

Mario Valle

# **Le tecnologie digitali in famiglia**

Nemiche o alleate?

Un approccio Montessori

Prefazione di Alberto Oliverio

Il leone verde

Collana diretta da Rosa Giudetti.

Il progetto grafico della copertina è di Anita Gazzani.

In copertina: ©Shutterstock.com/Fizkes, *“Smiling father hug small child boy having fun together using computer sit on sofa”*.

ISBN: 978-88-6580-278-6

© 2021 tutti i diritti riservati

Edizioni Il leone verde

Via Santa Chiara 30 bis, Torino

Tel. 0115211790 fax 01109652658

leoneverde@leoneverde.it

www.leoneverde.it

www.bambinonaturale.it

# Prefazione

di *Alberto Oliverio*

Che atteggiamento devono avere i genitori nei confronti delle nuove tecnologie digitali? Vietarle o essere permissivi, guardarle con un occhio critico o considerarle come una ineluttabile evoluzione del nostro modo di vivere, e quindi accettarle acriticamente? Mario Valle, in queste pagine scritte in modo chiaro e dense di spunti, senza presumere che i genitori abbiano delle competenze in materia, sostiene che vietare, demonizzare o idolatrare la tecnologia, non ci aiuta a capire questo fenomeno e, di conseguenza, non ci aiuta a scegliere la corretta linea d'azione. Il suo libro, scritto da un esperto di tecnologie ma con un occhio alle proprie (e altrui) esperienze di genitore, risponde a una serie di domande cui sono state date, in passato, a volte delle risposte improntate a un netto catastrofismo, a volte basate su un'adesione acritica, "perché così va il mondo".

Valle parte dal principio che la maggior parte delle interazioni familiari con i media digitali riguarda posizioni diverse come l'imposizione di limitazioni, il supporto tecnico, o la negoziazione dei tempi d'uso, senza però mai mettere in discussione il nostro modo di interagire con la tecnologia stessa. Il primo passo è quindi essere consapevoli di quanto la tecnologia entri nella nostra vita familiare e che esempio diano gli adulti quando interrompono di continuo i momenti critici della vita in famiglia per sbirciare le mail, inviare messaggi, cercare notizie aggiornate: dando quindi degli esempi di cattivo rapporto con le tecnologie, un rapporto che ha al centro distrazioni e tempi "innaturali" che rischiano di contagiare bambini e ragazzi.

Il primo pregio di questo saggio è la sua adesione a una posizione equilibrata, non ideologica e, soprattutto, empirica, nel senso che vengono date di continuo risposte e suggerimenti pratici, anche alla luce delle conoscenze neuroscientifiche sulle caratteristiche del cervello infantile e adolescenziale, sul ruolo dell'emozione e dei processi cognitivi. Il secondo è quello di tenere conto, alla luce della pedagogia montessoriana, del

ruolo importante che concretezza e motricità esercitano sullo sviluppo della mente infantile.

Uno dei maggiori problemi che riguardano il rapporto dei bambini con le tecnologie digitali è infatti quello di essere “assorbiti” da messaggi che catturano la loro attenzione visiva e che si susseguono con ritmi spesso lontani da quelli della mente infantile. Il massiccio flusso di informazioni e notizie al quale siamo quotidianamente sottoposti dai mezzi di comunicazione di massa ha come effetto una sorta di autoanestesia, di desensibilizzazione. Per dare un esempio, siccome gli stimoli monotoni o ripetitivi perdono man mano la loro capacità di «bucare» la nostra attenzione, in televisione o al cinema per far passare in modo più efficiente la pubblicità viene aumentato il livello dell’audio. Lo stesso vale per le immagini che suscitano emozione come avviene per molti videogiochi: è necessario dare messaggi sempre più «forti» perché dopo un po’ si verifica una sorta di assuefazione, il che certamente non è positivo in quanto un bambino, per esempio, si abitua al fatto che si può danneggiare, picchiare, far sanguinare, soffrire e uccidere qualcuno. In altre parole, si può verificare una progressiva desensibilizzazione nei confronti della violenza. Lo stesso vale per i messaggi a sfondo sessuale e per tutti quegli stimoli visivi che inizialmente accendono le emozioni ma vengono poi progressivamente metabolizzati e ignorati. È quindi necessario scegliere, non dare ai più piccoli un telefonino o lasciarli soli con questo oggetto attraente, come giustamente indica Valle quando solleva anche il caso della dipendenza da videogiochi e di una separazione dalla realtà che può culminare in forme di isolamento adolescenziale, nel cosiddetto Hikikomori che, purtroppo, non riguarda soltanto i ragazzi giapponesi ma si sta diffondendo anche in Italia.

Uno dei problemi legati alle tecnologie digitali risiede quindi nel fatto che esse catturano l’attenzione con degli stimoli visivi che cambiano con frequenza e rapidità: il che ha una presa notevole sul nostro cervello, e in particolare sul cervello di bambini e ragazzi, in quanto buona parte della corteccia cerebrale e dei nuclei sottocorticali sono implicati nella visione. L’alternarsi e i cambiamenti delle immagini, come avviene ad esempio nei videogiochi, comporta un innalzamento della soglia per gli stimoli e una diminuzione dell’attenzione in compiti meno basati sul rapido susseguirsi di immagini accattivanti, soprattutto nell’infanzia e prima adolescenza.

La capacità di essere attenti deriva dallo sviluppo e dall’efficienza della corteccia prefrontale che è anche implicata nel trattenere in me-

moria le informazioni sotto forma di memoria di lavoro o “a breve termine”. Nell’infanzia la corteccia prefrontale è ancora immatura, perciò in un bambino l’attenzione dura meno che in un adulto. Ad esempio, un bambino di 6-7 anni comincia a distrarsi dopo circa 15 minuti mentre un ragazzo di 15-16 anni è in grado di prestare attenzione in modo continuativo per circa 30-45 minuti. Per favorire l’apprendimento bisogna quindi utilizzare esperienze di breve durata e alternare argomenti e “codici” sensoriali: ad esempio, con un bambino della scuola primaria è opportuno fare delle pause, cambiare l’argomento di discussione o lettura e stimolare la sua attenzione con l’aiuto di immagini, aneddoti, richiami leggeri. Bisogna inoltre favorire l’assunzione di un ruolo attivo, spingendo il bambino, ma anche il ragazzo, a individuare ciò che più lo attrae nella pagina di un libro, le associazioni suscitate da un particolare argomento ecc.: tanto più si è coinvolti in prima persona, cioè non si è passivi, tanto più l’attenzione è desta.

Focalizzare l’attenzione è fondamentale in ogni tipo di esperienza: centinaia di stimoli e di messaggi competono con la nostra concentrazione e possono distrarci dall’argomento cui dobbiamo dedicarci: perciò, come indica Valle nel parlare delle immagini e dell’immaginazione, è necessario che i genitori siano consapevoli di un corretto utilizzo dei nuovi media. Anche perché vi sono videogiochi che contrastano le risposte riflesse e impulsive, che premiano logica e accuratezza delle risposte, senza per questo essere meno divertenti.

Dal punto di vista montessoriano vorrei sottolineare, in linea con la concretezza e i richiami all’importanza della motricità e della stimolazione somatosensoriale di cui si parla in questo saggio, la netta differenza che passa tra imparare a scrivere con la tastiera e imparare a scrivere manualmente, su un foglio di carta attraverso dei movimenti della mano che mettono in moto complessi coordinamenti sensorimotori che, per gli adulti, sono quasi automatici mentre per i più piccoli o i meno esperti richiedono attenzione e apprendimento. I genitori sono spesso entusiasti della capacità dei loro figli quando da piccoli dimostrano un uso precoce della tastiera o scrivono alcune parole utilizzando il computer: ma un conto è scrivere con la tastiera, un altro con carta e penna. Nella scrittura manuale si fondono infatti memorie procedurali – i movimenti della mano necessari a tracciare lettere e parole –, memorie dichiarative legate al lessico mentale, al reperimento di sinonimi e funzioni esecutive quali la memoria di lavoro attraverso cui si tiene a mente, per tempi più lunghi rispetto al linguaggio parlato, il concetto che si vuole esprimere, l’ini-

zio della frase, il raccordo logico con la frase precedente... La scrittura, insomma, mette in moto la mente e il corpo in un'attività circolare; le parole scaturiscono dalla mente e vengono scritte tramite la mano e i movimenti della mano, a loro volta, inviano segnali alla mente. Il corpo è un componente essenziale della mente ed è ben difficile che esistano funzioni simboliche che non richiedano, dipendano o siano regolate dallo scambio di informazione col resto del corpo. È quindi importante che un bambino, soprattutto negli anni della scuola primaria, pratichi una manualità complessa e non si limiti a utilizzare i due pollici (come avviene nell'uso dei cellulari) o l'indice per manipolare un touchpad.

Questo saggio esamina lati positivi e lati "oscuri" della tastiera: ma non si limita a un'analisi razionale in quanto, alla luce della pedagogia montessoriana, propone una serie di interventi ed esercizi per una fruizione delle nuove tecnologie digitali che ormai rappresentano uno degli aspetti formativi delle nuove generazioni. Essendo un libro rivolto (soprattutto) ai genitori non mancano proposte di interventi da compiere insieme, approcci logici alla ricerca di un argomento attraverso le MindMap e Google e, non ultimo, un glossario di termini che ormai non fanno soltanto parte della cultura dei *geek* dell'informatica. Il tutto con un approccio sistematico e logico ma sempre lineare e attraente. Un'ottima introduzione all'uso delle tecnologie digitali che, senza un'adesione acritica, insegni ad accompagnare i figli nel mondo dei nuovi media.

