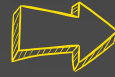
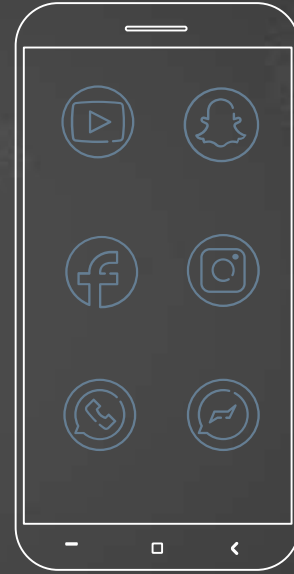


Media Education:



rendere la tecnologia  
una risorsa e non  
una minaccia



# Le nuove storie



*“Evitate la contrapposizione tra analogico e digitale. Insegnate ai bambini come integrare nuovi modi di giocare nello spazio di gioco olistico del nostro secolo”.*



Molti adulti si preoccupano di quanto tempo i bambini passano a giocare con i videogame; credono a un finto dualismo che vede i giochi digitali in opposizione a tutte le attività non elettroniche. È un peccato perché molti giochi nel mondo virtuale offrono benefici per lo sviluppo simili a quelli ottenuti con i giochi nel mondo reale.

In questo senso i giochi digitali sono come tutti gli altri giochi perché attraverso delle azioni rituali rinforzano gli schemi di pensiero e potenziano certi percorsi neurali.

# I Videogame sono degli ottimi insegnanti

Sono:

- **Rigorosi**

I buoni giochi presentano sfide di livello adeguato, non troppo difficili e non troppo facili. Tengono il giocatore nella *zona di sviluppo prossimale*. Allo stesso modo i videogame forniscono ai giocatori il potenziamento necessario sempre al momento giusto.



- **Reattivi**

I buoni giochi danno sempre un feedback chiaro e conciso. I compiti sono utili solo se si fornisce al discente un riscontro per continuare a fare bene.

- **Reali**

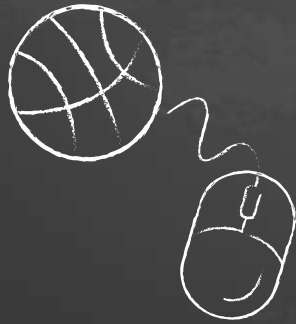
I videogame ovviamente non sono reali, ma sono abbastanza immersivi da sembrarlo. I giocatori imparano le regole del gioco con l'esplorazione interattiva e la sperimentazione. Il miglior metodo per imparare è sempre esperienziale.



- **Riflessivi**

Il giocatore è in grado di pensare alla prestazione di gioco senza internalizzare il dispiacere della sconfitta. La riflessione metacognitiva consente al discente di avere una "*mentalità di crescita*": la consapevolezza che l'intelligenza non è fissa.

Incoraggiate i vostri figli a giocare; è il modo migliore per imparare le abilità sociali ed emotive



I rituali giocosi sviluppano le abilità sociali; attraverso il gioco i bambini imparano a interagire tra loro.

Devono costantemente decifrare la difficile lingua del sistema del gioco e rispondere.

Più giocano, più migliorano nel mediare la tensione tra il desiderio di giocare e le barriere che delineano lo spazio in cui divertirsi.

Alla fine tutta la pratica che fanno quando giocano li prepara a rispettare il complesso contratto sociale delle interazioni tra adulti.

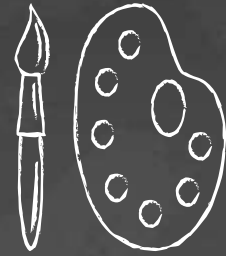
A volte i giochi digitali possono sembrare solitari e asociali, ma anche i videogame preparano i bambini a reagire e rispondere con criterio agli stimoli sociali esterni.





I giochi di fantasia preparano i bambini per una realtà futura. Ecco perché è un bene che si immergano in “giochi sociodrammatici”; in questo modo si definiscono regole, e si creano abitudini e sistemi organizzati.

I bambini riescono a inventarsi bei giochi sia nel mondo reale sia nel mondo dei giochi. In entrambi gli ambienti tendono a farsi trasportare da fantasie creative, positive e prosociali.



