

Bambini e tecnologie

Narrazioni e documentazioni digitali nella scuola dell'Infanzia

Bambini e tecnologie



https://www.youtube.com/watch?v=Ppj_3MFBKmq

Bambini e tecnologie

Marsh, J., et al. "**Exploring play and creativity in pre-schoolers' use of apps: Final project report.**" TAP - Technology and Play (2015). Universities of Sheffield and Edinburgh, BBC (CBeebies), Monteney Primary School – Dubit -Foundling Bird

*“This study provided evidence that **augmented reality apps can promote play and creativity**”.*

Bambini e tecnologie

“Creativity is defined in this context as the production of original content and evidence of diverse forms of thinking, both often present in young children’s play”.

*“This study provided evidence that augmented reality apps can promote play and creativity. Children move across the online/ offline, ‘real’ and virtual, digital and non-digital boundaries with ease. As new technologies in this area emerge, further research needs to examine the implications for children’s play and creativity and it would be beneficial for this research to be conducted by academic and **media industry partners**, given the knowledge and skills each party could bring to the collective endeavor”.*

Marsh, J., et al. "Exploring play and creativity in pre-schoolers' use of apps: Final project report." TAP - Technology and Play (2015). Universities of Sheffield and Edinburgh, BBC (CBeebies), Monteney Primary School – Dubit -Foundling Bird

Bambini e tecnologie

Cohen Children's Medical Center (2014). ***“Relationship between Cognitive Development and Touch-screen Device Usage in Infant and Toddler”***, New York

“The study showed that children who played non-educational games using touch-screen devices had lower verbal scores upon testing”.

Bambini e tecnologie

- ▶ Cohen Children's Medical Center (2014), *Relationship between Cognitive Development and Touch-screen Device Usage in Infant and Toddler*, New York, maggio 2014

*“A recent study by pediatricians from the [Cohen Children's Medical Center of New York](#) examined infants 0-3 years old that used touch-screen devices to determine if their use was of any educational benefit to infants and toddlers. The study showed that children who played non-educational games using touch-screen devices had lower verbal scores upon testing. **The results also showed that although the majority of parents cited in the study believed their children received educational benefits by using smart phones, readers and tablets, there was no statistical difference in developmental scores in children who played educational games versus non-educational games**”.*

Bambini e tecnologie

- ▶ Plowman L & McPake J (2013). *Seven Myths About Young Children and Technology*. *Childhood Education* 89 (1) 27K33 (United States) <http://www.tandfonline.com/toc/uced20/89/1>

*“La nostra ricerca suggerisce che le tecnologie possono espandere le opportunità per i bambini di conoscere il mondo che li circonda, di sviluppare abilità comunicative, di imparare ad imparare. La **National Association for the Education of Young Children** dichiara la propria posizione: ‘Le tecnologie possono aiutare gli educatori a rafforzare la connessione casa-scuola’”.*

- ▶ 1. Childhood and technology shouldn't mix
- ▶ 2. Young children are 'digital natives'
- ▶ 3. Technology hinders social interaction
- ▶ 4. Technology dominates children's lives
- ▶ 5. Play=learning
- ▶ 6. If it's interactive, it must be educational
- ▶ 7. Children need to get tech savvy for their future lives

C
R
E
D
E
N
Z
E

Bambini e tecnologie

- ▶ JRC Stéphane Chaudron, *Young Children (0-8) and Digital Technology. A qualitative exploratory study across seven countries*, 2015
<http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC93239>
- ▶ Digital homes.
- ▶ Digital technologies are an important (but not dominant) part of children's lives.
- ▶ Children are digital natives, but only to some extent.
- ▶ Children are little aware of what internet is, what 'online' means, what risks they can encounter or the benefits they can gain.
- ▶ Children learn from observation.
- ▶ Children use digital technology individually rather than socially.
- ▶ Tablets are favorite device.
- ▶ Smart phones are the melting pot devices as they are very versatile in their use.
- ▶ Parents see digital technologies as positive but challenging at the same time in their control and regulation.
- ▶ Parents can see risks for their children under the age of eight.
- ▶ Benefits of the children's digital activities are less straightforward to parents than seeing the risks and reside in fostering creativity, imagination, social skills, knowledge acquisition, hand-eye coordination and educational provision for future.

