



## RELAZIONE INCONTRO **APP**rendimenti: imparare facendo

(FASCIA SCUOLA PRIMARIA)

15 Febbraio 2022 h 17:00 - 19:00

Relatori:

Cinzia Leone - pedagoga, Associazione nazionale pedagogisti Liguria (Anpe)

Simona Baracco - psicologa e formatrice "Università della Strada Gruppo Abele", Torino

L'incontro affronta diverse tematiche legate all'educazione digitale, con particolare attenzione a come lo sviluppo del bambino venga influenzato dall'utilizzo delle nuove tecnologie, dalle relazioni con i genitori e con i pari, e dal recente sviluppo tecnologico. Affrontando il tema dell'utilizzo delle nuove tecnologie è quindi necessario utilizzare un approccio multidisciplinare e sistemico che tenga conto anche (ma non solo) del ruolo della relazione genitore-figlio come cornice di riflessione. Nel contesto educativo, infatti, dare una lettura causale (causa-effetto) di fenomeni tanto complessi è impossibile: non sarebbe corretto, ad esempio, limitarsi a demonizzare i nuovi strumenti come fonte diretta dei problemi senza tenere conto del contesto in cui si colloca il loro utilizzo e delle relative modalità e, anzi, questo sarebbe limitante per chi svolge un ruolo educativo, che in tal modo potrebbe sentirsi totalmente impotente di fronte a strumenti che non comprende.

Uno degli studiosi che meglio esemplifica questa metodologia multidisciplinare allo studio della crescita del bambino è Erikson, che, infatti, concettualizza lo sviluppo in una serie di fasi in cui si intersecano cambiamenti organici\biologici e comportamentali, ma anche componenti sociali, educative e familiari (con relativi stimoli, richieste, aspettative). Nello specifico, nella fase compresa fra 6 e 12 anni egli descrive i bambini come dotati di un eccezionale quantità di energie che tendono a convogliare in numerose e diverse attività, fra cui gli sport e la scuola, ma anche nell'adempiere alle richieste e alle aspettative degli adulti, cercando inoltre di farlo nel modo migliore e più efficiente possibile: non hanno quindi solo il desiderio di compiere diverse attività, ma anche di farlo bene. La sicurezza e la padronanza delle proprie capacità operative acquisite in questa fase costituiranno poi la base per il futuro sviluppo di una personalità armonica (eventuali problematiche in tale fase si tradurranno al contrario in sensazioni di impotenza e problemi di autostima). In questa fase i bambini iniziano, inoltre, a controllare l'emozione e gli impulsi e in questo senso la relazione con gli altri bambini è certamente fondamentale.

Nella fase di crescita fra 6 e 12 anni, talvolta, si riscontrano modalità problematiche di utilizzo della tecnologia e del digitale, incluse (ma non limitate a): dipendenza di utilizzo (l'eccessiva facilità di utilizzo di diversi strumenti, che praticamente non necessitano di alcun addestramento, li rende estremamente attrattivi, e quindi facilita la dipendenza), pervasività delle tecnologie nella vita del bambino, isolamento, confusione virtuale\reale, mancanza di consapevolezza dei pericoli del digitale, problematiche relative all'autostima, mancanza di empatia, difficoltà a gestire la noia (che invece è profondamente importante, in quanto terreno fertile da cui scaturiscono le attività creative e la scoperta del sé). In linea generale, comunque, è bene tenere conto che il mondo virtuale può anche essere un ambito in cui rifugiarsi rispetto a situazioni di disagio della vita reale, e non solo una fonte di problemi.

In relazione alle nuove tecnologie, diversi studi hanno portato a mettere in luce dati ed evidenze da tenere in particolare conto:

- il numero di persone al mondo che posseggono un telefono cellulare è maggiore del numero di persone che posseggono un water funzionante (6 milioni – 4 milioni);
- utilizzare un telefono cellulare costringe ad assumere una posizione piegata equiparabile al dover sostenere il peso di un bambino di 8 anni sulla schiena;
- negli ultimi anni l'utilizzo delle nuove tecnologie ha provocato un aumento dei disturbi visivi che, in Asia, ora riguardano l'80% della popolazione;
- l'utilizzo dei giochi su smartphone provoca rilasci di dopamina e processi biochimici ("circolo compulsivo") che si attivano anche durante l'uso di cocaina o nicotina;
- durante l'utilizzo degli smartphone nel cervello si attivano le stesse onde cerebrali ("onde alfa") associate all'attività (opposte alle "onde delta", associate al rilassamento) e, di conseguenza, tale utilizzo nelle ore notturne ostacola il sonno (abbassando, inoltre, i livelli di melatonina);

- il 7% degli americani per informarsi ed utilizzare internet dipende totalmente dagli smartphone.

Per altro, occorre tenere conto che molte persone utilizzano oramai le nuove tecnologie (in special modo gli smartphone) per semplificare svariate attività quotidiane, fra cui prestazioni sanitarie, attività bancarie e professionali.

La recente situazione pandemica ha, inoltre, intensificato un problema già noto riguardo alla tecnologia, ovvero la sua duplice natura di strumento utile a creare relazioni ma anche a intensificare separatezza, differenze e isolamento: la pandemia di Covid-19 ha infatti complicato ulteriormente la situazione educativa scolastica, “costringendo” individui (sia insegnanti sia genitori e bambini) che mai avevano avuto a che fare con determinati strumenti tecnologici ad apprenderne l’utilizzo in tempi relativamente brevi (con tutte le difficoltà che ne conseguono). Un altro aspetto da considerare, infine, è quello delle relazioni e delle differenze individuali in tal senso: la pandemia, infatti, ha disabituato i bambini alle relazioni coi pari, facilitando in prima battuta quei bambini con problemi relazionali, per poi “costringerli” nuovamente, dopo diversi mesi di didattica a distanza, a ritornare in un ambiente di tipo sociale.

I genitori sono spesso digiuni di conoscenze riguardo alle nuove tecnologie, anche in materia, ad esempio, di videogiochi: è invece necessario possedere delle conoscenze almeno di base in merito, per poter stabilire delle regole o dei limiti adeguati e attuabili al loro utilizzo. I videogiochi, infatti, prevedono diverse modalità di gioco sia autonomo che in squadra, sia online che offline, sia in modo cooperativo che competitivo, e diversi obiettivi da conseguire. In ogni caso, prima di “criminalizzare” lo strumento, bisogna considerare che spesso l’interazione che avviene attraverso il gioco è solo una variante dell’interazione faccia a faccia, e come tale permette quindi la creazione di legami e relazioni; allo stesso tempo, però, le conseguenze che ne derivano sono altrettanto reali (ad esempio, privare totalmente o improvvisamente un bambino della tecnologia, tanto più se durante una partita/gioco, potrebbe creargli situazioni di grande imbarazzo con i suoi amici).

In conclusione, viene sottolineata la necessità, in ambito genitoriale ed educativo, di tenere presente i diversi “carichi” di genitori e figli: ad esempio i genitori si devono fare carico dell’educazione e della crescita dei figli e i figli dell’apprendimento scolastico e delle relazioni amicali. Entrambi hanno quindi situazioni più che complesse da gestire, e solo l’empatia e la comprensione reciproca di tali complessità permette di creare un terreno fertile per una crescita armonica.

Genova, 15 febbraio 2022

Relazione a cura di Annamaria Falcione, Operatrice  
volontariadi Servizio Civile del Comune di Genova;  
Progetto R.E.P