Attraverso il gioco i bambini affinano l'autodisciplina e le funzioni cognitive e padroneggiano le nozioni di base necessarie per diventare adulti realizzati.

I bambini imitano gli amici e adattano il proprio comportamento alle circostanze del gioco. Fanno dei piccoli accomodamenti per gli altri e imparano a essere flessibili, a rinunciare alle loro idee per sostituirle con nuove informazioni.



*Il gioco è l'inizio della partecipazione civica. Come la cultura, cambia col tempo, regolandosi e adattandosi a nuove realtà economiche e tecnologiche.*

Molte delle nostre amatissime tradizioni d'infanzia sono il prodotto di spazio e tempo specifici. Il cumulo di sabbia originario aiutava i bambini a sviluppare una nuova serie di abilità sociali e una percezione di Sé. Questo permetteva loro di vivere un'esistenza appagante e produttiva nell'ambito dell'economia industriale.

La vasca di sabbia digitale ha le potenzialità per fare lo stesso per i bambini che vivono in un mondo interconnesso.



# La nuova vasca di sabbia

La situazione sociale fornisce il contesto e definisce i possibili modi in cui si può concepire il Sé. Per partecipare e crescere *sani* in un'epoca specifica è necessario che la percezione del Sé sia in linea con gli sviluppi economici e tecnologici del momento.

**Una sana percezione di Sé non è assoluta o oggettiva; è il prodotto del contesto storico e culturale.** Rappresenta sempre la definizione collettiva di normale e include pregiudizi che spesso sono legati a un determinato contesto.

La *buona salute* è come la buona tecnologia: la definizione non è mai la stessa; cambia nel tempo.

**I bambini sviluppano la percezione di Sé tramite il gioco sociale,** attraverso giochi, azioni e abitudini che mimano e rinforzano le convenzioni della società in cui vivono.

Gli adulti, quindi, dovrebbero essere più aperti a nuovi e diversi tipi di gioco.

Le **vasche di sabbia** aiutarono il sano sviluppo del bambino nell'epoca industriale del Novecento; quelle digitali ne favoriranno uno diverso, uno che sia più adatto al mondo connesso.



Ogni volta che dei bambini accedono al server di un videogame si trovano coinvolti nello stesso tipo di gioco di ruolo che ricordano i genitori. Magari comincia nella vasca di sabbia ma poi si sposta in ambienti più complessi come *giardini, parchi giochi, bar e discoteche*. Similmente, il modo in cui i bambini giocano a far finta cambia in accordo con i grandi mutamenti sociali e culturali che accadono intorno.

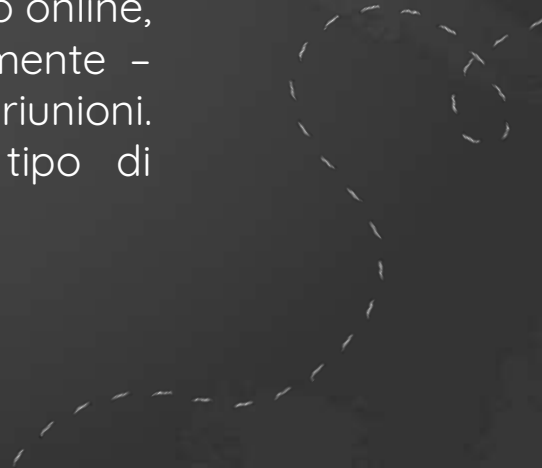
I bambini di oggi troveranno le loro storie di crescita nei videogame. È attraverso i giochi digitali che avverrà il passaggio al mondo adulto connesso.

**Non bisogna guardare alla fissazione per i giochi come a una fuga, ma semmai come a un'opportunità per la sana esplorazione di Sé e degli altri.**

I ragazzi di oggi di solito sono concentrati, non isolati. Sono quasi sempre connessi con una comunità, un gruppo che è immerso in un gioco sociodrammatico, mettono in atto fantastiche scene coinvolgenti in parchi giochi virtuali e partecipano ai riti di passaggio di tutti i giorni.



