

# 10 CONSIGLI

di HELPCODE per

**l'educazione digitale  
dei bambini**



  
**helpcode**

IL DIRITTO DI ESSERE BAMBINI

# INTRODUZIONE

Siamo ormai immersi in un mondo ibrido, fatto tanto di reale quanto di virtuale. Saper gestire questa nuova realtà è fondamentale, una conoscenza che tutti dovremmo avere nel nostro armamentario di strumenti cognitivi e pratici. Per questo, **l'educazione digitale deve diventare parte integrante dello sviluppo di ogni bambina e di ogni bambino**. Fin da dentro la culla vedono infatti mamma, papà, nonne e nonni, arrembiare con smartphone, tablet, computer, così questi oggetti sono per loro familiari da quando nascono.

**È importante che il digitale non sia però subito**, un elemento estraneo da usare senza che se ne conoscano le logiche e senza avere le conoscenze per gestirlo in piena consapevolezza, in un processo graduale e guidato. I genitori e tutta la famiglia, oltre che la scuola, giocano un ruolo di primo piano in questo senso.

Eh sì, **mamme e papà, sta a voi per primi il compito di crescere una figlia o un figlio davvero "digitali"**. Innanzitutto con l'esempio, con le regole con cui li crescete e poi portandoli alla scoperta di questo mondo guidandoli passo passo e con curiosità, come fareste con qualsiasi altro loro interesse.

È un lavoro difficile, lo sappiamo, e pure da pionieri! Da poco come genitori ci si trova ad avere a che fare con le difficoltà di crescere le proprie figlie e i propri figli in un mondo iperconnesso e ipertecnologico. Nessun senso di colpa quindi se non vi sentite pronti o avete bisogno di qualche suggerimento. **Questo decalogo vuole essere un aiuto per voi, per darvi alcuni consigli semplici ma utili per l'educazione digitale delle vostre bambine e dei vostri bambini.**

Questo decalogo è solo una breve introduzione a un tema molto vasto. Ma se avete scaricato queste 10 regole, vi manderemo regolarmente per mail tanti spunti, idee, riflessioni e giochi per genitori a prova di bimbi tech.



# UN TEMPO PER OGNI COSA

Le tappe evolutive dell'educazione digitale

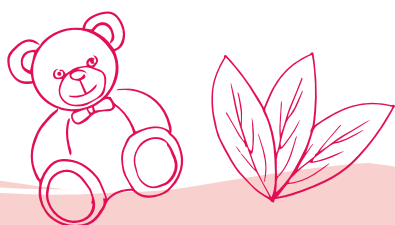
1

0-3 anni

**NO ai videoschermi,  
SÌ alla scoperta della realtà**

**I bambini, nella prima infanzia, non hanno bisogno di schermi virtuali!** I primi anni di vita sono cruciali per lo sviluppo del bambino. In questa fase l'esplorazione e l'esperienza multisensoriale della realtà sono fondamentali per sviluppare le risorse neuronali e le competenze fondamentali.

Il bambino deve poter interagire con l'ambiente circostante attraverso esperienze che coinvolgano tutti i cinque sensi: **i touch screen non offrono esperienze sensoriali complete**, sono superfici lisce che attivano principalmente stimoli visivi, e al più uditivi, ma che non rispondono all'esigenza di esplorare la realtà concretamente, manipolandola e muovendosi fisicamente al suo interno, tipica di quest'età. È stato studiato, anzi, che **una prolungata e precoce esposizione agli schermi, in questa fase delicata di sviluppo e strutturazione neuronale del bambino, porta conseguenze sul livello di attenzione** di bambini e ragazzi<sup>1</sup>.



**I bambini,  
nella prima infanzia,  
non hanno bisogno  
di schermi virtuali.**



0-3

<sup>1</sup>"Generazione social: siamo capaci ad educare all'uso della tecnologia?" di Daniele Novara, articolo su "Conflitti" rivista online del CPP, Centro Psico Pedagogico per l'educazione e la gestione dei conflitti. <https://copp.it/chi-siamo/dettaglio/articoli/generazione-social>



