

**Francesco Pira, Vincenzo Marrali**

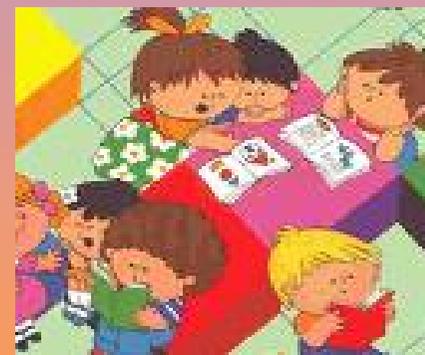
**Infanzia, media e nuove tecnologie**

**Strumenti, paure e certezze**

**Prefazione di**

**Tiziano Ferrario,**

**Furio Honsell e Livia Turco**



# I media dopo l'evoluzione tecnologica

**Lo sviluppo contemporaneo di internet, della telefonia mobile e delle tecnologie digitali ha cambiato il nostro modo di comunicare e interagire con gli altri. La terza rivoluzione industriale, così viene definita, ha cambiato il modo da lavorare e ha attribuito alla conoscenza un diverso ruolo all'interno della nostra società.**

Televisione

Videogioco

Computer

Telefonia cellulare



# Televisione

- La prima fonte di informazione della maggioranza delle famiglie italiane è ancora la televisione. Il 67% degli italiani, contro il 53% dei francesi, il 48% degli inglesi e il 47% dei tedeschi guarda la televisione per essere informato.



# Videogiochi



- Il videogioco può essere un formidabile strumento didattico, capace di sviluppare la velocità di riflessi, la capacità di ragionamento e consentire di convogliare fantasia e creatività, ma anche aggressività nelle sceneggiature sempre più complesse dei videogiochi di ultima generazione.

# Computer

- Il computer resta lo strumento base indispensabile all'elaborazione del dato, alla sua trasformazione, alla codifica e veicolazione.
- Il personal computer rappresenta l'emblema dell'evoluzione tecnologica della velocità di apprendimento, del potenziamento della conoscenza.



# Telefonia cellulare

- In oltre il 90% delle famiglie italiane è presente un telefono cellulare. Prodotti sempre più tecnologicamente avanzati, multifunzionale. Buona parte del nostro comunicare quotidiano passa attraverso questi oggetti, voce, messaggi di testo, video, sono le tre funzioni base di cui ogni telefono cellulare è dotato.



## I piccoli nell'universo dei media e delle nuove tecnologie, una ricerca per capire

- **Il perché di una ricerca**

L'evoluzione tecnologica che rapidamente trasforma modalità di utilizzo, che mette a disposizione nuovi strumenti di comunicazione, modifica in modo significativo i consumi da cui scaturiscono comportamenti, che, nel caso dei bambini, ne influenzano la crescita e in conseguenza i comportamenti nelle future vie della vita.

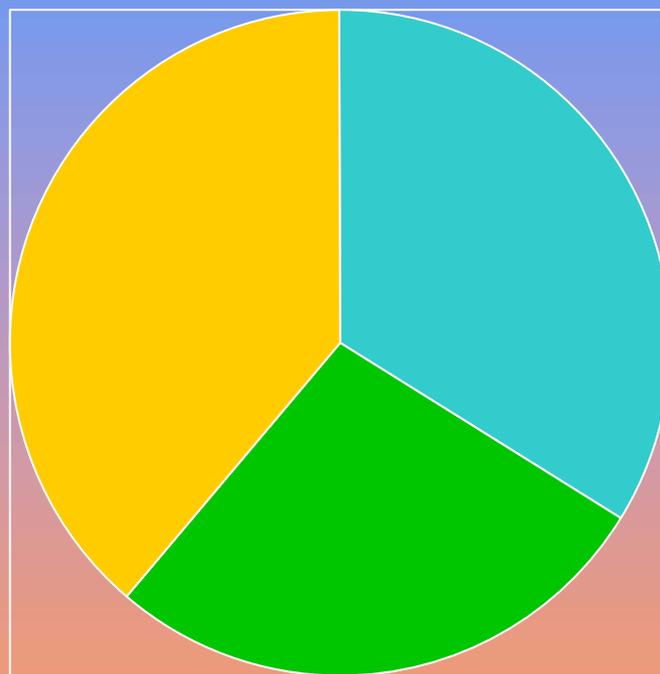
Indagando con regolarità e con maggiore profondità nei comportamenti e nel rapporto tra infanzia, media e tecnologia, ha la possibilità di comprendere prevenire e migliorare la società che circonda i bambini per offrire più opportunità, più stimoli e, nello stesso tempo, salvaguardare i loro bisogni, la loro identità.

