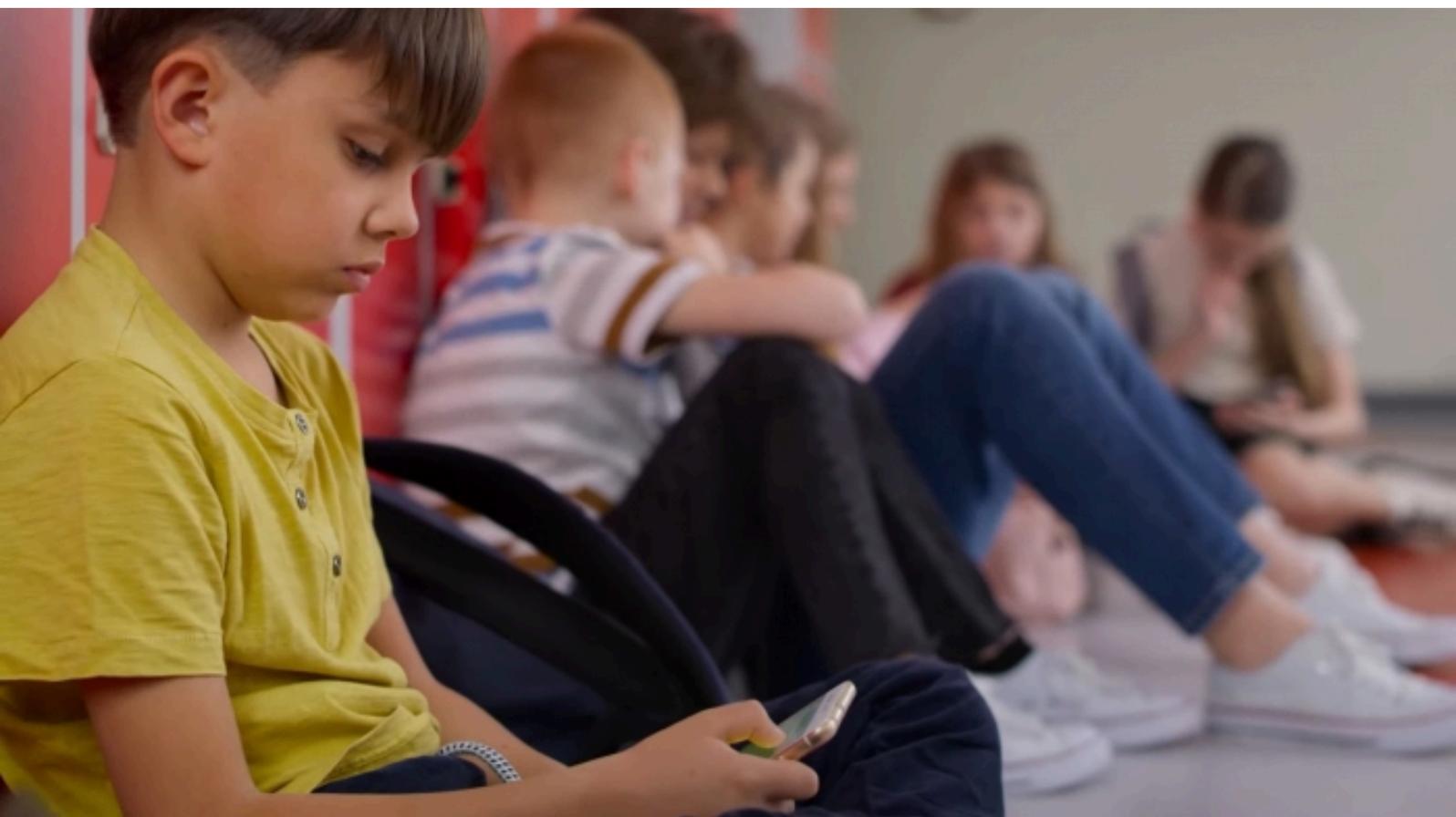


Milano **Patto** educativo digitale

Raccomandazioni di Milano per il benessere e la sicurezza digitale di bambini/e e pre-adolescenti



Promosso da:



L'iniziativa fa parte del progetto MUSA (Ecosistemi dell'Innovazione, Spoke 6, PNRR)

I PARTECIPANTI

Documento promosso da:

Comune di Milano

Assessorato all'Istruzione

Board per l'innovazione tecnologica e la trasformazione digitale

Commissioni Educazione/Digitalizzazione/Pari Opportunità

Garante dei diritti per l'infanzia e l'adolescenza

Polizia Locale Milano – Ufficio Educazione Stradale e Legalità

Università degli Studi di Milano-Bicocca

Digital Transformation and Wellbeing Lab (DiTWEL)

Centro di ricerca “Benessere Digitale” (Dipartimento di Sociologia e

Ricerca Sociale)

Partner:

Ufficio Scolastico Territoriale di Milano

ATS Milano Città Metropolitana

CORECOM Lombardia

Società Italiana delle Cure Primarie Pediatriche

(SICuPP) Lombardia

Progetto genitori “Aspettando lo smartphone”

Tavolo Tecnico del progetto:

Alloni E., Ambrosetti N., Arienta A., Bau C., Boati S.,

Cerone V., De Marchi D., Dodi E., Fiore B., Garavini A.,

Giungi A., Gui M., Iannaccone N., Lo Cascio, A., Martinengo G.,

Pastorella G., Pavone L., Picca M., Pontone M., Respi C., Rossetti A.,

Sala M., Stellari R.