*Alberto Oliverio*

Roma, 12 novembre 2020

# Introduzione

## Cosa vogliamo divengano i nostri figli?

*“Non mi preoccupo mai del futuro, arriva sempre abbastanza presto”*, parola di Einstein<sup>1</sup>.

Abbastanza presto? Settant'anni dopo, il futuro sembra essersi già radicato con prepotenza nel nostro presente sotto le vesti di tecnologie onnipresenti e sempre più indistinguibili dalla magia<sup>2</sup>.

Un presente che ci trascina in un vortice di preoccupazioni: come sarà questo futuro tecnologico che già ora riempie le nostre vite? Come devo preparare i miei figli? Che cosa voglio divengano? Che cosa devo temere?

Come genitori vorremmo che i nostri figli siano ben preparati per affrontare quel futuro che ci sembra di intravedere, ma che evolve e cambia a una velocità molto superiore alle nostre capacità di comprensione e di adattamento. Un futuro che troppi esperti esaltano e ci assicurano sarà un'evoluzione senza strappi del presente che conosciamo. Un roseo futuro che contrasta con quanto vediamo accadere attorno a noi. Un preoccupante futuro che ci instilla dubbi e paure.

Come genitori vorremmo proteggere i nostri figli contro tutto e contro tutti illudendoci di avere ogni cosa sotto controllo e cercando la sicurezza a ogni costo. Però la tecnologia che i nostri figli adoperano con facilità e leggerezza ci affascina e ci spaventa perché è un mondo che spesso non conosciamo bene, un mondo che con difficoltà riusciamo a rapportare alle nostre esperienze quotidiane. Come genitori siamo acutamente consapevoli che, anche stabilendo in famiglia regole ferree o

1. Einstein, A., *Pensieri di un uomo curioso*, a cura di A. Calaprice, Mondadori, Milano, 1997, p. 34.

2. Clarke, A. C., *Profiles of the Future: An Inquiry into the Limits of the Possible*, Holt, Rinehart & Wilson, New York, 1962.

vietando del tutto l'utilizzo di ogni tecnologia digitale, appena usciti di casa i nostri figli ne saranno completamente sommersi.

Fra tutte queste preoccupazioni genitoriali c'è un solo punto fermo: la tecnologia è parte integrante del mondo dei bambini e dei ragazzi che in questo mare digitale ci sguazzano fin da neonati. A parte questa certezza, tutto è in continuo divenire: abbiamo a che fare con una tecnologia multiforme – computer in tutte le loro declinazioni, reti sociali, videogiochi e applicazioni – che evolve e si modifica a una velocità impressionante. Per domare questa idra dalle mille teste noi genitori mettiamo in campo varie strategie:

C'è chi vieta o limita fortemente il suo uso, pur sapendo che è un atteggiamento perdente e inutile perché i figli, anche se apertamente non lo ammettono, vorrebbero trovare nei genitori una guida e invece rispondiamo solo con divieti e limitazioni.

C'è chi lascia fare. Un atteggiamento permissivo che porta ad auto-convincersi che in fondo l'uso della tecnologia digitale sottrae i figli ai pericoli del mondo esterno e che, per di più, ha una comoda funzione di baby-sitting. Questo però è abdicare alle nostre responsabilità di genitori.

C'è chi lo reputa necessario per “prepararli al futuro” spinto dalla paura che rimangano indietro. Ma quale futuro? In un mondo in cui l'unica costante è il cambiamento a che cosa li vorremmo preparare? Oppure sotto sotto temiamo non abbiano un futuro di cui poterci vantare con gli amici?

C'è chi si compiace delle attitudini tecnologiche dei figli, magari ancora in fasce, troppo spesso scambiate per competenze o per una manifestazione di intelligenza superiore.

C'è chi è paralizzato dalla paura che ogni sua decisione come genitore possa avere conseguenze durature, che ogni minuto di arricchimento perduto o di intrattenimento insensato diverrà un handicap permanente nel futuro di suo figlio.

Infine, c'è chi si angoschia per le catastrofiche profezie propagate da tanti esperti, come Nicholas Carr<sup>3</sup> che si domanda “Internet ci rende stupidi?” o Manfred Spitzer<sup>4</sup>, certo del diffondersi della “Demenza digitale” e si convince ancor di più che tenere i figli lontani dalla tecnologia sia l'unica soluzione possibile.

3. Carr, N., *Internet ci rende stupidi?*, Raffaello Cortina, Milano, 2011.

4. Spitzer, M., *Demenza digitale*, Corbaccio, Milano, 2013.



Strategie differenti che sono il segno visibile di una battaglia, magari sotterranea, in corso nella famiglia. Non contenti di questo guerreggiare, invece di cercare soluzioni e accordi di pace, troppo spesso ci mettiamo del nostro a complicare le cose. Già, perché a volte demonizziamo e consideriamo la sorgente di tutti i mali che affliggono la società odierna questa tecnologia fatta di tablet, smartphone e videogiochi. Altre volte, invece, la idolatriamo come la soluzione di tutti i problemi dell'educazione e della scuola. Ci preoccupiamo a priori dei videogiochi o del tempo trascorso su un qualche *social*, senza capire appieno queste tecnologie e perché affascinino così tanto i nostri ragazzi, pretendendo poi di misurarle col metro di ciò che conosciamo. Per Douglas Adams<sup>5</sup>, autore della *Guida galattica per autostoppisti*, questo atteggiamento si può riassumere così: *“Qualsiasi cosa che sia stata inventata dopo i trentacinque è contro l'ordine naturale delle cose e l'inizio della fine della civiltà come la conosciamo”*. Mentre per bambini e adolescenti: *“Tutto ciò che è nel mondo quando sei nato è normale e ordinario ed è solo una parte naturale del modo in cui funziona il mondo”*. Per questo Marc Prensky<sup>6</sup> li definiva “nativi digitali”, mentre noi adulti – soprattutto quelli di noi un po' più adulti – siamo degli “immigrati digitali”, quelli che mantengono ancora l'accento della loro terra d'origine che traspare quando immaginiamo i *social* come il muretto di Alassio, solo più grande, oppure equipariamo il computer a carta e penna, solo più veloce.

Noi “immigrati digitali” con frequenza sovrastimiamo le nostre capacità e conoscenze tecnologiche e siamo convinti di sapere in questo campo cosa è buono per i nostri figli e cosa è male, che spesso comprende quasi tutto. Questa è la situazione. Ma vietare, demonizzare o idolatrare la tecnologia, lo sappiamo, non ci aiuta a capire questo fenomeno e, di conseguenza, non ci aiuta a scegliere la corretta linea d'azione. Che facciamo, allora? Diamoci da fare, attingiamo alle nostre riserve di umiltà e cerchiamo chi ci può aiutare.

5. Adams, D., How to Stop Worrying and Learn to Love the Internet, “The Sunday Times”, 1999. Recuperato il 1 dicembre 2019, da <http://www.douglasadams.com/dna/19990901-00-a.html>

6. Prensky, M., *Digital Natives, Digital Immigrants Part I*, “On the Horizon”, 9(5), 1-6, 2001. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>

## Cerchiamo aiuto

Come genitori vorremmo sempre il meglio per i nostri figli. Vorremmo che fossero felici, che crescessero robusti sia nel fisico che nel carattere. Vorremmo che sviluppassero una relazione sana con la tecnologia. Purtroppo i bambini non nascono corredati di un manuale d'istruzione. Come agire nelle varie situazioni della vita lo dobbiamo quindi imparare sulla nostra pelle. Sì, è vero, siamo spesso disorientati e spaventati, ma ci diamo da fare. Cerchiamo aiuto nella scuola, che vorremmo sempre più digitale, nei corsi e workshop di qualche guru, non importa se questi esperti tendono a contraddirsi a vicenda, nei consigli che ci arrivano per passaparola da altri genitori. Alla fin fine, però, è con azioni concrete che possiamo capire e mettere in pratica le belle teorie di cui sentiamo parlare.

Così ho pensato di scrivere queste pagine, rivolgendomi ai miei colleghi genitori, cercando di vedere assieme a loro che cosa possiamo fare per guidare i nostri figli – che abbiano appena imparato a camminare o siano adolescenti a tutto tondo – e per guidare noi stessi nell'esplorazione di un mondo dove dominano e domineranno sempre più le tecnologie digitali. Ma spero soprattutto che questo testo stimoli la curiosità dei lettori e la voglia di saperne un po' di più su questo mondo che ci attende. Ancora meglio se ci farà venire voglia di conoscere meglio i nostri "abitanti del futuro", i bambini e i ragazzi verso cui abbiamo un ruolo educativo.

In questo viaggio d'esplorazione mi accompagneranno e mi indicheranno la strada le esperienze e le conoscenze vissute nei due mondi che frequento quotidianamente.

Il primo è quello del mio lavoro professionale che si svolge da oltre trent'anni in mezzo ai computer nei campi più disparati della scienza e dal 2003 al Centro Svizzero di Calcolo Scientifico<sup>7</sup> (CSCS) di Lugano a stretto contatto con scienziati e ricercatori, utilizzando ogni giorno supercomputer e altre tecnologie di punta. Per me il Centro è una piccola fetta di futuro in cui posso vedere nei miei colleghi il "prodotto finale" del lavoro educativo di tante famiglie. Non da ultimo, nella quotidiana collaborazione con scienziati e ricercatori, vedo quanto sia importante che macchine e capacità umane si integrino fra loro e lavorino assieme.