**Un'indagine rivolta a dei bambini di età compresa tra gli otto e gli undici anni ha evidenziato i particolari comportamenti di fronte agli oggetti analizzati.**

**Andiamo avanti e scopriamo le risposte che hanno dato questi bambini.**

## I bambini quanti libri leggono in un anno?

Più di 10  
39%



Da 1 a 5  
34%

da 1 a 5  
da 5 a 10  
più di 10

Da 5 a 10  
27%

- I dati dicono che il 16% dei bambini che ha un computer utilizza e-mail. E quindi durante la navigazione i bambini abitualmente sono affiancati da uno dei genitori?

- Risposta:

No, mio figlio generalmente naviga sa solo 24%

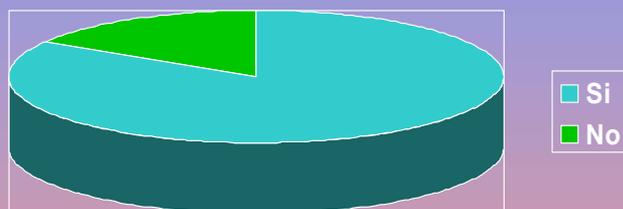
Si, uno dei genitori lo affianca sempre durante la navigazione 29%

No, ma lo controlliamo saltuariamente 47%



# Bambini e televisione, ma quale TV e dove?

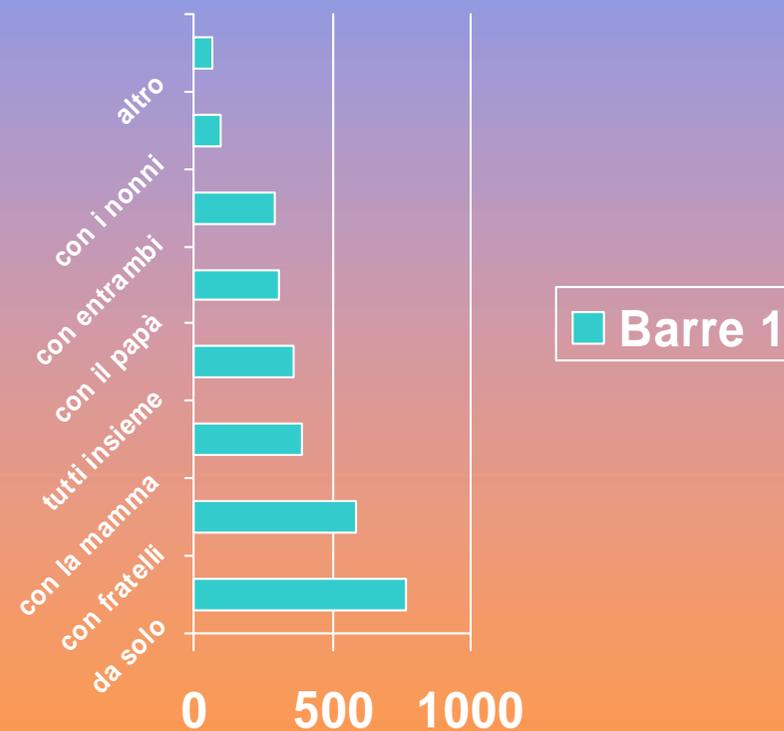
I bambini hanno la tv in camera?