È difficile esagerare l'importanza dei giochi digitali. Quando sono online, i bambini/ragazzi si stanno attivamente – benché inconsciamente – preparando a una vita adulta piena di email, sms, videochat e riunioni. Hanno bisogno di spazi sicuri per sperimentare questo tipo di interazioni.



Ogni gioco online rappresenta un'occasione per provare nuovi comportamenti attraverso gli strumenti digitali, e i bambini di oggi dovranno essere pronti a partecipare a un'economia globale dove transazioni e comunicazioni passano attraverso microchip e cavi in fibra ottica.

Migliorare l'abilità di contribuire alla società e sviluppare la capacità di collaborare con gruppi diversi di persone richiede quel tipo di apprendimento che può avvenire solo in una vasca di sabbia digitale collegata globalmente.

# La nuova famiglia

*La vita domestica deve tenere il passo della vita lavorativa.*

Gli adulti di oggi devono inventarsi nuovi modi per offrire modelli di vita in un contesto sempre connesso.

È importante fare attività di famiglia che abbiano componenti tecnologiche:

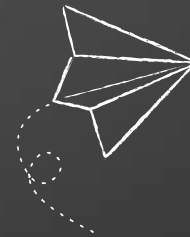
- I **videogame** sono un ottimo punto di partenza. I genitori sentiranno il piacere della nostalgia e i bambini saranno felici di avere l'attenzione dei grandi. Esempi: *Shovel Knight, Overcooked*.
- I **kit robot** hanno la stessa funzione dei lavoretti in garage con papà. C'è una miriade di robottini facili che si associano a tablet e cellulari e insegnano abilità di codifica. Esempi: *Sphero, Dash and Dot*.
- Aggirandosi in un reparto giocattoli ci si sorprende a scoprire quanti prodotti puntano a far capire ai bambini come funziona un computer. Esempi: *kit per costruire una radio a transistor, set del piccolo chimico, Kano Computer Kit*.

*Giocare ai videogame con i bambini può avere un effetto psicoterapeutico.*

---

Proprio come la favola della buonanotte, i giochi digitali possono favorire la catarsi. Ma funziona solo se genitori e figli usano la tecnologia insieme – *joint media engagement*.

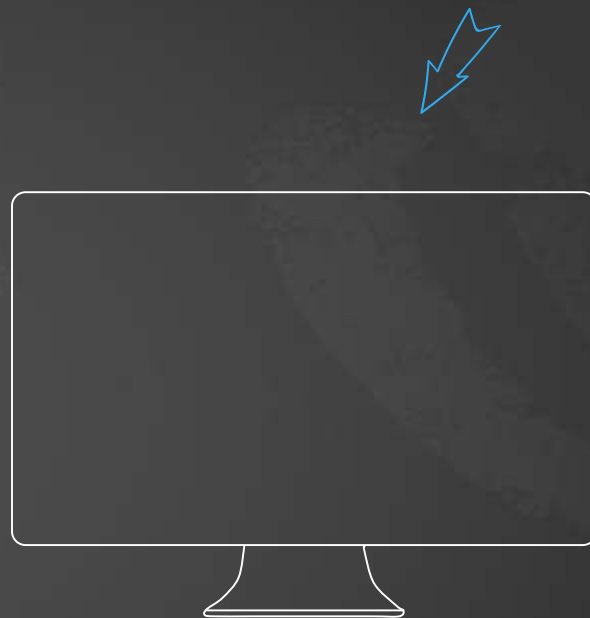
Inoltre è bene usare le metafore del gioco per descrivere il mondo reale. Quando i genitori e i figli condividono il vocabolario è più facile parlare di argomenti difficili. La famiglia ha a disposizione una serie di metafore con le quali **costruire ponti per superare la distanza tra le attività digitali e quelle reali.**





Tutti i bambini devono saper controllare il passaggio tra modi di giocare solitario, parallelo e coordinato. Si tratta di una competenza sottovalutata che si applica direttamente all'ambito lavorativo. Con il telelavoro sempre più diffuso e il lavoro di gruppo svolto sempre più in rete, l'abilità di passare da uno stile di interazione all'altro diventerà sempre più essenziale.