Esperti contributori:

Antonio Andreacchio, *Presidente Soc. It. di Ortopedia e Traumatologia Pediatrica*

Federico Cella, *Corriere della Sera*

Stephanne Chaudron, *Freelance, ex-European Commission, JRC*

Francesca Maisano, *Fatebenefratelli Sacco*

Daniele Novara, *Centro psicopedagogico per l'educazione e la gestione dei conflitti*

Paolo Nucci, *Università degli Studi di Milano*

Alberto Pellai, *Università degli Studi di Milano*

Flavio Rosa, *Commissario Capo Polizia Locale - Scuola del Corpo*

Andrea Rossetti, *Università degli Studi di Milano-Bicocca*

Guido Scorza, *Collegio del Garante per la protezione dei dati personali*

Samanta Stanco, *Università degli Studi di Milano*

Diego Zanetti, *Direttore U.O. Audiologia Ospedale Maggiore Policlinico di Milano*

La redazione del documento é a cura di:

Marco Gui, Marina Picca e Marianna Sala

Per citare: "Gui M., Picca M. e Sala M. (2024), Raccomandazioni di Milano per il benessere e la sicurezza digitale di bambini/e e pre-adolescenti,

<https://www.partecipami.it/infodiscs/index/66>"

Con la prefazione di:

Anna Scavuzzo, *Vicesindaca di Milano*

Documento sviluppato nell'ambito dell'ecosistema MUSA - Multilayered Urban Sustainability Action (PNRR) - Presentato il 10 Ottobre 2024 a Milano

PREFAZIONE

di Anna Scavuzzo, Vicesindaca di Milano

Sono quasi 15 mila le persone coinvolte dal 2022 a oggi in una **riflessione collettiva** e condivisa sul rapporto tra educazione, salute e digitale: genitori, docenti, esperti, bambine e bambini, ragazze e ragazzi che hanno condiviso con il tavolo di lavoro conoscenze, professionalità, istanze, preoccupazioni e domande.

Da questo **lungo** e arricchente **percorso** è nato il documento “Raccomandazioni di Milano per il benessere e la sicurezza digitale di bambini e pre-adolescenti”, che testimonia l’impegno di tutti e di ciascuno a contribuire ad una riflessione quanto mai necessaria sul rapporto tra **educazione e digitale**, in un mondo in cui sono tanti e diversi i dispositivi diventati parte integrante delle nostre vite, così come di quelle di bambini e ragazzi che spesso sono più **capaci e disinvolti** di noi a destreggiarsi con strumenti e piattaforme.

Funzionalità e potenzialità, rischi e benefici: è importante, dunque, che tutti gli attori coinvolti nell’educazione e nella cura di bambini e ragazzi abbiano consapevolezza delle conseguenze di un uso **senza controllo** dei dispositivi digitali. Una consapevolezza che nasce dal dialogo e dal confronto tra **famiglie e scuola, ricercatori**, pedagogisti, pediatri, legali e **Amministrazione** e che questo documento vuole facilitare.

Grazie anche all’impegno delle Istituzioni, in particolare del **Consiglio comunale** di Milano e delle **Commissioni** competenti – che hanno fortemente voluto e portato avanti questo percorso – il tavolo di lavoro non si è limitato a una riflessione, ma ha portato a termine un documento condiviso fatto di proposte e **raccomandazioni concrete**: dall’età suggerita per accedere all’uso dei vari dispositivi alle attenzioni da mantenere sul fronte della salute, dalla necessità di integrare esperienze educative reali fino al ruolo che **ciascuno di noi** può e deve esercitare a casa, a scuola e in ogni altro contesto educativo.

Per il Comune di Milano, in particolare per gli Assessorati che a vario titolo si occupano del rapporto tra bambini e digitale, è stato importante poter condividere l’impegno verso un ‘**Patto educativo digitale della città di Milano**’, il cui percorso di approfondimento non finisce oggi, ma inizia proprio con questo documento e prevede un’**alleanza costante** tra Istituzioni, genitori e famiglie, scuola e **servizi all’infanzia** e con loro tutti gli adulti con cui i più piccoli trascorrono il tempo. Sarà così possibile costruire intorno a bambini e ragazzi spazi di educazione digitale coerenti e utili per garantire il **benessere di ciascuno**.

INTRODUZIONE

Il processo di digitalizzazione, con l'arrivo di molteplici occasioni di connessione e la crescente diffusione e pervasività dei dispositivi digitali, ha aggiunto molti **elementi di complessità** al compito educativo, in particolare a scuola e in famiglia. Le tecnologie digitali offrono **enormi opportunità** - in parte ancora da esplorare - per gli individui, i gruppi e le società. Sono però emerse sempre maggiori **evidenze dei rischi** legati all'uso **precoce** dei dispositivi e degli ambienti digitali da parte di bambini/e e pre-adolescenti, sia per la sicurezza che per la salute e il **benessere**.

La letteratura sulla genitorialità digitale ha evidenziato i forti **dubbi delle famiglie** in questo ambito, mentre le ricerche sulla digitalizzazione dell'istruzione hanno messo in luce la **difficoltà degli insegnanti** nel gestire l'uso dei media digitali da parte degli studenti al di fuori della scuola, in assenza di norme sociali definite. Una discussione collettiva su questi temi, che portasse a posizioni istituzionali chiare, non è stata ancora implementata e il dibattito nei media, spesso influenzato da **posizioni estreme** tra entusiasmo e pessimismo verso la tecnologia, non aiuta a rendere coerenti le azioni delle figure educative.

Il "Patto Educativo Digitale della città di Milano" è una **ricerca-azione** parte dell'**ecosistema MUSA**, supportata dai fondi del PNRR, che ha avuto fin dalle sue origini nel 2022 l'obiettivo di colmare questo vuoto di riflessione e decisione collettiva. Il principale obiettivo del Patto era, infatti, la **scrittura collettiva** di un documento che contenesse raccomandazioni per il benessere e la sicurezza dei minorenni nel contesto digitale, fondato sia sulle evidenze scientifiche più recenti sia sulle esperienze di genitori, insegnanti, studenti ed educatori della città.

Il Patto in questi anni ha realizzato uno **sforzo coordinato** per intervenire collettivamente e in maniera chiara in aiuto non solo dei genitori di oggi, ma anche delle **future generazioni**, fornendo loro indicazioni e strumenti.

