

Bimbò

seguici su FB

Il sito di Bimbò:

www.bambinidavivere.com



APPLE TREE
SCHOOL OF ENGLISH

CAMPI ESTIVI 2024
Inglese e natura

Info su www.appletree.it

aprile-maggio 2024

Uso consapevole degli strumenti digitali

Intervista a Luca Rizzo Nervo Assessore Welfare e salute, nuove cittadinanze, fragilità, anziani, disabilità.



Vorrei partire da alcuni dati. Secondo quanto riportato dalla ricerca di IIDEA – l'associazione che rappresenta l'industria di riferimento in Italia – nell'anno 2022 sono 14,2 milioni i videogiocatori in Italia tra i 6 e i 64 anni, con un'età media di 29,8 anni. L'80,9% dei videogiocatori ha un'età maggiore di 18 anni, il 19,1% tra i 6 e i 17 anni. (<https://iideassociation.com/videogiochi-nel-2022-stabili-i-consumi-segnali-di-crescita-per-il-made-in-italy/>).

Questi dati dimostrano come il fenomeno dell'utilizzo del digitale da parte delle/dei minori sia costante, seppur leggermente in diminuzione rispetto al periodo della pandemia. Anche a livello locale, l'esito di un questionario sottoposto a circa 1000 bambin* che hanno partecipato lo scorso anno scolastico ai nostri laboratori sul tema gaming nelle scuole primariEe, conferma come un'alta percentuale delle/dei partecipanti (target 9-11 anni) passi almeno un'ora a giocare con i videogiochi (43,6%), e lo faccia da solo (46,2%).

È importante evidenziare che nel momento in cui si utilizza un device (smartphone, tablet ecc...), la gratificazione è immediata: tutto è governabile con un click, i colori sono brillanti e il cervello rilascia dopamina, l'ormone dell'euforia. I bambini e le bambine passano in media due o tre ore al giorno con tablet e smartphone già in età prescolare⁽¹⁾. Dai dati più recenti risulta che in Italia, 1 bambino su 2 ha già sperimentato queste forme di tecnologia prima dei due anni, 1 su 5 anche prima dell'anno di vita⁽²⁾, dunque quando ancora non ha iniziato a parlare. Ciò può comportare nel tempo una serie di problemi di vario tipo.

Il fatto di ricevere come stimolo, ad esempio, la luminosità dello schermo o il modello stimolo-riposta, per un* bambin* piccol*, è molto significativo e molto eccitante. Quando le/gli chiediamo di spegnere il device, la/il bambin* si scontra con una frustrazione che è accompagnata dalla produzione di cortisolo, l'ormone dello stress; per questo capita di avere difficoltà a gestire lo spegnimento del device o l'allontanamento dal tablet.

Inoltre, molte competenze che il/la bambin* dovrebbe riuscire a sviluppare possono, in certi casi, progredire in ritardo o con alcune lacune (competenze linguistiche, cognitive, emotive, socio-relazionali, grafiche). Una recente ricerca guidata dal Thelethon Kids Institute e pubblicata dal Journal of the American Medical Association Pediatrics ha dimostrato come il "screen time", ossia il tempo trascorso davanti agli

continua all'interno

Qual è l'impatto sulla salute fisica e mentale dell'uso degli strumenti

digitali per fascia di età (bambini in età prescolare, primaria e secondaria di primo grado)?

Evoluzione del pasto in famiglia tra nuovi trend e sfide nutrizionali

Ci rispondono il Prof. Emilio Franzoni, neuropsichiatra infantile e la dott.ssa Simona Simone, psicologa



Come cambia l'alimentazione durante le varie fasi di crescita del bambino/adolescente?

Il miglioramento delle condizioni di vita, la crescita e decrescita economica ed i servizi sociosanitari influenzano anche l'evoluzione del pasto. Come FA.NE.P. (associazione famiglie neurologia pediatrica) ci chiedono spesso di collaborare insieme ad altri esperti nella promozione e prevenzione della salute, che, come sappiamo, comincia a tavola. Lo

sviluppo psicofisico è influenzato da una corretta educazione alimentare.

