

Report incontri formativi online

“Genitori e figli tra le nuove tecnologie: rischi, benefici e istruzioni per l’uso”

A cura del [dott. Andrea Moi](#)

3 e 10/11/2021

Gli incontri, di due ore circa ciascuno, sono stati erogati su Piattaforma Zoom.

Durante questi incontri abbiamo avuto il piacere, insieme a [Guardavanti per il futuro dei bambini](#), di confrontarci con insegnanti, educatori, genitori e formatori, sul tema dell’utilizzo delle nuove tecnologie da parte dei minori, sui rischi, benefici legati all’utilizzo; e sull’importanza dell’educazione digitale per promuovere un uso consapevole delle tecnologie.

Durante il primo incontro di mercoledì 3/11/21, dopo una breve presentazione e saluti iniziali, abbiamo introdotto una riflessione sulle principali tecnologie usate dai minori (Tik-Tok, youtube, giochi virtuali, smartphone e tablet, ecc), sul contesto socio-culturale e lavorativo di riferimento, in cui lo Smart-working, le restrizioni dovute alla pandemia e la DAD, hanno incrementato il tempo medio di utilizzo delle tecnologie, da parte di famiglie e minori.

Abbiamo poi passato in rassegna, i principali rischi dell’uso improprio delle tecnologie da parte dei minori (dipendenze, Cyber-bullismo, alienazione, pedopornografia, alterazioni dello sviluppo psichico e neurale, accesso a immagini e informazioni non adeguate all’età, ecc). Dopo ogni argomento principale è stato bello creare uno spazio di confronto con i partecipanti, partendo dal presupposto che ogni esperienza ha sempre qualcosa da insegnarci e che a volte, solo parlarne è un primo passo per affrontare insieme i cambiamenti che inevitabilmente, il mondo globalizzato e sempre più tecnologico, sta apportando alle nostre vite.

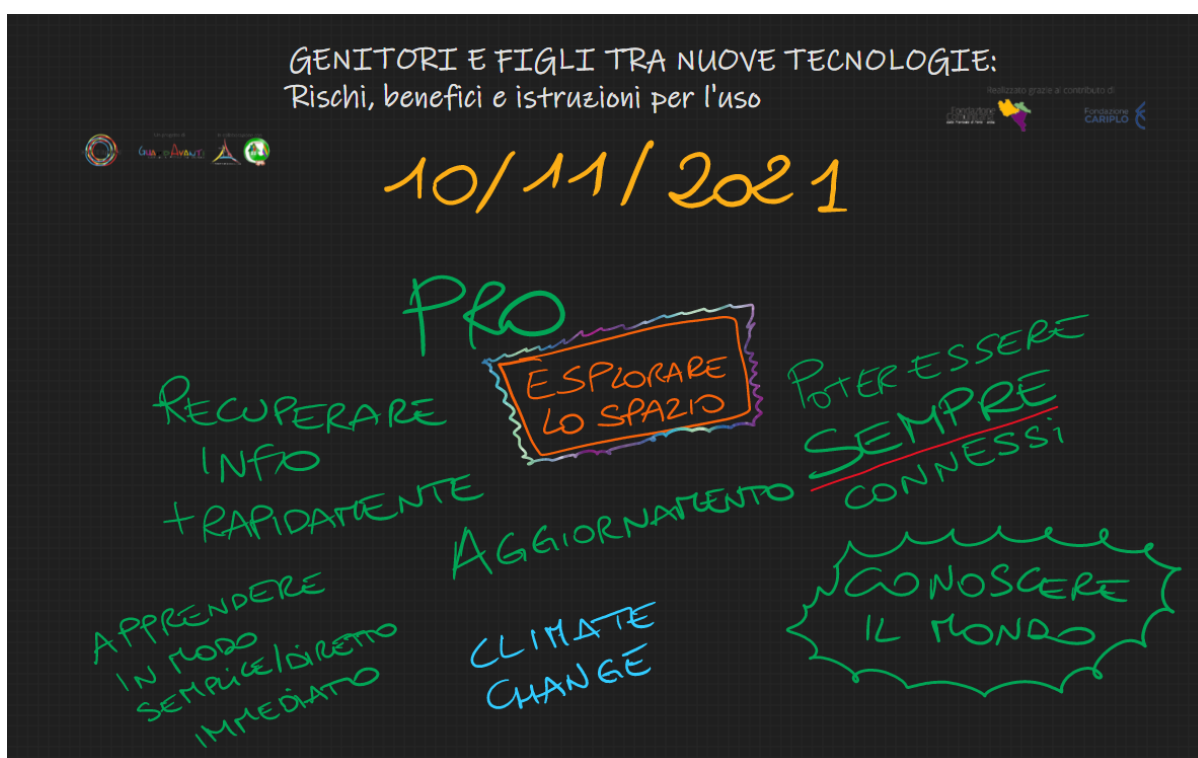
Per il momento di confronto finale, abbiamo utilizzato una lavagna multimediale per raccogliere in modo interattivo, il contributo di tutti i partecipanti e insieme abbiamo affrontato temi importanti come quello della relazione tra realtà virtuale e immagine di sé, la tendenza ad “apparire” sui Social piuttosto che ad “essere”, delle strategie di gestione delle tecnologie con i minori, criticità e questioni pratiche riscontrate.