84% Si

16% No

Con chi guardano i bambini la tv?



# Bambini e videogiochi, una generazione



- I videogiochi sono il gioco preferito del 65.2% dei bambini di età compresa fra i sei anni e i dieci anni.
- I videogiochi sono tra gli argomenti di conversazione e discussione dei bambini, si aprono discussioni e ci si misura sui punteggi raggiunti, sulle difficoltà che si è riusciti o meno a superare, si scambiano suggerimenti e consigli, si confidano e si sperimentano le mosse segrete.
- La questione videogiochi sì, videogiochi no, continua ad alimentare la discussione degli adulti, di quelli che non sono essi stessi dei patiti di videogiochi.
- La nostra società è sempre più tecnologizzata, i bambini utilizzano nuovi strumenti e modi diversi di giocare in una logica di adattamento ed evoluzione. Questo non significa che il videogame debba essere al centro della loro vita, che devono essere pervasi e invasi da milioni di bit e onde elettromagnetiche.

# Bambini e computer, la nuova sfida culturale

IL computer e le sue evoluzioni sono uno dei fattori di straordinari accelerazione dei progressi tecnici della nostra società.

Il nostro futuro, la nostra capacità di crescita sono ormai legate alla capacità di utilizzare e fare evolvere la tecnologia.

La verifica del numero di famiglie con computer e di certo molto interessante l'89% lo possiede.

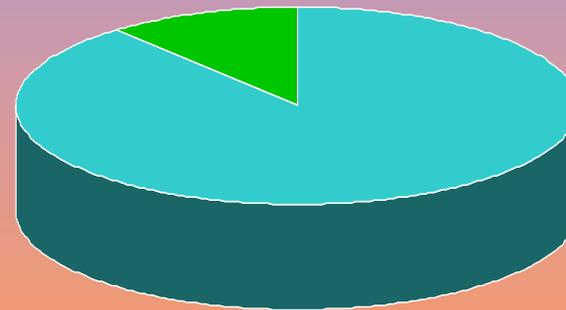
Poco più della metà dei bambini che possiedono un computer dichiarano di utilizzare internet.



## Possiedi il computer?

No 11%

Si 89%

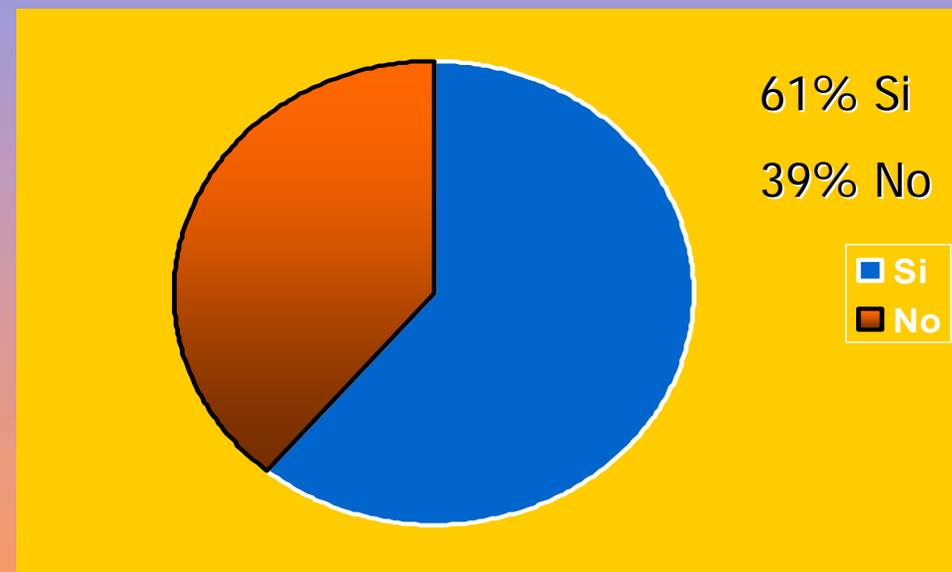


# Bambini e telefonia, tra consumismo e comunicazione



L'utilizzo del telefono cellulare ha per i bambini la componente del gioco, ma è anche l'espressione di una tendenza all'isolamento e certamente un'emulazione del comportamento degli adulti e degli adolescenti.

