



*Pane e internet*

Cittadini 100% digitali

# GENITORI DIGITALI: L'INFANZIA

## LA DIETA DIGITALE

Antonella Santilli

## Obiettivi dell'incontro



- Avviare una riflessione che integreremo e approfondiremo con contenuti pratico-esperienziali nel prossimo incontro
- Fornirvi degli strumenti /chiavi di lettura da utilizzare in famiglia per orientarvi nel mare magnum del digitale
- Promuovere un percorso di consapevolezza. Oggi vi proponiamo un modello possibile. Al di là delle colpevolizzazioni.



Una provocazione:  
E' corretto utilizzare il termine NATIVI DIGITALI?



# Rappresentazioni a confronto: come ci vedono



## Rappresentazioni a confronto: come siamo in realtà

Anche i genitori usano il digitale...



Caro Andy, come va? Tua mamma e io stiamo bene. Sentiamo molto la tua mancanza. Per favore, spegni il computer e scendi a mangiare qualcosa..

Con affetto, mamma e papà.

... spesso per comunicare con i figli





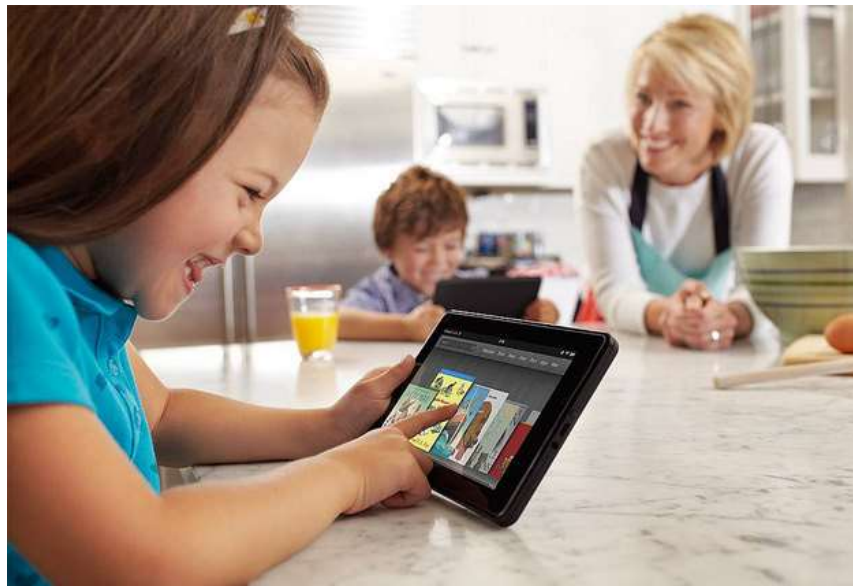
## Generazione Touch screen



# Rischi e opportunità del digitale

## COSA CI RACCONTANO I GENITORI RISPETTO ALL'USO:

- Uso consolatorio
- Per distrarlo
- Come alleato nelle cure quotidiane, soprattutto in caso di opposizione (per farlo mangiare, per farlo dormire)
- Come “merce” di scambio
- Per giocare... da soli soprattutto



[Questa foto](#) di Autore sconosciuto è concesso in licenza da [CC BY-ND](#)





# Le 3 A della screen education

## DI SERGE TISSERON



### L'autoregolazione

- ☐ Contrapporre alla campana di vetro strumenti per proteggere da un uso passivo dei dispositivi

### L'alternanza

- ☐ Logica dell'et-et da contrapporre alla logica dell'aut-aut e noi diciamo del con-con (integrazione)

### L'accompagnamento

- ☐ Un tema che non si risolve una volta per tutte.  
Disponibilità ad affiancare il bambino crescendo insieme a lui

# PER CONTESTUALIZZARE E COMPNDERE

## Introspezione

Qual è il nostro  
rapporto con la  
tecnologia?



# PER CONTESTUALIZZARE E COMPNDERE

## Decostruzione

Che significato diamo alle nostre  
pratiche?

Come collegare i diversi  
significati attribuiti  
ai nuovi media e i compiti di  
sviluppo specifici di ogni età?



