la programmazione all'asilo nido, in cui i laboratori sui diversi campi di esperienza si alternano a percorsi formativi su specifici problemi/contenuti, integrando modalità guidate dalle educatrici a modalità autonome portate avanti da singoli o gruppi di bambini e bambine. Si realizza un percorso didattico a partire da stimolazioni ed interessi immediati per arrivare a competenze durature ed efficaci che rispondono ad esigenze culturali “oggettive”. Il fattore che accomuna gli aspetti tradizionali a quelli più innovativi, e che auspichiamo sia alla base delle scelte didattiche, qualunque sia il mediatore, è l'esigenza della compartecipazione all'attività educativa.

R.Nardone, E.Pacetti, F.Zanetti (2016). Op.cit., pag.488.

Cfr. Borghi, B.Q., Guerra, L., (2002), *Manuale di didattica per l'asilo nido*, Laterza, Roma-Bari.

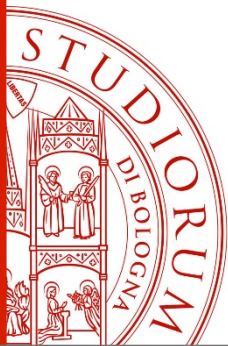


# Prime ipotesi da sviluppare

Sono emerse alcune variabili che abbiamo iniziato a sperimentare nell'A.S. 2016/2017:

- 1) *Dimensione socializzante e contesti d'uso*: la possibilità di utilizzare app di tipologie differenti (libri digitali, arte/disegno, musica, fotografia...) per costruire momenti diversificati di uso, con attività a grande gruppo, piccolo gruppo, in autonomia o con la presenza di un adulto.
- 2) *Dimensione cognitiva*: l'attenzione alla costruzione delle competenze digitali dei bambini, proponendo app diversificate che possano essere alfabetizzanti/riproduttive, esplorative e creative. In questo l'aspetto importante, anche nei confronti delle famiglie, di non fermarsi alle app che scelgono i bambini, che comunque non possono avere una visione d'insieme e varia, ma costruire criteri ragionati per proporre app diversificate e con tempi d'uso differenti.
- 3) *Dimensione intermediale*: costruire percorsi didattici ed esperienze educative che sappiano mettere in dialogo i diversi *media*, linguaggi, narrazioni presenti nella sezione o che vengono scelti per un progetto didattico.

R.Nardone, E.Pacetti, F.Zanetti (2016). Op.cit., pag.487.



# Per continuare la ricerca- formazione

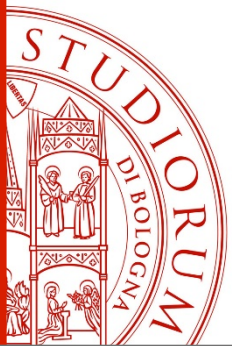
Ricerca e sperimentazione di modelli d'uso da parte degli educatori di App diversificate.

Coinvolgimento delle famiglie [focus group, somministrazione di questionari su rapporto bambini-nuove tecnologie nei contesti familiari].

Sperimentazione delle App e delle diverse modalità d'uso in sezione.

Osservazione e documentazione.

Valutazione e restituzione dei risultati finali.



# Quale direzione?

Né difesa né abbandono dell'infanzia

MA

interazione, condivisione, accompagnamento  
e utilizzo di una pluralità di esperienze



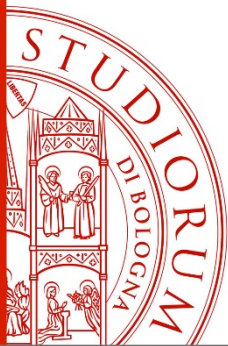


# Alla pedagogia spetta il compito di ...

---

- dare strumenti per orientarsi e orientare genitori e insegnanti/educatori nelle scelte dei nuovi cittadini/cittadine (la *bussola*)
- liberare bambini e bambine da falsi dogmi e stereotipi che nascono dalle paure o dalle ingenuità degli adulti





ALMA MATER STUDIORUM  
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

**Elena Pacetti**

**Dipartimento di Scienze dell'Educazione "Giovanni Maria Bertin"**  
**CeMET Centro di ricerca su Educazione, Media e Tecnologie**

<http://cemet.edu.unibo.it>