Nell'infanzia l'alimentazione dei bambini può essere condizionata dal **comportamento dei genitori**, che dovrebbero essere un esempio su cui sviluppare delle abitudini sane, importanti per lo sviluppo. Le **emozioni condivise** con il genitore aiutano il bambino a crescere anche in cucina, dove

continua all'interno

io vado in bici
... (A FARE LA SPESA!)
...PERCHE' CHI VA IN BICI SORRIDE SEMPRE!

dal lunedì al sabato:
dalle 8.00 alle 21.00

la domenica:
dalle 9.00 alle 20.00

Centro **SanRuffillo**
SUPERMARKET

VENDITA E NOLEGGIO ARTICOLI PER BAMBINI
La soluzione ideale per le vostre vacanze!

PRODOTTI A NOLEGGIO BREVE TERMINE

*Passeggini
Seggiolini auto
Seggioloni pappa
Lettini da viaggio
Zaini e Marsupi
e tanto altro.....*

CONSEGNE A DOMICILIO /HOTEL/STAZIONE /AEROPORTO

Siamo a Bologna in via giorgio ercolani 12 b (zona porta lame - no zil)

mammamamma
articoli per bambini

Per info e preventivi
5512743170
mammamamma.bologna@gmail.com

#viaggialeggero

Anteprima

25 e 26 maggio

Diverdeinverde

Torna la manifestazione Diverdeinverde, che quest'anno giunge alla sua decima edizione e offre alla visita del pubblico circa una trentina di giardini privati aperti.
www.diverdeinverde.fondazionevillaghigi.it/

Dal 4 aprile al 9 giugno

BOOM! Crescere nei libri

L'edizione 2024 si svolge dal 4 aprile al 9 giugno 2024. Scopri i focus, le mostre e gli eventi!, la sesta edizione di BOOM! Crescere nei libri porta a Bologna il meglio della creatività internazionale nel campo dell'editoria per l'infanzia.
www.boomcrescereinlibri.it

8 aprile al 31 maggio

L'occhio del Mondo

Una mostra nell'ambito di Boom Crescere nei libri. Un viaggio per scoprire, attraverso la voce di 12 editori da altrettanti paesi, cosa significa fare albi illustrati tra militanza, identità culturale e lavoro artistico.
Biblioteca Salaborsa | Piazza coperta, Piazza del Nettuno, 3 Bologna
hamelin.net/occhiodelmondo/

7-14-28 aprile e 12-19 maggio

La terra del Caprabosco

Educazione in natura, Laboratori e passeggiate nel Parco delle Caprette a San Lazzaro età 3-12 anni
Info e costi www.facebook.com/cooperativa.madreselva

Aprile – diverse date

Esplora la creatività All'Opificio Golinelli

Il mese di aprile accende i riflettori sul pensiero creativo coinvolgendo l'esperienza di scrittori e illustratori di libri e albi illustrati

Vuoi conoscere gli eventi per bambini ed essere sempre aggiornato? Iscriviti alla newsletter di Bimbò sul sito www.bambinidavivere.com

agenda bimbò

Cose da fare con i bambini

per bambine/i e ragazzi/e.
Domenica 7 aprile, tariffa ridotta in occasione di Bologna Children's Book Fair
Sabato 13 aprile, Sabato 20 aprile
www.fondazionevillaghigi.it/it

Sabato 13 aprile Racconti per tutti a Villa Ghigi

Nella frenesia dell'inizio di primavera, tra fiori che sbocciano, colori vivaci e uccellini indaffarati, andremo alla scoperta di libri accessibili a tema natura, un'occasione per provare strumenti ad alta leggibilità e al contempo farsi coinvolgere dalle trasformazioni della natura attorno a noi.

A chi è rivolto questo appuntamento: bambine e bambini dai 4 ai 10 anni
Quando dalle 10 alle 12; appuntamento al parcheggio di via di Gai-bola (salvo diversa indicazione).
Costo evento gratuito.
Prenotazione obbligatoria (il numero di partecipanti è limitato)
Info www.fondazionevillaghigi.it/

14 e 28 aprile ore 16.30 Mi leggi un libro?