Al secondo mondo, quello della scienziata Maria Montessori e delle sue idee, mi ha fatto avvicinare mio figlio quando frequentava, appunto,

7. <https://www.cscs.ch/>

una scuola Montessori. Sono stati i suoi racconti, ciò che gli vedevo fare e soprattutto le idee scientifiche che ho scoperto essere alla base di tutto quanto offriva la scuola, che mi hanno incuriosito e mi hanno catturato mostrandomi paralleli inaspettati col mondo dei supercomputer e della ricerca scientifica, spingendomi così a studiarle e a condividere i risultati di queste riflessioni<sup>8</sup>, senza dimenticare i contributi, le esperienze e le osservazioni di tanti genitori che ho incontrato nel corso degli anni.

Con l'aiuto di queste due guide, il viaggio che intendo intraprendere in vostra compagnia inizia con un indispensabile balzo nel futuro, quel futuro che i nostri figli abitano già oggi. Ci interrogheremo poi, nel ruolo di adulti e genitori, sul rapporto che abbiamo con le tecnologie, sulle nostre paure e su come viviamo il nostro ruolo di guide per i nostri figli. La meta iniziale sarà scoprire tutto ciò che possiamo fare come genitori per aiutare e crescere i nostri figli in questo mondo tecnologico. La nostra strada continuerà a fianco di Maria Montessori, le cui proposte sono ancor più attuali oggi in un tale mondo. Come le sue idee sono solidamente basate sulla conoscenza della mente dei bambini e degli adolescenti, così noi esploreremo le fasi dello sviluppo del cervello in relazione all'uso delle tecnologie. Insieme analizzeremo l'apprendimento, il tempo, l'attenzione, la concentrazione e altri aspetti influenzati dall'uso delle tecnologie digitali. A questo punto ci immergeremo nella società virtuale in cui i nostri figli si muovono con eleganza per provare a capire, oltre le ovvie apparenze, come vivono lì i loro rapporti personali.

Ho lasciato per ultimi gli aspetti negativi che ci spaventano, il lato oscuro della tecnologia digitale e le sue ricadute sulla salute fisica e mentale dei nostri giovani. Penso, infatti, che sia importante non distrarci nel nostro lavoro educativo dimenticando tutto ciò che realmente dura nel tempo, come l'educazione e la formazione del carattere dei nostri figli, per farci paralizzare dalla paura di quello che potrebbe accadere. Perché sono convinto che abbiamo bisogno di crescere persone che siano robuste nell'animo prima che nel fisico, in modo che possano affrontare qualsiasi situazione futura, nella realtà o nel mondo virtuale.

Lo sappiamo, le teorie sono belle, ma noi genitori e soprattutto noi papà, vorremmo delle regole operative del tipo: "Se succede A, allora fai B". Ho cercato, perciò, di raccogliere alla fine di ogni capitolo dei suggerimenti

8. Valle, M., *Mario Valle – Scienziato Visuale*. Recuperato il 29 luglio 2019, da [http://mariovalle.name/index\\_ita.html](http://mariovalle.name/index_ita.html)

rimenti pratici. Alla fine del libro, ho integrato questi spunti con alcune attività che possano essere d'interesse per la famiglia tutta.

Prima di addentrarmi in questo viaggio d'esplorazione, devo però mettere le mani avanti. Il mondo tecnologico e specialmente le tecnologie digitali, evolvono a velocità impressionante, per cui sia nell'ipotizzare le conoscenze tecnologiche dei lettori, sia nello scrivere delle tecnologie presenti e future sicuramente sbaglierò per eccesso o per difetto. Anche considerare i genitori tutti appartenenti alla categoria degli "immigrati digitali" è una grossolana approssimazione che spero mi perdonerete. Però sono convinto che le considerazioni, le analisi e le proposte che ci occuperanno in queste pagine rimarranno valide.

Il materiale supplementare, i link ai siti e ai documenti citati, le eventuali correzioni al testo e come contattarmi si possono trovare su: [mariovalle.name/montessori/libro-tecnologia-e-famiglia](http://mariovalle.name/montessori/libro-tecnologia-e-famiglia)

Ora è il momento giusto per dedicare questo libro a Grazia Honegger Fresco, recentemente scomparsa. Mi onoro di averla potuta chiamare amica mia, lei che ha appreso tante cose direttamente da Maria Montessori e che sentiva la responsabilità di trasmettere integro ciò che aveva imparato. Sempre paziente nel rispondere alle mie domande sulle idee di Maria Montessori, aveva letto le bozze del mio primo libro scrivendone poi la bellissima prefazione. Mi aveva promesso di farlo anche con questo, ma il tempo ha deciso altrimenti.

Devo infine ringraziare mio figlio Nicolò e i miei nipoti più giovani Giuseppe e Martina per le consulenze che mi hanno fornito sul loro mondo di autentici *nativi digitali* e la cara amica Mariangela Scarpini per la sua revisione del testo e le sue competenti osservazioni. E soprattutto sono grato a mia moglie Antonella, montessoriana nel cuore, persona sensibile e attenta ai bisogni dei suoi piccoli allievi.

Siamo pronti? Che il viaggio abbia inizio!

# Bibliografia

AA.VV. (2012). *Gesell Developmental Observation – Revised and Gesell Early Screener Technical Report Ages 3-6* (rapporto tecnico). Gesell Institute of Child Development. Recuperato il 27 ottobre 2020, da [https://cdn.shopify.com/s/files/1/2084/3047/files/GDO-R\\_Technical\\_Report.pdf](https://cdn.shopify.com/s/files/1/2084/3047/files/GDO-R_Technical_Report.pdf)

Adams, D. (1999). How to Stop Worrying and Learn to Love the Internet. *The Sunday Times*. Recuperato il 1 dicembre 2019, da <http://www.douglasadams.com/dna/19990901-00-a.html>

Agostini, M. D. (2015, maggio). Abbiamo la soglia di attenzione peggiore di un pesce rosso: colpa della tecnologia. Recuperato il 4 settembre 2020, da <https://www.tomshw.it/news/abbiamo-la-soglia-di-attenzione-peggiore-di-un-pesce-rosso-colpa-della-tecnologia-66295>

Alleyne, R. (2011, febbraio). Welcome to the information age – 174 newspapers a day. Recuperato il 29 luglio 2020, da <https://www.telegraph.co.uk/news/science/science-news/8316534/Welcome-to-the-information-age-174-newspapers-a-day.html>

Banks, M., Aslin, R., & Letson, R. (1975). Sensitive period for the development of human binocular vision. *Science*, 190(4215), 675–677. <https://doi.org/10.1126/science.1188363>

Baricco, A. (2018). *The Game*. Torino: Einaudi.

Bavelier, D., & Green, C. S. (2016). Videogiochi per la mente. *Le Scienze*, (577), 82–87.

Bellandi, P., & Egermini, M. (2017). Tecnologie per una didattica inclusiva. Recuperato il 2 gennaio 2020, da [http://www.ctrhsalo.org/Documenti/Corsi2017/TecnologiePerDidatticaInclusiva\\_BellandiEgermini.pdf](http://www.ctrhsalo.org/Documenti/Corsi2017/TecnologiePerDidatticaInclusiva_BellandiEgermini.pdf)

Bellmund, J. L. S., Deuker, L., Schröder, T. N., & Doeller, C. F. (2016). Grid-cell representations in mental simulation. *eLife*, 5, e17089. <https://doi.org/10.7554/eLife.17089>

Bellmund, J. L. S., Gärdenfors, P., Moser, E. I., & Doeller, C. F. (2018). Navigating cognition: Spatial codes for human thinking. *Science*, 362(6415). <https://doi.org/10.1126/science.aat6766>

Bengtsson, S. L., Nagy, Z., Skare, S., Forsman, L., Forssberg, H., & Ullén, F. (2005). Extensive piano practicing has regionally specific effects on white matter development. *Nature Neuroscience*, 8, 1148. <https://doi.org/10.1038/nn1516>

Berners-Lee, T. (2001). *L'architettura del nuovo Web*. Milano: Feltrinelli.

Bianco, G. M., & Tinazzi, S. (2007). *Nel Regno di Si Piuh: I personaggi del Regno. Una storia per educare i bambini all'informatica*. Crocetta del Montello (TV): Terra-Ferma Edizioni.

Blakemore, S.-J. (2018). *Inventare se stessi: Cosa succede nel cervello degli adolescenti*. Torino: Bollati Boringhieri.

Blanco-Herrera, J. A., Gentile, D. A., & Rökkum, J. N. (2019). Video Games can Increase Creativity, but with Caveats. *Creativity Research Journal*, 31(2), 119–131. <https://doi.org/10.1080/10400419.2019.1594524>

Bogost, I. (2019, settembre). I Tried to Limit My Screen Time. Recuperato il 27 settembre 2020, da <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2019/09/why-apple-screen-time-mostly-makes-things-worse/597397/>

Bratsberg, B., & Røgeberg, O. (2018). Flynn effect and its reversal are both environmentally caused. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 115(26), 6674–6678. <https://doi.org/10.1073/pnas.1718793115>

Bush, V. (1945). As we may think. *The Atlantic Monthly*, (July).

Card, S. K., Mackinlay, J., & Shneiderman, B. (A cura di). (1999). *Readings in Information Visualization: Using Vision to Think*. Burlington, MA: Morgan Kaufmann.

