



A cosa serve la ricerca educativa? Il dato e il suo valore sociale

Atti del convegno Nazionale SIRD

Milano, 21 e 22 settembre 2023

Università Cattolica del Sacro Cuore

a cura di Renata Viganò e Cristina Lisimberti



I media digitali in età prescolare: un'indagine nel contesto della famiglia

Digital media use in preschool age in the family context: parents' perceptions

Corrado Petrucco – *Università degli Studi di Padova*

Gloria Valentini – *Università degli Studi di Padova*

Abstract

L'età in cui i bambini interagiscono per la prima volta con i vari dispositivi digitali si è abbassata notevolmente da quando sono stati introdotti gli schermi touchscreen che hanno reso l'utilizzo più intuitivo ed immediato. Uno degli effetti collaterali è stato quello di un aumento consistente del tempo che i bambini passano davanti agli schermi nel contesto familiare: ricerche a livello nazionale ed internazionale confermano che nella fascia fino a 5 anni si possono superare anche le tre ore giornaliere di esposizione (Rideout & Robb, 2020). La ricerca ha coinvolto 84 nuclei famigliari con bambini di età compresa tra i 3 e i 6 anni di tre scuole dell'Infanzia del Veneto cercando di far emergere i tempi, i contesti e le modalità di utilizzo dei vari device utilizzati attraverso un questionario e dei focus-group. I risultati sembrano evidenziare come i bambini di questa fascia di età fruiscono soprattutto di video per l'80% e solo per meno del 20% di specifiche App. Confortante il dato secondo cui i genitori sovrintendono in presenza per più dell'85% e che esistono sempre delle regole all'interno del contesto familiare per limitarne l'utilizzo soprattutto per la preoccupazione che un uso eccessivo possa portare negli anni a sviluppare una dipendenza ritenuta pericolosa.

The age at which children first interact with various digital devices has decreased considerably since the introduction of touchscreen devices, which have made use more intuitive and immediate. One side effect has been a substantial increase in the time children spend in front of screens in the family context: many national and international studies confirm that in the age group up to 5 years

old, screen exposure can exceed three hours per day (Rideout & Robb, 2020). The research involved 84 families with children aged 3 to 6 years old from three kindergartens in Veneto region (Italy), aiming to uncover the times, contexts and methods of using the various devices through a questionnaire and focus groups. The results seem to indicate that children in this age group mainly watch videos (80%) and use specific apps less than 20% of the time. Reassuringly, parents supervise in person over 85% of the time, and there are always rules within the family context to limit use, mainly out of concern that excessive use could lead in later years to developing a dangerous addiction.

Parole chiave: media digitali, bambini, famiglie, dipendenza dai dispositivi digitali.

Keywords: digital media, children, family, digital addiction.

1. Introduzione: bambini e “screen time”, un difficile rapporto

L'età in cui i bambini interagiscono per la prima volta con i vari dispositivi digitali si è abbassata notevolmente da quando sono stati introdotti intorno al 2010 gli schermi touchscreen su Smartphones e Tablet che hanno reso il loro utilizzo più intuitivo ed immediato anche per le fasce di età più basse permettendo l'interazione fisica diretta con gli elementi sullo schermo (Ripamonti, 2016). Come suggerisce infatti la teoria della Embodied Cognition (Shapiro, 2019) il corpo e la mente non sono separati ed i touchscreen imitano alcune delle interazioni fisiche che abbiamo con gli oggetti del mondo reale e ne facilitano così l'utilizzo (Soni, 2021). Uno dei più importanti effetti collaterali è stato quello di un aumento consistente del tempo che i bambini passano davanti agli schermi digitali sia in modo passivo (TV) che in piena interazione (Smartphone, Tablet): molte ricerche sia a livello nazionale che internazionale confermano che nella fascia da 1 a 5 anni si superano ormai le 3 ore giornaliere di esposizione (Rideout & Robb, 2020).

L'aumento della frequenza d'uso dei dispositivi digitali ha contribuito anche ad incrementare il livello di preoccupazione da parte dei genitori. Questi riconoscono spesso di avere un ruolo fondamentale nel percorso di crescita dei propri figli come mediatori con le tecnologie digitali per ridurre il rischio delle possibili conseguenze negative (Konca, 2022). Ed i rischi in effetti ci sono e incidono in più funzionalità mentali e fisiche, che vanno ad esempio nel rallentato sviluppo cognitivo (Carson et al., 2017), nelle

abilità linguistiche (Madigan et al., 2020), fino al rischio di sviluppare patologie che dipendono dalla eccessiva sedentarietà.