Non dobbiamo fossilizzarci sul dualismo superficiale tra gioco sociale e isolato. Bisogna ricordarsi che ci sono aspetti positivi anche nel gioco solitario o parallelo. Quello che conta davvero è l'abilità di individuare lo stile di gioco più adatto al momento e al luogo.



# Il nuovo focolare



Gli adulti sono spaventati dal troppo tempo che i figli passano davanti agli schermi. Quando guardano video o giocano ai videogame, i bambini sembrano lontani dalla famiglia e risucchiati in un bozzolo.

Paradossalmente gli schermi fanno anche da portali che trasportano i bambini fuori casa, fino a un'enorme, distopica realtà virtuale pubblica.

La preoccupazione è comprensibile, ma ricordate che nuove tecnologie genereranno sempre nuove tradizioni. Il compito dei genitori non è di ostacolare gli strumenti sconosciuti. Bisogna invece preparare i figli a vivere appieno una vita etica e realizzata in un mondo in costante cambiamento.



*Il cambiamento fa paura ma è anche inevitabile. Non vi aggrappate a quello che conoscete perché ai bambini serve il nostro aiuto per decifrare un mondo sconosciuto.*

*Accogliete il nuovo passato. Le attività di famiglia fanno parte della storia.*



L'immagine e la definizione di famiglia sono in continua evoluzione.

Eppure la casa e la famiglia hanno qualcosa di essenziale che trascende lo scorrere del tempo: il **focolare**. Esso ci dà un senso di stabilità. Ci fa sentire attaccati a qualcosa di più grande dell'individuo.

I bambini sembrano legati a tutto tranne che al passato. Parlategli quindi dell'antichità, raccontategli le storie di famiglia e celebrate il vostro retaggio. Qualsiasi cosa sottolinei l'importanza del passato è meglio della moderna ossessione culturale per l'originalità e la novità.

Con i dispositivi digitali i bambini si isolano per interagire con gli altri. Sono sempre soli ma anche molto uniti.  
I giochi digitali li allontanano dall'ambiente circostante ma li connettono con posti distanti.

Quasi un secolo di psicoanalisi ha mostrato che la relazione privata tra genitori e figli è la base per la formazione del Sé pubblico.

Grazie alle interazioni con i familiari più stretti si apprendono le prime lezioni di etichetta sociale ed etica.



*Prepararsi in privato per la piazza pubblica*

# La nuova pubertà

Quando si parla di “dipendenza” nell’ambito dei social media non si intende una malsana dipendenza chimica, ma si dà solo un giudizio moralmente negativo.

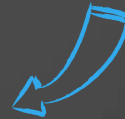
La verità è che i ragazzi non dipendono dai telefonini; li usano sempre perché sono i nuovi oggetti transizionali. Sono un aiuto per velocizzare una parte critica dello sviluppo psicologico individuale.

Come gli orsacchiotti, i dispositivi tecnologici aiutano i ragazzi a colmare il divario tra le esperienze interiori e la realtà esterna. Grazie ai telefonini riescono a gestire la tensione tra il Sé pubblico e privato.



Quando i bambini hanno i propri dispositivi, i genitori devono insegnarli come e quando usarli.

Sembra che i genitori siano più inclini a lamentarsi dell'uso scorretto che ne fanno i figli di quanto lo siano a insegnarli a usarla bene.



***Insegnate le buone maniere online!***

I dispositivi digitali fanno da ponte tra le esperienze individuali e quelle collettive. In qualità di tecnologie di comunicazione il loro scopo è quello di aiutarci a gestire le relazioni con il mondo sociale e culturale intorno a noi.

Per i preadolescenti sono anche un modo di alleggerire il conflitto tra realtà interiore ed esterna.

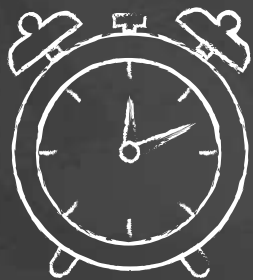
I ragazzi sono incollati al telefono perché i social media rappresentano il loro spazio transizionale, il luogo in cui si esercitano a usare il nuovo avatar adolescente.