Carolus, A., Schwab, F., Münch, R., Schmidt, C., Schneider, F., & Binder, J. (2016). Digital Companions (rapporto di ricerca). Kaspersky Lab. Recuperato il 8 settembre 2020, da <https://media.kaspersky.com/pdf/Carolus-et-al-DigitalCompanion-Research-Report.pdf>

Carr, N. (2011). *Internet ci rende stupidi?* Milano: Raffaello Cortina Editore.

Cassano, J. (2015, marzo). The Science Of Why You Should Spend Your Money On Experiences, Not Things. Recuperato il 28 ottobre 2020, da <https://www.fastcompany.com/3043858/the-science-of-why-you-should-spend-your-money-on-experiences-not-thing>

Cazzullo, A. (2017). *Metti via quel cellulare: Un papà. Due figli. Una rivoluzione*. Milano: Mondadori.

Cherchi, G. (1991). *Basta poco per sentirsi soli*. Roma: Edizioni e/o.

Clarke, A. C. (1962). *Profiles of the Future: An Inquiry into the Limits of the Possible*. New York: Holt, Rinehart & Wilson.

Coviello, D., Ichino, A., & Persico, N. (2010). Don't Spread Yourself Too Thin. The Impact of Task Juggling on Workers' Speed of Job Completion (rapporto di ricerca). CEPR Centre for Economic Policy Research. Recuperato il 9 settembre 2020, da [https://cepr.org/active/publications/discussion\\_papers/dp.php?dpno=8085](https://cepr.org/active/publications/discussion_papers/dp.php?dpno=8085)

Csikszentmihályi, M. (1991). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper.

Csikszentmihályi, M. (1996). *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. New York: HarperCollins.

Csikszentmihályi, M. (1997). *Finding Flow: The Psychology of Engagement with Everyday Life*. New York: Basic Books.

Csikszentmihályi, M. (2004, febbraio). Flow, the secret to happiness. Recuperato il 5 agosto 2020, da [http://www.ted.com/talks/mihaly\\_csikszentmihalyi\\_on\\_flow](http://www.ted.com/talks/mihaly_csikszentmihalyi_on_flow)

Dale, E. (1969). *Audiovisual methods in teaching* (3° ed.). New York: Dryden Press.

Dale, G., Joessel, A., Bavelier, D., & Green, C. S. (2020). A new look at the cognitive neuroscience of video game play. *Annals of the New York Academy of Sciences*, 1464(1), 192–203. <https://doi.org/10.1111/nyas.14295>

Damian, R. I., Spengler, M., & Roberts, B. W. (2017). Whose Job Will Be Taken Over by a Computer? The Role of Personality in Predicting Job Computerizability over the Lifespan. *European Journal of Personality*, 31(3), 291–310. <https://doi.org/10.1002/per.2103>

Davidow, J. Y., Foerde, K., Galván, A., & Shohamy, D. (2016). An Upside to Reward Sensitivity: The Hippocampus Supports Enhanced Reinforcement Learning in Adolescence. *Neuron*, 92(1), 93–99. <https://doi.org/10.1016/j.neuron.2016.08.031>

Dehaene, S. (2009). *I neuroni della lettura*. Milano: Raffaello Cortina Editore.

Dehaene, S. (2010). *Il pallino della matematica: Scoprire il genio dei numeri che è in noi*. Milano: Raffaello Cortina Editore.

Derrida, J., & Stiegler, B. (1997). *Ecografie della televisione*. Milano: Raffaello Cortina Editore.

Dewey, J. (1954). *Il mio credo pedagogico: Antologia di scritti sull'educazione*. Firenze: La Nuova Italia.

Diebel, T. (2019, aprile). So ein Bild von dir würdest du nie posten? Dein Kind auch nicht. Recuperato il 20 maggio 2020, da <https://deinkindauchnicht.org/>

Dompè, E., & Trabalzini, P. (2013). Il bambino e la natura in cinquant'anni della rivista «Vita dell'infanzia». In AA.VV., *In giardino e nell'orto con Maria Montessori: La natura nell'educazione dell'infanzia*. Roma: Fefè Editore.

Doolittle, P. (2013, giugno). Come la vostra «memoria di lavoro» dà senso al mondo. Recuperato il 2 agosto 2020, da [https://www.ted.com/talks/peter\\_doolittle\\_how\\_your\\_working\\_memory\\_makes\\_sense\\_of\\_the\\_world?language=it](https://www.ted.com/talks/peter_doolittle_how_your_working_memory_makes_sense_of_the_world?language=it)

Dresler, M., Shirer, W. R., Konrad, B. N., Müller, N. C. J., Wagner, I. C., Fernández, G., ... Greicius, M. D. (2017). Mnemonic Training Reshapes Brain Networks to Support Superior Memory. *Neuron*, 93(5), 1227–1235.e6. <https://doi.org/10.1016/j.neuron.2017.02.003>

Druga, S., Williams, R., Breazeal, C., & Resnick, M. (2017). «Hey Google is it OK if I eat you?»: Initial Explorations in Child-Agent Interaction. In Proceedings of the 2017 Conference on Interaction Design and Children (IDC '17) (pp. 595–600). New York, NY, USA: ACM. <https://doi.org/10.1145/3078072.3084330>

Durante, F. (2015). Google, le 15 sorprendenti funzioni che non conoscevi. Recuperato il 4 dicembre 2019, da <https://www.deejay.it/articoli/google-le-15-sorprendenti-funzioni-che-non-conoscevi/>

Eco, U. (2014). Caro nipote, studia a memoria. L'Espresso. Recuperato il 15 novembre 2020, da <https://espresso.repubblica.it/visioni/2014/01/03/news/umberto-eco-caro-nipote-studia-a-memoria-1.147715>

Einstein, A. (1997). *Pensieri di un uomo curioso*. (A. Calaprince, a cura di). Milano: Arnoldo Mondadori Editore.

Einstein, A. (2015). *Pensieri, idee, opinioni*. Roma: Newton Compton Editori.

Elgan, M. (2011, maggio). How to pop your Internet «filter bubble». Recuperato il 23 giugno 2019, da <https://www.computerworld.com/article/2508725/elgan-how-to-pop-your-internet--filter-bubble-.html>

Ende, M. (1984). *Momo*. Milano: Longanesi.

Enzi, P. (2005). Il computer nella casa dei bambini. *Vita dell'Infanzia*, 54(9/10), 10–17.

Feynman, R. (2017). *The Character of Physical Law*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Flynn, J. R. (1987). Massive IQ gains in 14 nations: What IQ tests really measure. *Psychological Bulletin*, 101(2), 171–191. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.101.2.171>

Fresco, G. H. (2017). *Montessori: perché no?* Torino: il leone verde.

Fresco, G. H. (2018). *Maria Montessori, una storia attuale*. Torino: il leone verde.

Frey, C. B., & Osborne, M. A. (2013). The Future of Employment: How susceptible are jobs to computerisation? (rapporto di ricerca). University of Oxford. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2016.08.019>

Friedman, T. L. (2013, dicembre). Can't We Do Better? Recuperato il 5 agosto 2019, da <http://www.nytimes.com/2013/12/08/opinion/sunday/friedman-cant-we-do-better.html>

Fryer, B. (2009). How Do Innovators Think? Harvard Business Review. Recuperato il 2 agosto 2020, da <https://hbr.org/2009/09/how-do-innovators-think>

Gallina, P. (2019). *La mente liquida*. Edizioni Dedalo.

Gandhi, O. P., Lazzi, G., & Furse, C. M. (1996). Electromagnetic Absorption in the Human Head and Neck for Mobile Telephones at 835 and 1900 MHz. *IEEE Transactions on Microwave Theory and Techniques*, 44, 1884–1897.

Gibson, J. J. (1999). *Un approccio ecologico alla percezione visiva*. Bologna: Il Mulino.

Gindrat, A.-D., Chytiris, M., Balerna, M., Rouiller, E. M., & Ghosh, A. (2018). Use-Dependent Cortical Processing from Fingertips in Touchscreen Phone Users. *Current Biology*, 25(1), 109–116. <https://doi.org/10.1016/j.cub.2014.11.026>

Gleick, J. (1994). *Genio: La vita e la scienza di Richard Feynman*. Milano: Garzanti.

Glynn, L. M., & Sandman, C. A. (2011). Prenatal Origins of Neurological Development: A Critical Period for Fetus and Mother. *Current Directions in Psychological Science*, 20(6), 384–389. <https://doi.org/10.1177/0963721411422056>

Goldberg, E. (2019). *La vita creativa del cervello*. Milano: Ponte alle Grazie.

Goldberg, E., Podell, K., & Lovell, M. (1994). Lateralization of Frontal Lobe Functions and Cognitive Novelty. *Journal of Neuropsychiatry and Clinical Neurosciences*, 6(4), 371–378. <https://doi.org/10.1176/jnp.6.4.371>

Goldin-Meadow, S., & Wagner, S. M. (2005). How our hands help us learn. *Trends in Cognitive Sciences*, 9(5), 234–241. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2005.03.006>

Goodwin, T. (2017). We need to teach our children how to dream. GQ Magazine. Recuperato il 23 giugno 2019, da <http://www.gq-magazine.co.uk/article/education>

Google. (2019, dicembre). Norme sulla privacy – Privacy e termini. Recuperato il 19 dicembre 2019, da <https://policies.google.com/privacy#infodelete>

Google X. (2019). The Moonshot Factory. Recuperato il 28 luglio 2020, da <https://www.x.company/>

Gopnik, A. (2011, luglio). Alison Gopnik: cosa pensano i bambini? Recuperato il 30 dicembre 2019, da [https://www.ted.com/talks/alison\\_gopnik\\_what\\_do\\_babies\\_think?language=it](https://www.ted.com/talks/alison_gopnik_what_do_babies_think?language=it)

Gopnik, A., Meltzoff, A. N., & Kuhl, P. K. (2000). *The Scientist in the Crib: What Early Learning Tells Us About the Mind*. New York: HarperCollins Publishers.