# UN TEMPO PER OGNI COSA

## Le tappe evolutive dell'educazione digitale

# 2

### 3-6 anni

## Usate i mezzi tecnologici come alleati per l'immaginazione

Mezzi tecnologici come alleati "fantastici"! Il periodo dai tre ai sei anni è una fase importante sotto diversi punti di vista. Questa è l'età dello sviluppo del pensiero magico e della capacità di immaginazione! Un utilizzo positivo della multimedialità che possiamo fare con i più piccoli, quindi, è **ricorrere alle possibilità che i mezzi tecnologici e i nuovi media ci mettono a disposizione per lavorare sull'immaginazione** e sullo sviluppo del pensiero fantastico, grazie alla loro immersività. L'utilizzo di storie interattive, tramite app e tablet, dà la possibilità di integrare alla potenza tradizionale della narrazione e del racconto di una storia, i punti di forza di un prodotto e gioco multimediale: atmosfere coinvolgenti, musiche, ambientazione, possibilità di interazione con la storia e di cambiamento di punto di vista attraverso diversi personaggi. In questo modo, il bambino-giocatore è trasportato in una dimensione narrativa emozionante, coinvolgente e inusuale. Libri interattivi e narrazioni digitali, quindi, possono essere un'incredibile piattaforma di sperimentazione a partire da questa età!<sup>2</sup>

In ogni caso, è importante ricordare che questa è anche un'età essenziale per lo sviluppo di motricità fine e competenze relazionali e sociali: resta primario, quindi, privilegiare l'esperienza corporea e diretta, all'aria aperta la possibilità di manipolazione e l'interazione con altri, a contatto con la natura: **un massimo di mezz'ora davanti allo schermo è più che sufficiente!**<sup>3</sup>

**I mezzi tecnologici danno possibilità di lavorare sull'immaginazione e sullo sviluppo del pensiero fantastico.**



# 3-6

<sup>2</sup>Anna Antoniazzi, "CONTAMINAZIONI, Letteratura per ragazzi e crossmedialità", Apogeo, Milano, 2012

<sup>3</sup>"Generazione social: siamo capaci ad educare all'uso della tecnologia?" di Daniele Novara, articolo su "Conflitti" rivista online del CPP, Centro Psico Pedagogico per l'educazione e la gestione dei conflitti.

<https://cPPP.it/chi-siamo/dettaglio/articoli/generazione-social>



# UN TEMPO PER OGNI COSA

Le tappe evolutive dell'educazione digitale

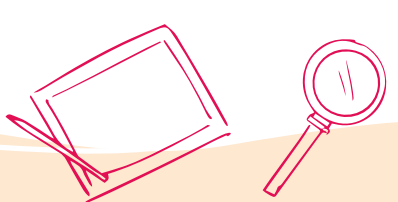
3

6-9 anni

## Portateli alla scoperta della tecnologia

**La tecnologia può essere un grande strumento per allenare creatività e pensiero divergente!** Questo è il tempo in cui possiamo accompagnare i bambini alla scoperta delle possibilità creative e delle potenzialità che la tecnologia offre, insegnando loro l'utilizzo di primi semplici strumenti digitali. Si può iniziare a spiegare ai bambini mettendo delle regole precise, come utilizzare videogiochi, TV, come fruire e realizzare foto, video o musica (ma non ancora internet e telefonino!).<sup>4</sup>

Questa è l'età dove la curiosità e la voglia di scoprire dei bambini possono diventare **occasione per scoprire le basi di come funziona la tecnologia**, sperimentandola insieme e integrando attività analogiche di tinkering con esperienze di giochi digitali incentrati sulla dimensione della creatività e della fantasia (come applicazioni di disegno e creazione di storie, videogiochi narrativi) o di introduzione al coding e del problem-solving (come Scratch e Code.org).



**La tecnologia può essere un grande strumento per allenare creatività e pensiero divergente.**



6-9

<sup>4</sup>"Generazione social: siamo capaci ad educare all'uso della tecnologia?" di Daniele Novara, articolo su "Conflitti" rivista online del CPP, Centro Psico Pedagogico per l'educazione e la gestione dei conflitti. <https://cPPP.it/chi-siamo/dettaglio/articoli/generazione-social>



# UN TEMPO PER OGNI COSA

Le tappe evolutive dell'educazione digitale

4

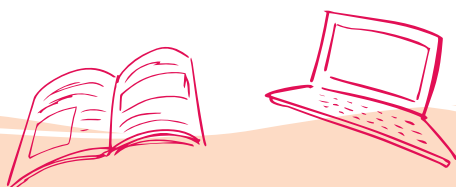
9-12 anni

**Lasciate autonomia "digitale" con tempi e spazi concordati**

Da 9 anni in su inizia il momento dello sviluppo in cui i ragazzi possono **iniziare, a piccoli passi, a interagire con il mondo attraverso gli strumenti digitali e internet**. Il periodo della pre-adolescenza segna l'inizio di un graduale allontanamento dalla dimensione familiare per costruire un proprio spazio, un proprio pensiero, e le proprie relazioni.

