

# Lo sviluppo cognitivo e psicomotorio nei nativi digitali: spunti di riflessione – scuola infanzia-

*Cazzago, 4 Aprile 2019, dott.ssa Guerini Katia*

*Katia.guerini13@gmail.com*

## Nativi digitali: mito e realtà

Termine coniato dal pedagogo e giornalista americano Marc Prensky e si *rifersce alla generazione nata dopo il 1980, quando i computer ed internet erano entrati a far parte della vita quotidiana.*

L'intento è quello di *osservare per riflettere* e non fornire categorie concettuali totalizzanti di «buono» o «cattivo».

L'immagine del nativo digitale che ha bevuto internet e i computer con il latte materno e che lo rendono un genio è portata qui ad un confronto.

# Cosa si osserva nella fascia infantile

- Una generale riduzione delle capacità motorie e prassiche

Impugnare una matita

Lanciare e prendere la palla

Saltare su un piede

Correre

Agilità motoria





- **Scarsa capacità alla risoluzione dei problemi (sviluppo della capacità critica e di discernere)**
- **Il cambio del modo di divertirsi e la capacità di non gestire la noia, il non fare nulla**
- **Riduzione della vita del b. in società**



- Attenzione e il multitasker: uno studio pubblicato su *Teaching and Teacher Education* da Pedro De Bruyckere (Artevelde University di Gent del Belgio) afferma come il nostro cervello può gestire un solo processo cognitivo alla volta; quando svolgiamo più attività insieme, in realtà, il nostro cervello le alterna a intervalli rapidissimi e questo ci obbliga a caricare rapidamente nella nostra memoria le informazioni necessarie a un compito, per poi rimuoverle e far posto a quelle utili a eseguirne un altro; uno sforzo mentale che affatica, fa commettere errori e allunga i tempi dell'apprendimento
- *Internet Addiction Disorder e ADHD*: lo studioso Kuhl riflette in merito al fatto che l'esposizione mediatica stimola il bambino visivamente ma non lo supporta nello sviluppo del linguaggio
- Esercizio del controllo: imparare a volere, imparare ad aspettare (importanza dell'attivazione del sistema di ricompensa – dopamina-, effetto di gratificazione.)
- Poca propensione all'esperienza fisica (paura di sporcarsi e svestirsi e svestirsi)

Aspetto pratico: i  
possibili interventi, le  
situazioni a cui  
prestare attenzione

- PREMESSA: sensorialità e motricità costituiscono le basi di qualsiasi capacità mentale più complessa:

Pensare- volere- pianificare- giudicare- agire

- Ricordarsi che la NASPE (*The National Association of sport and Physical Education*) suggerisce che i bambini e le bambine dovrebbero:
- svolgere almeno 60' al giorno di attività fisica strutturata
- non dovrebbero essere sedentari per più di 60' al giorno, ad eccezione di quando dormono
- sviluppare le competenze motorie fondamentali, come base per per l'acquisizione di competenze più complesse
- avere a disposizione spazi sicuri (interni ed esterni) dove poter esercitare la propria competenza grosso motoria



- I b. devono poter toccare ciò che vedono, con le mani e con la bocca
- Deve poter imparare a giocare prima nel mondo reale

## Aspetto pratico: ruolo dei genitori

- Un patentino per internet? I genitori devono essere informati devono avere una *competenza mediatica*.
- E' necessaria una educazione nuova: abituare i bambini che va loro chiesto «Ti posso fotografare?» ( e dopo, «posso pubblicare?») devono sentirselo chiedere perché si devono abituare che loro sono gli editori ed i responsabili della propria immagine;
- recuperare il profondo ed importante senso della privacy: e non tanto e non solo per la paura di siti pedopornografici ma soprattutto perché il b. si abitui a coltivare «lo spazio dentro di sé»: in mondo così pubblico è molto più complicato ma non impossibile. Recupero della propria identità di base.
- Regole, ritmi e routine ( sonno)
- Leggere con loro libri
- Promuovere condivisione affettiva e ricordarsi che, come dice Steiner, questi sono gli anni magici per tuo figlio: vuoi che tu figlio sperimenti la magia di un bosco o di un iPad?