Granville, V. (2017, settembre). The Slow Decline of Google Search. Recuperato il 25 ottobre 2020, da <https://www.datasciencecentral.com/profiles/blogs/the-slow-decline-of-google-search>

Green, C. S., & Bavelier, D. (2006). The Cognitive Neuroscience of Video Games. In P. Messaris & L. Humpreys (A cura di), *Digital Media: Transformations in Human Communication*. New York: Peter Lang.

Guedj, D. (2008). *Il teorema del pappagallo*. Milano: TEA.

Gulizia, S. (2013, marzo). Che bravo il mio bambino, il videogioco lo ha scritto lui. Recuperato il 24 ottobre 2020, da [http://www.repubblica.it/tecnologia/2013/03/12/news/bambini\\_programmatori-54394224/](http://www.repubblica.it/tecnologia/2013/03/12/news/bambini_programmatori-54394224/)

Hafting, T., Fyhn, M., Molden, S., Moser, M.-B., & Moser, E. I. (2005). Microstructure of a spatial map in the entorhinal cortex. *Nature*, 436(7052), 801–806. <https://doi.org/10.1038/nature03721>

Hamming, R. (2020). *The Art of Doing Science and Engineering: Learning to Learn*. San Francisco: Stripe Press. (Opera originale pubblicata nel 1996)

Hanley, S. M., Watt, S. E., & Coventry, W. (2019). Taking a break: The effect of taking a vacation from Facebook and Instagram on subjective well-being. *PLOS ONE*, 14(6), 1–13. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0217743>

Hoffer, E. (1973). *Reflections on the Human Condition*. Titusville NJ: Hopewell Publications.

Holiday, R. (2014, settembre). Alive Time Vs. Dead Time: Which Are You In? Recuperato il 27 settembre 2020, da <https://thoughtcatalog.com/ryan-holiday/2014/09/alive-time-vs-dead-time/>

Howard-Jones, P. A. (2014). Neuroscience and education: Myths and messages. *Nature Reviews Neuroscience*, 15(12), 817–824. <https://doi.org/10.1038/nrn3817>

Hughes, C. (2018). *Fair Shot: Rethinking Inequality and How We Earn*. St. Martin's Press.

Ilg, F. (1978). *School readiness: Behavior tests used at the Gesell Institute*. New York: Harper & Row.

Imperato, C. (2017, novembre). Privacy e internet. Pizzeria Google. Recuperato il 18 dicembre 2019, da <https://www.youtube.com/watch?v=84Cy5fTM0fY>

Indieweb. (2019, dicembre). site-deaths: Where incredible journeys end. Recuperato il 19 dicembre 2019, da <https://indieweb.org/site-deaths>

Isaacson, W. (2011). *Steve Jobs*. Milano: Mondadori.

Isaacson, W. (2014). *Gli innovatori: Storia di chi ha preceduto e accompagnato Steve Jobs nella rivoluzione digitale*. Milano: Mondadori.

Islam, M. S., Sarkar, T., Khan, S. H., Mostofa Kamal, A.-H., Hasan, S. M. M., Kabir, A., ... Seale, H. (2020). COVID-19–Related Infodemic and Its Impact on Public Health: A Global Social Media Analysis. *The American Journal of Tropical Medicine and Hygiene*, 103(4), 1621–1629. <https://doi.org/10.4269/ajtmh.20-0812>

Iverson, J. M., & Goldin-Meadow, S. (1998). Why people gesture when they speak. *Nature*, 396(6708), 228–228. <https://doi.org/10.1038/24300>

Jung, S. I., Lee, N. K., Kang, K. W., Kim, K., & Lee, D. Y. (2016). The effect of smartphone usage time on posture and respiratory function. *Journal of Physical Therapy Science*, 28(26957754), 186–189. <https://doi.org/10.1589/jpts.28.186>

Kay, A. (1984). Inventing the future. In P. H. Winston & K. Prendergast (A cura di), *The AI Business: The Commercial Uses of Artificial Intelligence*. Cambridge, MA: MIT Press.

Kim, K. H. (2011). The Creativity Crisis: The Decrease in Creative Thinking Scores on the Torrance Tests of Creative Thinking. *Creativity Research Journal*, 23(4), 285–295. <https://doi.org/10.1080/10400419.2011.627805>

Kleim, J. A., Swain, R. A., Czerlanis, C. M., Kelly, J. L., Pipitone, M. A., & Greenough, W. T. (1997). Learning-dependent dendritic hypertrophy of cerebellar stellate cells: Plasticity of local circuit neurons. *Neurobiology of Learning and Memory*, 67(1), 29–33. <https://doi.org/10.1006/nlme.1996.3742>

Kosslyn, S. M. (1989). *Le immagini della mente*. Milano: Giunti.

Landy, H. (2017, gennaio). The «great sorting»: In his farewell address, Barack Obama names the danger in our social media filters. Recuperato il 29 agosto 2020, da <https://qz.com/882755/in-his-farewell-address-obama-named-the-danger-in-our-social-media-filters-calling-it-the-great-sorting/>

Latitude. (2012, gennaio). Robots Inspire New Learning & Creativity Possibilities for Kids. Recuperato il 2 ottobre 2017, da <https://web.archive.org/web/20171002191156/http://latd.com/blog/study-robots-inspire-new-learning-creativity-possibilities-kids/>

Levi, B. G. (2002). Bell Labs Convenes Committee to Investigate Questions of Scientific Misconduct. *Physics Today*, 55(7), 15–16. <https://doi.org/10.1063/1.1506737>

Levi, P. (2014). *I sommersi e i salvati*. Torino: Einaudi.

Li, R. W., Ngo, C., Nguyen, J., & Levi, D. M. (2011). Video-Game Play Induces Plasticity in the Visual System of Adults with Amblyopia. *PLoS Biology*, 9(8), e1001135. <https://doi.org/10.1371/journal.pbio.1001135>

Licklider, J. C. R. (1960). Man-Computer Symbiosis. IRE Transactions on Human Factors in Electronics. Recuperato il 23 giugno 2019, da <http://groups.csail.mit.edu/medg/people/psz/Licklider.html>

Lloyds Banking Group. (2019, luglio). More young people being duped into «safe» account scams. Recuperato il 16 maggio 2020, da [https://www.lloydsbanking-group.com/globalassets/media/press-releases/lloyds-bank/2019/millennials-and-fraud/190902-lloyds-bank\\_-fraud-campaign\\_press-release\\_final-3.pdf](https://www.lloydsbanking-group.com/globalassets/media/press-releases/lloyds-bank/2019/millennials-and-fraud/190902-lloyds-bank_-fraud-campaign_press-release_final-3.pdf)

Lockhart, P. (2010). *Contro l'ora di matematica: Un manifesto per la liberazione di professori e studenti*. Milano: Rizzoli.

Loftus, E. (2013, giugno). La finzione della memoria. Recuperato il 14 ottobre 2020, da [https://www.ted.com/talks/elizabeth\\_loftus\\_how\\_reliable\\_is\\_your\\_memory?language=it](https://www.ted.com/talks/elizabeth_loftus_how_reliable_is_your_memory?language=it)

Loh, K. K., & Kanai, R. (2014). Higher Media Multi-Tasking Activity Is Associated with Smaller Gray-Matter Density in the Anterior Cingulate Cortex. *PLOS ONE*, 9(9), 1–7. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0106698>

Longo, G. O. (2009). Nascere digitali – verso un mutamento antropologico? *Mondo Digitale*, 4, 3–20. Recuperato il 9 giugno 2019, da [http://archivio-mondodigitale.icanet.net/Rivista/09\\_numero\\_4/Longo\\_p\\_3\\_20.pdf](http://archivio-mondodigitale.icanet.net/Rivista/09_numero_4/Longo_p_3_20.pdf)

Luban, P. (2019, giugno). Is there life after Fortnite? An emerging trend in game design brings novelty. Recuperato il 25 maggio 2020, da [https://gamasutra.com/blogs/PascalLuban/20190604/343440/Is\\_there\\_life\\_after\\_Fortnite\\_An\\_emerging\\_trend\\_in\\_game\\_design\\_brings\\_novelty.php](https://gamasutra.com/blogs/PascalLuban/20190604/343440/Is_there_life_after_Fortnite_An_emerging_trend_in_game_design_brings_novelty.php)

Ma, Y., Eremets, M., Oganov, A. R., Xie, Y., Trojan, I., Medvedev, S., ... Praka-penka, V. (2009). Transparent dense sodium. *Nature*, 458(7235), 182–185. <https://doi.org/10.1038/nature07786>

Malloy, T. (2006). *Montessori e il vostro bambino: Un manuale per i genitori*. Roma: Opera Nazionale Montessori.

Mayr, E. (2011). *Storia del pensiero biologico*. Torino: Bollati Boringhieri.

Márquez, G. G. (2004). *Vivere per raccontarla*. Milano: Arnoldo Mondadori Editore.