# PER CONTESTUALIZZARE E COMPRENDERE

Apertura ai significati

Esistono altre possibilità?



# A ognuno il suo momento

Come conciliare l'uso delle tecnologie  
con lo sviluppo del bambino?

LO SGUARDO  
CONTEMPORAN  
EO  
DELLA SCIENZA



SERGE  
TISSERON  
psichiatra e  
psicanalista

3-6-9-12



**Avant 3 ans**  
*L'enfant a besoin de construire ses repères spatiaux et temporels*



**De 3 à 6 ans**  
*L'enfant a besoin de découvrir toutes ses possibilités sensorielles et manuelles*



**De 6 à 9 ans**  
*L'enfant a besoin de découvrir les règles du jeu social*



**De 9 à 12 ans**  
*L'enfant a besoin d'explorer la complexité du monde*



**Après 12 ans**  
*L'enfant commence à s'affranchir des repères familiaux*

Pas de TV avant **3** ans

Pas de console de jeu personnelle avant **6** ans

Internet après **9** ans

Les réseaux sociaux après **12** ans

“ J'ai imaginé la règle « 3-6-9-12 » comme une façon de répondre aux questions les plus pressantes des parents et des pédagogues. ”  
Serge Tisseron

À tout âge : limitons les écrans, choisissons les programmes, invitons l'enfant à parler de ce qu'il a vu ou fait, encourageons ses créations.

ères



# Una proposta integrata



## 0-3 ANNI

**Periodo dell'imitazione, conoscenza sensoriale, chiari riferimenti spazio-temporali**

EVITARE QUALSIASI TIPO DI SCHERMO  
(meglio proporre attività con chiari riferimenti spazio-temporali)



## 3-6 ANNI

**Esplorazione dei propri pensieri e capacità, relazioni con gli altri, uso della immaginazione e della creatività**

INCENTIVARE ATTIVITA' DI SOCIALIZZAZIONE  
Scegliere programmi o film adeguati e i videogiochi più adatti all'età



## 6-9 ANNI

**Scoperta delle regole sociali e dei valori come rispetto, responsabilità, giustizia, gioco sociale**

CONFRONTARSI SU OPPORTUNITA' E LIMITI DEI DISPOSITIVI  
Acquisizione di nuove competenze, fotografia e video; Sperimentazione del significato del rispetto delle immagini.



## 9-12 ANNI

**L'avvento del telefono cellulare e iscrizione ai social network**

USARE CONSAPEVOLEMENTE MEDIA DIGITALI E TRADIZIONALI  
Per sviluppare le loro capacità comunicative e narrative e non solo vista e ascolto passivo. Sensibilizzare sul diritto alla immagine e a quello della privacy.



## 12+ ANNI

**Bisogno di indipendenza**

SVILUPPARE EQUILIBRATAMENTE LA PROPRIA VITA DI RELAZIONE IBRIDA.  
Un intreccio costante tra reale e virtuale.



## PRIMA DEI 3 ANNI



Evitare televisori,  
lettori DVD

Necessità di  
riferimenti  
temporali e spaziali

Tablet non sono  
una priorità:  
utilizzati a  
complemento dei  
giochi tradizionali

Sempre in  
presenza  
dell'adulto con il  
fine di giocare  
insieme



## DAI 3 AI 6 ANNI



Stabilire regole chiare  
rispetto ai tempi di  
consumo (rispettare l'età  
indicata)

Preferire videogiochi in cui  
si possa giocare in molti  
piuttosto che da soli  
(es: rischio console  
portatili)

Bisogno di scoprire tutte le  
possibilità sensoriali e  
manuali

Le console (PlayStation  
XBox, Nintendo Switch)  
possono essere un  
supporto, ma occasionale  
unito all'apprendimento  
accompagnato dall'adulto

L'aspetto chiave è la  
**NARRAZIONE!**





# Grazie!

[antonella.santilli@opengroup.eu](mailto:antonella.santilli@opengroup.eu)



A large white circle is centered on a solid blue background. Inside the circle, the text 'paneeinternet.it' is written in a dark blue, sans-serif font.

**paneeinternet.it**