Chiong C, Shuler C (Joan Ganz Cooney Center)

Learning: Is there an app for that?

Tre indagini sull'uso delle App da parte dei bambini per l'apprendimento.

http://dmlcentral.net/wp-content/uploads/files/learningapps_final_110410.pdf

Commissioned by the Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop and PBS KIDS Raising Readers, through an initiative funded by a Ready to Learn grant and the United States Department of Education in cooperation with the Corporation for Public Broadcasting

Bambini e tecnologie

- ▶ Centro per la salute del Bambino onlus/Associazione nazionale pediatri

Tecnologie digitali e bambini: un'indagine sul loro utilizzo nei primi anni di vita (2016)

“Una proporzione importante di genitori utilizza le TD per “tenere buoni” i propri bimbi fin dal primo anno di vita, e il tempo di utilizzo aumenta rapidamente già nei primi anni; altri ritengono che vadano favorite altre attività e manifestano preoccupazioni circa l'utilizzo troppo precoce delle TD”.

2016 American Academy of Pediatrics Recommendations for Children's Media Use

▶ **Industry**

- ▶ Work with developmental psychologists and educators to create design interfaces that are appropriate to child developmental abilities, that are not distracting, and that promote shared parent-child media use and application of skills to the real world. Cease making apps for children younger than 18 months until evidence of benefit is demonstrated.
- ▶ Formally and scientifically evaluate products before making educational claims.
- ▶ Make high-quality products accessible and affordable to low-income families and in multiple languages.
- ▶ Eliminate advertising and unhealthy messages on apps. Children at this age cannot differentiate between advertisements and factual information, and therefore, advertising to them is unethical.
- ▶ Help parents to set limits by stopping auto-advance of videos as the default setting. Develop systems embedded in devices that can help parents monitor and limit media use.

Domande di ricerca

- ▶ “Le tecnologie fanno bene o fanno male? E soprattutto a che cosa fanno bene e a che cosa fanno male?”

- ▶ “Quale idea, quale immagine di tecnologia stiamo consegnando ai bambini? Quale ne abbiamo noi? Qual’è il rapporto tra questi oggetti e la realtà fisica che facciamo intravedere ai bambini, che permettiamo che i bambini stabiliscano?”

Le nuove tecnologie formano

“Le nuove tecnologie alterano la struttura dei nostri interessi: le cose a cui pensiamo.

Esse alterano il carattere dei nostri simboli:
le cose con cui pensiamo.

Infine alterano la natura della comunità:
il terreno su cui si sviluppano i pensieri”.

Neil Postman, *Technopoly*, Bollati Boringhieri, 1993, p. 25

Le nuove tecnologie formano

“In ogni strumento è insito un pregiudizio ideologico, una predisposizione a costruire il mondo in un modo piuttosto che in un altro, a sopravvalutare una cosa rispetto a un'altra, a magnificare le proprie percezioni, le proprie capacità o atteggiamenti a svantaggio di altri“

Neil Postman, *Technopoly*, Bollati Boringhieri, 1993, p. 20

Le nuove tecnologie ‘formano’

“All’inizio però di un’avventura tecnologica, questi presupposti non sono sempre evidenti, e per questo nessuno può cospirare senza rischi per avere la meglio nel cambiamento tecnologico (...) Il cammino di coloro che presumono di discernere chiaramente la direzione in cui porterà una nuova tecnologia è cosparso di conseguenze impreviste“.

Neil Postman, *Technopoly*, Bollati Boringhieri, 1993, p. 20

Le conclusioni del gruppo di lavoro

Le nostre credenze

- ▶ I bambini sono ‘sommersi’ dalle tecnologie
- ▶ L'eccesso di esposizione alle tecnologie ‘ruba’ tempo all'esperienza diretta dei bambini e sottrae loro importanti occasioni di crescita.
- ▶ Gli adulti sono poco consapevoli dei rischi a cui i bambini sono sottoposti nell'uso incondizionato delle tecnologie.
- ▶ Gli adulti tendono ad utilizzare le tecnologie come ‘nuova televisione’, per distrarre i bambini.