Meijden, W. P. van der, Stenvers, D. J., Kerkhof, L. van, Nierop, L. van, Steeg, H. van, Bisschop, P. H., ... Kalsbeek, A. (2019). Restoring the sleep disruption by blue light emitting screen use in adolescents: A randomized controlled trial. *Endocrine Abstracts*, 63(P652). <https://doi.org/10.1530/endoabs.63.p652>

Melnick, M. D., Harrison, B. R., Park, S., Bennetto, L., & Tadin, D. (2013). A Strong Interactive Link between Sensory Discriminations and Intelligence. *Current Biology*, 23(11), 1013–1017. <https://doi.org/10.1016/j.cub.2013.04.053>

Metitieri, T. (2015, maggio). Una selezione di grandi miti sullo sviluppo del bambino: Parte seconda. Recuperato il 9 giugno 2019, da <http://neuropsicolab.blogspot.ch/2015/05/una-selezione-di-grandi-miti-sullo.html>

Mingle, K. (2015, giugno). Children of the Magenta (Automation Paradox, pt. 1). Recuperato il 2 giugno 2019, da <https://99percentinvisible.org/episode/children-of-the-magenta-automation-paradox-pt-1/>

Montessori, M. (1935). *Manuale di pedagogia scientifica*. Napoli: Alberto Morano editore. (Opera originale pubblicata nel 1921)

Montessori, M. (1970). *Educazione per un mondo nuovo*. Milano: Garzanti. (Opera originale pubblicata nel 1946)

Montessori, M. (1999). *Il segreto dell'infanzia*. Milano: Garzanti. (Opera originale pubblicata nel 1936)

Montessori, M. (1999). *La mente del bambino*. Mente assorbente. Milano: Garzanti. (Opera originale pubblicata nel 1949)

Montessori, M. (2000). *L'autoeducazione nelle scuole elementari*. Milano: Garzanti. (Opera originale pubblicata nel 1916)

Montessori, M. (2004). *Educazione e pace*. (Centro Studi «Augusto Scocchera» Istituto Superiore Montessori di Ricerca e Formazione, a cura di). Roma: Edizioni Opera Nazionale Montessori. (Opera originale pubblicata nel 1949)

Montessori, M. (2007). *Come educare il potenziale umano*. Milano: Garzanti. (Opera originale pubblicata nel 1948)

Montessori, M. (2009). *Dall'infanzia all'adolescenza*. Milano: FrancoAngeli. (Opera originale pubblicata nel 1948)

Montessori, M. (2015). *Some Observations on Technologies*. AMI Journal. (Opera originale pubblicata nel 1947)

Morrow, D. (1995, aprile). Excerpts from an Oral History Interview with Steve Jobs. Recuperato il 9 giugno 2019, da <http://americanhistory.si.edu/comphist/sj1.html>

Munari, B. (2017). *Fantasia: Invenzione, creatività e immaginazione nelle comunicazioni visive*. Bari: Laterza.

Mura, G., & Diamantini, D. (2016). *Studenti e Rete*, la cassetta degli attrezzi per insegnanti e genitori. Milano: AICA – Associazione Italiana per l'Informatica e il Calcolo Automatico. Recuperato il 6 maggio 2020, da <https://www.socialforsocial.it/wp-content/uploads/2019/01/lettura-6.0-PDF-BOOKLET-studenti-e-rete.pdf>

Murray, C. (2003). *Human Accomplishment: The Pursuit of Excellence in the Arts and Sciences, 800 B.C. to 1950*. New York: Harper.

Nathan, M. J., & Martinez, C. V. J. (2015). Gesture as model enactment: The role of gesture in mental model construction and inference making when learning from text. *Learning: Research and Practice*, 1(1), 4–37. <https://doi.org/10.1080/23735082.2015.1006758>

NET-Matrix. (2019, febbraio). Aktuelle Zahlen – Die Daten der Studie NET-Matrix-Base 2019-2 sind nun verfügbar. Recuperato il 8 marzo 2020, da <https://www.net-matrix.ch/produktenet-matrix-base/publikation>

Neumeier, M. (2012). *Metaskills: Five Talents for the Robotic Age*. San Francisco: New Riders.

Nielsen, J. A., Zielinski, B. A., Ferguson, M. A., Lainhart, J. E., & Anderson, J. S. (2013). An Evaluation of the Left-Brain vs. Right-Brain Hypothesis with Resting State Functional Connectivity Magnetic Resonance Imaging. *PLoS One*, 8(8), 1–11. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0071275>

Niemiec, C. P., Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2009). The Path Taken: Consequences of Attaining Intrinsic and Extrinsic Aspirations in Post-College Life. *Journal of Research in Personality*, 73(3), 291–306. <https://doi.org/10.1016/j.jrp.2008.09.001>

Norman, D. (1999). Affordance, conventions, and design. *Interactions*, 38–43. Recuperato il 3 novembre 2020, da [http://www.jnd.org/dn.mss/affordance\\_conventions\\_and\\_design\\_part\\_2.html](http://www.jnd.org/dn.mss/affordance_conventions_and_design_part_2.html)

Novara, D. (1999). *Una nonna molto speciale*. Marcondiro, (6).

Novara, D. (2016). Sei buone ragioni per tenersi stretta la Montessori. *Un pediatra per amico*, 1, 35–37. Recuperato il 9 giugno 2019, da [https://cppp.it/documenti\\_caricati\\_articoli\\_2016/UPPA\\_1\\_2016\\_SpecialeMontessori.pdf](https://cppp.it/documenti_caricati_articoli_2016/UPPA_1_2016_SpecialeMontessori.pdf)

OECD. (2002). *Understanding the Brain: Towards a New Learning Science*. Paris: Organisation for Economic Co-operation & Development (OECD). Recuperato il 23 giugno 2019, da <http://www.oecd.org/education/ceri/31706603.pdf>

OECD. (2018). *PISA: Programme for International Student Assessment*. Recuperato il 2 maggio 2020, da <http://www.oecd.org/pisa/>

Ophir, E., Nass, C., & Wagner, A. D. (2009). Cognitive control in media multitaskers. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 106(37), 15583–15587. <https://doi.org/10.1073/pnas.0903620106>

Oppezzo, M., & Schwartz, D. L. (2014). Give your ideas some legs: The positive effect of walking on creative thinking. *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition*, 40(4), 1142–1152. <https://doi.org/10.1037/a0036577>

Orben, A., Dienlin, T., & Przybylski, A. K. (2019). Social media's enduring effect on adolescent life satisfaction. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 116(21), 10226–10228. <https://doi.org/10.1073/pnas.1902058116>

Orben, A., & Przybylski, A. K. (2019). The association between adolescent well-being and digital technology use. *Nature Human Behaviour*, 3(2), 173–182. <https://doi.org/10.1038/s41562-018-0506-1>

Page, L., & Brin, S. (2010, febbraio). Google founders talk Montessori. Recuperato il 9 giugno 2019, da [https://www.youtube.com/watch?v=0C\\_DQxpX-Kw](https://www.youtube.com/watch?v=0C_DQxpX-Kw)

Pang, A. S.-K. (2015). *Dipendenza Digitale*. Milano: Edizioni LSWR.

Papert, S. (1990). A Critique of Technocentrism in Thinking About the School of the Future (Epistemology and Learning Memo No. 2). M.I.T. Media Lab. Recuperato il 5 agosto 2019, da <http://www.papert.org/articles/ACritiqueofTechnocentrism.html>

Pappano, L. (2010). Kids Haven't Changed; Kindergarten Has. *Harvard Education Letter*, 26(5). Recuperato il 15 aprile 2020, da <http://www.hepg.org/hel/article/479>

Pariser, E. (2011). Attenti alle «gabbie di filtri» in rete. Recuperato il 9 giugno 2019, da [https://www.ted.com/talks/eli\\_pariser\\_beware\\_online\\_filter\\_bubbles?language=it](https://www.ted.com/talks/eli_pariser_beware_online_filter_bubbles?language=it)

Pariser, E. (2012). *The Filter Bubble*. London: Penguin.

Pascual-Leone, A., Nguyet, D., Cohen, L. G., Brasil-Neto, J. P., Cammarota, A., & Hallett, M. (1995). Modulation of muscle responses evoked by transcranial magnetic stimulation during the acquisition of new fine motor skills. *Journal of Neurophysiology*, 74(3), 1037–1045. <https://doi.org/10.1152/jn.1995.74.3.1037>

Pashler, H., McDaniel, M., Rohrer, D., & Bjork, R. (2008). Learning styles: Concepts and evidence. *Psychological Science in the Public Interest*, 9(3), 105–119. <https://doi.org/10.1111/j.1539-6053.2009.01038.x>

Pasquinelli, E. (2017). *Come usare il tablet in famiglia*. Bari: Laterza.

Paymal, N. (2008). *Pedagogía 3000: Guía práctica para docentes, padres y uno mismo* (Primera ed.). Córdoba, Argentina: Brujas Editorial.

Pädagogische Hochschule Schwyz. (2019, maggio). EU Kids Online Schweiz. Recuperato il 14 giugno 2019, da <http://www.eukidsonline.ch/>

Perrin, A. (2016). Book Reading 2016 (rapporto di ricerca). Pew Research Center. Recuperato il 14 luglio 2020, da [https://www.pewresearch.org/internet/wp-content/uploads/sites/9/2016/08/PI\\_2016.09.01\\_Book-Reading\\_FINAL.pdf](https://www.pewresearch.org/internet/wp-content/uploads/sites/9/2016/08/PI_2016.09.01_Book-Reading_FINAL.pdf)

Piotti, A. (2016). *Il corpo in una stanza: Adolescenti ritirati che vivono di computer*. (R. Spiniello, A. Piotti, & D. Comazzi, a cura di). Milano: FrancoAngeli.