Cosa accade quando un albo illustrato incontra un'opera d'arte? Una visita animata alle collezioni permetterà ai partecipanti di scopri-

re gli inattesi rapporti che nascono accostando parole e illustrazioni di un libro stampato alle forme e ai colori di un dipinto.
Bambini da 4 a 8 anni.
Durata attività: 1 ora e 30 minuti.
Max 25 persone (1 bambina/o + 1 adulto).

I percorsi sono compresi nel biglietto di ingresso al museo secondo le abituali tariffe. Prenotazione obbligatoria entro il giorno precedente alla visita all'indirizzo pin-bo.prenotazioni@cultura.gov.it specificando nome e cognome di tutti i partecipanti e data prescelta.
Pinacoteca
Via Belle Arti 56, Bologna

Per tutta la primavera Mercato Ritrovato

Il mercato si terrà due volte alla settimana: sia al mercoledì sera (17:30-21:30) che al sabato mattina (9-14)!
www.bambinidavivere.com/2024/02/28/il-mercato-ritrovato-raddoppia/

Dal 20 aprile al 1° maggio Artevento Cervia

Torna sulla spiaggia di Pinarella di Cervia il più longevo Festival Internazionale dedicato agli aquiloni. La 44° edizione del festival delle meraviglie prevede 12 giorni

ricchi di ospiti, spettacolo, approfondimenti e celebrazioni, dando vita ad un'esperienza immersiva mozzafiato, adatta ad un pubblico eterogeneo e spettatori di ogni età e abilità.

Maggio – diverse date

L'arte nella scienza All'Opificio Golinelli

Gli appuntamenti di maggio saranno dedicati al binomio arte e scienza. In particolare, le attività permetteranno di approfondire il ruolo dell'arte e della creatività all'interno del processo scientifico.
Le date: Sabato 4 maggio, Domenica 12 maggio, Sabato 18 maggio, Domenica 26 maggio
www.fondazionevillaghigi.it/it

Fino al 30 giugno Squali e Abissi

A pochi passi dalle Due Torri simbolo di Bologna e da Piazza Maggiore, Palazzo Pallavicini ospita nelle sue meravigliose sale Squali e Abissi, predatori perfetti in una terra aliena, la prima mostra completa dedicata al mondo sottomarino e ai suoi abitanti.
www.squaliabissi.it

Prorogata fino al 4 agosto Bologna fotografata

Nei rinnovati spazi del Sottopasso

di Piazza Re Enzo
Bologna fotografata. Persone, luoghi, fotografi
Depositata in previdenti archivi, la storia di Bologna si offre ai nostri sguardi

Fino al 5 maggio



Marco Mazzoni Hyperfocus 2022 Matite colorate su carta, 65x46 cm

Animali fantastici. Il giardino delle meraviglie a palazzo Albergati

Una nuova frontiera dell'intrattenimento, in cui si fondono animali, arte, magia, divertimento e sogno. Il museo si trasforma in un immenso spazio aperto, in cui gli animali trovano il loro habitat ideale, accogliendo tutti, grandi e piccoli, esperti d'arte e curiosi.

Scopri di più scan >



Fino al 25 maggio La nuova edizione di The Best

La storica rassegna di laboratori e spettacoli musicali che il Museo internazionale e biblioteca della musica di Bologna propone a bambini e genitori per trascorrere il weekend insieme giocando, imparando e divertendosi con la musica.

Scopri di più >
www.bambinidavivere.com/2024/01/26/the-best-of-laboratori-musicali-per-bambini-2/

Tutti i venerdì pomeriggio alle 17 Storie piccine del venerdì

fino a maggio alla Biblioteca Borgo Panigale, Via Legnano, 2 le biblioteche leggono libri per bambine e bambini da 3 a 6 anni.
www.bambinidavivere.com/2024/01/05/storie-piccine-del-venerdi/

Strumenti, news e approfondimenti sulla lettura accessibile per bambini e ragazzi