2. Metodi e strumenti

La ricerca ha cercato di far emergere le modalità di utilizzo dei dispositivi digitali da parte dei bambini in età prescolare all'interno del contesto familiare in cui essi vivono. È stato utilizzato un approccio mixed-method con due strumenti: un questionario di tipo quantitativo ed un focus group, rivolti entrambi ai genitori. Le domande di ricerca che hanno guidato l'indagine sono state:

1. In che modalità ed in che tempi vengono utilizzati i dispositivi digitali da parte dei bambini in età prescolare?
2. Quali sono le opinioni e gli atteggiamenti dei genitori rispetto all'utilizzo che i loro figli fanno dei dispositivi digitali?

Il questionario è stato proposto ad un campione composto da nuclei familiari con bambini di età compresa tra i 3 e i 6 anni frequentanti tre scuole dell'Infanzia situate in un comune della provincia di Treviso. I questionari somministrati sono stati 165 mentre quelli restituiti sono stati 84. Il questionario era composto da 30 domande di cui 5 a risposta aperta. Le dimensioni indagate, oltre a quelle anagrafiche dei genitori e del bambino, sono state quelle relative:

- alla tipologia, al numero e alla frequenza con cui vengono utilizzati dei dispositivi digitali;
- al tipo di attività svolta con i vari dispositivi (videogiochi, video, musica, App specifiche, etc.);
- alla presenza e al rispetto di eventuali regole di utilizzo;
- alla percezione del ruolo genitoriale nell'interazione dei figli con le tecnologie.

3. Risultati e discussione

Il questionario è stato compilato in prevalenza dalle madri (92,9%) mentre solo in piccola parte dai padri (7,1%). La maggior parte dei genitori è di nazionalità italiana (91,7%) con un'età media di 35 anni. Coloro che sono in possesso di una laurea sono rispettivamente il 26,2%. I bambini coin-

volti nella ricerca ha un'età pari a 5 anni per il 29,8%, il 28,6% ha 6 anni, il 23,8% ha 4 anni mentre il 17,9% ha 3 anni.

Prima esposizione agli schermi digitali

Dalle risposte emerge come la maggior parte dei bambini sono stati esposti per la prima volta ad uno schermo digitale tra gli uno e due anni (vedi fig.1) e questo da molti ricercatori è considerato una potenziale criticità per lo sviluppo psico-fisico del bambino. I rischi infatti sono tanto più elevati quanto più bassa è l'età. Un tempo eccessivo passato davanti allo schermo è correlato negativamente allo sviluppo delle capacità psico-motorie e cognitive, ai problemi del sonno, alla depressione e all'ansia (Domingues Montanari, 2017). In una recente ricerca, ad esempio, i bambini con più di 2 ore di visione al giorno evidenziavano un rischio 7,7 volte maggiore di sviluppare sintomi compatibili con l'ADHD (Tamana et al., 2019). Tuttavia, in altre ricerche che consideravano i comportamenti e gli atteggiamenti delle famiglie (condizioni socio-demografiche, il controllo dei genitori sui contenuti e sui tempi di utilizzo), queste correlazioni non erano più così significative (Konka, 2022).

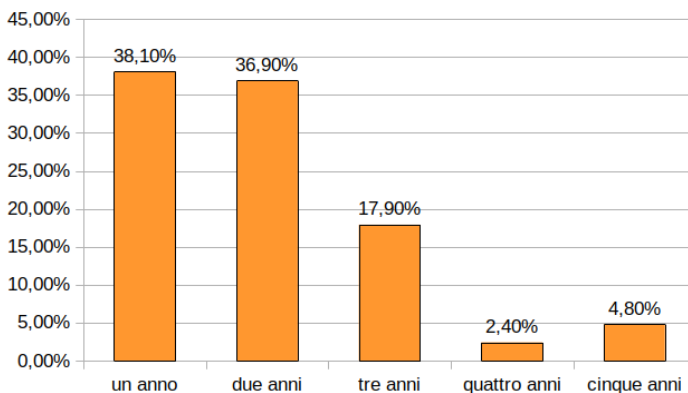


Fig. 1. Età dichiarata dai genitori di prima esposizione agli schermi digitali dei bambini