Invece, nel secondo incontro del 10/11/21, dopo un veloce excursus dei contenuti più importanti trattati nel precedente appuntamento, abbiamo mostrato dei video sui videogiochi per minori a contenuto educativo, fornendo così materiale e spunti utili per i nostri partecipanti. Un esempio di

Realizzato con il contributo di

videogioco ecosostenibile consigliato, è “Ciclania P. M. studios” dove i giocatori usano energie alternative per salvare il pianeta danneggiato, oppure “Cybercity Chronicles” per educare i ragazzi a proteggere i propri dati sul web, e a tutelare la sicurezza informatica.

Abbiamo poi esaminato i benefici che le tecnologie, se usate in modo consapevole, apportano al singolo e alla collettività (sviluppo di connessioni, conoscenze sul mondo, regolazione di funzioni psicologiche, contatti in tempo reale con amici e familiari lontani, rafforzamento delle relazioni; autopromozione lavorativa sul web, ecc) sottolineando l'importanza della sperimentazione e dell'utilizzo sempre insieme alle figure adulte di riferimento.

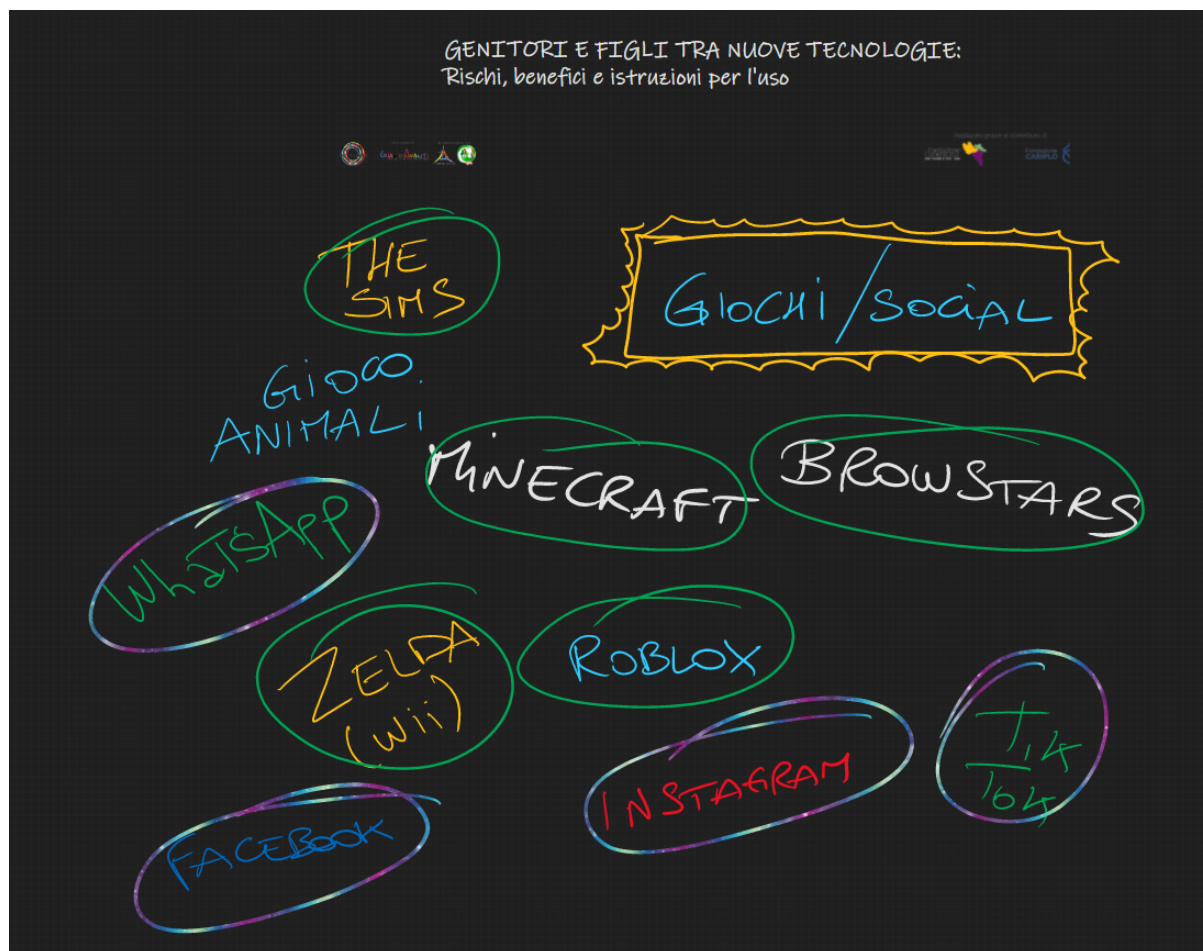


Ho poi affrontato il tema delicato della tutela della privacy dei dati e fornito consigli e strategie utili per far sì che l'adulto attraverso il Parental Control, affianchi il minore nell'utilizzo delle tecnologie, impostando spesso la modalità “avvia presentazione” per condividere passo per passo con i partecipanti, la visione dei diversi passaggi per impostare eventuali blocchi e filtri in modo da permettere una navigazione sicura su Internet e Social Network.