Il lavoro si è svolto attraverso **focus group** e interviste nelle scuole, **eventi pubblici**, **survey** estensive su famiglie e docenti della città, il tutto coordinato da un tavolo tecnico istituzionale che attraverso periodici incontri ha creato i presupposti per le posizioni condivise in questo documento finale. La convinzione del tavolo tecnico è che **Milano, avanguardia** della trasformazione digitale, possa guidare l'**innovazione** anche su questo piano di indirizzo collettivo.

Il progetto, che ha focalizzato la sua attenzione sull'infanzia e la pre-adolescenza, si è sviluppato in **quattro fasi**: esplorativa, informativa, consultativa e diffusiva. Nella prima fase sono stati effettuati focus group e interviste a docenti, studenti e genitori in **5 scuole** della città; nella seconda sono stati organizzati dibattiti pubblici sull'argomento presso la **Fabbrica del Vapore**, nella terza sono stati somministrati due questionari a famiglie (genitori e figli/e) e docenti a cui hanno risposto circa **6500 famiglie** e **2000 docenti**. Nella quarta fase è stato scritto e validato il presente documento di raccomandazioni, insieme agli impegni sulla sua diffusione e sull'**implementazione delle azioni** che esso prevede.

Nel presente documento sono perciò contenute le raccomandazioni che le istituzioni rappresentate nel **tavolo tecnico**, un gruppo di esperti/e del mondo accademico e delle professioni, sulla base della ricerca e delle opinioni di migliaia di famiglie e docenti offrono alla cittadinanza.

L'iniziativa è promossa dal **Comune** di Milano, attraverso l'Assessorato all'Istruzione, il **Board** per l'innovazione tecnologica e la trasformazione digitale e diverse **commissioni consiliari** (Educazione, Digitalizzazione e Pari Opportunità), e l'Università degli Studi di Milano-Bicocca. Tra i partner coinvolti fin dall'inizio ci sono **ATS Milano Città Metropolitana**, **Ufficio Scolastico** Territoriale di Milano, Società Italiana delle Cure Primarie Pediatriche (**SICuPP**) Lombardia, **CORECOM** Lombardia e il Progetto genitori "**Aspettando lo smartphone**".

Il progetto, lanciato durante la Digital Week 2022, si distingue da altre iniziative sul rapporto tra famiglie, minori e digitalizzazione per due principali elementi. In primo luogo, le raccomandazioni sono frutto di una **collaborazione** tra i principali **enti locali** della città, che hanno lavorato a stretto contatto per arrivare a posizioni condivise.

Il tavolo tecnico del progetto si è incontrato in questi due anni ben 14 volte per costruire mano a mano una convergenza tra posizioni di partenza anche diverse. Insieme al contributo delle famiglie e docenti che hanno partecipato alle survey, tale convergenza è alla base delle posizioni raccomandate in questo documento. Il percorso è stato poi seguito da diverse **audizioni** nelle **commissioni comunali** sopra citate, che hanno permesso al gruppo di ricevere ulteriori feedback e **proposte**. Una seconda caratteristica distintiva di queste "Raccomandazioni di Milano" è di ragionare sul **lungo periodo**. La domanda che ha guidato il lavoro è "come vorremmo che fosse gestita l'educazione digitale e la vita online di bambini e preadolescenti **tra cinque anni**? Le raccomandazioni quindi non vogliono solo suggerire comportamenti implementabili "**da domani**" ma identificare anche obiettivi ambiziosi raggiungibili nel medio periodo con un **lavoro comune**.

Le "Raccomandazioni di Milano" tracciano quindi una **direzione di lavoro** per i prossimi anni per supportare gli educatori, tutto il mondo adulto e gli stessi bambini e preadolescenti in una delle **sfide educative** più significative del nostro tempo.

PARTE PRIMA

SINTESI DEL PERCORSO DEL “PATTO EDUCATIVO DIGITALE DELLA CITTA’ DI MILANO”

FASE 1: GLI EVENTI ALLA FABBRICA DEL VAPORE

La prima fase del progetto ha avuto un **carattere esplorativo** e mirava a far emergere i **temi più sentiti** tra le popolazioni di riferimento: genitori, bambini/e e ragazzi/e e docenti. Sono state così identificate le seguenti tre principali domande di ricerca, che hanno poi guidato tutti gli step del progetto.

- 1) Qual è il punto di vista di chi vive in prima persona il fenomeno della digitalizzazione nell’infanzia e pre-adolescenza (**opinioni**)?
- 2) Quali sono le pratiche esistenti in famiglia, a scuola e nel rapporto scuola-famiglie rispetto all’uso degli schermi (**prassi**)?
- 3) Cosa pensano genitori, insegnanti e bambini/e della possibilità di scrivere delle raccomandazioni collettive (**desiderata**)?

Le prime evidenze empiriche sono state raccolte coinvolgendo un gruppo di genitori, bambini/e e insegnanti, individuati all’interno di un campione di **5 istituti** comprensivi (scuole primarie e secondarie di I grado) pubblici e paritari, situati in aree della città caratterizzate da contesti socio-economici diversi. Sono stati condotti 9 focus group con 109 genitori, 10 focus group con circa 175 bambini/e e 20 interviste a insegnanti.

In generale, rispetto all’uso degli schermi digitali, è risultato che le **preoccupazioni** sono comuni a insegnanti, genitori e, in alcuni casi, anche ai bambini. Le **opportunità** vengono evidenziate più dai docenti ed emergono come discorso non dominante tra i genitori. Inoltre, in merito alla responsabilità dell’educazione digitale di bambini/e, molti dei soggetti ascoltati nei focus group e nelle interviste convergono sull’idea che la **responsabilità** sia **collettiva** e condivisa tra famiglia, scuola e comunità educante nel suo complesso.

Le opinioni, i temi e le questioni emersi da questa prima fase sono stati utilizzati come guida sia per l'organizzazione degli eventi pubblici (fase 2) sia per la stesura dei questionari da somministrare durante la terza fase (vedi di seguito).

