

Le bambine e i bambini, le ragazze e i ragazzi ci osservano e ci imitano. È per il loro benessere psicofisico in questa "realtà onlife" che ci siamo messi in discussione, come genitori, nonni, zii, educatori e insegnanti, allenatori sportivi o artisti, autisti di scuolabus o animatori di centri estivi e compleanni. Siamo tutti coinvolti.

#### Cosa abbiamo fatto?

Ci siamo documentati e formati consultando esperti e fonti autorevoli, medici, neuroscienziati, psicologi, pedagogisti. Ci siamo seduti in cerchio e abbiamo condiviso preoccupazioni, difficoltà, esperienze, chiedendoci come mettere insieme una "cassetta degli attrezzi" per aiutarci a vivere in modo sano il mondo digitale che sempre più fa parte del nostro quotidiano e di quello delle piccole e dei piccoli. Abbiamo infine provato a darci degli standard minimi, prudenziali, che proprio perché condivisi potessero fungere da "stella polare" per tutti noi.

#### Cosa vi proponiamo?

Di stringere un patto!

Vi proponiamo delle **linee guida**: i Patti Digitali di Comunità nascono da errori e consapevolezza e tanta voglia di migliorare il nostro modo di stare insieme.

Per fare della tecnologia una preziosa risorsa!

Il gruppo promotore



Vignetta di  
Davide Morena

## FIRMA ANCHE TU IL PATTO!

[pattidigitali.it/bagnoaripoli](http://pattidigitali.it/bagnoaripoli)



IL PROGETTO È STATO REALIZZATO GRAZIE A:



media  
educazione  
comunità



# FACCIAMO UN PATTO

PRENDIAMO UN IMPEGNO CON BAMBINE  
E BAMBINI, RAGAZZE E RAGAZZI,  
PROMUOVENDO PRINCIPI CONDIVISI,  
PER PROTEGGERLI E STARE MEGLIO ASSIEME

FIRMA IL TUO PATTO DIGITALE

## PER APPROFONDIRE I TEMI DEI PATTI DIGITALI:

[www.custodidigitali.it/pediatri/educazione-ai-media/bagno-a-ripoli](http://www.custodidigitali.it/pediatri/educazione-ai-media/bagno-a-ripoli)

Il progetto ripolese per il benessere digitale di bambine e bambini, ragazze e ragazzi, con una sezione dedicata proprio alla genesi dei Patti digitali di comunità per Bagno a Ripoli. Qui trovi le motivazioni che hanno generato il nostro impegno e le indicazioni degli esperti per gestire il digitale in famiglia in modo consapevole nelle diverse fasce d'età.

[pattidigitali.it](http://pattidigitali.it)

La rete delle alleanze educative sottoscritte in Italia, tra cui i Patti Digitali di Bagno a Ripoli.

[www.custodidigitali.it](http://www.custodidigitali.it)

Un programma di educazione digitale familiare 0-14 anni che vede alleati pediatri, genitori, insegnanti e comunità per il benessere di bambini e ragazzi.

[sites.google.com/associazionemec.it/benessere-digitale-studi](http://sites.google.com/associazionemec.it/benessere-digitale-studi)

Una raccolta di documentazione scientifica, inchieste giornalistiche, materiali autorevoli di divulgazione sui temi del digitale consapevole. Qui puoi approfondire e consultare materiali utili per affrontare le sfide dell'educazione digitale coi giovani.

### ABBIAMO QUALCOSA DA DIRTI!

Guarda il video realizzato dalla tua comunità: vorremmo condividere con te alcune preoccupazioni e alcune strategie per migliorare il nostro stare insieme nel mondo reale e virtuale.