Le conclusioni del gruppo di lavoro

I nostri valori

“I bambini hanno un disperato bisogno di **adulti** che sappiano attendere e accogliere le parole e i pensieri che affiorano, che siano capaci di ascoltarli e guardarli negli occhi. Hanno bisogno di tempi lunghi, di muovere il corpo e muovere la testa, di dipingere e usare la creta; devono poter essere condotti ad entrare lentamente in un libro sfogliandolo, guardando le figure e ascoltando la voce viva di qualcuno che lo legga. E cominciare a scrivere e a contare usando matite, pennelli e pennarelli, manipolando e costruendo oggetti per contare, costruire figure ed indagare il mondo. Hanno bisogno di guardare fuori dalla finestra il sole che indica il tempo e i colori della luce che cambiano col passare delle nuvole. Hanno bisogno di scontrarsi e incontrarsi tra loro in quel corpo a corpo con le cose e con gli altri, così necessario per capire se stessi...” (Franco Lorenzoni)

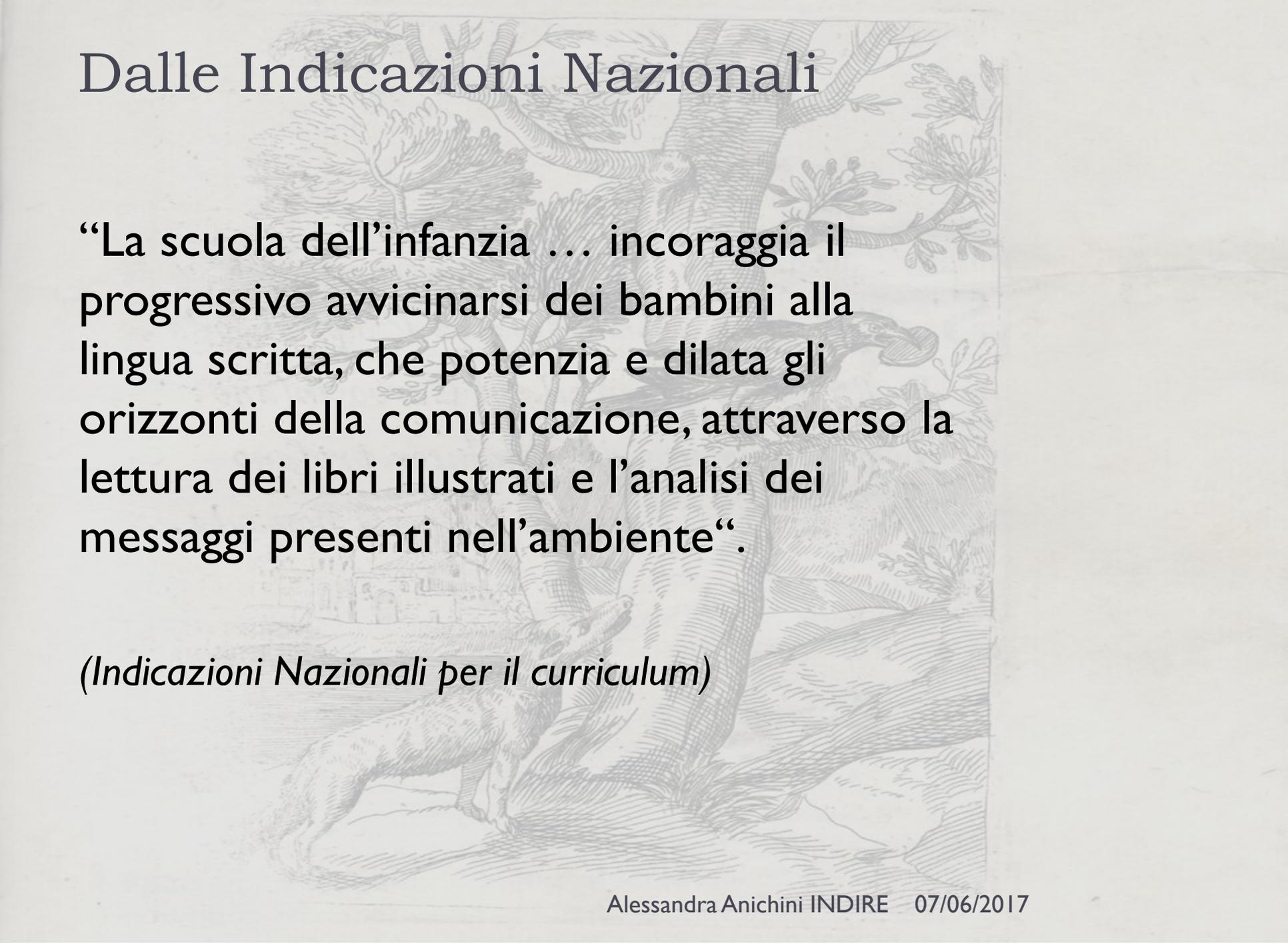
Le conclusioni del gruppo di lavoro

Le nostre proposte

- ▶ Favorire la continuità tra società e scuola
- ▶ Favorire la continuità tra famiglia e scuola
- ▶ Favorire la continuità tra cartaceo e digitale
- ▶ Decostruire l'immagine degli strumenti come oggetti destinati esclusivamente ad un uso 'passivo'.
- ▶ Proporre un uso attivo della tecnologia

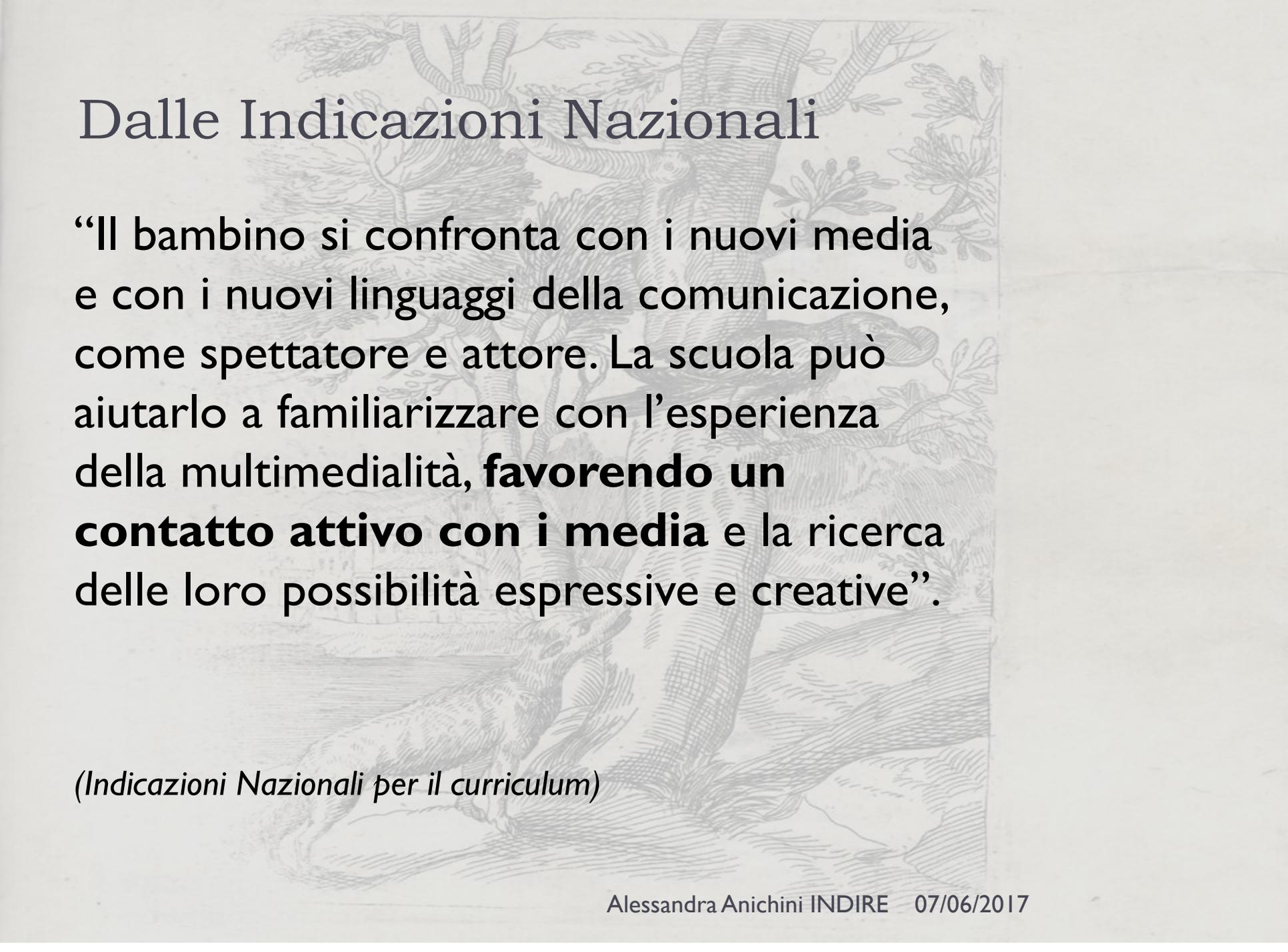
-
- ▶ Azzarri Rosa
 - ▶ Cennini Alessandra
 - ▶ Tanzini Silvia
 - ▶ Papini Elena
 - ▶ Alpini Ilaria
 - ▶ Manuela Ronconi
 - ▶
 - ▶ Diana Bardini
 - ▶ Stefania Bulleri
 - ▶ Ambra Roncucci
 - ▶ Francesco Foesoli
 - ▶ Federica Iezzi