I temi emersi dai focus e dalle interviste sono **consultabili qui** <https://www.partecipami.it/infodiscs/getfile/18721>

FASE 2: GLI EVENTI ALLA FABBRICA DEL VAPORE

Nella seconda fase (informativa) è stato organizzato alla Fabbrica del Vapore un ciclo di tre incontri di approfondimento, dal titolo “Digitale a scuola e in famiglia: ci diamo delle regole?”, per fornire basi decisionali alla cittadinanza. Il ciclo di incontri è stato moderato da Federico Cella, Corriere della Sera.

Al primo evento, intitolato “Il punto di vista socio-psico-pedagogico” (25/03/2023) hanno partecipato **Anna Scavuzzo**, Vicesindaca e Assessora all'Istruzione del Comune di Milano; **Salvatore Torrisi**, Pro-Rettore Università di Milano-Bicocca e Responsabile scientifico progetto MUSA (PNRR); **Marco Gui**, Università di Milano-Bicocca; **Giovanna Mascheroni**, Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano; **Paolo Ferri**, Università di Milano-Bicocca e **Daniele Novara**, Centro PsicoPedagogico per l'educazione e la gestione dei conflitti. Si è discusso dell'impatto del digitale su bambini/e e pre-adolescenti nel rapporto coi propri pari, con la scuola e all'interno del nucleo familiare. L'evento può essere rivisto qui: <https://youtu.be/BXt4mpFjtxU?si=r8vOHLKiA2wRB88X>.

Nel secondo evento, “Focus su Salute e Benessere” (29/04/2023) si è parlato del rapporto tra l'uso degli schermi e la salute, fisica e mentale, di bambini e pre-adolescenti. Sono intervenuti **Alice Orienta**, Presidente Commissione Servizi Civici, Rapporti con i Municipi, Digitalizzazione del Comune di Milano; **Nicola Iannaccone**, Responsabile SS Promozione Salute, ATS Milano; **Marina Picca**, Pediatra, Società Italiana delle Cure Primarie Pediatriche Lombardia; **Alberto Pellai**, Medico-Psicoterapeuta, Università degli Studi di Milano; **Francesca Maisano**, Psicologa Clinica e Psicoterapeuta, Centro Adolescenti - Casa Pediatrica ASST Fatebenefratelli Sacco; **Paolo Nucci**, Professore Ordinario Oftalmologia,

Università degli Studi di Milano; **Marco Gui**, Università di Milano-Bicocca. Per rivedere l'incontro:

<https://youtu.be/0grCqhP4LYY?si=BixPPH6MOPdgL3cn>

Nel terzo evento, "L'aspetto giuridico-legislativo" (06/05/2023) si è parlato delle responsabilità giuridiche dei genitori e delle figure educative nell'accesso a Internet di bambini e preadolescenti e le sfide aperte per una più efficace regolamentazione. Hanno portato il loro contributo **Marianna Sala**, Presidente Corecom Lombardia; **Guido Scorza**, Collegio del Garante per la protezione dei dati personali; **Andrea Rossetti**, Università di Milano Bicocca; **Antonino Lo Cascio** e **Vittorio Cerone**, Sovrintendenti Polizia Locale - Scuola del Corpo; **Nadia Ambrosetti**, Ufficio Scolastico Territoriale; **Alessandro Giungi**, Commissione Educazione e Food Policy; **Layla Pavone**, Board per l'Innovazione tecnologica e la trasformazione digitale del Comune di Milano.

Il ciclo di eventi ha ulteriormente chiarito i confini dei grandi temi in discussione, fornito un quadro più chiaro delle posizioni presenti tra gli esperti e nella letteratura e indicato le zone di maggiore attrito tra prassi e desiderata nella comunità adulta. Nelle conclusioni del ciclo, di Marco Gui, è stata annunciata la terza fase, con due grandi survey che avevano l'obiettivo di ascoltare più direttamente la cittadinanza. Per rivedere il terzo evento: <https://youtu.be/tR9AtlvrMSs?si=dVqYMMgHtyhZg20l>

FASE 3: LE DUE GRANDI INDAGINI SU GENITORI, STUDENTI/ESSE E INSEGNANTI

La terza fase (consultativa) aveva l'obiettivo di ricostruire le pratiche, le opinioni e i desiderata dei **genitori**, di uno/a dei/lle loro **figli/e** (il/la maggiore nella fascia tra la terza primaria e la terza secondaria di I grado) e di **insegnanti** e dirigenti. Le domande vertevano sulla genitorialità digitale, le pratiche d'uso degli strumenti digitali, i rischi e le opportunità di uso autonomo della rete da parte di bambini/e e preadolescenti, il confronto tra docenti e genitori su tematiche connesse al digitale, l'esistenza di esigenze rispetto a raccomandazioni condivise sull'educazione digitale.

Partendo dagli spunti raccolti durante la prima fase sono stati stesi **due questionari** - uno rivolto a genitori e figli e l'altro a docenti e dirigenti - che sono stati autosomministrati ciascuno tramite un'indagine online, diffusa attraverso le scuole e con il supporto dell'Ufficio Scolastico Territoriale. La popolazione di studio è rappresentata da genitori e figli/e frequentanti le classi dalla **terza primaria** alla **terza secondaria di I grado** in tutte le scuole statali e paritarie situate all'interno del Comune di Milano (prima indagine) e da docenti e dirigenti di quelle stesse scuole (seconda indagine).

Complessivamente sono stati compilati, al termine della prima rilevazione (condotta da fine novembre 2023 a inizio gennaio 2024), **6.536** questionari da parte di **genitori e figli/e** e, al termine della seconda (condotta da inizio aprile 2024 a metà giugno 2024), **2.031** questionari da parte di **insegnanti/dirigenti**.