È l'età in cui si fanno le prime richieste e prove di autonomia: incontrarsi con gli amici, uscire senza essere accompagnati. È quindi il momento in cui molte famiglie danno il telefono ai figli, e in cui loro lo richiedono, spinti anche dal desiderio di relazione e dal confronto con i propri compagni. Tuttavia le regole devono essere chiare e condivise.

A questa età l'utilità del telefono è quella di fare e ricevere chiamate, o inviare messaggi: non c'è bisogno che il telefono sia uno smartphone! In ogni caso, non è ancora il tempo per lasciare al ragazzo piena autonomia e libertà nella navigazione online, soprattutto fuori casa. **L'uso di Internet dovrebbe essere possibile solo in casa, con tempi e spazi concordati**, password condivise e filtri di parental control.<sup>5</sup>



**Internet solo in casa,  
con tempi e in spazi  
stabiliti.**



**9-12**

<sup>5</sup>Janell Burley Hofmann, "iRules, Come educare figli iperconnessi. Il decalogo che ha ispirato migliaia di genitori", Giunti editore, Firenze, 2015

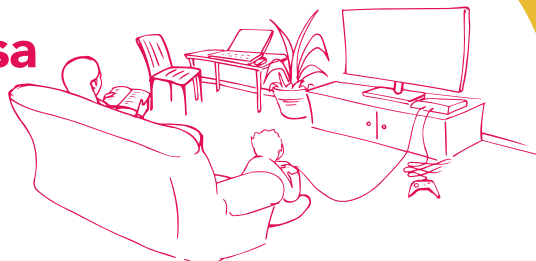


# CHI HA PAURA DELLE REGOLE?

## Regole chiare per la "salute" digitale

5

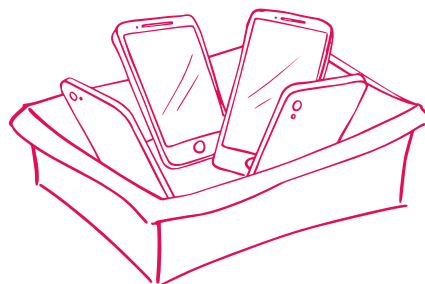
### Rendete la casa a misura di tech-kids



Organizzare l'ambiente della casa in maniera strategica è fondamentale: l'uso della tecnologia, almeno fino a una certa età, non è un fatto privato! **I device tecnologici dovrebbero occupare uno spazio centrale, accessibile e comune della casa:** quindi no a PC, Play-Station o TV in camera, e sì alla creazione di una "zona tech", magari in sala o comunque in un punto di passaggio, che i bambini riconoscano come il luogo comune dedicato all'utilizzo dei dispositivi elettronici (che sia il computer, il tablet, o la console di videogiochi).<sup>6</sup>

6

### Via i telefoni



Un altro consiglio è quello di creare un posto specifico (un cestino, una scatola, un cassetto...) dove riporre i telefoni di tutta la famiglia, anche questo lontano dalle camere da letto: diventerà il luogo dove lasciare i telefoni durante i momenti in cui è opportuno non vengano utilizzati: lo studio, i pasti, e soprattutto la notte! E sì, **cari genitori**, i telefoni di tutta la famiglia, **non solo dei vostri figli, anche i vostri**. Per chi già sta obiettando nella sua testa che ha bisogno del telefono accanto per la sveglia: forse è arrivato il momento di investire in un orologio con la sveglia da sistemare sul vostro comodino!<sup>7</sup>

<sup>6</sup>Alberto Pellai, "Questa casa non è un albergo", Feltrinelli, Milano, 2012

<sup>7</sup>Janell Burley Hofmann, "iRules, Come educare figli iperconnessi. Il decalogo che ha ispirato migliaia di genitori", Giunti editore, Firenze, 2015