## Possiedi il telefono cellulare?



# Quale crescita per i bambini

- La comunicazione dell'era moderna va assumendo aspetti sempre più incidenti nella realtà sociale, passando dalla trattazione di fatti reali all'accettazione della realtà comunicata, specie con la diffusione di Internet. In effetti un rischio è rilevabile, ossia che la rete nel fanciullo, dando visione illusoria e virtuale della realtà, possa distorcere i normali processi di socializzazione e di formazione della personalità.
- Si deve ricordare sempre che tv, internet e tutti gli altri mezzi di comunicazione possono dare emozioni, e non sentimenti, il bambino e l'adolescente nella vita reale cercano solo ciò che può creare loro emozioni forti e vivono con disagio la quotidianità, che la scarsa emotività, finendo per non essere capaci di concentrazione e attenzione in famiglia e a scuola.



## Finzione e realtà



La tv, il personal computer, internet, il cellulare possono diventare fattori rilevanti di solitudine e rendere il bambino e il ragazzo attori passivi del consumismo.

I bambini cominciano ad apprendere una filosofia di vita che privilegia personaggi famosi dello sport e della tv, anziché valori etici.

*“La favola è finita, il cerchio è rotto, il consumismo ha annullato il mondo delle favole.”*

Non esiste più Cappuccetto rosso, se non come immagine commerciale. Nessun programma televisivo insegna ai genitori, e agli educatori, che i bambini hanno il diritto di vivere il proprio mondo dei sogni, delle fantasticherie, delle favole, che razionalizzano le emozioni e aiutano a sviluppare l'intelligenza.

Oggi i media, la televisione, film, libri, videogiochi coinvolgono l'immaginazione del bambino e manipolano sentimenti e valori con messaggi che sono percepiti dalla mente attraverso la vista e l'udito.



# Tempi e fruizioni e incidenza dei disturbi



- Indagini recenti affermano che il 90% dei bambini e dei ragazzi passa una parte del proprio tempo davanti alla tv e ai mezzi di comunicazione. In genere i bambini vedono, per 2 ore programmi televisivi , con punte massime durante la frequenza delle elementari e nei giorni festivi e che almeno il 20% trascorre anche quattro ore al giorno davanti alla tv.
- In genere i bambini sono soli davanti alla tv, sia fisicamente che psicologicamente, sono più esposti agli effetti negativi di certi spettacoli e dunque, per esempio, alla violenza in tv che ha effetti negativi maggiori nei bambini che hanno genitori assenti.

**L'uso eccessivo della televisione può portare al fenomeno della teledipendenza, è il prodotto di fattori psico - sociali e fattori comportamentali. I primi sono fattori predisponenti, già presenti nell'individuo sotto forma di tare o di altre forme di dipendenza, mentre i secondi sono rappresentati del teleabuso e della telefissazione:**

- teleabuso, quando si verifica la visione regolare e prolungata della tv;
- telefissazione, quando si vede la televisione per un periodo prolungato da soli, in silenzio e nell'immobilità.



**Sono state suggerite alcune regole per prevenire la teledipendenza. In particolare si consiglia:**

- di non permettere i bambini di stare più di due ore davanti alla tv;
- di fare attenzione alla postura del bambino durante il tempo di visione della tv;
- di sollecitare il bambino a coltivare i contatti con altri bambini e di decidere un tempo adeguato al gioco o ad altri hobbies.