Tra i principali risultati, si evidenzia che:

- i genitori appaiono particolarmente **preoccupati** dei rischi dell'uso autonomo di Internet da parte dei minori e per alcuni aspetti i/le docenti più di loro;
- la maggioranza dei genitori chiede, da un lato, più **educazione digitale**, ma dall'altro anche più **limitazioni**, riconoscendo nella scuola e nelle figure sanitarie i riferimenti più importanti;
- emerge uno **scarto** di circa **4 anni** tra l'età effettiva media di arrivo dello **smartphone** (11 anni) e l'età desiderata (14 anni), che i genitori - e i/le docenti allineati con loro - ritengono debba essere inserita in un documento di raccomandazioni istituzionali;
- si chiede di trovare il modo di rispettare davvero la norma del **GDPR** che vieta l'utilizzo autonomo delle piattaforme ai minori di 14 anni;
- i/le docenti - e in misura minore anche i genitori - manifestano la loro percezione anche di un'**opportunità educativa** della navigazione su Internet da parte dei/lle bambini/e;
- rispetto alla pratica di svolgere **compiti a casa** su Internet i docenti danno un giudizio più positivo che negativo, mentre molti genitori esprimono forte disagio a lasciare i/le bambini/e da soli/e con una connessione durante lo svolgimento dei compiti;

- gli/le studenti/esse risultano **meno allarmati** degli adulti, seppure anch'essi/e siano consapevoli della necessità di una guida collettiva sull'educazione digitale;
- anche nella **visione dei minori** si rileva uno scarto tra il momento medio di arrivo effettivo e auspicato dello smartphone, che nel loro caso è però ridotto a 1 anno (11 contro 12 anni); .
- una quota non trascurabile di studenti/esse - tra il 30 e il 35% - riportano problematiche di **salute fisica** (es. stanchezza agli occhi e alla schiena) e manifestano fatica nella concentrazione legata all'uso dei media digitali.

Per maggiori dettagli sulle rilevazioni, si rimanda al report completo scaricabile qui: <https://www.partecipami.it/infodiscs/getfile/19782>.

FASE 4: LA REDAZIONE DELLE RACCOMANDAZIONI

Terminata la fase 3 e con in mano il report delle Survey su famiglie, minori e docenti, il **tavolo tecnico** ha cominciato a lavorare per redigere il presente documento di riferimento. Il tavolo si è diviso in tre **sottogruppi di lavoro**, il primo concentrato su tematiche **socio-psico-pedagogiche**, il secondo su tematiche di **salute e benessere**, il terzo sulle questioni **giuridiche**. Referenti dei tre sottogruppi erano Marco Gui, Università di Milano-Bicocca per il primo, Marina Picca, presidente SICuPP Lombardia per il secondo e Marianna Sala, vicepresidente CORECOM Lombardia per il terzo.

I gruppi avevano il compito di:

- 1) fare **sintesi della letteratura** e analizzare i documenti/riferimenti istituzionali più importanti;
- 2) interpretare quanto emerso dal **percorso partecipato** sul tema specifico del sottogruppo (alla luce di focus, eventi e report sui questionari);
- 3) individuare **messaggi chiave** da riportare nelle raccomandazioni;
- 4) elaborare **proposte concrete**/sfide future per rendere operative le raccomandazioni.

I documenti finali del lavoro di questi sottogruppi sono **disponibili** sulla pagina principale del progetto:

<https://www.partecipami.it/infodiscs/index/66>.

Al termine dei lavori dei sottogruppi, il tavolo Tecnico, guidato dal team Bicocca, ha steso il presente documento di raccomandazioni che si pone quindi come un **primo risultato conclusivo** del percorso svolto.

RACCOMANDAZIONI

Le presenti raccomandazioni sono state elaborate dal tavolo tecnico del “Patto Educativo della città di Milano”, al cui interno sono rappresentate le principali istituzioni della città. Il processo di **confronto interno**, con gli esperti e con i cittadini coinvolti, è durato **due anni**. L’obiettivo del documento è di proporre a tutti coloro che si occupano a vario titolo di educazione digitale, e in generale a tutta la comunità adulta della città, delle **posizioni** e direzioni di lavoro **pensate e condivise**.

Il confronto avvenuto all’interno del tavolo tecnico, tra persone con **punti di vista** anche molto **diversi** in partenza, aveva come obiettivo quello di trovare una sintesi nel dibattito spesso polarizzato, che tenesse conto della indicazione generale arrivata dalle survey: tenere insieme in modo complementare educazione e limiti.

Le raccomandazioni non presentano unicamente soluzioni che è possibile applicare “**da domani**” ma propongono obiettivi da raggiungere nel **medio-lungo periodo**, immaginando di ottenere tra alcuni anni un contesto più sicuro e gratificante per bambini e pre-adolescenti nel rapporto con il mondo online. Molte di queste proposte, inoltre, non sono praticabili senza un’**azione collettiva** di istituzioni, associazioni, famiglie e singoli. Si invitano pertanto tutti i cittadini e in particolare chi ha compiti educativi a **diffondere** ma anche **integrare** con suggerimenti e contributi questo documento, in modo da tenere **vivo** e aggiornato il **confronto**.

Attraverso queste raccomandazioni, le istituzioni rappresentate vogliono quindi dare un contributo alla discussione ma anche spingere i cittadini, aziende, scuole, personale medico/sanitario a rendere **concrete** le **direzioni di lavoro** che qui sono state avanzate, attraverso la ricerca e sviluppo di nuove **prassi, norme e tecnologie**.

Le ragioni scientifiche, giuridiche, mediche e sociali delle raccomandazioni riportate in questo documento sono dettagliate nei **materiali di lavoro** dei 3 sottogruppi del tavolo tecnico, attivi nella fase finale del progetto (socio-psico-pedagogico, medico e giuridico). E' importante, infine, ricordare che, queste raccomandazioni si basano anche sulle opinioni e i desiderata di **famiglie e docenti**, ascoltate nelle indagini relative (si veda il report delle survey del progetto).

Tutti questi materiali sono disponibili sulla piattaforma **PartecipaMi**, che ha fatto da punto di riferimento nel corso del progetto (<https://www.partecipami.it/infodiscs/index/66>).