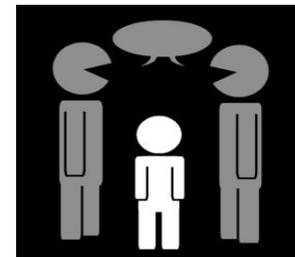
## Educare a buone prassi

- mangiare sano
- Abituare i b. ad essere attenti qui ed ora con la propria concentrazione
- Puntare su obiettivi realizzabili: inutile isolarli dal mondo... questo è il loro mondo!
- Promuovere le abilità sociali... l'uomo è un animale sociale
- Ascoltare musica e cantate
- Sorridete
- Abituate i b. alla risoluzione dei problemi e delle difficoltà
- Trascorrere molto tempo a contatto con la natura
- Dormire ad orari corretti ed un giusto numero di ore

Ascoltiamo le  
varie opinioni...

Il rapporto tra bambini/e e tecnologia è un tema caldo: il Royal College of Paediatrics and Child Health (RCPCH) – l'Istituto pediatrico del Regno Unito- rassicura con un « non esiste una prova definitiva sul fatto che trascorrere molte ore davanti allo schermo danneggi la salute dei bambini/e», anche se Max Davie, pediatra del RCPCH ricorda che:

- Qualunque dispositivo andrebbe comunque spento un'ora prima di andare a letto
- Usati con moderazione e «bene», tablet e computer, sono un mezzo di esplorazione del mondo



## Cosa significa «bene»?

- **Avere sotto controllo tempo speso in famiglia davanti allo schermo?**
- **Siete in grado di controllare merende e spuntini davanti allo schermo?**
- **L'uso dello schermo interferisce con quello che vorreste fare?**
- **L'uso dello schermo interferisce con il sonno?**

**Se le risposte vi soddisfano, potete tranquillizzarvi.**

## Altro punto di vista «pro»

- Shapiro, filosofo americano, professore della Temple University (Pennsylvania) che dice:
  - I videogiochi sono le nuove favole della buonanotte, le nuove fiabe, la nuova mitologia
  - Si chiede come i giochi digitali influenzano il modo in cui vediamo il mondo? Il mondo degli ultimi anni sta cambiando a velocità supersonica e gli adulti si devono adattare, mentre i piccoli ci sono già cresciuti dentro; chi si scaglia contro l'evoluzione digitale dei giochi non si rende conto che sta solo promuovendo modi di vivere tecnologicamente obsoleti, controponendoli a quelli attuali;



## Riflessioni conclusive

- Tener presente la correlazione tra: forte consumo di ITC- innalzamento delle aspirazioni materiali e impoverimento della vita sociale
- La paura non è la soluzione, l'empatia sì.
- Essere esposti a informazioni e immagini attraverso internet non rende interpreti esperti del significato che sta dietro questi prodotti: è importante creare opportunità per sviluppare le capacità e le conoscenze per utilizzare la tecnologia attuale in modo significativo e consapevole e diventare alfabetizzati in un'epoca in rete, richiede un duro lavoro.
- Sviluppare buon senso richiede apprendimento attivo ed esso è un processo che dura tutta la vita.
- Prima di addentrarsi nel mondo virtuale, il b. deve passare per il gradino precedente e imparare a giocare nel mondo reale (attore e protagonista della storia che crea, utilizzando come stimoli ludici i giocattoli che diventano pezzi del puzzle della loro creazione immaginativa. Base digitale che non può fare a meno dell'ancoraggio alla realtà).



- Costruire una collana narrativa familiare fondata sul linguaggio primario degli affetti (empatia)
- Importanza dello «spazio di noia» e di stacco dalle attività dato che permette: lo sviluppo del pensiero creativo e l'elaborazione tra realtà e fantasia
- Costruire un agire affettivo della famiglia connessa
- Esempio ed impegno dei genitori: è difficile dare limiti se siamo i primi a stare costantemente davanti allo schermo

I vari approcci che abbiamo visto hanno un medesimo denominatore comune: che la tecnologia non rimpiazzì il sonno, lo studio e il tempo in famiglia e, come dice Shapiro, in ogni gruppo demografico, ci sia la stessa percentuale di persone a favore e contro la tecnologia. L'importante è non averne paura e ricordare che gli strumenti non ci usano, siamo noi ad usare loro.

# Bibliografia

- «Demenza digitale», Manfred Spitzer, ed. Corbaccio
- «Solitudine digitale», Manfred Spitzer, ed. Corbaccio
- «Nativi digitali», Giuseppe Riva, ed. Il Mulino
- «Genitori digitali: crescere i propri figli nell'era di internet», Barbara Volpi, ed. Il Mulino
- «A dieta di media: comunicazione e qualità della vita», Marco Gui, ed. Il Mulino
- «Senza educazione: i rischi di una scuola 2.0», Adolfo Scotto di Luzio, ed. Il Mulino
- «Il metodo per crescere i bambini in un mondo digitale», Jordan Shapiro, ed. Newton Compton