

Abbiamo letto per voi

pp. 566-567

Giocare e apprendere con le tecnologie. Esperienze da 0 a 6 anni

Questo libro di Cinzia Ferranti, Learning Technologist presso l'Università degli Studi di Padova, focalizza l'attenzione sul rapporto tra bambini, in età prescolare e le nuove tecnologie, un tema di grande attualità il cui dibattito è tuttora in corso e dove diverse Weltanschauung o visioni del mondo di tipo personale e professionale si incontrano e a volte si scontrano. A questo dibattito partecipano, a vario titolo e in maniera più o meno formalizzata, esperti di tecnologie didattiche, pedagogisti, pediatri, neuropsicologi infantili, psicologi, psicoterapeuti, genitori, insegnanti ed educatori. Insomma, il fine è sicuramente interdisciplinare e trasversale a molte prospettive di analisi. Alcuni esperti, docenti e studiosi hanno voluto mostrare in particolar modo gli effetti negativi delle tecnologie sullo sviluppo del bambino ponendo il fondamentale problema dell'eccessivo uso di tecnologia che limiterebbe la capacità dei bambini di cercare soluzioni autonome ai problemi, e indurrebbe ad adottare modelli e definizioni pronte, anziché costruirne di originali. A questo limite sembra sommarsi un'altra difficoltà riscontrata nelle nuove generazioni, che crescono con una certa abbondanza di tecnologia digitale, ovvero la tendenza alla distrazione, che sembra essere quasi un fattore di distinzione generazionale.

Le azioni educative con le tecnologie a scuola andrebbero quindi definite a partire dalla consapevolezza dei rischi, tenendo conto della regolamentazione dei tempi d'uso e della qualità delle interazioni con i media e i device. È in questa direzione che il libro di Cinzia Ferranti prova a tracciare dei percorsi possibili e delle occasioni di riflessione, nel tentativo di comprendere, anche con sguardo positivo, l'uso di alcuni strumenti, attualmente presenti nel panorama dei device e delle applicazioni per i bambini più piccoli, in un'ottica educativa basata sulle evidenze.

Inoltre, sembrerebbe ancora prematuro dare un giudizio definitivo, dato



C. Ferranti, *Giocare e apprendere con le tecnologie. Esperienze da 0 a 6 anni*, Carocci Faber, Roma, 2018, pp. 192, € 16

566 AUS 6/2018

Abbiamo letto per voi

che il mondo della ricerca ha bisogno di comprendere meglio la natura dei meccanismi d'uso: come i bambini piccoli apprendono con le tecnologie e come interagiscono con i media. Vanno rilevati gli effetti a breve e a lungo termine e, di conseguenza, va mostrato come possano essere integrati in classe. Con adeguate linee guida e pratiche in via di consolidamento si potrebbero valorizzare le modalità con cui le tecnologie e i media possono essere utilizzati in modo efficace, coinvolgente e appropriato per il curriculum prescolastico.

Un testo di sicuro interesse per tutti coloro che svolgono attività educative soprattutto a livello scolastico, dove vengono proposti molteplici esempi provenienti da ricerche internazionali sul settore corredate da schede analitiche descrittive di strumenti tecnologici nei processi di progettazione e di conduzione delle attività ludico-didattiche.