Attività svolte dai bambini e frequenza d'uso con i vari device digitali

La televisione risulta di gran lunga il dispositivo utilizzato con maggior frequenza (75%), rispetto allo Smartphone (13%) e al Tablet (8%). Note-

vole il fatto che il 30% dichiara di far ascoltare musica ai bambini, mentre solo poco più del 15% per i videogiochi (vedi tab. 1). Nella letteratura sull'argomento gli effetti di una fruizione attiva davanti ad uno schermo, tipica dell'interazione con Tablet/Smartphones o Console dei videogiochi rispetto a quella di una visione passiva di un video, non sono ancora chiari. I rischi potenziali sembrano comunque essere più frequenti e più incisivi soprattutto con i videogiochi, anche se è stato dimostrato che possono migliorare alcune capacità cognitive come l'attenzione visiva e il coordinamento motorio (Franceschini et al., 2022) (Bediou, 2018).

Preferenze di attività sui device digitali	Percentuali
Guardare film/cartoni animati su TV e/o piattaforme online	81%
Guardare video su Tablet/Smartphones	41%
Ascoltare musica	30%
Guardare foto	19%
Giocare con i videogiochi	16%
Fotografare	12%
Telefonare	4%

Tab. 1. Le attività preferite dai bambini sui vari device (più di una risposta possibile)

La presenza di regole d'uso dei dispositivi digitali

La definizione di regole rispetto all'uso che i bambini possono fare dei dispositivi digitali all'interno del contesto familiare è fondamentale per lo sviluppo graduale di forme di autoregolazione nel bambino in modo che possa comprendere il significato delle regole e padroneggiarle, senza il costante controllo dell'adulto (Di Bari, 2021). La letteratura distingue tra "mediazione restrittiva" che avviene quando i genitori impongono (Cavallini et al., 2023) delle regole che limitano il tempo e/o il tipo di contenuto; "mediazione attiva" quando i genitori cercano di stimolare l'autoregolazione nei figli discutendo con loro e cercando di convincerli a porsi loro stessi delle limitazioni (Glatz et al., 2018); ed infine una "mediazione di co-visione" (o co-uso nel caso di videogiochi) che implica la partecipazione attiva del genitore.

I genitori intervistati in riferimento alla domanda se esistano regole di fruizione risponde per l'88% positivamente soprattutto riferendosi a:

- Limitazioni di tempo: viene stabilito un tempo massimo di utilizzo, scandito, spesso dall'imposizione di un timer che chiude automatica-

mente l'applicazione sul dispositivo. Vengono citate anche regole che individuano nell'arco della giornata dei momenti precisi in cui è consentito utilizzare i dispositivi e quando invece non lo sono.

- Limitazioni di contenuto: il tipo di giochi, di video o programmi TV sono sempre supervisionati dai genitori che cercano di assicurarsi che siano compatibili con l'età del bambino.
- Visione o gioco condiviso: alcuni genitori cercano di utilizzare i dispositivi digitali assieme ai figli, nel caso della visione di film per rispondere alle loro domande e nel caso dei videogiochi per eventualmente aiutarli o semplicemente per divertirsi assieme. Questo comportamento intenzionale va distinto da quello in cui i genitori sono compresenti nella stessa stanza ma non interagiscono continuamente con il bambino (Chakroff & Nathanson, 2008).

Le limitazioni di contenuto e la co-visione sembrano avere effetti positivi: la visione condivisa con un adulto accrescere lo sviluppo cognitivo migliorando la comprensione dei contenuti multimediali, in particolare se sono adeguati all'età.

La percezione dei rischi da parte dei genitori

Per quanto riguarda la percezione dei genitori sui rischi dell'utilizzo delle tecnologie da parte dei figli (vedi tab. 2) ben il 92,8% teme lo sviluppo di una possibile dipendenza ed il 40% si dichiara per questo molto preoccupato. A conferma di una certa diffidenza nei confronti dei dispositivi digitali il 72,6% non crede che questi possano aiutare a sviluppare l'intelligenza dei figli: ciò sembra contrastare con il 44% di risposte positive alla domanda se avessero mai installato delle App di carattere educativo da far utilizzare ai bambini. Le applicazioni più diffuse sono quelle che permettono al bambino di disegnare o di esercitarsi in giochi logici con manipolazione di immagini, per imparare i numeri o le lettere dell'alfabeto.

Percezioni dei genitori	1	2	3	4	5	M	SD
L'uso eccessivo può creare dipendenza	1,2%	0%	6%	20,2%	72,6%	4,6	0,71
Sono preoccupato per i rischi di un uso eccessivo	4,8%	8,3%	36,9%	33,3%	16,7%	3,4	1,02
I bambini che usano le tecnologie diventano più intelligenti	44%	28,6%	26,2%	1,2%	0%	1,8	0,86

Tab. 2. La preoccupazione dei genitori sull'utilizzo dei dispositivi digitali da parte dei figli. Scala Likert 1=per nulla, 5=moltissimo

Il rapporto genitore-figlio è mediato dai dispositivi digitali?