CONSAPEVOLEZZA DEGLI ADULTI

Una **buona educazione digitale** dei bambini discende dalla **consapevolezza degli adulti**. In particolare, i più grandi dovrebbero essere consapevoli di:

- i) i **rischi** dell'uso non equilibrato e non adatto all'età da parte dei più piccoli e comportamenti di cautela da adottare per proteggerli;
- ii) le **responsabilità** e doveri genitoriali rispetto alla supervisione e all'accompagnamento, comprese le norme già esistenti da rispettare;
- iii) le **modalità d'uso sicure e significative** adatte alle diverse fasce d'età;
- iv) il funzionamento dei **modelli di business** presenti su Internet che cercano di massimizzare la permanenza degli utenti davanti allo schermo;
- v) l'**interferenza** del tempo trascorso davanti allo schermo da parte degli adulti con le opportunità di **attenzione, conversazione e confronto** tra genitori e figli sin dalle prime epoche di vita;
- vi) il rispetto della **privacy dei minorenni** online da parte degli adulti.

Inoltre, affrontare la responsabilità educativa rispetto all'uso dei media digitali dei più piccoli è un'**occasione per gli adulti** per ripensare al proprio rapporto con gli schermi e all'**esempio** che forniscono. Sebbene sia particolarmente urgente riflettere sul rapporto tra mondo digitale e soggetti in formazione, è bene non dimenticare che l'uso dei media da parte degli adulti è spesso estremamente carente in termini di **competenze digitali critiche**.

Le istituzioni rappresentate nel tavolo tecnico del progetto sostengono - anche in collaborazione con soggetti esterni - le iniziative di **formazione degli adulti** sui temi della digitalizzazione, compresa la gestione di un ambiente online sicuro in casa per i bambini/e (es. le soluzioni per il cosiddetto **parental control**).

AUTONOMIA DIGITALE CRESCENTE E FASE SPECIFICA

Avere una **connessione in casa** e poterne fare esperienza con gli adulti per utilizzi significativi può essere una risorsa per lo sviluppo di un/a bambino/a. Nello stesso tempo, la **navigazione autonoma e senza limiti** può essere un ostacolo a uno sviluppo sano ed equilibrato.

Entrambe queste dimensioni, quando carenti nel primo caso o senza controllo nel secondo, possono essere causa di **povertà educativa**. Per trovare un equilibrio occorre che:

- 1) i diversi dispositivi, gli usi che i/le bambini/e ne fanno e l'autonomia nel loro impiego siano calibrati **in relazione all'età** e alla fase evolutiva;
- 2) si prediligano **utilizzi** volti alla **socializzazione** (ad es. videochiamate, immagini da condividere con parenti e amici), **creativi, critici**, in ambienti pensati per l'educazione e **guidati dagli adulti**, piuttosto che usi di **mera fruizione**, non accompagnati e nelle **piattaforme commerciali**.

Ne discende che è **sconsigliato** concedere **completa autonomia** nella navigazione su Internet sia durante l'infanzia che durante la pre-adolescenza perché a queste età i/le bambini/e non sono ancora in grado di gestire adeguatamente alcuni **rischi presenti in rete**.

È invece consigliabile per i genitori e gli adulti di riferimento (genitori, educatori...) essere presenti, **accompagnare e supervisionare** i propri figli nelle prime esperienze con il digitale, anche applicando opportuni **filtri per i contenuti e limiti di tempo**.

OSSERVANZA DELLE INDICAZIONI DELLE FONTI ISTITUZIONALI GIÀ ESISTENTI

E' importante che i genitori, specie nei primi anni di vita dei/le bambini/e, seguano le indicazioni delle **società pediatriche** sia sulla gestione del **tempo-schermo** che sulle **attività di sviluppo psicomotorio** fondamentali nelle diverse fasce d'età. Fare riferimento a queste indicazioni aiuterà i genitori a non sopravvalutare o sottovalutare i rischi. Occorre poi sfruttare le indicazioni sulle **età consigliate** per contenuti (come film e video). In particolare, si suggerisce il rispetto delle indicazioni della classificazione **PEGI** per i videogiochi. Più avanti con l'età, è essenziale che si rispettino le **leggi esistenti**, che già stabiliscono dei confini. Le istituzioni rappresentate si impegnano, in particolare, a diffondere una cultura del rispetto delle norme sulle età minime di accesso alle esperienze digitali, prima fra tutte la norma del GDPR che **vieta l'utilizzo autonomo** delle piattaforme che chiedono il consenso all'uso dei dati personali **prima dei 14 anni**, a partire dai social media. Inoltre, raccomandano di intestare i **contratti telefonici** di eventuali dispositivi mobili direttamente ai minori, per sfruttare l'obbligo imposto da **AGCOM** agli operatori di applicare un **filtro dei contenuti** per chi ha **meno di 18 anni** (occorre però essere consapevoli che il filtro non copre, invece, la navigazione tramite reti wi-fi). Altre norme importanti riguardano la **responsabilità civile** dei genitori per i minorenni e il rispetto della **privacy** di bambini/e online da parte dei familiari.

SMARTPHONE E ALTRI DISPOSITIVI PERSONALI CONNESSI

Alla luce della **ricerca scientifica disponibile**, delle **testimonianze degli esperti** intervenuti nel percorso del Patto Educativo Digitale della città di Milano e delle **leggi/normative** attualmente **vigenti**, il **possesso di uno smartphone personale con connessione libera** a Internet è **fortemente sconsigliato** sia nel periodo della scuola primaria che in quello della secondaria di I grado.

Ciò vale, più in generale, per **qualsiasi strumento** che permetta una **connessione costante e ubiqua** alla rete, non filtrata e in autonomia. Tale condizione non è infatti opportuna sia per i contenuti non adatti all'età a cui essa dà facilmente accesso, sia per l'iperstimolazione costante che genera, sia infine per la facilità di accesso alle piattaforme social, il cui uso autonomo è proibito dalla legge a queste età.