Il sito www.storieaccessibili.it nasce per dare a insegnanti, educatori, operatori e famiglie, ma anche a semplici appassionati, la possibilità di intercettare strumenti e notizie utili dedicati al mondo della lettura accessibile, rivolti in particolare all'infanzia e alla prima adolescenza.
www.bambinidavivere.com/2024/03/14/al-via-la-call-storie-accessibili-it-invia-la-tua-proposta/

segue dalla prima pagina

Evoluzione del pasto in famiglia tra nuovi trend e sfide nutrizionali

Ci rispondono il Prof. Emilio Franzoni, neuropsichiatra infantile e la dott.ssa Simona Simone, psicologa

attraverso i sensi può sperimentare ed acquisire nuove consapevolezza nel rapporto col cibo e con la vita.

Oggi i bambini mangiano spesso preparati industriali per l'infanzia, cibi veloci e dal sapore buono che non sempre sono salutari. Nei nostri incontri di formazione sul benessere psicologico con le scuole ci viene riferito, sia dai genitori che dagli insegnanti, che spesso i bambini si rifiutano di mangiare a mensa o al contrario chiedono spesso "il bis". È presente sia nell'adolescenza che nell'infanzia una forte selettività.

Le mense scolastiche hanno un importante potenziale educativo ma non dimentichiamoci della **CONVIVIALITÀ** in famiglia; è importante mangiare insieme agli amici ma è fondamentale che la famiglia si ritrovi a tavola almeno una volta al giorno.

L'adolescenza oggi è caratterizzata da comportamenti spesso ossessivi e/o rituali. Le nostre credenze e le nostre emozioni influenzano i comportamenti, tra i quali non fa eccezione quello alimentare. I reali bisogni nutritivi possono essere influenzati dalle mode alimentari, da abitudini sociali e dalle emozioni.

Gli impegni lavorativi ed i ritmi di vita sempre più pressanti possono portare i genitori inconsapevolmente a dare poca importanza all'alimentazione e soprattutto all'ascolto e alla comunicazione che sono fondamentali per il benessere di tutta la famiglia. Il rischio è di accorgersene tardi.

Quando il genitore deve cominciare a preoccuparsi?

Bisogna interrogarsi di fronte alle difficoltà che possono avere i bambini e gli adolescenti nel rappresentare la propria vita quotidiana: quando vediamo i nostri figli cambiare comportamento, diventare più irritabili, rifiutare cibi che

fino a quel momento mangiavano tranquillamente; quando rifiutano le uscite con gli amici e presentano comportamenti iperattivi, cominciando a definirsi in sovrappeso quando in realtà sono sottopeso (distorsione dell'immagine corporea). Possiamo notare dei comportamenti a rischio anche quando dopo aver mangiato abbondantemente (abbuffata) si recano spesso in bagno dopo i pasti adottando condotte eliminatorie.

La soglia d'insorgenza si è abbassata fino a 8-9 anni, l'età più a rischio tra i 12-25 anni.

Che progetti ci sono in campo per la prevenzione?

FANEP insieme e tante associazioni del Coordinamento Nazionale per i Disturbi Alimentari stanno sviluppando tavoli di lavoro insieme alle istituzioni per coordinarsi negli interventi di prevenzione. È un tema delicato che necessita di grandi competenze dove le linee guida e le ricerche ci dicono che è importante coinvolgere gli insegnanti, le famiglie e le associazioni sportive per informare e formare sui fattori di rischi e soprattutto sui fattori protettivi. Nelle scuole, coi bambini e con

gli adolescenti i laboratori vertono sul benessere psicologico e sulla promozione della salute, in età evolutiva è bene sviluppare percorsi di prevenzione universale che possano proteggere non solo dai disturbi dell'alimentazione ma anche da tante malattie per la prevenzione e la promozione della salute mentale.

