

LE POSSIBILITÀ

ALTERNATIVE POSSIBILI

Ci sono molte alternative per usare internet in sicurezza, ad esempio se serve per attività scolastiche: un tablet o un PC sono più pratici da usare, più facili da controllare e... da lasciare a casa quando non servono!

RISCOPRIRE "LA PRESENZA"

Cerchiamo di favorire le occasioni di incontro per i ragazzi anche fuori dalla scuola, in attività organizzate (sportive, culturali,...), in momenti in compagnia (al parco, a casa...), facendo i compiti insieme. Può essere uno sforzo per i genitori, ma molto utile!

QUALI 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.

E 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.

I CONTROLLI

Ci sono molti modi per controllare e regolare l'uso del cellulare, ad esempio il family link.

USO CONSAPEVOLE, POSITIVO, EDUCATIVO

Le competenze digitali saranno fondamentali nel futuro dei nostri ragazzi. Per questo è importante non limitarsi alle regole e vietare, 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 e ragazzi



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

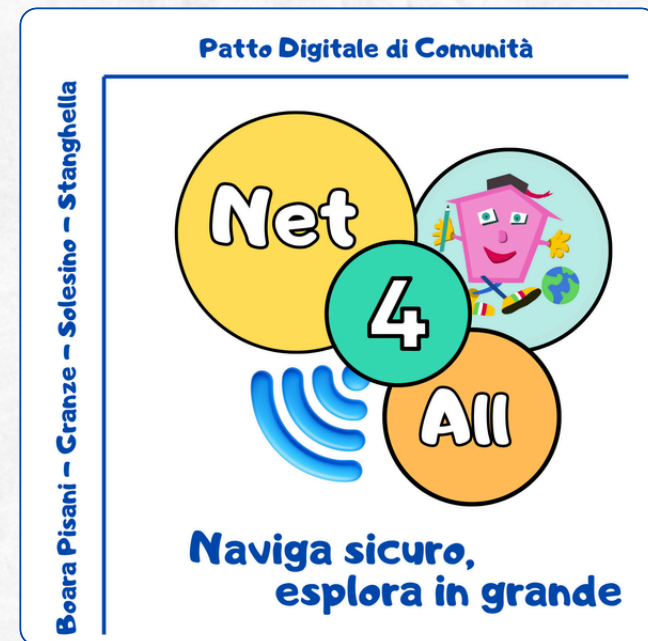


Per ulteriori informazioni, contatta l'IC "Solesino-Stanghella" o il tuo Comune di residenza



**PATTI
DIGITALI**

Patto Digitale di Comunità



Scuola Secondaria 11-14 anni



PERCHÉ UN PATTO DIGITALE DI COMUNITÀ?



Come comunità, abbiamo deciso di sottoscrivere questo patto educativo per sostenere la crescita dei nostri bambini e ragazzi 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.



7 REGOLE PER L'ETÀ DELLA SCUOLA SECONDARIA

1

Smartphone? Dai 13 anni

Se possibile, attendere fino ai 13 anni per regalare uno smartphone, in accordo con le indicazioni SIP - Società Italiana di Pediatria. Se si ritiene il dispositivo necessario, o si decide di regalarlo comunque, i prossimi punti sono ancora più importanti.

2

Smartphone trasparente

I genitori sono ancora pienamente responsabili: devono conoscere le password dei figli e controllare regolarmente chat, cronologia e app utilizzate, possibilmente assieme ai figli.

3

Occhio ai social...

Verificare sempre l'età minima per accedere ai social (non sono tutti uguali).

4

...e occhio a TV e videogiochi

Verificare il codice PEGI dei videogame e verificare le età consigliate per video, serie tv e film usati dai nostri figli.

5

Un buon dialogo

Dedicare tempo per condividere le attività dei figli online, verificare i contatti e proporre il digitale come strumento per informarsi e allenare la creatività.

6

Regolare i tempi e i luoghi

Concordare le regole su orari e luoghi, evitando l'utilizzo degli schermi prima del sonno, controllando le ore complessive.

7

Buon esempio e formazione

Cerchiamo di essere coerenti e un buon esempio per i nostri ragazzi, 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.