La letteratura sul tema segnala che conseguenze negative possono derivare anche dall'uso che gli stessi genitori fanno dei vari dispositivi quando sono in relazione con i figli, ovvero il così detto "background use" (Chapman & Pellicane, 2020). Nelle risposte del questionario il 45,2% dei genitori ammette che, quando trascorre del tempo assieme a loro, nello stesso momento fa uso dello Smartphone o del Tablet. Alla domanda poi se la distrazione generata dai dispositivi possa influenzare la relazione genitore-figlio, ben l'81% si dichiara cosciente del problema e risponde affermativamente. L'importanza di un'interazione con i genitori sana e non mediata dalle tecnologie distraenti rappresenta senza dubbio un fattore fondamentale del percorso di crescita del bambino dal momento che contribuisce alla strutturazione della dimensione comportamentale e di quella neurocognitiva (Bozzola et al., 2018). Confortante rilevare dalle risposte che solo il 20% dei genitori ha dichiarato di ricorrere ai dispositivi digitali per "tenere occupato" il bambino o "tenerlo tranquillo". Si tratta di un risultato che potremo definire in linea con la letteratura sul tema in quanto questi atteggiamenti possono "generare un incremento del fascino dello strumento e una difficoltà nel controllarne i tempi di fruizione" (Di Bari, 2021).

Le figure genitoriali dovrebbero dare il buon esempio limitando l'uso dei dispositivi e condividere con i propri bambini il piacere nel fare assieme altre attività come la lettura o il gioco perché solo in questo modo potranno aiutare i loro figli a sviluppare la capacità di utilizzare le nuove tecnologie digitali in modo responsabile (Balbinot et al., 2016). In questo senso un'esperienza interessante è quella del progetto europeo TANDEM35 che ha puntato a sviluppare percorsi di alfabetizzazione ai media e agli strumenti digitali che potessero essere adottati sia dai genitori all'interno del contesto familiare sia dagli insegnanti nell'ambito della scuola (Orban de Xivry & Falconi, 2019).

4. Conclusioni

La ricerca ha cercato di approfondire in uno specifico contesto territoriale, le dinamiche di utilizzo dei dispositivi digitali da parte dei bambini in età prescolare all'interno del loro contesto familiare esplorando i modelli di utilizzo, gli atteggiamenti dei genitori e i potenziali rischi associati a questa interazione digitale. La percezione dei rischi da parte dei genitori è segnata dalla preoccupazione per la dipendenza e dalle riserve sulla tecnologia come volano per sviluppare l'intelligenza. Molti genitori temono impatti negativi

sulle relazioni genitore-figlio a causa della distrazione dello schermo, e sono evidenti gli sforzi per coinvolgere i bambini in attività condivise con i vari dispositivi digitali.

I risultati hanno rivelato che i bambini sono esposti agli schermi già da uno a due anni, ponendo potenziali problemi allo sviluppo cognitivo e fisico, tuttavia, le correlazioni tra questi rischi e i comportamenti familiari si attenuano se si considerano fattori come il controllo parentale e le restrizioni sui contenuti. La televisione è stato il dispositivo più utilizzato, seguito da smartphone e tablet. Mentre gli effetti del coinvolgimento attivo sullo schermo rispetto alla visione passiva non sono del tutto chiari, i potenziali rischi appaiono più pronunciati con i videogiochi, sebbene siano stati osservati alcuni benefici cognitivi. La presenza di regole d'uso è stata ritenuta cruciale per l'autoregolamentazione dei bambini. Tra i genitori sono state identificate strategie di mediazione restrittive, attive e di co-visione. Sono stati notati effetti positivi per le limitazioni dei contenuti e la co-visualizzazione, in particolare quando i contenuti erano allineati con materiale adatto all'età.

In conclusione, è emersa nei genitori la consapevolezza di un'interazione digitale equilibrata, e soprattutto di una mediazione responsabile e di un significativo coinvolgimento genitore-figlio per promuovere uno sviluppo sano. In questo senso gli sforzi dei genitori per stabilire regole, incoraggiare la co-visione e dare priorità alle interazioni non digitali, sono importanti ma andrebbero guidati da interventi educativi mirati.