FANEP è un'associazione

ODV che offre sostegno nei percorsi di cura dedicati ai bambini e agli adolescenti affetti da patologie neuropsichiatriche, supportando anche le famiglie nel percorso di ospedalizzazione sia dal punto di vista pratico che psicologico. È stata fondata oltre quarant'anni fa presso il Policlinico Sant'Orsola, dal Presidente Prof. Emilio Franzoni insieme ad alcune famiglie ed operatori sanitari. Collabora all'interno di progettazioni socio-sanitarie negli ospedali pediatrici e sul territorio con gli enti pubblici, le scuole e l'università. La nostra mission è "Creare e promuovere l'eccellenza nella ricerca, cura e volontariato della neuropsichiatria infantile a sostegno dei bambini e delle loro famiglie".

Uso consapevole degli strumenti digitali

Intervista a Luca Rizzo Nervo Assessore Welfare e salute, nuove cittadinanze, fragilità, anziani, disabilità.



<https://jeshoots.com/>

schermi dei dispositivi elettronici abbia, nei bambini* attorno ai 3 anni un impatto sulla capacità di apprendere parole nuove, poiché riduce l'interazione tra genitori - figli*, arrivando a una possibile perdita di circa 1100 parole adulte, 840 vocalizzazioni e 194 conversazioni. Anche l'OMS raccomanda il divieto di restare fermi davanti a uno schermo per bambini* da zero a due anni mentre dai due ai quattro anni non dovrebbero essere lasciati* per più di un'ora a guardare passivamente uno schermo (cellulare, tablet, tv). Queste linee guida confermano quanto già definito in Italia dalla Società Italiana di Pediatria in un documento del 2018. Rispetto alle/ai più grandi*, un uso eccessivo e prolungato dei digital device può portare ad una crescita di scarsa tolleranza alla frustrazione, di aggressività, di difficoltà nel prestare un'attenzione prolungata e nel restare concentrati. Si pensi, ad esempio, alla capacità di lettura: questa obbliga il soggetto a convertire le parole in un concetto e richiede un processo di astrazione che i device non prevedono, col risultato che il/la ragazz* vive questa situazione come uno sforzo cognitivo. Aumentano anche il rifiuto dei limiti, le difficoltà relazionali e la sedentarietà. È essenziale sottolineare come i device, in caso di uso prolungato senza un controllo parentale adeguato, possano anche generare comportamenti a rischio di dipendenza sia nell'infanzia e nell'adolescenza. L'Organizzazione Mondiale della Sanità ha infatti inserito la dipendenza da videogiochi tra i disturbi mentali che rientrano nell'International Classification of Diseases (ICD11), la classificazione statistica internazionale delle malattie e dei problemi sanitari correlati, adottata in oltre 100 Stati membri dell'OMS. Se da una parte è fondamentale tenere a mente questi possibili pericoli per il benessere e la salute,

è altrettanto importante essere consapevoli che queste tecnologie sono talmente diffuse nell'uso quotidiano che è impossibile e anche inopportuno escluderle dalla vita di bambini* e ragazzi*. Per le nuove generazioni è essenziale saper utilizzare questi strumenti seppur nella maniera corretta, secondo delle routine e non superando l'utilizzo massimo giornaliero. In un'ottica di educazione digitale. Dobbiamo essere consapevoli del fatto che i device costituiscono un'importante questione di salute pubblica. Perciò è importante che il lavoro educativo sia fatto in sinergia; scuola e famiglia devono remare nella stessa direzione.

[1] *Crescere davanti a uno schermo*, documentario di Arte.tv, che raccoglie le testimonianze di alcuni neuroscienziati impegnati a scoprire gli effetti della tecnologia digitale sulla salute mentale dei più giovani. Diretto da Raphael Hitier e coprodotto da ARTE France, Effervescence Doc e Palmyra Films (link: https://www.youtube.com/watch?v=3qaHolF_5pc).

[2] Intervista al Prof. Giuseppe Riva, Direttore Laboratorio sperimentale ricerche Tecnologie Applicate alla Neuropsicologia di IRCCS Auxologico e dello Human Technology Lab all'Università Cattolica del Sacro Cuore, pubblicata il 27/10/2020 e aggiornata il 06/03/2024 (link: <https://www.google.com/url?q=https://www.auxologico.it/sovrapposizione-bambini-schermi-tablet-smartphone&source=gmail-imap&ust=171277981000000&usg=AOvVaw02meLD9q6gTfwwLL2zt-Kihttps://www.auxologico.it/sovrapposizione-bambini-schermi-tablet-smartphone>).