Poldrack, R. (2011, ottobre). May I Have your Attention? The Brain, Multitasking, and Information Overload. Recuperato il 10 agosto 2020, da <http://projectinfolit.org/smart-talks/item/109-russell-poldrack>

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>

Przybylski, A. K., Murayama, K., DeHaan, C. R., & Gladwell, V. (2013). Motivational, emotional, and behavioral correlates of fear of missing out. *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1841–1848.

Rizzolatti, G., & Sinigaglia, C. (2006). *So quel che fai: Il cervello che agisce e i neuroni specchio*. Milano: Raffaello Cortina Editore.

Romano, A. (2011). How Ignorant Are Americans? *Newsweek*. Recuperato il 29 luglio 2020, da <http://www.newsweek.com/how-ignorant-are-americans-66053>

Rosling, H. (2014, giugno). The best Hans Rosling talks you've ever seen. Recuperato il 8 ottobre 2020, da [https://www.ted.com/playlists/474/the\\_best\\_hans\\_rosling\\_talks\\_yo?language=it](https://www.ted.com/playlists/474/the_best_hans_rosling_talks_yo?language=it)

Rosser, J., James C., Lynch, P. J., Cuddihy, L., Gentile, D. A., Klonsky, J., & Merrell, R. (2007). The Impact of Video Games on Training Surgeons in the 21st Century. *Archives of Surgery*, 142(2), 181–186. <https://doi.org/10.1001/archsurg.142.2.181>

Sagan, C. (1997). *Contact*. Milano: Rizzoli.

Samsung. (2016, maggio). La tecnologia affascina gli italiani ma allo stesso tempo è difficile da comprendere. Recuperato il 19 aprile 2019, da <https://www.samsung.com/it/business/insights/news/samsung-tech-habits-2016-la-tecnologia-affascina-gli-italiani/>

Schläpfer, C. (2019). Edufamily. Recuperato il 30 novembre 2019, da <https://www.edufamily.ch/>

Schor, J. B. (2013). *Nati per comprare: Salviamo i nostri figli*, ostaggi della pubblicità. Rimini: Apogeo Education.

Schuster, J. (1994). A bicycle for the mind, redux. *Electronic Learning*, 13, 66. Recuperato il 1 dicembre 2019, da [https://marcusdenker.de/old/\\_A\\_bicycle\\_for\\_the\\_mind\\_.html](https://marcusdenker.de/old/_A_bicycle_for_the_mind_.html)

Scott, P. (2017). These are the jobs most at risk of automation according to Oxford University: Is yours one of them? *The Telegraph*. Recuperato il 12 novembre 2019, da <https://www.telegraph.co.uk/news/2017/09/27/jobs-risk-automation-according-oxford-university-one/>

Shepard, R. N., & Metzler, J. (1971). Mental Rotation of Three-Dimensional Objects. *Science*, 171(3972), 701–703. <https://doi.org/10.1126/science.171.3972.701>

Shonkoff, J. P., & Phillips, D. A. (A cura di). (2000). *From Neurons to Neighborhoods: The Science of Early Childhood Development*. Washington, DC: The National Academies Press. <https://doi.org/10.17226/9824>

SimilarWeb. (2016, giugno). Social Media App Usage Down Across the Globe. Recuperato il 26 maggio 2020, da <https://www.similarweb.com/corp/blog/social-media-usage/>

Simmons, M. (2018a, aprile). People Who Have «Too Many Interests» Are More Likely To Be Successful According To Research. Recuperato il 1 dicembre 2019, da <https://medium.com/accelerated-intelligence/modern-polymath-81f882ce52db>

Simmons, M. (2018b, maggio). While Everyone Is Distracted By Social Media, Successful People Double Down On An Underrated Skill. Recuperato il 2 agosto 2020, da <https://medium.com/accelerated-intelligence/while-everyone-is-distracted-by-social-media-successful-people-double-down-on-a-totally-underrated-5a86701e9a27>

Sims, P. (2011). The Montessori Mafia. *The Wall Street Journal*, (April 5, 2011). Recuperato il 29 luglio 2020, da <https://blogs.wsj.com/ideas-market/2011/04/05/the-montessori-mafia/>

Società Italiana di Pediatria. (2018, giugno). Bambini in età prescolare e Media Device: le raccomandazioni della Società Italiana di Pediatria. Recuperato il 2 giugno 2020, da <https://www.sip.it/wp-content/uploads/2018/06/Bambini-in-et%C3%A0-prescolare-e-i-Media.pdf>

- Spitzer, M. (2013). *Demenza digitale*. Milano: Corbaccio.
- Spolsky, J. (2001, febbraio). Human Task Switches Considered Harmful. Recuperato il 10 agosto 2020, da <https://www.joelonsoftware.com/2001/02/12/human-task-switches-considered-harmful/>
- Standing, M. E. (1998). *Maria Montessori, Her Life and Work* (First ed.). New York: Plume. (Opera originale pubblicata nel 1957)
- Stone, L. (2009, novembre). Beyond Simple Multi-Tasking: Continuous Partial Attention. Recuperato il 4 settembre 2020, da <https://lindastone.net/2009/11/30/beyond-simple-multi-tasking-continuous-partial-attention/>
- Subramony, D., Molenda, M., Betrus, A., & Thalheimer, W. (2014). The Mythical Retention Chart and the Corruption of Dale's Cone of Experience. *Educational Technology*, 54(6), 6–16.
- Svitak, A. (2010, febbraio). Adora Svitak: cosa possono imparare gli adulti dai bambini. Recuperato il 16 ottobre 2020, da [https://www.ted.com/talks/adora\\_svitak\\_what\\_adults\\_can\\_learn\\_from\\_kids?language=it](https://www.ted.com/talks/adora_svitak_what_adults_can_learn_from_kids?language=it)
- Svoboda, E. (2017). Light-Triggered Genes Reveal the Hidden Workings of Memory. *QuantaMagazine*. Recuperato il 3 ottobre 2020, da <https://www.quantamagazine.org/light-triggered-genes-reveal-the-hidden-workings-of-memory-20171214/>
- Takeuchi, T., Duszkiwicz, A. J., Sonneborn, A., Spooner, P. A., Yamasaki, M., Watanabe, M., ... Morris, R. G. M. (2016). Locus coeruleus and dopaminergic consolidation of everyday memory. *Nature*, 537(7620), 357–362. <https://doi.org/10.1038/nature19325>
- 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 CHILd birth cohort study. *PLoS One*, 14(4), 1–15. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0213995>
- Taylor, M. (2013). Reading for pleasure in Britain: trends, patterns, and associations (tesi di dottorato). Oxford University, UK. Recuperato il 1 dicembre 2019, da <https://ora.ox.ac.uk/objects/uuid:89e023c0-3309-4706-92fc-a7e1acdd5aba>
- Teasdale, T. W., & Owen, D. R. (2008). Secular declines in cognitive test scores: A reversal of the Flynn Effect. *Intelligence*, 36(2), 121–126. <https://doi.org/10.1016/j.intell.2007.01.007>
- Teller, A. (2016, luglio). A Peek Inside the Moonshot Factory Operating Manual. Recuperato il 20 luglio 2020, da <https://blog.x.company/a-peek-inside-the-moonshot-factory-operating-manual-f5c33c9ab4d7>
- Thalheimer, W. (2006, maggio). People remember 10%, 20%... Oh Really? Recuperato il 23 maggio 2020, da [https://www.worklearning.com/2006/05/01/people\\_remember/](https://www.worklearning.com/2006/05/01/people_remember/)
- Thompson, W. F., Schellenberg, E. G., & Husain, G. (2001). Arousal, mood, and the Mozart effect. *Psychological Science*, 12(3), 248–251. <https://doi.org/10.1111/1467-9280.00345>
- Tisseron, S. (2018). Apprivoiser les écrans et grandir. Recuperato il 6 maggio 2020, da <https://www.3-6-9-12.org/>
- Toffler, A. (1988). *Lo choc del futuro*. Milano: Sperling & Kupfer.

Travaglia, A., Bisaz, R., Sweet, E. S., Blitzer, R. D., & Alberini, C. M. (2016). Infantile amnesia reflects a developmental critical period for hippocampal learning. *Nature Neuroscience*, 19(9), 1225–1233. <https://doi.org/10.1038/nn.4348>

Turing, A. (1950). Computing Machinery and Intelligence. *Mind*, LIX(236), 433–460. <https://doi.org/10.1093/mind/LIX.236.433>

Uncapher, M. R., & Wagner, A. D. (2018). Minds and brains of media multitaskers: Current findings and future directions. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 115(40), 9889–9896. <https://doi.org/10.1073/pnas.1611612115>

UNICEF. (2017, dicembre). Children in the digital world. Recuperato il 30 luglio 2019, da [https://www.unicef.org/publications/files/SOWC\\_2017\\_ENG\\_WEB.pdf](https://www.unicef.org/publications/files/SOWC_2017_ENG_WEB.pdf)

Valle, M. (2010). MindMaps alla scuola Montessori. Recuperato il 19 dicembre 2019, da <http://mariovalle.name/montessori/mindmaps.html>

Valle, M. (2017). *La pedagogia Montessori e le nuove tecnologie*. Torino: I leone verde.