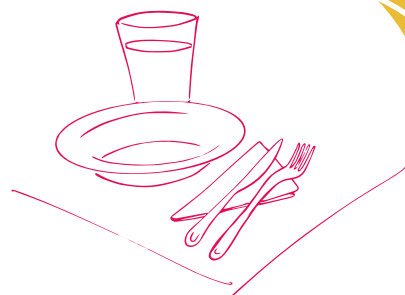


# CHI HA PAURA DELLE REGOLE?

## Regole chiare per la "salute" digitale

7

### Tenete gli schermi lontano da tavola



Stabilite regole chiare sul tempo da passare davanti agli schermi. Alcuni consigli: no assoluto a device tecnologici nei momenti dei pasti; sedersi a tavola e condividere il pranzo o la cena non solo è un momento importante per lo sviluppo e la nutrizione (a cui quindi è giusto che i bambini fin da piccoli imparino a dedicare la giusta cura e attenzione senza distrazioni), ma è anche un momento familiare vitale per la cura delle relazioni. Ecco perché **telefoni, tablet, e telecomandi devono restare lontani da tavola (non solo quelli dei ragazzi!)**: non è il momento per guardare i social, né un cartone animato o una serie TV. A volte si è stanchi, ma cercate di sfruttare l'occasione per guardarvi negli occhi, raccontare e farvi raccontare.<sup>8</sup>

8

### Sera e notte tech free



Altra regola fondamentale: **stabilite un orario di spegnimento del telefono e in generale di stop all'utilizzo di device**. Se il giorno dopo c'è scuola potrebbe corrispondere all'orario della cena, verso le 19:30, per arrivare alle 21 nei weekend, ed essere riacceso il mattino successivo! Il sonno è fondamentale, soprattutto in fase di crescita: l'uso serale o notturno di device elettronici, con la stimolazione visiva e la sovraeccitazione che comporta, interrompe e altera il ritmo sonno-veglia portando a problemi di insonnia o comunque a una diminuzione della qualità del sonno: questo per bambini e ragazzi si traduce, durante la giornata, ad esempio, in difficoltà di concentrazione e apprendimento, aggressività, stanchezza cronica.<sup>9</sup>

<sup>8-9</sup> Janell Burley Hofmann, "iRules, Come educare figli iperconnessi. Il decalogo che ha ispirato migliaia di genitori", Giunti editore, Firenze, 2015



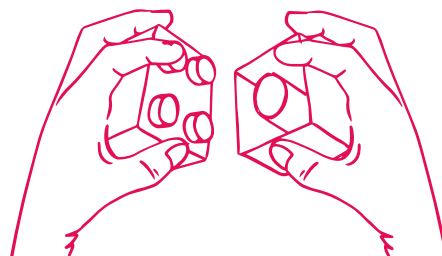


# TUTTI IN GIOCO!

## Come crescere tech kids creativi e competenti

9

### Divertitevi ad allenare il pensiero



Avvicinare i bambini alla tecnologia e a un utilizzo autonomo ed educativo dei mezzi tecnologici non significa permettergli di fruire fin da piccoli dei mezzi stessi, quanto piuttosto dare occasione, fin da subito, di **coltivare quelle competenze**, (il pensiero logico e computazionale, divergente e creativo) **che permetteranno** loro di non essere fruitori di uno specifico mezzo, magari passivamente, ma **di sapersi approcciare in autonomia, con piena consapevolezza e attivamente a un mondo tecnologico e digitale a 360° e in continua evoluzione**. Significa insegnare a porsi domande sul funzionamento delle cose e a trovare soluzioni creative alle sfide e ai problemi.

Il consiglio, quindi è quello di **realizzare insieme ai vostri figli giochi e attività unplugged, di tinkering** che permettono al bambino di attivarsi da protagonista, cogliendo e facendo propri i meccanismi e le dinamiche del pensiero computazionale alla base del mondo digitale attraverso il gioco e una sperimentazione concreta, pratica e reale, e con un approccio attivo e creativo.