Come gestire l'uso degli strumenti digitali e come prevenire e riconoscere un eventuale abuso?
L'uso dei videogiochi e social device è sempre più diffuso, soprattutto nei giovani e quando usati responsabilmente possono anche essere occasioni di diversi apprendimenti. Tuttavia bisogna insegnare e imparare a divertirsi responsabilmente con tali tecnologie, al fine di prevenire un uso smodato. L'infanzia è chiaramente una fase molto delicata ed è quindi fondamentale che il rapporto che si crea con l'uso dei device venga

costantemente monitorato da un adulto. Il primo punto per gestire l'uso dei device è comprendere se sono adatti alla loro età e al loro effettivo sviluppo cognitivo. Ad esempio, i videogiochi sono numerosi e vengono suddivisi in tipologie di gioco differenti, che a loro volta vengono classificati nel PEGI. Il PEGI è il sistema di rating dei videogame, creato proprio dalle aziende dei videogiochi, che indica per esempio il livello di violenza al suo interno, l'età consigliata e offre una serie di simboli che indicano i contenuti del gioco (es. contenuti violenti; sessuali; paurosi; sostanze stupefacenti;... <https://www.google.com/url?q=https://www.pegi.info/it/node/59&source=gmail-imap&ust=171277981000000&usg=AOvVaw3794NPPJWft2t2QkUiKORmhttps://www.pegi.info/it/node/59>) Inoltre è importante concordare assieme alla/al bambin*/ragazz* il tempo di utilizzo dei device, dando dei limiti, al fine di avere un rapporto sano con le tecnologie e poter fare altre attività nella giornata o nella settimana. Infine è essenziale creare una relazione di ascolto e confronto verso le/i bambin*/ragazz*, per capire le preferenze, le abitudini e le emozioni che provano con quel device. Ma quando si parla di abuso? Ci sono diversi campanelli d'allarme che aiutano a riconoscere una possibile dipendenza da social device e videogiochi:
- Quando il/la bambin*/ragazz* comincia ad avere un pensiero fisso e ruminante nei confronti di tali tecnologie, ancora prima di poterle usare.
- l'aumento di quantità di ore trascorse davanti al videogioco e social device, a scapito delle attività che inizialmente erano considerate interessanti (quindi prediligendo l'uso dei device alla socialità e/o ad attività ricreative esterne);
- inversione del ritmo sonno-sveglia, causata dall'uso prolungato dei device nelle ore

notturne - la modifica delle proprie abitudini. Questo punto è importante perché può arrivare fino ad una posticipazione dei propri bisogni fisiologici; e in casi eccessivi un cambio d'umore e di comportamento (es. sono più irritabili, irrequiet*, apatici/che,...): Chiaramente se questi punti vengono portati all'eccesso possono provocare un isolamento sociale, sia fuori che dentro la casa familiare (hikikomori).

In termini di prevenzione come possiamo agire e quali progetti sono in campo?
Una delle linee prioritarie di azione per prevenire un abuso nell'utilizzo degli strumenti digitali e i conseguenti comportamenti a rischio di dipendenza, quali quella dal gioco d'azzardo patologico, è l'attività di informazione e sensibilizzazione in particolare focalizzata nelle scuole cittadine. Il Comune di Bologna collabora attivamente con tutti gli Istituti Comprensivi e con tutti gli Istituti Superiori della Città, realizzando laboratori didattici per le classi e incontri info-formativi per famiglie e insegnanti. L'attività nelle scuole è gratuita e nell'a.s. in corso ha coinvolto circa 500 classi tra scuole primarie e secondarie di primo e secondo grado.

