

PATTI DIGITALI

la sfida delle (nuove) tecnologie

... le (nuove) tecnologie
e la salute (psico fisica sociale) dei bambini

20 aprile 2024



COSA INFLUENZA LO STATO DI SALUTE?

Partendo da lontano e dal generale...
volutamente alla rinfusa...

caratteristiche biologiche di ognuno (geni, loro espressione,...)

Stili di vita e comportamenti personali

fattori sociali,culturali (famiglia, scuola, paese, scelte religiose, amici)

accesso ai servizi sanitari, educativi

ambiente e luogo di vita

condizioni economiche e lavorative del nucleo familiare

etc, etc....

COSA INTENDIAMO PER TECNOLOGIE E DISPOSITIVI DIGITALI O SCHERMI DIGITALI?

Tutti i dispositivi a schermo con tecnologia digitale, Es:

TV

e-book

tablet

DVD

computer

smartphone

videogiochi

ALCUNI TERMINI CHIAVE

Uso Consapevole, Phubbing, PEGI

USO CONSAPEVOLE

delle Tecnologie Digitali (TD) come potenzialità da cogliere ed utilizzare evitando e governando eventuali/ possibili danni per la salute del bambino (Sviluppo fisico, psicologico, sociale) possibilmente correlati ad esse

ALCUNI TERMINI CHIAVE

Uso Consapevole, Phubbing, PEGI

PHUBBING

è l'atto di IGNORARE o TRASCURARE il PROPRIO INTERLOCUTORE in un contesto sociale concentrandosi sul proprio smartphone.

Quando attuato (dosi, modalità), influenza profondamente la qualità della relazione genitore (caregiver) /bambino con possibili interferenze sul neurosviluppo

ALCUNI TERMINI CHIAVE

Uso Consapevole, Phubbing, PEGI

PEGI

Pan European Game Information

classificazione di videogames per età e contenuti
(turpiloquio, discriminazione, droga, paura, gioco azzardo,
sesso/nudità, violenza, acquisti integrati, modalità on line del gioco).

Presente allerta per parental control

Da consultare per uso consapevole

ESEMPI SCHEDE NEUROSvilUPPO

1 MESE (0-45 giorni)

Peso (Kg) Lunghezza (cm) CC (cm)

Motricità

Muove le braccia e le gambe in maniera fluida ed armonica coinvolgendo entrambi i lati del corpo.

Sollewa lievemente il capo quando è a pancia in giù (prono), ma anche in braccio.

Linguaggio socio-comunicativo-gioco

Guarda, segue il viso/occhi del genitore

Sussulta in risposta a rumori improvvisi

Risponde e partecipa agli approcci giocosi del genitore

(modifica l'espressione mimica facciale e muove gli arti)

Regolazione

Di solito, quando piange, si consola in contatto con il genitore



ESEMPI SCHEDE NEUROSVILUPPO

36° MESE

Peso (Kg) Lunghezza (cm) CC (cm)

Motricità

Sale e scende le scale (con e senza appoggio)

Usa cucchiaio forchetta e tazza funzionalmente

Linguaggio socio-comunicativo/gioco

Formula frasi composte da almeno 3 parole con un linguaggio comprensibile e contestuale

Capisce consegne verbali che prevedano 2 azioni (es. “Vai in cucina e portami il piatto”, “Vai nella tua stanza e portami la palla”)

Si interessa, ascolta e presta attenzione alla lettura di storie

Di solito riesce a terminare il gioco in autonomia e rispetta i turni quando gioca con i coetanei e/o con l'adulto



POSSIBILI EFFETTI NEGATIVI SU SALUTE

Psicologici, cognitivi, comportamentali

Disturbi neurosviluppo, problemi del sonno

aggressività, iperattività a stimoli, AD(H)D, disturbi apprendimento

cyberbullismo e altri rischi collegati ai social media

insonnia, depressione, ansia, distorsione immagine corporea, disturbi alimentazione, isolamento sociale, problemi sessuali, ideazione suicida, dipendenza da internet, dipendenza da giochi

POSSIBILI EFFETTI NEGATIVI SU SALUTE

Fisici in senso stretto

Sovrappeso/obesità e patologie correlate (Diabete tipo 2, patologie cardiovascolari, artropatie, rischio di cronicità)

Artropatie

Problematiche oculari

Possibili effetti di onde elettromagnetiche (aumento tumori??? Patologie riproduttive???)

POSSIBILI EFFETTI NEGATIVI SU SALUTE

Correlati a specifici fattori di rischio

Contesti sociali più vulnerabili

Situazione relazionale/emotiva più vulnerabile

Correlati ad età

Gli effetti sullo sviluppo neurologico e psicologico del bambino aumentano al diminuire dell'età per gravità ed importanza (ruolo modalità di relazione con il genitore/caregiver)

POSSIBILI EFFETTI NEGATIVI SU SALUTE

Correlati ad età/modalità di uso di TD

BAMBINO < 5 ANNI

gli effetti negativi su salute sono più spesso correlati ad alcune modalità di uso di TD da parte dei genitori:

- 1) con TD “Ti consolo, ti distruggo”
- 2) per TD “non ti do’ retta” (phubbing)

POSSIBILI EFFETTI NEGATIVI SU SALUTE

Correlati ad età/modalità di uso di TD

BAMBINO > 5 ANNI

Gli effetti negativi sulla salute del bambino sono più spesso correlati

- 1) ad abuso in termini di tempi di utilizzo
- 2) mancato controllo da parte di adulto sui contenuti

POSSIBILI EFFETTI POSITIVI SU SALUTE

Intesa in senso lato (alcuni limitati esempi)

supporto educativo e riabilitativo in bambini con necessità peculiari e patologie croniche (strumenti compensativi per DSA, didattica a distanza per peculiari condizioni di salute..)

ausili in condizioni di deficit sensoriali (visivo, uditivo, linguistico..)

acquisizioni di abilità digitali e attuazione di uso consapevole del digitale che fa e farà sempre più parte del mondo di oggi e del futuro (anziani oggi rischiano di essere i nuovi analfabeti!)

aiuto in sviluppo cognitivo, apprendimento e competenze (app e giochi educativi interattivi, proposte scolastiche..)

altro...

PATTI DIGITALI

la sfida delle (nuove) tecnologie

L'uso consapevole delle TD può essere un determinante positivo della salute del bambino.

I genitori sono anche in questo ambito i principali soggetti promotori della salute del bambino affiancati dalle figure professionali deputate alla tutela della stessa (pediatria di famiglia, scuola)

P

