

## **PATTO DIGITALE DI COMUNITÀ DEI GENITORI DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA DELL'ISTITUTO FRANCESCO VENTORINO**

### **Patto Digitale per la Scuola dell'Infanzia Fascia 3 – 5 anni**

**SMARTPHONE, PERCHÉ NEI BAMBINI SOTTO I 2 ANNI FA DAVVERO MALE E FINO AI 5 ANNI È NECESSARIO INVECE FARNE UN USO "EDUCATIVO"? PERCHÉ UN PATTO DIGITALE?**

Perché serve una comunità per educare noi stessi e i nostri figli all'uso consapevole delle nuove tecnologie. L'obiettivo è sì alla tecnologia ma non prima dei 2 anni e poi solo nei tempi e modi adeguati alle varie fasce di età. I primi anni dopo la nascita rappresentano *un periodo estremamente sensibile e vulnerabile nello sviluppo del bambino*. La letteratura scientifica ha evidenziato che una buona interazione precoce costituisce uno dei fattori più importanti di promozione dello sviluppo comportamentale, cognitivo ed emotivo del bambino. Oggi le Neuroscienze ci forniscono molte risposte chiare riguardo l'impatto che l'esperienza digitale ha sulle relazioni genitoriali e di conseguenza sullo sviluppo nei primi anni di vita ma sappiamo anche che nel contesto attuale l'impegno delle singole famiglie può non essere sufficiente: solo una condivisione di obiettivi e di pratiche può sostenere l'impegno educativo di una famiglia. Per questi motivi in accordo con le linee Guida dell'OMS (Organizzazione Mondiale della Sanità) proponiamo il seguente patto.

*Sottoscrivendo il presente documento aderiamo ai principi del Manifesto dell'educazione digitale di comunità ( <https://pattidigitali.it/> ). In particolare, per quanto riguarda la gestione dei dispositivi digitali nelle nostre famiglie, ci sfidiamo a rispettare nella quotidianità le seguenti regole decise insieme per promuovere, sia nella nostra casa sia nella comunità, un uso sano, responsabile e creativo dei media digitali.*

#### **FASCIA 3 – 5 ANNI:**

#### **POCO DIGITALE, CON CONSAPEVOLEZZA E GRADUALITÀ!**

- **IL TEMPO SCHERMO LO DECIDE IL GENITORE:** L'esposizione agli schermi non deve mai protrarsi più di 1 ora al giorno, mai a tavola e non si usano schermi almeno un'ora prima di andare a letto. Se si stesse già effettuando un percorso di riduzione degli schermi per una dipendenza vanno seguite le indicazioni dei medici e degli specialisti consultati.

- **GLI SCHERMI NON POSSONO SOSTITUIRE IL GENITORE PER CALMARE IL BAMBINO:** La relazione col genitore ha un ruolo fondamentale nella crescita e nello sviluppo delle competenze di autoregolazione emotiva del bambino.
- **UTILIZZO DEGLI SCHERMI AI FINI DELLA CREATIVITA':** Utilizzo del digitale come strumento per attività creative e istruttive sempre insieme al genitore e rispettando le età consigliate. Questo è da ritenersi valido anche per l'esposizione a videogiochi o attività digitali compiute dagli adulti e a cui i bambini NON devono essere esposti.
- **E' SEMPRE MEGLIO PREFERIRE ATTIVITA' ALTERNATIVE:** Lettura, musica, attività manuali, attività motorie e attività all'aria aperta.
- **IL GIOCO ALL'APERTO AIUTA A CRESCERE:** Il gioco all'aperto, libero e non strutturato, con coetanei e spontaneo (con l'adulto che interviene il meno possibile) favorisce l'autonomia e il benessere del bambino.

Sottoscrivi il patto online:  
<https://pattidigitali.it/istituto-francesco-ventorino/>