# MI IMPEGNO A:

0/6 ANNI

- Seguire le **indicazioni pediatriche** internazionali che sconsigliano completamente l'uso di schermi nei primi 24-36 mesi di vita. Non ricorrere agli schermi per far stare buoni i più piccoli (es. al ristorante o per fare la spesa) o per farli mangiare, né come baby sitter o come ciuccio calmante. **Proteggere l'allattamento** e il contatto genitore-figlio, preziosi per lo sviluppo e le emozioni.
- Usare gli schermi il meno possibile in presenza di bimbe e bimbi (loro ci imitano!); spiegare loro che rispondere **non è sempre urgente**: alcune chiamate possono essere rinviate quando siamo insieme.
- **Raccontare** a piccole e piccoli cosa si sta facendo nel momento in cui si usa un dispositivo, affinché non percepiscano soltanto una nostra "distrazione" (es. "scusa devo rispondere subito sennò il nonno si preoccupa"; "ora ho bisogno di orientarmi con maps perché non conosco il quartiere").

6/10 ANNI

- **Spiegare** a bambine e bambini **rischi e danni** derivanti dall'uso eccessivo del digitale, possono capirlo a questa età.
- Non dotare i bambini di uno smartphone o altro dispositivo personale in questa fascia d'età, coinvolgendo la **famiglia allargata**, la classe, la squadra (es. non sarà regalo di comunione per nessuno, altrimenti espone il gruppo alla pericolosità di social e app). Nel caso il bimbo debba usare un nostro dispositivo, installare e attivare un parental control. I social non sono un luogo sicuro a questa età.
- Seguire le **indicazioni PEGI** per selezionare i videogiochi e verificarne prima i contenuti (violenza, sessualità, droga, linguaggio); supervisionare i videogiochi online (con chi si entra in contatto?).



Vignetta di Davide Morena

10/14 ANNI

- Educare al **pensiero critico**: non tutto quello che è online è vero (fake news; immagini prodotte da I.A.).
- Educare alla privacy: quello che viene pubblicato **non si può cancellare** dalla rete (condivisioni), potrebbe ferire altre persone o ledere la loro privacy; potrebbero esserci conseguenze legali. Educare al fatto che ci si **può rifiutare** di essere ripresi e si devono segnalare agli adulti eventuali **contenuti inappropriati** nelle chat frequentate.
- Seguire le indicazioni PEGI per selezionare i videogiochi e verificarne prima i contenuti (violenza, sessualità, droga, linguaggio); supervisionare i videogiochi online (con chi si entra in contatto?).
- **Proteggere le dimensioni affettiva e sessuale** da condivisioni o banalizzazioni.
- Dotare i ragazzi il più tardi possibile di un dispositivo personale, spiegandone **opportunità e rischi** (cfr. il "patentino digitale" per genitori e ragazzi) e favorendo opportunità di incontri reali piuttosto che virtuali.
- Stilare un **accordo scritto** coi ragazzi su modalità, tempi di uso, linguaggio non ostile, attivazione del parental control e possibilità di accesso del genitore al dispositivo della ragazza o del ragazzo, dato che il responsabile legale è l'adulto (la maggior parte dei social è vietata ai minori di 13 anni).

0/14 ANNI

- Non ricorrere allo schermo come intrattenimento, **privilegiando esperienze reali e movimento** (giochi creativi o all'aperto, passeggiate, sport) o momenti di **noia** (quindi di creatività).
- **Definire luoghi e momenti** in famiglia in cui non vi siano schermi accesi o capaci di distrarre con notifiche (ad es. a tavola o in camera da letto).
- Accompagnare bambine e bambini, ragazze e ragazzi nella fruizione di contenuti digitali **adatti all'età** (canzoni, cartoni animati, videogiochi), limitandone il tempo. Educare a usare un linguaggio non ostile.
- Limitare foto e video a bambine e bambini, ragazze e ragazzi, prediligendo il "godersi il momento" con loro; ridurre la condivisione di immagini sui social (**sharenting**). Nelle occasioni collettive (es. recite e compleanni) cercare di individuare un referente che filmi, così gli altri si relazionano coi minori direttamente con lo sguardo.

EHILA' UELA' 'NDO STA? STO QUA!



Vignetta di Federico Gennari