In particolare va rilevato che una eccessiva fruizione dei media può provocare serie conseguenze, alcune delle quali possono essere:

- attività sessuale precoce, gravidanza in età molto giovane e rischio maggiore di contagio da AIDS;
- uso di droghe, tabagismo e consumo di alcol;
- incremento della violenza;
- turbe del sonno, della memoria e del rendimento scolastico;
- aumento dei suicidi;
- obesità;
- alterazione della funzione visiva;
- maggiore incidenza di paramorfismi e dimorfismi.



# Effetti negativi delle nuove tecnologie e dei media

Ancora oggi non c'è una letteratura numerosa sugli effetti negativi dell'esposizione ai nuovi mezzi elettronici della comunicazione dei bambini, anche se in cattivo uso e dell'abuso della tv, che, insieme alla riduzione del tempo dedicato al gioco, alla rarefazione dei rapporti amicali, alle crisi di irritabilità e passività mentale, rappresentano segnali di allarme, o indicatori di rischio, facendo parlare di telepatologie.

I messaggi trasmessi dai media influenzano sempre più i comportamenti dei ragazzi e danno una visione particolare, a volte, dei valori etici, trasmettendo della realtà visioni che sono solo virtuali, sfumando il ruolo della famiglia, della scuola. I bambini agiscono per imitazione, che è la loro principale forma di apprendimento, e sollecitata in misura ottimale dell'immagine visiva.

- **Effetti negativi possibili da spot pubblicitari**

La tv è affare. Ne consegue che i programmi per i bambini sono impostati per attrarre i bambini mediante pubblicità per vendere prodotti.

La tv fa tendenza. I bambini vogliono solo mangiare solo i prodotti che il protagonista – bambino dello spot mangia in televisione.



- **Effetti negativi sull'apprendimento**

Le nuove tecnologie possono modificare le performance scolastiche, sia perché rubano tempo allo studio a casa, sia perché si sostituiscono alla lettura, sia perché provocano uno stato di passività intellettuale, annullando la fantasia e il senso della realtà.

- **Effetti negativi sull'attività motoria**

La tv, in particolare, e tutte le altre tecnologie spiazzano il gioco, trasformando il bambino da soggetto – attore del gioco passivo del gioco virtuale.

# Nuove tecnologie, media e obesità

- Davanti alla tv, specie per lunghi periodi, si perde, o si riduce la percezione della sazietà, il bambino tende così da ingerire una quantità maggiore di cibo. Il rischio reale di questa inattività prolungata davanti alla tv o al computer è la comparsa della cosiddetta malattia ipocinetica , ossia di insufficiente utilizzo dei muscoli striati e quindi la comparsa dell'obesità. Si assiste ad una "epidemia di obesità".



# Effetti negativi sulla sessualità

- Oggi i ragazzi sono sottoposti a condizionamenti mass – mediali con immagini di adolescenti stilizzati, manipolati nel vestire, nell'alimentazione, nella gestualità, nell'affrontare rischi virtuali, bombardati da mille scene di seduzione, di violenze sessuali, da esposizione di corpi svestiti, maschili e femminili, come specchietto per allodole di successo sociale.
- L'aspetto più rilevante è che gli adolescenti sessualmente attivi precocemente sono ad alto rischio di depressione, suicidio, uso di alcol e di droghe.

# Nuove tecnologie, media e induzione al consumo di alcol

Dati recenti dell'Istituto Superiore di sanità riferiscono che gli adolescenti italiani bevono sempre di più e che l'Italia in questa fascia di età detiene il poco invidiabile primato, considerato che il primo bicchiere viene consumato da ragazzi di 11-12 anni, rispetto ai 14 anni e passa degli altri Paesi europei. La pubblicità e gli spot sugli alcolici inducono giovani e giovanissimi a bere di più.