Dalle Indicazioni Nazionali



“La scuola dell’infanzia ... incoraggia il progressivo avvicinarsi dei bambini alla lingua scritta, che potenzia e dilata gli orizzonti della comunicazione, attraverso la lettura dei libri illustrati e l’analisi dei messaggi presenti nell’ambiente“.

(Indicazioni Nazionali per il curriculum)



Dalle Indicazioni Nazionali

“Il bambino si confronta con i nuovi media e con i nuovi linguaggi della comunicazione, come spettatore e attore. La scuola può aiutarlo a familiarizzare con l’esperienza della multimedialità, **favorendo un contatto attivo con i media** e la ricerca delle loro possibilità espressive e creative”.

(Indicazioni Nazionali per il curriculum)

Dalle Indicazioni Nazionali

“Egli apprenderà inoltre la possibilità della lingua di fondersi con altri linguaggi e con altri mezzi, in forme di comunicazione interdisciplinari e multimediali. Una particolare attenzione sarà dedicata, per la rilevanza assunta nella nostra cultura, al legame fra la lingua e la musica in ambito artistico”.

- ▶ *(Indicazioni Nazionali per il curriculum)*

I RACCONTI DIGITALI:

- Sono personali
- Iniziano con uno story/script
- Sono sintetici
- Usano materiali disponibili, già pronti
- Includono elementi universali di storia
- Possono prevedere la collaborazione



Scrittura di storie e di sceggiature



[video clip,
scrolling credits]

Take a bunch of
jiggly joy.

Add a pinch of
bundled boy.

Stir some
wonder...

and surprise!

Set him on the
ground to rise.

Insert some
sweetness,
enough to
please, then

Make sure he
sails across the
seas.

Only then will you
know

you've made
yourself a Massimo

fade in slow jazz
piano.

Fade out slow
jazz piano.

Fade in snappy
jazz combo.

Big snappy finish

IMAGES
TRANSITIONS EFFECTS
VOICEOVER
SOUNDTRACK

“A che cosa serve una scuola se non a preparare individui capaci di affrontare il mondo del prossimo futuro secondo le tecniche più avanzate?”

Bruno Munari, *Design e comunicazione visiva*,
Editori Laterza 1968, p. 9

