

# I PATTI DIGITALE AGORDINO



Patti Digitali

Quello che viene qui proposto è il frutto della volontà di alcuni genitori ed educatori di fare rete per affrontare insieme una sfida che ritengono molto importante: **accompagnare, attraverso tappe e regole, bambine e bambini, ragazze e ragazzi a un uso consapevole e positivo dei dispositivi digitali.**

L'obiettivo che ci poniamo è provare a dare una risposta comunitaria, condividendo fra tante persone alcuni approcci educativi a un tema così cruciale in questo momento storico.



INQUADRA  
IL QR CODE  
PER ADERIRE  
AL PATTO



1

Partecipiamo a momenti di **educazione e formazione** digitale per bambini, ragazzi e adulti e promuoviamo spunti di riflessione sul tema per favorire la consapevolezza e la responsabilità nell'uso dei dispositivi.

2

Accompagniamo nella scelta consapevole di **contenuti adatti** all'età, preferendo sempre il dialogo alla rigida imposizione.

3

Concordiamo le **regole su tempi e luoghi di utilizzo** degli schermi (es. no a tavola, no a letto, sì assieme sul divano, ecc.), ricordando di dare sempre il buon esempio.

4

Ci impegniamo a concedere lo **smartphone personale** connesso alla rete non prima della fine della **seconda media**, considerando la possibilità di responsabilizzare figli con la firma di un contratto di utilizzo.

5

Promuoviamo **alternative** agli schermi (camminate, gite, giochi all'aperto o da tavolo, libri, ecc.) e momenti di socialità digital free.

1

Ci impegniamo a **limitare orari e situazioni** seguendo le indicazioni dei pediatri: prima dei due anni no schermi (smartphone, tablet, tv, pc); tra i due e i cinque anni non più di un'ora al giorno; anche dopo i cinque anni non superare le due ore al giorno.

2

Ci impegniamo a evitare l'utilizzo degli schermi a tavola durante i pasti o fuori dagli spazi comuni della casa (es. no all'uso nelle camerette per favorire il monitoraggio dei contenuti fruiti, sì a occasionali momenti di svago).

3

Ci impegniamo a **scegliere i contenuti fruiti** (sistema PEGI per la classificazione dei videogiochi, parental control).

4

Ci impegniamo a **proporre alternative** agli schermi e a proteggere momenti di socialità: promuovere il gioco all'aperto, le attività manuali, la lettura e il gioco tra pari senza interferenze digitali.



## Il benessere digitale inizia già dai primi anni di vita.

Dagli incontri con gli esperti che sono stati promossi e a cui abbiamo assistito con interesse, è emerso che un atteggiamento superficiale nella gestione degli schermi può influenzare negativamente lo sviluppo cognitivo dei bambini.

Per questo proponiamo anche un patto dedicato ai più piccoli.

La tecnologia, parte imprescindibile della vita di adulti, ragazzi e bambini, è sicuramente una risorsa, rispetto alla quale è necessario però essere informati e preparati. Partecipare a momenti di **formazione ed educazione**, condividere informazioni e conoscenze, proporre momenti ed occasioni di scambio sono strumenti fondamentali per imparare ad utilizzare il digitale in modo sano e responsabile.

Dobbiamo conoscere le potenzialità delle nuove tecnologie, ma anche riconoscere i rischi connessi ad un utilizzo scorretto o all'abuso di questi strumenti, rischi legati alla sicurezza, alla salute fisica e a quella psicologica.

Abbiamo la responsabilità di agire e scegliere in maniera consapevole, cercando attraverso un dialogo costruttivo di guidare bambini e ragazzi ad un utilizzo positivo, attivo e creativo della tecnologia e di accompagnarli in sicurezza e nei tempi corretti verso l'autonomia digitale.

**L'esempio personale** è uno strumento potente e importante nell'educazione dei nostri figli, anche nell'educazione al digitale. Pensiamo sia fondamentale creare un ambiente educativo coerente, in cui le regole che decidiamo di condividere valgano per tutti, rivedendo se necessario anche il nostro comportamento rispetto all'utilizzo della tecnologia per diventare esempi credibili agli occhi dei ragazzi.

Cerchiamo di creare **abitudini positive** per tutta la famiglia: per esempio non utilizziamo lo smartphone a tavola o a letto prima di addormentarci, proponiamo alternative come gite, passeggiate e giochi all'aria aperta, giochi in scatola, lettura, attività manuali, a seconda delle abitudini della famiglia, delle età e dei gusti dei ragazzi.

Stabiliamo dei limiti di tempo per l'utilizzo dei dispositivi e, quando possibile, utilizziamoli in maniera condivisa, vedendo insieme un film o una serie, interessandoci al videogioco che i ragazzi stanno utilizzando o alla musica che ascoltano, mantenendo aperto il dialogo e cercando di evitare un eccessivo isolamento.

Rispetto **all'età** dei bambini/ragazzi dobbiamo in generale tenere presente che:

- dobbiamo valutare i contenuti fruiti per verificare che siano consoni all'età (esistono allo scopo sistemi di controllo parentale come Family link e sistemi di classificazione dei contenuti dei videogiochi come PEGI);
- le età di utilizzo degli ambienti digitali possono essere consigliate o imposte per legge (in Italia la legge vieta la creazione di un account social fino ai 14 anni);
- i ragazzi sono responsabili penalmente dei propri atti dai 14 anni, i genitori mantengono la responsabilità civile per i figli fino a 18. Al di là degli aspetti legali, ricordiamo sempre ai ragazzi che le parole e i comportamenti anche se "virtuali" possono incidere sulla vita reale, invitandoli a mantenere un atteggiamento educato, rispettoso e inclusivo.

La scelta di un'età per la consegna di un **dispositivo personale** connesso a internet non esaurisce il significato del Patto Digitale, ma si tratta di un momento significativo sia dal punto di vista sostanziale che simbolico, rispetto al quale la condivisione di uno stesso orientamento può aiutare ad evitare anticipazioni dovute a pressioni sociali e commerciali o al timore di esclusione dal gruppo.

Ricordiamo che nel caso avessimo già consegnato lo smartphone è possibile comunque aderire al patto, rispettando gli altri punti, promuovendo l'idea che ritardarne l'arrivo resta una scelta valida e considerando la firma di un contratto per l'utilizzo.

PER APPROFONDIRE