Nella parte finale dell'incontro, abbiamo suggerito vario materiale di approfondimento sia in formato cartaceo che digitale, e accennato al fatto che la tecnologia può essere uno strumento di inclusione nella società e in particolare, nell'ambiente scolastico, per soggetti che presentano bisogni educativi speciali e disabilità, in quanto varie applicazioni, software e device tecnologici possono favorire in tali soggetti l'apprendimento, lo sviluppo di capacità motorie, relazionali, comunicative. Durante il momento di confronto finale, abbiamo riflettuto su un esempio di tecnologia inclusiva nelle scuole: “Il Digital Storytelling” in cui i ragazzi, attraverso un dispositivo

Realizzato con il contributo di

multimediale, scrivono una storia a più mani. E' una tecnologia che può assolvere una funzione inclusiva se vengono coinvolti tutti i ragazzi a partecipare attivamente, in modo che diano TUTTI il loro personale contributo che tra l'altro, può ricevere un feedback immediato dall'insegnante e andare così a incrementare nei ragazzi/e lo sviluppo dell'autostima e dell'autoefficacia.



Abbiamo infine riflettuto sulla didattica a distanza (DAD) e sulle difficoltà e questioni pratiche riscontrate da genitori, famiglie e insegnanti, soprattutto durante il periodo di pandemia.