Se avete giocato ai videogame con i vostri bambini quando erano piccoli, li avete aiutati in maniera inconscia a sviluppare un'identità stabile adatta a una vita in cui online e offline si mescolano.

Ogni conversazione sui videogame ha preparato i bambini a riflettere sull'avatar, fornendo un'immagine di maturità e controllo sul Sé virtuale.



# La nuova campanella



Al momento la vita dei nostri figli e i loro progressi sono quantificati e organizzati secondo pietre miliari dello sviluppo. I compleanni scandiscono il ritmo dell'esistenza e la devozione alla visione compartimentalizzata dell'universo si manifesta nell'impegno della scuola a uniformare.

La lancetta dei minuti, il fuso orario e il senso di simultaneità del Novecento influenzano le teorie sull'apprendimento e la definizione di identità.

**Il successo, la felicità e l'appagamento dei vostri figli dipenderanno dalla loro capacità di muoversi al di fuori dell'organizzazione cronologica.**

Nasceranno presto nuove strategie che promuoveranno una prospettiva non lineare sulla crescita e un controllo distribuito del presente.



Gli adulti insegnano ai bambini a percepire la loro vita come divisa in stadi, a organizzare l'esistenza secondo la logica industriale a scompartimenti.

I calendari online hanno già cambiato il modo in cui concepiamo i nostri appuntamenti. Le notifiche del cellulare sono le nuove campanelle. E anche nei tradizionali lavori d'ufficio, la popolarità di piattaforme di messaggistica come *Microsoft Teams* suggerisce che il luogo di lavoro del futuro rimpazzerà i cubicoli e le sale conferenza con un'immagine più dispersiva della classica giornata in ufficio.



In risposta a tutti questi cambiamenti gli insegnanti devono introdurre nuove tecniche che portino gli studenti a integrare le convenzioni del lavoro connesso:

- adottare piattaforme sociali
- dividere la lezione in una serie di frasi disomogenee e non lineari in modo che i bambini imparino come pezzi di informazioni sparpagliati possano essere messi insieme per rapportarsi in maniera coerente ed esauriente a un'idea complessa
- strutturare le attività in modo che richiedano un'attenzione costante ma distribuita.



*Insegnate ai bambini che le  
informazioni e la conoscenza si  
costruiscono socialmente.*

Una delle sfide maggiori della scuola di oggi è quella di preparare i bambini a partecipare in maniera gentile e rispettosa alla società in cambiamento.

Le abitudini pedagogiche delle lezioni divise in ore e delle lezioni frontali preparavano i bambini per una società verticale.



Le dinamiche di potere erano chiare; imparavano che le informazioni e la conoscenza venivano trasmesse verso il basso e verso l'esterno, da una singola autorità.

Forse a quel tempo questo modello era giusto, ma in un mondo di ricerche su Google, blog e social news, la vecchia ed ostinata devozione all'ordine gerarchico diventa un ostacolo.

Le tecniche di apprendimento devono essere strutturate orizzontalmente in modo che riproducano le abilità necessarie a vivere una vita adulta soddisfacente e produttiva in un mondo connesso.

# Le nuove espressioni di creatività

Gli insegnanti devono includere nelle lezioni progetti giocosi e di immaginazione anche con componenti informatiche. In questo modo si incoraggiano i bambini a vedere le tecnologie del mondo connesso come strumenti per l'autoespressione creativa.

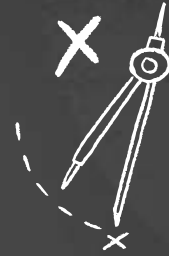


La conoscenza, le idee e i valori che trasmettiamo ai nostri figli sono validi solo se si possono esprimere usando gli strumenti del momento.

Lo scopo dell'istruzione è di preparare i bambini a vivere una vita produttiva, etica e appagante nel contesto delle tecnologie contemporanee.

L'autoespressione non può essere separata dagli strumenti che la favoriscono.