In particolare nei 22 Istituti Comprensivi cittadini proponiamo

due differenti progettazioni sul tema uso consapevole/abuso degli strumenti digitali. Nelle scuole primarie è attivo dal 2020 il progetto "GAME FACTOR" per sensibilizzare bambine e bambini delle classi 4 e 5 delle scuole primarie e le loro famiglie sul tema dell'uso/abuso di videogiochi e digital device in aumento costante anche tra le/i più piccoli*. Il progetto, al quarto anno di realizzazione, ha visto un incremento costante della partecipazione delle scuole primarie della città (attualmente circa 40 classi) e mira a contrastare i principali comportamenti a rischio legati a dipendenze da videogiochi e gioco d'azzardo di bambine e bambini, attraverso la promozione di incontri formativi, lavori di gruppo e attività creative, allo scopo di agire sui fattori di protezione attraverso la valorizzazione del gioco sano e della socializzazione. A queste attività per le classi si aggiunge un percorso specifico di incontri di info-formazione, dedicati a insegnanti e genitori, sul tema dell'azzardo e del delicato rapporto con le tecnologie. Il progetto è realizzato dall'associazione Dry-Art in collaborazione con le associazioni Caracò, Ca' Rossa e Avviso Pubblico. Nelle scuole secondarie di primo grado è invece



Foto OleksandrPivovaryi Pixabay

continua nel retro

ORSA CAMP QUESTA ESTATE PARTI PER UN CAMPO ESTIVO ALL'INSEGNA DELLA MAGIA E DELL'AVVENTURA! **SCIENZA**

San'Agata Feltria (RN), 8 - 12 anni, giugno e luglio
INFO 3493605711 - 3356364712 - orsa@orsasummercamp.it

Uso consapevole Segue dall'interno

attivo da circa un decennio il progetto "Guida la notte-sez Paese delle Meraviglie", per prevenire e contrastare tutte le dipendenze, che negli ultimi anni si è focalizzato soprattutto nelle prime e seconde classi sul tema del digitale, con particolare attenzione alle relazioni digitali. Il modulo laboratoriale comprende 2/3 incontri per ogni classe con un approccio interattivo e di confronto di gruppo, per approfondire i vari aspetti dell'utilizzo del digitale e condividere dubbi e esperienze. Anche in questo progetto è previsto un ciclo di incontri in presenza con i genitori (quest'anno ne abbiamo realizzati una decina, toccando tutti i Quartieri della Città) e dei moduli formativi per le/ gli insegnanti di riferimento focalizzati sia su argomenti proposti dai/dalle docenti sia su quanto emerso in maniera prioritaria durante i laboratori nelle classi.

Il progetto, che quest'anno sta coinvolgendo circa 220 classi, è coordinato e gestito dalla Cooperativa Open Group.

La collaborazione tra famiglie scuola e istituzioni a che punto è e come si può sviluppare?

Sul nostro territorio, la collaborazione tra famiglie, scuola e Istituzione si concretizza, oltre che nei progetti sopracitati (Game Factor con target scuola primaria e Paese delle Meraviglie e Free Zone con target scuola secondaria, rispettivamente di primo e di secondo grado), anche in proposte di incontri di formazione e informazione rivolti ai docenti e ai genitori dei/delle bambini/e e dei ragazzi/e. Tutti gli interventi sono condotti da educatori/educatrici e psicologi/ghè qualificat*, con anni di esperienza specifica in questo ambito, che, forti della realizzazione dei laboratori progettuali con le/i bambin* e ragazz*, restituiscono agli adulti di riferimento -nonché alla nostra Istituzione- un quadro realistico e specifico dei bisogni e delle problematiche che necessitano di essere indagate. La rete sviluppata e rafforzata in questi anni tra Comune di Bologna e scuole cittadine ha permesso anche negli anni della pandemia di non interrompere mai le attività sia per le classi sia per gli adulti di riferimento. Durante l'anno scolastico in corso si è condiviso con gli Istituti Comprensivi di realizzare nuovamente in presenza tutti gli incontri per gli adulti di riferimento, che anche con la fine della fase di emergenza erano perdurati online, per venire in primis incontro ad alcune esigenze delle famiglie e degli/delle insegnanti, perdendo però in fluidità e immediatezza del confronto. Si è deciso pertanto di ritornare a incontrare le famiglie e



Giochi in città®

Servizi aperti al divertimento durante le vacanze estive per bambini fino a 6 anni



Per informazioni e iscrizioni www.giochiincitta.it

Zecchino d'ORO SHOW
con il Piccolo Coro dell'Antoniano
diretto da Sabrina Simoni

Vieni alla tappa di Bologna!