Valle, M. (2019). *Mario Valle – Scienziato Visuale*. Recuperato il 29 luglio 2019, da [http://mariovalle.name/index\\_ita.html](http://mariovalle.name/index_ita.html)

Victor, B. (2011, novembre). A Brief Rant on the Future of Interaction Design. Recuperato il 9 giugno 2019, da <http://worrydream.com/ABriefRantOnTheFutureOfInteractionDesign/>

Vuorikari, R., Punie, Y., Carretero Gomez, S., & Van Den Brande, G. (2016). DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens (rapporto di ricerca). The European Commission's science and knowledge service. <https://doi.org/10.2791/607218>

Wallbank, P. (2001). Periods of sensitivity within human lives. Recuperato il 5 febbraio 2020, da <http://www.pwetrust.org/sensitivity.shtml>

Wammes, J. D., Meade, M. E., & Fernandes, M. A. (2016). The drawing effect: Evidence for reliable and robust memory benefits in free recall. *The Quarterly Journal of Experimental Psychology*, 69(9), 1752–1776. <https://doi.org/10.1080/17470218.2015.1094494>

Wikipedia. (2018). Intelligenza fluida e cristallizzata. Recuperato il 23 ottobre 2020, da [https://it.wikipedia.org/wiki/Intelligenza\\_fluida\\_e\\_cristallizzata](https://it.wikipedia.org/wiki/Intelligenza_fluida_e_cristallizzata)

Wikipedia. (2019a, ottobre). Itanglese. Recuperato il 24 dicembre 2019, da <http://it.wikipedia.org/wiki/Itanglese>

Wikipedia. (2019b, ottobre). Pensiero laterale. Recuperato il 13 novembre 2020, da [https://it.wikipedia.org/wiki/Pensiero\\_laterale](https://it.wikipedia.org/wiki/Pensiero_laterale)

Wikipedia. (2019c, settembre). Mappa mentale. Recuperato il 4 dicembre 2019, da [https://it.wikipedia.org/wiki/Mappa\\_mentale](https://it.wikipedia.org/wiki/Mappa_mentale)

Wikipedia. (2020, aprile). Serendipità. Recuperato il 26 maggio 2020, da <https://it.wikipedia.org/wiki/Serendipità>

Will Robots Take My Job. (2019). Will robots take my job? Recuperato il 1 dicembre 2019, da <https://willrobotstakemyjob.com/>

Wolpert, D. (2011, luglio). La vera ragion d'essere del cervello. Recuperato il 5 febbraio 2020, da [https://www.ted.com/talks/daniel\\_wolpert\\_the\\_real\\_reason\\_for\\_brains?language=it](https://www.ted.com/talks/daniel_wolpert_the_real_reason_for_brains?language=it)



World Economic Forum. (2017, luglio). Skill, re-skill and re-skill again. How to keep up with the future of work. Recuperato il 12 novembre 2020, da <https://www.weforum.org/agenda/2017/07/skill-reskill-prepare-for-future-of-work/>

World Health Organization. (2019a). Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age. Geneva: World Health Organization. Recuperato il 8 marzo 2020, da <https://apps.who.int/iris/handle/10665/311664>

World Health Organization. (2018, giugno). ICD-11 – International Classification of Diseases 11th Revision. Recuperato il 31 maggio 2020, da <https://icd.who.int/en>

World Health Organization. (2019b, aprile). To grow up healthy, children need to sit less and play more. Recuperato il 8 marzo 2020, da <https://www.who.int/news-room/detail/24-04-2019-to-grow-up-healthy-children-need-to-sit-less-and-play-more>

# Indice

PREFAZIONE, di <i>Alberto Oliverio</i>	5
INTRODUZIONE	9
<i>Cosa vogliamo divengano i nostri figli?</i>	9
<i>Cerchiamo aiuto</i>	12
1. IL (LORO) FUTURO NON È PIÙ QUELLO DI UNA VOLTA	15
<i>Che cosa serve loro per affrontare il futuro?</i>	17
<i>Inventare il futuro</i>	21
<i>Prepariamo il futuro in famiglia</i>	22
<i>Pratica!</i>	25
2. COMINCIAMO DA NOI ADULTI	26
<i>Abbandoniamo le vecchie paure e aspettative</i>	27
<i>Non pretendiamo che faccia tutto la scuola</i>	31
<i>Non diamo sempre la colpa alla tecnologia</i>	32
<i>Non fidiamoci ciecamente della tecnologia</i>	33
<i>Dobbiamo acquisire competenze digitali?</i>	36
<i>Basta genitori-guardie!</i>	37
<i>Pratica!</i>	39
3. I GENITORI COME GUIDE	40
<i>Il rispetto</i>	42
<i>Mettersi nei loro panni</i>	43
<i>Non vietare, ma rafforzare lo spirito critico e la consapevolezza</i>	44
<i>Dialogo aperto</i>	45
<i>Diamo loro fiducia</i>	46
<i>La fiducia insegna l'autonomia</i>	47
<i>Pratica!</i>	49
4. GLI ALTRI ATTORI	50
<i>Le aziende tecnologiche non sono propriamente altruiste</i>	50
<i>I bambini, innocenti bersagli</i>	52
<i>Due esempi di strategie d'attacco</i>	53
<i>Dati, contenuti e social</i>	54
<i>Pratica!</i>	57

5. COME SI SVILUPPA IL CERVELLO DEI NOSTRI ABITANTI DEL FUTURO?	58
<i>Il loro cervello è diverso dal nostro?</i>	59
<i>Le fasi della crescita</i>	62
<i>I periodi sensitivi</i>	64
<i>Il maestro interiore</i>	66
<i>I piani di sviluppo</i>	66
<i>Dalla nascita ai sei anni: il piano dell'infanzia</i>	67
<i>Dai sei ai dodici anni: il piano della fanciullezza</i>	68
<i>Dai dodici ai diciott'anni: il piano dell'adolescenza</i>	69
<i>Infine dai diciotto ai ventiquattro anni: il piano della maturità</i>	70
<i>Un'età per la tecnologia</i>	71
<i>Un'età per la legge</i>	73
<i>Pratica!</i>	74
6. APPRENDIMENTO, DATI E INFORMAZIONI	75
<i>Dati, informazioni e conoscenza non sono sinonimi</i>	78
<i>La lettura</i>	80
<i>Connessioni</i>	82
<i>Il dono della serendipità</i>	85
<i>La didattica dell'errore</i>	86
<i>La via del fare</i>	90
<i>Capire, non solo usare</i>	97
<i>Il sovraccarico informativo</i>	98
<i>Post-verità, bufale e false informazioni</i>	101
<i>La memoria</i>	104
<i>Infine, l'umiltà</i>	111
<i>Pratica!</i>	113
7. TEMPO, ATTENZIONE, COMPRENDERE E RIFLETTERE	115
<i>La concentrazione e l'attenzione</i>	117
<i>Il multitasking</i>	121
<i>L'attenzione parziale continua</i>	124
<i>Vivere il tempo</i>	125
<i>Domare il mostro della distrazione</i>	128
<i>Pratica!</i>	131
8. IMMAGINI, IMMAGINAZIONE E CREATIVITÀ	133
<i>L'immaginazione</i>	136
<i>La creatività</i>	142
<i>Pratica!</i>	146

9. LE RELAZIONI SOCIALI NEL MONDO TECNOLOGICO	148
<i>La società del World Wide Web</i>	151
<i>I giardini chiusi</i>	153
<i>Le camere dell'eco</i>	154
<i>Abbiamo bisogno delle reti sociali?</i>	155
<i>Pratica!</i>	156
10. GIOCHI E VIDEOGIOCHI	158
<i>Pratica!</i>	161
11. TECNOLOGIA E SALUTE	162
<i>Il sonno</i>	163
<i>La vista</i>	164
<i>La postura</i>	165
<i>Disturbi comportamentali</i>	166
<i>La dipendenza dai videogiochi</i>	167
<i>Hikikomori: stare in disparte, isolarsi</i>	167
<i>Smartphone e cervello</i>	168
<i>Famiglie con bambini speciali</i>	169
<i>Pratica!</i>	169
12. UNA LEZIONE DAL PASSATO	170
<i>Il Montessori in famiglia</i>	172
<i>Non facciamoci abbindolare</i>	173
<i>Non aspettiamoci che il Montessori faccia di mio figlio un genio</i>	174
<i>Pratica!</i>	176
13. IL LATO OSCURO DELLA TECNOLOGIA	177
<i>Internet è per sempre</i>	178
<i>Ciberbullismo</i>	179
<i>I leoni da tastiera: gli hater</i>	179
<i>Contenuti problematici</i>	180
<i>Grooming, sexting e materiale sessualmente esplicito</i>	181
<i>Contatti con sconosciuti</i>	181
<i>Privacy e diffusione di dati personali</i>	182
<i>Phishing</i>	183
<i>Sharenting</i>	184
<i>Ma è nostro ciò che è nostro?</i>	186
<i>Non essere troppo sicuri di sé</i>	187
<i>Le macchine si rompono</i>	187
<i>Virus e ransomware</i>	189
<i>I miti duri a morire</i>	190
<i>Pratica!</i>	195

14. TIRIAMO LE FILA	196
APPENDICE A. ALCUNE PROPOSTE DI ATTIVITÀ	200
<i>Ricerca con le MindMap</i>	200
<i>L'affidabilità delle fonti</i>	203
<i>Il mio papà è un computer</i>	204
<i>Come parlano i computer fra loro?</i>	205
<i>Che cosa c'è dentro a un computer?</i>	206
<i>Impariamo assieme a digitare con tutte e dieci dita</i>	208
APPENDICE B. PAROLE E LIBRI	209
<i>Un breve lessico tecnologico</i>	209
<i>Neologismi e termini inglesi</i>	215
<i>Lecture consigliate</i>	219
BIBLIOGRAFIA	222
INDICE	235

Finito di stampare  
nel mese di Febbraio 2021 presso  
Tipolito Graphicolor, Città di Castello (PG)