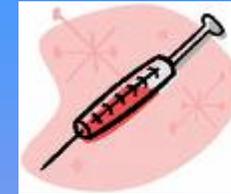


L'Istituto Superiore di Sanità ha elaborato un decalogo per la prevenzione dell'alcolismo. Essendo i giovani poco inclini al conformismo, si devono coinvolgere per smontare le campagne pubblicitarie sugli alcolici, incrementando la loro capacità critica:

- I ragazzi devono per superare difficoltà di relazione e assumere un ruolo all'interno del gruppo. I genitori devono dare il buon esempio con un consumo di alcol in famiglia moderato;
- Parlare fin da quando sono bambini dei danni e dei rischi legati all'alcol. Farlo in età adolescenziale può essere controproducente;
- insegnare che prima dei 15 anni l'apparato digerente non è ancora in grado di degradare l'alcol per carenze enzimatiche, specie nelle donne, che metabolizzano solo la metà dell'alcol rispetto gli uomini. Insegnare ai ragazzi a leggere le etichette per evidenziare la gradazione alcolica;
- spiegare che il nostro organismo richiede nel tempo quantità sempre maggiori di alcol per provare le stesse esperienze di piacere e si diventa alcol-dipendenti;
- coinvolgere i figli nell'organizzazione di una festa o di un incontro può essere l'occasione per dimostrare che ci si può divertire anche con le sole bevande analcoliche.



# Nuove tecnologie, media e induzione alla droga



Si calcola che in Italia circa 100.000 giovani si drogano e che il 66% dei tossodipendenti siano adolescenti, con incremento nei ragazzi fino a 13 anni. In aumento il numero dei decessi per overdose.

Da uno studio statistico si rivela che l'uso delle droghe leggere è più diffuso tra i ragazzi di 10-15 anni (75% i soggetti esaminati), che hanno fumato il primo spinello a 10-12 anni (40%). Risulta inoltre che il 18% di questi ragazzi è passato alle droghe pesanti dopo un anno e il 25% dopo tre anni.

Il mondo dei ragazzi tende ad escludere ogni fattore di rischio nel consumo di cannabis, al contrario delle droghe pesanti, verso cui c'è differenza. Le immagini trasmesse dai filmati in tv, di protagonisti pimpanti ed efficienti dopo uno spinello, giustificano allora il coinvolgimento di questi ragazzi che un po' di fumo non fa male e facilita il buonumore e lo stare insieme al gruppo, favorendo il processo di appartenenza al gruppo stesso.



# Identikit dei bambini tecnologici



## Bambini a scuola di violenza?

La criminalità dei giovanissimi rappresenta oggi un dramma per la società. Spesso i crimini commessi sono immotivati e altamente distruttivi. Il grosso dilemma è se e quanto la visione ripetuta di scene di violenza possa contribuire a creare violenza.

Dal punto di vista scientifico è accertato che la visione ripetuta e continuata di scene di violenza, da parte dei bambini inferiore a 8 anni, accentua il rischio di comportamenti aggressivi nell'adolescenza, oltre a determinare una desensibilizzazione progressiva verso il fenomeno "violenza", si va incontro a quel comportamento deviante, definito "disumanizzazione", che fa considerare l'altro un oggetto e non una persona.

# Bullismo

Il bullismo è certamente la forma di violenza più diffusa e precoce, che si riscontra nelle varie tappe del processo evolutivo, perché è la prima manifestazione di prevaricazione di un bambino verso un altro bambino, percentualmente maggiore negli alunni delle scuole elementari, rispetto a quelli delle medie e delle superiori. È una manifestazione di aggressività tra adolescenti, oltre che tra fanciulli, in cui esiste una forma di disequilibrio di forza fisica e psicologica, in funzione delle quali aggressore e vittima occupano posizioni diverse nella scala del potere e del prestigio sociale.

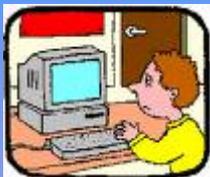


# Nuove tecnologie e disarmonia familiare

- È sempre più evidente che molti genitori non hanno le idee chiare su cosa possono consentire ai figli in tema di visione di programmi televisivi, meno ancora per l'uso di internet e videogiochi, facendo risaltare ancor più negativamente la carenza dell'azione protettiva dei genitori in questo campo, soprattutto dei genitori della classe operaia.
- La famiglia oggi ha il compito di educare i figli, di insegnare valori e comportamenti, ma subisce la concorrenza spietata dai mass media, che offrono modelli di comportamento che attraggono di più il bambino.



