

LE POSSIBILITÀ

ALTERNATIVE POSSIBILI

Ci sono molte alternative per usare internet in sicurezza: ad esempio un tablet o un PC, più facili da controllare e lasciare a casa quando non servono! Senza dimenticare la possibilità di usare un "cellulare vecchio stile" se è necessario comunicare con i genitori.

RISCOPRIRE "LA PRESENZA"

Cerchiamo di organizzare occasioni di incontro per i bambini anche fuori dalla scuola, in attività organizzate (sportive, culturali,...), in momenti di gioco (al parco, a casa propria o di un amico...), facendo i compiti insieme... E' uno sforzo per i genitori, ma molto utile!

COME SCEGLIERE I VIDEOGAME?

Ci aiuta il sistema PEGI che indica l'età consigliata per ogni videogame in commercio (www.pegi.info). Particolare attenzione va posta ai giochi online che consentono il contatto con sconosciuti.

COME SCEGLIERE I CONTENUTI VIDEO?

La scelta dei video e delle serie tv merita attenzione: molte piattaforme hanno dei filtri, altre richiedono la supervisione dei genitori. I parental control sono strumenti utili e disponibili ormai su tutti i dispositivi.

USO CONSAPEVOLE, POSITIVO, EDUCATIVO

Le competenze digitali saranno fondamentali nel futuro dei nostri bambini. Per questo è importante non limitarsi alle regole, ma parlare con loro di ciò che fanno e che li interessa online, sostenere l'uso della rete per creare, informarsi e imparare cose nuove, alleandosi con gli altri genitori e con gli insegnanti per arricchire la consapevolezza digitale di adulti, ragazzi e bambini



Firma il Patto Digitale di Comunità inquadrando il QR code oppure visitando il sito <https://pattidigitali.it/ic-solesino-stanghella/>

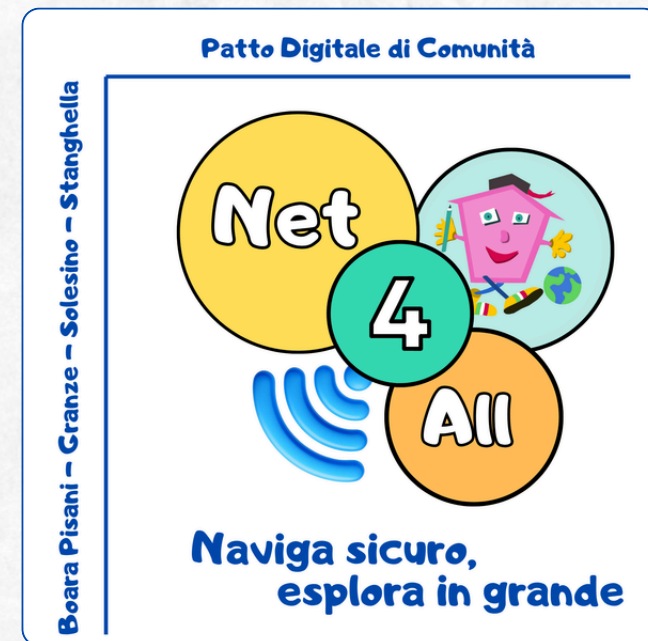


Per ulteriori informazioni, contatta l'IC "Solesino-Stanghella" o il tuo Comune di residenza



**PATTI
DIGITALI**

Patto Digitale di Comunità



**Scuola Primaria
6-10 anni**



PERCHÉ UN PATTO DIGITALE DI COMUNITÀ?



Come comunità, abbiamo deciso di sottoscrivere questo patto educativo per sostenere la crescita dei nostri bambini e bambine nello spazio digitale. La costruzione di un'alleanza tra scuole, famiglie, Istituzioni e associazioni, sostenuta dall'intera comunità del nostro territorio, rende il messaggio più efficace proprio perché condiviso.



5 REGOLE PER L'ETÀ DELLA SCUOLA PRIMARIA

1

Smartphone-free area

Evitiamo di regalare uno smartphone personale nel corso della scuola primaria; è possibile avvicinarsi al digitale in altri modi, con maggior sicurezza e gradualità.

2

Occhio all'età!

Ricordiamo che i social (anche TikTok e Instagram) sono vietati prima dei 14 anni. Verifichiamo il codice PEGI dei videogame e anche le età consigliate per video, serie tv e film.

3

In rete insieme

Consentiamo la navigazione solo con la supervisione dell'adulto e blocchiamo i contatti con sconosciuti anche nei videogame online. Gli strumenti di Parental control sono molto utili.

4

Dosare bene il tempo

Concordiamo le regole su orari e luoghi; evitiamo gli schermi prima del sonno e controlliamo le ore complessive (non più di 2 al giorno). Promuoviamo il gioco all'aperto, le attività manuali, la lettura, il gioco con gli amici, per favorire la concentrazione, la condivisione e la relazione. Evitiamo lo smartphone nelle sale d'attesa e nei ristoranti.

5

Buon esempio e formazione

Cerchiamo di essere coerenti e un buon esempio per i nostri bambini, e partecipiamo ad iniziative di educazione digitale.



I RISCHI



La ricerca scientifica ci spiega che l'uso scorretto degli schermi digitali può causare problemi a vari livelli:

fisico



Aumento dei problemi alla vista e alla postura, disturbi del sonno e dell'alimentazione.

cognitivo



Difficoltà di concentrazione e apprendimento, diminuzione dei tempi di attenzione, riduzione della creatività.

psicologico



Paure e traumi legati alla visione di contenuti per adulti. Ansia e svalutazione personale di fronte a modelli estetici e di successo distorti su web e social.

reati e pericoli online



Violazione privacy, insulti e offese online, cyberbullismo, contatti con malintenzionati, emulazione di sfide pericolose online.