Diversamente, i **computer** o laptop, usati in luoghi comuni della casa, sono strumenti che permettono **usi più significativi** e controllabili da parte dei genitori e anche più adatti alla didattica digitale. La **reperibilità** dei minorenni durante la pre-adolescenza, che è una esigenza importante per le famiglie, si può invece ottenere attraverso **telefoni senza accesso ad ambienti con contenuti non adatti all'età** o altri strumenti che in futuro potrebbero essere **appositamente pensati per questa fascia di età**.

In ogni caso, i **contratti telefonici** utilizzati dai minori di 18 anni devono essere intestati direttamente a loro, per rendere operativo il **filtro imposto da AGCOM** (si veda punto 3).

IL MONDO FISICO È IRRINUNCIABILE

E' importante **bilanciare** il tempo-schermo complessivo e lo spazio dedicato ad attività motorie e alle relazioni in presenza, che devono sempre essere privilegiate.

Occorre sostenere le famiglie nel trovare adeguate alternative all'utilizzo degli schermi (**attività ricreative, sportive, culturali** ecc.), in modo che il loro uso avvenga nell'ambito di un **equilibrio** tra attività in presenza fisica e attività mediate dalle tecnologie digitali. Da questo punto di vista, è importante valorizzare e **sfruttare** al meglio l'**offerta esistente** di attività per i minori presente in città.

È necessario, in particolare, essere consapevoli che i media digitali possono favorire la **sedentarietà** riducendo l'attività motoria ricreativa, sia all'aperto che nel contesto domestico. Inoltre, un utilizzo non controllato e regolamentato può ridurre le esperienze di relazioni interpersonali che sono fondamentali per lo sviluppo, in particolare nell'età evolutiva.

Le **Società Scientifiche Pediatriche** danno indicazioni sul tempo di utilizzo degli schermi in rapporto all'età, perché un tempo eccessivo trascorso davanti allo schermo può favorire l'insorgenza di **sovrappeso/obesità**, influire negativamente su **qualità e quantità del sonno**, sulla **salute visiva, uditiva e posturale**.

Infine, i dati di letteratura suggeriscono cautela sulla quantità di permanenza davanti agli schermi anche per gli effetti negativi su **apprendimento, linguaggio e benessere mentale**. In particolare va monitorato un uso **problematico del digitale** che può generare disturbi di comportamento e l'utilizzo dei **giochi online** in quanto possono favorire il rischio di **dipendenza**.

SVILUPPARE LE COMPETENZE DIGITALI

E' molto importante che bambini/e possano **sviluppare** adeguate **competenze digitali**, come auspicato sia a livello **nazionale** che **europeo**. Questo tipo di competenze **non si sviluppa** attraverso un **uso passivo e non controllato** della rete con strumenti connessi gestiti in autonomia dai bambini/e (ad es. visione di video brevi, social media, videogiochi commerciali). Esse si sviluppano invece sia attraverso **attività significative online guidate dagli adulti** sia sostenendo l'alfabetizzazione (prima fra tutte la **capacità di lettura**, anche su carta).

È **consigliabile** che bambini/e e preadolescenti, in ambienti digitali sicuri e/o sotto supervisione adulta, abbiano la possibilità di **sviluppare** le loro **competenze digitali**, in maniera **crescente con l'età** (ad esempio attività di confronto tra diverse fonti informative, produzione pianificata di contenuti per specifiche audience, scrittura e produzione multimediale creativa, uso di software per arti e grafica, coding).

Secondo il quadro europeo DIGCOMP 2.2, le grandi aree delle competenze digitali sono: informazione, comunicazione, creazione, sicurezza e problem solving). La **scuola** ha un **ruolo chiave** nel presidiare lo sviluppo di queste competenze ma, data la loro natura pervasiva, lo fa in stretta collaborazione con le famiglie perché ci sia coerenza tra ciò che viene detto/fatto a scuola e a casa. Si invita a rivolgere particolare attenzione anche a **fronti nuovi ed emergenti** delle competenze digitali, in particolare:

- una corretta **gestione dell'attenzione** e del **tempo** durante la giornata a diversi tipi di contenuti/attività/utilizzi;
- un corretto utilizzo dei device per evitare problemi di salute (**postura/vista**) e altri effetti collaterali dei media digitali sul **benessere fisico e mentale**;
- consapevolezza di come i media rappresentano e talvolta distorcano le dinamiche relative ad **affettività e sessualità**;
- consapevolezza delle **dinamiche di mercato su Internet**.

COMPITI A CASA SU INTERNET

Concordemente a quanto detto nel punto 2, i compiti a casa svolti su Internet possono **arricchire la didattica** ma possono anche diventare un **ostacolo alla concentrazione** e al buon uso del tempo, oltre che un problema di gestione per i genitori. La consegna di compiti a casa online, alla scuola primaria e secondaria di I grado, apre un **rilevante problema** in quanto obbliga le famiglie a scegliere tra due opzioni entrambe problematiche: i) concedere a bambini/e e ragazzi/e un **costante accesso a Internet in autonomia**; ii) **supervisionare costantemente** le loro attività.

Rispetto alla prima, come già visto, una costante connessione **non è desiderabile** né durante l'infanzia né durante la pre-adolescenza. Rispetto alla seconda opzione, il rischio è un minore sviluppo della loro **autonomia**. La scuola perciò, pur guardando positivamente al fatto che le famiglie abbiano un accesso a Internet, **non deve però dare per scontato** che nelle ore extrascolastiche gli studenti siano **costantemente connessi** alla rete.

Nell'attuale contesto socio-tecnologico, da questo discende quindi che:

- 1) l'uso di un dispositivo connesso a Internet **non dovrebbe costituire l'unica**, né la prevalente, **modalità** per svolgere i compiti a casa. Le scuole potrebbero confrontarsi con le famiglie, in modo che sia possibile a queste ultime **pianificare** l'esecuzione delle **attività didattiche online** garantendo la **presenza** o il **controllo** che desiderano;
- 2) le consegne dei compiti, il caricamento dei materiali e gli annunci dovrebbero essere pubblicati **in orario scolastico**, in modo da permettere la **pianificazione** a studenti e famiglie e da garantire loro il **diritto alla disconnessione**.