È ovvio che i bambini di oggi devono imparare a usare sia le tecnologie vecchie sia quelle nuove. E senza insegnanti che integrano con cognizione gli strumenti del momento dell'insegnamento, i bambini non acquisiranno mai quella padronanza necessaria per far sentire la propria voce nel mondo connesso.





*Quando apprendono all'interno di un contesto i bambini capiscono i benefici e le difficoltà associati alle tecnologie che li circondano e alla lunga otterranno ottimi risultati.*

Come gli insegnanti hanno sempre mostrato in che modo prendere appunti scrivendo i punti chiave della lezione alla lavagna, devono fare lo stesso con le nuove tecnologie:

- Presentazioni PowerPoint
- Fogli di calcolo
- Diagrammi di flusso
- Modelli in 3D
- Diorami virtuali



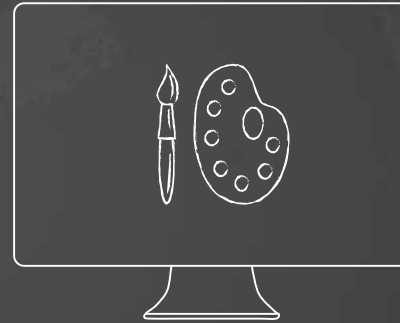
*Gli adulti devono smettere di giudicare i contenuti online come meno importanti di quelli stampati tradizionalmente su carta. Finché non inseriremo l'informatica umanistica nei programmi scolastici i nostri figli non potranno mai realizzarsi in un mondo connesso.*



Se gli adulti vogliono preparare i bambini ad analizzare i meme, i video e le idee che trovano su internet e nei videogame, devono incoraggiare più giochi digitali, più attività creative online e più progetti da fare al computer.

Questo è il modo migliore per affrontare il problema delle *fake news*. Grazie all'esposizione in prima persona alla retorica procedurale i bambini impareranno a capire intuitivamente come i media articolano le notizie.

Imparando ad argomentare attraverso gli strumenti digitali, i bambini impareranno anche a riconoscere come i media possono essere coercitivi.



# I nuovi obiettivi formativi

Il vecchio modello educativo si basava sulla logica dello schedario. Ci insegnava a immaginare ogni disciplina come una collezione di idee o abilità che potevamo conservare in un archivio intellettuale. Gli alunni erano delle scatole che gli insegnanti riempivano di roba accademica.

**Il nuovo modello invece deve promuovere l'abitudine mentale a pensare il mondo come mutevole, transazionale e non lineare.**



Un bambino non è un contenitore ma un agente cognitivo che decodifica un sistema simbolico, aggiunge limiti di carattere, mette le cose in scatole personali e crea contesti basati sui propri valori e le proprie opinioni.

Ci si accorge che la tecnologia ha il potenziale per sconvolgere le regole economiche ed è nostro compito trovare le cosiddette abilità del XXI secolo che daranno ai bambini stabilità finanziaria e professionale.



L'impredicibilità non è unica del nostro tempo, il mondo è sempre stato in mutamento e lo scopo dell'educazione è sempre stato tramandare la saggezza, l'ingegno e le idee di generazione in generazione e allo stesso tempo gestire le difficoltà che derivano dal vivere in un mondo in costante cambiamento.

Il compito degli adulti è di ridisegnare i rituali dell'infanzia in modo che i valori, le abilità e i concetti che servivano in passato abbiano ancora senso, rilevanza e applicabilità nei nuovi contesti.



*L'attuale sistema scolastico insegna ai  
bambini a vedersi come dei contenitori  
rigidi mentre il mondo richiede che siano  
spugne*

Le strutture, le abitudini e i programmi della vecchia scuola promuovono una comprensione frammentata dell'universo. Archiviare tutte le informazioni in uno schedario fa sì che i bambini si vedano come degli schedari e le convenzioni della giornata scolastica insegnano ai bambini a dividere la loro esistenza in aree separate.



Questo è un problema perché, in futuro, non importerà quanto sono flessibili, adattabili, creativi, disinvolti o intraprendenti se non riescono a immaginare come abilità, idee e storie personali vengono trasmesse tramite reti digitali, infrastrutturali ed economiche usando gli strumenti del momento.