10

### Avvicinateli al virtuale giocando con i robot



Il consiglio è quello di **proporre attività e giochi che favoriscano un'attitudine attiva e un avvicinamento che parta dal reale**, con giochi "unplugged" (dal vivo, "analogici"), **per integrarli via via con programmi e giochi virtuali**. Un ottimo esempio, in questo senso, è il ricorso ai giochi robotici: a differenza del gioco basato su applicazioni solo software, i robot rappresentano oggetti reali che esistono e agiscono concretamente nell'ambiente circostante, e per questo sono particolarmente adatti per avvicinare i bambini soprattutto più piccoli, che hanno bisogno di stimoli sensoriali concreti, al mondo digitale e del coding, prima di arrivare alla smaterializzazione totale data dall'utilizzo di dispositivi a schermo come cellulari, tablet e computer.<sup>10</sup>

<sup>10</sup> Valentina Pennazio, *Didattica, gioco, e ambienti tecnologici inclusivi*, FrancoAngeli, Milano, 2015



# GLOSSARIO

**Coding:** dall'inglese **coding** 'codifica', che deriva dal verbo to code 'codificare, assegnare un codice, scrivere un codice', significa **programmazione**.

La programmazione informatica è una vera e propria lingua, una scrittura in codice che consente agli utenti di interagire con computer, robot o sistemi automatizzati, per assegnare comandi e compiti. Fare programmazione non significa altro che spiegare al computer cosa fare attraverso l'utilizzo di **algoritmi**, ovvero sequenze di piccole **istruzioni** che, ordinate nel modo corretto, gli impartiscono degli ordini. In ambito educativo si intendono tutte quelle attività che hanno lo scopo di **introdurre i concetti di base dell'informatica e della programmazione in modalità visuale, semplificata e divertente**.

**Pensiero computazionale:** è l'approccio alla risoluzione dei problemi tipico dell'informatica. È la capacità di **attivare dei processi mentali che permettono di risolvere problemi** – anche complessi – **applicando logica e creatività**, analizzando la struttura di un problema e scomponendolo, ragionando passo passo sulla strategia migliore per arrivare alla soluzione più efficiente e replicabile in modo automatico.

**Attività "unplugged":** Letteralmente, **unplugged** significa **staccato dalla presa elettrica, non connesso**. Per attività unplugged si intendono quindi tutte quelle che possono essere svolte senza l'utilizzo di dispositivi elettronici. Con i giochi unplugged si può lavorare sulle competenze digitali anche senza avere disponibilità di dispositivi ad hoc, e come attività propedeutiche che coltivano gli aspetti logici e concettuali alla base dell'Informatica.

**Tinkering:** è un termine inglese che vuol dire letteralmente **armeggiare, smanettare, darsi da fare**. È un metodo educativo che attraverso modalità pratiche e di gioco insegna a **pensare con le mani**, in cui si impara facendo, per avvicinare bambini e bambine al mondo delle materie STEM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Matematica). Le principali attività di Tinkering consistono nel costruire o smontare oggetti, progettare macchine e piccole invenzioni che si muovano, disegnino, volino o quant'altro, esplorando meccanismi fisici, reazioni a catena ecc... con materiali di recupero e facile reperibilità. **Attraverso il Tinkering i bambini si trasformano di fatto in piccoli inventori che sperimentano**, stimolando l'attitudine alla risoluzione dei problemi secondo un approccio creativo, logico e pratico, per prove ed errori, e **imparando a porsi domande** su come funzionano e sono fatte le cose intorno a loro.



# RISORSE UTILI

## ESEMPI APP TABLET DI LIBRI INTERATTIVI

- **Pinocchio** by elastico srl
- **Il viaggio di ulisse** by elastico srl
- **Alice for the Ipad** - Oceanhouse Media
- **Chi ha rubato la luna** - Windypress
- **Il piccolo principe per bimbi** - Larixpress GmbH

## ESEMPI DI TINKERING E CODING UNPLUGGED

- [www.jessicaredeghieri.it](http://www.jessicaredeghieri.it)
- [www.adrianoparracciani.it](http://www.adrianoparracciani.it)
- [www.arvindguptatoys.com](http://www.arvindguptatoys.com)
- [www.erickson.it](http://www.erickson.it)



Se vuoi maggiori informazioni  
o vuoi raccontarci le tue buone pratiche  
o la tua esperienza con l'educazione digitale  
dei bambini, scrivici a: **digital@helpcode.org**

---

**helpcode.org**