In prospettiva, invece, per permettere alle famiglie di organizzare a casa uno **spazio digitale sicuro** sarà opportuno far convergere il più possibile le attività e i materiali didattici su un **unico ambiente/piattaforma**. Oltre a chiarire e semplificare l'accesso alle risorse didattiche per i/le bambini/e e per i genitori, questa accortezza permette alle famiglie che lo desiderano di limitare - soprattutto in assenza degli adulti - la navigazione al solo ambiente didattico.

COLLABORAZIONE TRA MONDO EDUCATIVO, SANITARIO E SOCIALE

Un buon rapporto tra bambini/e tecnologie digitali è un problema educativo ma anche di salute pubblica. Pertanto, è molto importante che **messaggi convergenti** siano **veicolati** sia dalle **figure educative**, sia da quelle **sanitarie** e di supporto psicologico (prime fra tutte quelle del **pediatra di famiglia** e del **medico di medicina generale**).

Anche altre figure sono invitate a veicolare una educazione digitale collettivamente costruita, in particolare società e **associazioni sportive e culturali, oratori**, ma anche esercenti e operatori commerciali.

In particolare, le istituzioni rappresentate vogliono sostenere le iniziative di formazione delle **figure educative** e del **personale sanitario** (Pediatri/MMG) sui temi della salute digitale, sia da un punto di vista della prevenzione che di precoce riconoscimento di eventuali disturbi/patologie.

PROPOSTE CONCRETE E SFIDE FUTURE

RICHIESTE DI NUOVE TECNOLOGIE, NORME E PRASSI

Durante il percorso del “Patto Educativo Digitale della città di Milano”, il tavolo tecnico ha constatato la mancanza di specifiche **soluzioni tecniche** e **organizzative** per garantire pienamente il benessere e la sicurezza online dei bambini/e.

Le istituzioni rappresentate sostengono in particolare alcune linee di **innovazione**, che sono **urgenti** per affrontare le problematiche dell’educazione digitale e che comprendono nuove tecnologie, prassi e regolamentazioni.

Avanziamo le seguenti **proposte** alle istituzioni nazionali ed europee, aziende e istituzioni locali, auspicando un **lavoro comune** per colmare queste lacune.

- **Regolamentazione dello sfruttamento commerciale di dati e personalizzazione dei contenuti da parte delle piattaforme Internet**
- Si evidenzia che molte delle questioni legate all’uso problematico dei media digitali da parte dei minori (e anche degli adulti) sono legate al modello di business delle piattaforme basato sulla personalizzazione a fini pubblicitari, raccolta e vendita di dati di profilazione, utilizzo di tecniche di coinvolgimento che causano un utilizzo compulsivo. Si auspica una regolamentazione più chiara di questo mercato a livello nazionale e/o di Unione Europea.
- **Meccanismi di “age verification”** - Si prende atto che le piattaforme attualmente non tengono conto delle età minime indicate dalle norme europee (GDPR e DSA) e si auspica quindi un’azione politica a livello europeo perché i limiti di età siano integrati nel meccanismo di iscrizione, compresi strumenti con cui i genitori possono dare il consenso all’uso da parte dei figli minori.

- **Strumenti mobili per la pre-adolescenza** - Si supportano tutti i tentativi da parte di associazioni, società e enti di creare le condizioni perché i pre-adolescenti possano avere dei dispositivi, contratti telefonici e ambienti online che da un lato garantiscano la reperibilità e lo svolgimento di attività creative ma dall'altro non diano accesso ad ambienti vietati dalla legge, come i social media, e non adatti a loro (es. flip-phones o smartphone filtrati di *default*).
- **Ambienti sicuri per la didattica a casa** - Si promuovono e si supportano gli sforzi per la convergenza delle attività didattiche a casa in piattaforme digitali unificate e sicure che le famiglie possano filtrare come unici ambienti disponibili per la navigazione del/la figlio/a in loro assenza.
- **Tecnologie e prassi per una comunicazione consapevole scuola-famiglie** - Nonostante le recenti indicazioni ministeriali sull'uso del registro elettronico per assegnare i compiti a casa, si mette in luce l'esigenza di regolamentare i flussi comunicativi scuola-famiglia in modo che la pubblicazione di comunicazioni, materiali, valutazioni e voti, assegnazione di attività avvenga in orari scolastici, o comunque predefiniti e compatibili con il benessere e la programmazione della vita familiare.
- **Offerta strutturata di formazione per i pre-adolescenti** - Attualmente esiste una forte eterogeneità nel fornire formazione complementare all'attuale educazione civica, legata alla sensibilità di scuole, gruppi o insegnanti. C'è invece la forte necessità che messaggi univoci e coerenti siano veicolati in maniera capillare nella popolazione pre-adolescente. Per fare questo è opportuno che venga creata una regia comune, nella collaborazione tra le istituzioni, per preparare i/le preadolescenti alla loro futura autonomia digitale (nella forma di patentino digitale o simili).
- **Tavolo permanente per problematiche tecno-educative emergenti** - Le problematiche discusse in queste raccomandazioni sono diventate particolarmente urgenti anche perché si è verificata una integrazione delle novità tecnologiche nella vita dei bambini/e troppo veloce, troppo poco pensata e priva di confronto collettivo. Nel futuro, rispetto agli sviluppi dell'intelligenza artificiale o altri fronti di innovazione tecnologica, si suggerisce di sottoporre le prassi emergenti a una analisi critica in modo collegiale.

Il Patto Educativo Digitale della città di Milano ha **sperimentato un metodo** per fare questo. Si auspica che si continui a procedere con un simile **approccio partecipativo**, in grado di coinvolgere **tutti gli attori** dell'educazione digitale in un **confronto** che consenta a queste o simili raccomandazioni di **rimanere aggiornate**.

Promosso da:



L'iniziativa fa parte del progetto MUSA (Ecosistemi dell'Innovazione, Spoke 6, PNRR)