In un mondo connesso il successo viene ridefinito automaticamente. I protocolli e i procedimenti ormai hanno più valore dei possedimenti e quindi l'istruzione non può più porre l'attenzione su obiettivi, pietre miliari o paletti.



# La nuova empatia

Siamo connessi attraverso ben altro che le tecnologie comunicative. Sembra che abbiamo un desiderio innato di connetterci, riunirci, legare, interagire e scambiare. Continuiamo a costruire strumenti che avvicinano la gente.

Ma i collegamenti migliori portano con sé nuove sfide psicologiche, emotive e intellettuali. Può essere difficile mantenere stabile la propria identità davanti alle immagini e idee contraddittorie alle quali abbiamo sempre accesso. Finora abbiamo presentato ai bambini un mondo multiculturale e pluralistico senza fornirgli le competenze empatiche necessarie per affrontarlo. Stiamo scoprendo in fretta che una costante esposizione alla diversità senza una preparazione, una guida o una supervisione adeguata può facilmente portare al pregiudizio e all'isolamento.

È nostro compito mostrargli come esprimere la loro personalità unica con le tecnologie di connessione a loro disposizione. Devono saper usare i nuovi media per esprimere la propria individualità e allo stesso tempo far fronte alla dignità e al valore della varietà e della differenza.

Cominciamo insegnando ai bambini a sfruttare gli strumenti digitali che incoraggiano l'espressione creativa dell'identità. Per questo il gioco attivo è meglio di quello passivo.

- ❖ Costruire con i blocchi virtuali all'interno di *Minecraft* o codificare con Scratch può aiutare i ragazzi a capire che la rete offre opportunità per esprimere le proprie storie.
- ❖ Disegnare e dipingere sullo schermo dell'iPad li aiuta a esprimere chi sono, capire dove sono e immaginare di inserirsi e contribuire al mondo connesso.

Il gioco digitale pone le fondamenta per una vita di abitudini connesse. Perciò cominciamo a spingere i ragazzi a vedere le tecnologie intorno a loro come strumenti di acquisizione di autonomia/responsabilizzazione.



Oltre a capire se stessi i bambini devono anche imparare come vivere, giocare, lavorare e comunicare con gli altri. Devono sviluppare la capacità di vedere il mondo da altre prospettive.

La nuova empatia va più in profondità della consapevolezza, dell'accettazione e della tolleranza.

**I ragazzi devono imparare a negoziare interazioni rispettose senza aspettarsi che le differenze si trasformino in uguaglianze** e questo può essere difficile perché la connessione richiede standardizzazione.

Tuttavia, è facile interpretare l'omogeneità del sistema come un affronto alla diversità e alla libertà individuale.

Va insegnato ai ragazzi che sono agenti cognitivi; se non riescono a proteggere la propria individualità mentre accolgono la realtà vaga e nebulosa di un mondo connesso, avranno sicuramente una crisi d'identità.



Nell'età industriale i bambini imparavano ai giardini e nelle vasche di sabbia le abilità necessarie all'interazione prosociale. Giocare a far-finta offriva l'opportunità di esercitarsi a mantenere la propria identità e allo stesso tempo accettare contesti sociali contrastanti.

I bambini di oggi devono mettere in pratica queste abilità in una serie di contesti connessi e gli adulti devono aiutarli ad acquisire il vocabolario per dare un senso a queste esperienze.

***L'ospitalità digitale deve essere insegnata con la stessa cura dell'ospitalità nella vita vera.***

# La nuova alfabetizzazione digitale

Per essere gentili, rispettosi tolleranti e ospitali, i nostri figli devono capire che le loro opinioni possono essere sbagliate.

I nostri figli diventeranno i nodi in una rete mondiale e contribuiranno all'economia globale. L'abilità a essere a proprio agio con la diversità intellettuale, sociale e culturale sarà uno dei requisiti base per il successo e la realizzazione.

I media a cui sono esposti promuovono l'atteggiamento opposto e di conseguenza è compito degli adulti fornire i mezzi per interpretare il mondo connesso.