# Come muta la formazione del gruppo amicale



**Oggi**



- La tv, internet e videogiochi sostituiscono l'amico/a del cuore o il gruppo di amici.
- Con le nuove tecnologie il minore può trovare un luogo e un modo per esternare e mettere a confronto emozioni e sentimenti, che non gli è possibile fare con gli altri bambini.

## **Conseguenze...**

La comparsa delle turbe psichiche, descritte tra i danni generici e specifici sono provocate dalle nuove tecnologie.



**Ieri**



- I bambini costituivano un gruppo, legati tra di loro da vincoli di amicizia e di comunanza di pensieri e di azione.
- Stavano insieme per esprimere con il gioco idee e fantasie.
- L'attività del "gruppo" rifletteva solamente i valori che ognuno aveva ricevuto dalla famiglia, senza alcuna influenza dei mezzi di informazioni di massa, che non esistevano, dato che solo pochi possedevano la radio. Si giocava con giocattoli fabbricati dagli stessi bambini con la creta del fiume o con materiali ligenei di risulta.

## **Conseguenze...**

L'amicizia e la voglia di stare insieme erano il cemento e non la necessità di dividere solitudine e disperazione.

# Quale Internet per i bambini?

- Oggi si può dire che i bambini nascono immersi nel digitale e internet presenta un aspetto essenziale ed abituale della vita del ragazzo. Internet e bambino è diventato sempre più un binomio inscindibili, considerato che nel mondo sono circa 25 milioni i bambini che utilizzano ogni giorno internet.
- Numerosi siti internet danno informazioni nell'area della salute, sia fisica che mentale, cui ricorrono ragazzi ed adolescenti per curiosità, per cultura o per interesse diretto avendo avuto diagnosticata una malattia o delle tube psichiche.
- Va sottolineato il rischio del ricorso improprio di sostanze farmacologiche da parte di persone non qualificate e i danni che possono provocare.
- È stata creata una Fondazione salute in Rete, che ha messo a punto delle linee guida per ottenere programmi di qualità e di onestà dei contenuti sui temi della salute, che possono essere utilizzati dai giovani.



# Dipendenza da Internet

Il meccanismo della dipendenza segue tre tappe:

- La tolleranza, per cui il fanciullo è costretto ad aumentare giorno per giorno la dose di fruizione;
- L'astinenza, con la comparsa dei disturbi specifici;
- La smania, che provoca un forte desiderio di navigare in rete, con comparsa di intenso malessere fisico e psichico se non si può esaudire il desiderio.



# Video-giochi ed effetti negativi sui bambini



- I videogiochi stimolano fantasia e capacità di apprendimento di tecniche motorie, ma non si sa quante di queste finzioni potranno avere realmente punti di riferimento futuro nella vita del bambino.

## **Disturbi fisici**

Si fa riferimento alle crisi convulsive legate all'uso prolungato del mezzo tecnico, ai problemi oculari per la prolungata visione da vicino e l'influenza negativa sulla miopia e sull'astenopia, ai problemi osteo-muscolari, alla sindrome da vibrazione mano-braccio, all'obesità.

## **Disturbi psichici e turbe della socializzazione**

La videodipendenza nei bambini porta facilmente questi a litigare con congiunti e altri coetanei. In questi ragazzini è frequente la comparsa di agitazione quando non possono videogiocare.

## **Videogiochi e violenza**

I video-game svolgono un ruolo negativo rilevante quando i giochi virtuali sono basati su manifestazione di violenza, purtroppo questo tipo di game è quello più ricercato dai ragazzi. L'utilizzazione di videogiochi violenti, per cinque ore consecutive, possono creare aggressività.