28 aprile

Teatro Celebrazioni

gli insegnanti "de visu", per "guardarsi negli occhi" e ragionare insieme su quali sono i problemi, le paure, le difficoltà che, in particolare sul tema digitale, sono esplosi durante e post pandemia e provare a trovare insieme se non soluzioni, strumenti di aiuto reciproco. Fondamentali sono state la grande collaborazione e la condivisione di obiettivi con gli Istituti Comprensivi della città, che hanno aderito come sempre con convinzione ai nostri progetti e in molti casi si sono resi disponibili a ospitare presso le loro sedi gli incontri aperti per le famiglie. L'idea da cui partire per accrescere le potenzialità positive delle nuove tecnologie, mantenendo sempre come obiettivo primario il benessere psicofisico di bambin/i e ragazzi/e potrebbe essere un patto educativo digitale[3]: un patto di corresponsabilità per l'educazione digitale, che parta dalle famiglie e si apra alla cooperazione con gli altri attori coinvolti nel benessere e nell'educazione dei minori. Occorre prepararsi e preparare

per tempo all'autonomia digitale delle nuove generazioni attraverso la definizione di regole chiare e trasparenti fin dall'inizio. Se infatti riusciremo ad avere famiglie adeguatamente formate e informate sull'utilizzo dei device da parte dei/delle minori, allora potremo avere anche ragazzi/e maggiormente responsabilizzati* e consapevoli.

[3] <https://bnews.unimib.it/blog/nascono-i-patti-digitali-un'alleanza-educativa-per-l'ingresso-nel-mondo-online-degli-adolescenti/>

Quali strumenti e consigli per i genitori? Alcuni consigli posso darli anche in veste di genitore consapevole.

Per quanto concerne i videogames, per esempio, uno strumento senz'altro utile è rappresentato dalle indicazioni PEGI (Pan European Game Information), usate per classificare i videogames attraverso le cinque categorie di età (+3, +7, +12, +16, +18) e le

otto descrizioni contenutistiche (turpiloquio, discriminazione, droga, paura, gioco d'azzardo, sesso/nudità, violenza, acquisti integrati). Tuttavia, queste indicazioni sono spesso ignorate, anche per la scarsa informazione dei genitori, con il rischio che il/la minore giochi a un videogame non idoneo per la sua età sia a livello contenutistico sia a livello visivo. In riferimento a device quali smartphone e tablet, invece, vi è un'ampia gamma di applicazioni cosiddette "family tracking" che permettono all'adulto il controllo dei contenuti fruiti e dei tempi di utilizzo del device da parte del minore. Il parental control costituisce una risorsa indispensabile nella fascia d'età 0-6 e fortemente raccomandata fino ai 10-12 anni, tuttavia è utile ricordare che un filtro non si sostituisce al ruolo educativo dell'adulto di riferimento e che il supporto genitoriale è fondamentale. **Una strategia costruttiva e positiva è poi sempre quella del dialogo: comunicare**

sinceramente con bambin* e ragazz* e informarli* adeguatamente sui rischi e sulle possibilità di internet (ad esempio leggendo un articolo interessante e commentandolo con loro) vale più del dare regole inflessibili, come dimostrano diverse ricerche a livello europeo[4]. È importante confrontarsi con bambin* e ragazz* su cosa amano fare su internet e capire come si proteggono online e con chi si confrontano quando sono in difficoltà. Ciò che noi genitori, gli altri adulti di riferimento, tutta la comunità educante possiamo trasmettere è l'insegnamento -come per la vita offline- ad ascoltare e aiutare l'altr* perché un utilizzo degli strumenti digitali, delle piattaforme e di internet più sicuri (come una società più sicura) si costruisce anche attraverso l'attenzione e l'aiuto reciproco online.

[4] www.generazioniconnesse.it/site/it/le-tematiche/