Riferimenti bibliografici

- Balbinot, V., Toffol, G., & Tamburlini, G. (2016) Tecnologie digitali e bambini: un'indagine sul loro utilizzo nei primi anni vita. *Medico e Bambino*, 631-636.
- Bediou, B., Adams, D. M., Mayer, R. E., Tipton, E., Green, C. S., & Bavelier, D. (2018). Meta-analysis of action video game impact on perceptual, attentional, and cognitive skills. *Psychological bulletin*, 144(1), 77.
- Bozzola, E., Spina, G., & Ruggiero, M. et al. (2018) Dispositivi multimediali nei bambini in età prescolare: le raccomandazioni della società pediatrica italiana. *Ital. J. Pediatr.* 44, 69 . <https://doi.org/10.1186/s13052-018-0508-7>.
- Carson, V., Lee, E.Y., Hewitt, L., Jennings, C., Hunter, S., Kuzik, N., Stearns, J.A., Unrau, S.P., Poitras, V.J., Gray, C., Adamo, K.B., Janssen, I., Okely, A.D., Spence, J.C., Timmons, B.W., Sampson, M., & Tremblay, M.S. (2017). Systematic review of the relationships between physical activity and health indicators in the early years (0-4 years). *BMC Public Health*, 17(5), 854.
- Cavallini, M. C., Caravita, S. C. S., & Fandrem, H. (2023, July). Feasibility and Early Outcomes of a Parent Training Intervention to Engage Parents in Children's Media Education. In *Healthcare* (Vol. 11, No. 15, p. 2130). MDPI.

- Chapman, G., & Pellicane A. (2020). *Generazione touch. Come educare i figli allo sviluppo delle relazioni sociali nell'era digitale*. Milano: Hoepli.
- Chakroff, J. L., & Nathanson, A. I. (2008). Parent and school interventions: Mediation and media literacy. *The handbook of children, media, and development*, 552-576.
- Council on Communications and Media. Media and Young Minds. *Pediatrics*. 2016 Nov; 138(5): e20162591. doi: 10.1542/peds.2016-2591. PMID:2794-0793.
- Di Bari, C. (2021). Genitori “mediaeducati”: spunti pratici in famiglia. *Uppa magazine*, 2, 44-45.
- Franceschini, S., Bertoni, S., Lulli, M., Pievani, T., & Facchetti, A. (2022). Short-term effects of video-games on cognitive enhancement: The role of positive emotions. *Journal of Cognitive Enhancement*, 1-18.
- Konca, A. S. (2022). Digital technology usage of young children: Screen time and families. *Early Childhood Education Journal*, 50(7), 1097-1108.
- Madigan, S., McArthur, B.A., Anhorn, C., Eirich, R., & Christakis, D.A. (2020). Associations between screen use and child language skills: A systematic review and meta-analysis. *JAMA Pediatrics*, 174(7), 665-675.
- Oecd, (2019). Impacts Of Technology Use On Children: Exploring Literature On The Brain, Cognition And Well-Being. *Education Working Paper* No. 195.
- Orban de Xivry, A.C., & Falconi, A. (2019). Digital Media Education as a school-family tandem. Example of practices with the European Tandem Project. *Media Education. Studi, ricerche, buone pratiche*, 10, 1, 91-100. <https://oaj.fupress.net/index.php/med/article/view/8835/8409>
- Ravazzolo, E. (2021). Giocare e educare con YouTube. *Uppa Magazine*, 2, 54-57.
- Rideout V., & Robb M.B. (2020). The Common Sense Census: Media use by kids age zero to eight. *Common Sense Media*.
- Ripamonti, D., (2016). Bambini e tecnologie digitali: opportunità, rischi e prospettive di ricerca. *Media education – Studi, ricerche, buone pratiche*, 7, 2, 143-157.
- Shapiro, L. (2019). *Embodied cognition*. Routledge.
- Soni, N., Darrow, A., Luc, A., Gleaves, S., Schuman, C., Neff, H. & Anthony, L. (2021). Affording embodied cognition through touchscreen and above-the-surface gestures during collaborative tabletop science learning. *International Journal of Computer-Supported Collaborative Learning*, 16, 105-144.
- Tamana, S. K., Ezeugwu, V., Chikuma, J., Lefebvre, D. L., Azad, M. B., Moraes, T. J., & Mandhane, P. J. (2019). Screen-time is associated with inattention problems in preschoolers: Results from the CHILDBirth cohort study. *PLoS one*, 14(4), e0213995.