## Telefonino e turbe psico-comportamentali: alterazione del rapporto finzione/realtà



L'Italia è al primo posto in Europa per numero di telefonini in circolazione: 43.000! Il 61% dei bambini, tra gli 8 e 10 anni, possiedono un cellulare.

Un gruppo di esperti affermano che il telefonino non dovrebbe essere utilizzato dai soggetti minori di sedici anni, con la motivazione che la radiazione elettromagnetica, emessa dai telefonini, specie per lunghe telefonate, possono provocare alterazione in una struttura celebrale non ancora completamente formata in quanto il cervello di un bambino assorbe una quantità maggiore di energia elettromagnetica, rispetto all'adulto, per pari durata di utilizzo del cellulare.



# Effetti positivi delle tecnologie

- Alcune ricerche hanno sostenuto che con la rivoluzione tecnologica informatica dell'intrattenimento stimola l'intelligenza, essendo stato rilevato in queste generazioni un incremento del Q.I. del 13%, accentuando abilità e sveltezza nei movimenti dei ragazzi di oggi, capacità logiche e cognitive, anche se va detto che non si sviluppa l'intelligenza del linguaggio ma solo quella motoria.

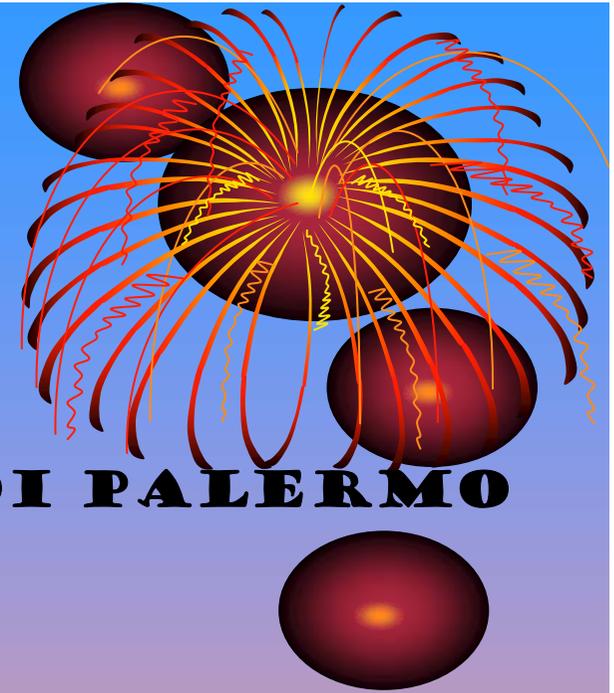
# La conclusione

**Le scelte, i gusti i consumi dei bambini disegnano in parte il mondo degli adulti che li circonda, lasciano intravedere chi saranno gli adulti di domani, ma soprattutto, mostrano chi sono i bambini di oggi.**

**L'indagine mostra che i bambini sono spesso soli nell'utilizzo dei media e delle tecnologia. Si è più volte ribadito che la presenza e la guida dell'adulto è fondamentale, che il genitore deve garantire l'educazione sentimentale del fanciullo. I media sono generatori di emozioni ma non aiutano a costruire la propria coscienza sentimentale.**

**Il bambino, la sua educazione, è sempre un fatto culturale e non un fattore commerciale, e non può essere visto dalla società del consumismo esasperato alla stessa stregua dell'animale che procrea per conservare i suoi cromosomi.**

**Si faccia in modo che la tecnologia non rovini questa serietà, questa felicità, questa gravità, e , invece, si preservi lo stupore dei bambini davanti all'universo, che è fantasia, creatività, gioia di vivere.**



**UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PALERMO**

**CUPA**

**Facoltà Scienze della formazione**

**Corso di laurea Formatore multimediale**

**A.A. 2006/2007**

**Pedagogia generale**

**Professore Ignazio Licciardi**

**A cura di :**

***Amato Carmela***

**Nr. Matricola: 0523760**

**FINE**