---

A questo punto i media digitali sono diventati prevalentemente uno strumento per agevolare la settorializzazione dei consumi. Hanno però il potenziale per essere strumenti per uno scambio aperto e democratico di informazioni e idee. Per raggiungere questo ideale gli adulti dovranno insegnare alla prossima generazione che tutte le interazioni con gli apparecchi digitali sono in qualche modo guidate dalla retorica procedurale.

Oggi la maggior parte delle interazioni di un individuo – sociali, commerciali, informative, politiche e persino educative – avviene attraverso software e dispositivi intelligenti. E ogni incontro prevede l'uso dei media.

Per questo dobbiamo mostrare ai ragazzi che devono fare più che scorrere, cliccare e selezionare. Devono anche pensare in maniera critica alle esperienze digitali, trattarle come cose da analizzare, interpretare e valutare.



Gli insegnanti possono favorire questo tipo di pensiero usando i videogame come libri di testo; aggiungerli al programma formativo.

Troppo spesso liquidiamo i videogame come frivolezze senza senso, ma ci sono moltissimi giochi seri che sono creati intenzionalmente per azionare un ragionamento e programmati per spingere i giocatori a farsi delle domande.

Sono chiamati **videogame a impatto sociale**:

- [www.gamesforchange.org](http://www.gamesforchange.org)
- [joanganzcooneycenter.org/digitalplay](http://joanganzcooneycenter.org/digitalplay)

I genitori possono aiutare i figli a interpretare i nuovi media nel nuovo tempo in famiglia usando Netflix o Amazon Prime, discutendo di come queste piattaforme sono programmate non solo per personalizzare le scelte ma anche per spingere certi contenuti all'interno delle proprie case.



Da un punto di vista pratico, i ragazzi devono essere consapevoli che ogni interazione digitale lascia una traccia. **Online non c'è niente di privato**, è tutto pubblico. L'impronta digitale può rimanere a lungo.

*Insegnante ai vostri figli cosa va e non va condiviso.*



I rischi associati alla permanenza dei dati non si limitano a un problema d'immagine. La mancanza di privacy può avere un impatto distruttivo anche sull'esperienza psicologica del bambino.

# La nuova infanzia

Le esperienze di chiunque si trovi oggi nel mondo connesso saranno caratterizzate da un caotico duello tra intimità e grandezza.

Questo è il dilemma universale che si manifesta in una tensione tra privacy e trasparenza, che si può anche definire come una battaglia tra l'interesse alla personalizzazione e il terrore di essere sorvegliati.

Intimità e grandezza si scontrano anche sul confine sempre più labile tra casa e lavoro. È il pendolo che oscilla tra innovazione e ortodossia, urgenza e prudenza, cambiamento e tradizione, modernità ed eredità.



Questa contraddizione caratterizza la sfida di sfondo della nuova infanzia ed è un duello per il quale gli adulti devono preparare i bambini.

Devono insegnarli i valori e le regole necessarie ad arbitrare una gara corretta tra grandezza e intimità, a mantenere un codice di onore e a rafforzare l'etica cavalleresca della partecipazione.

Gli adulti tendono a preoccuparsi che la presenza di apparecchi elettronici renda i figli asociali. In altre parole, immaginano che i videogame e altre app sociali li dividano.

Queste preoccupazioni sono però infondate poiché la tecnologia ha il potere di fornire un terreno comune su cui fondare l'amicizia.

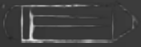
Forse i bambini hanno intuito qualcosa che i genitori non hanno ancora capito: ***l'intimità può essere raggiunta attraverso la grandezza.***

Infatti, da animale tecnologico, è quello che fa l'uomo: costruisce strumenti per omologare le esperienze e facilitare il tipo di connessione che trascende i limiti di tempo e spazio.





Anche a distanza i ragazzi riescono a mantenere il contatto tra loro. Continuano a chattare su Skype, giocano a videogame online insieme e condividono idee, foto e storie.



*Ecco la nuova infanzia.*

Grazie per  
la vostra  
attenzione!



CREDITS: This presentation template was created by [Slidesgo](#), including icons by [Flaticon](#), and infographics & images by [Freepik](#).