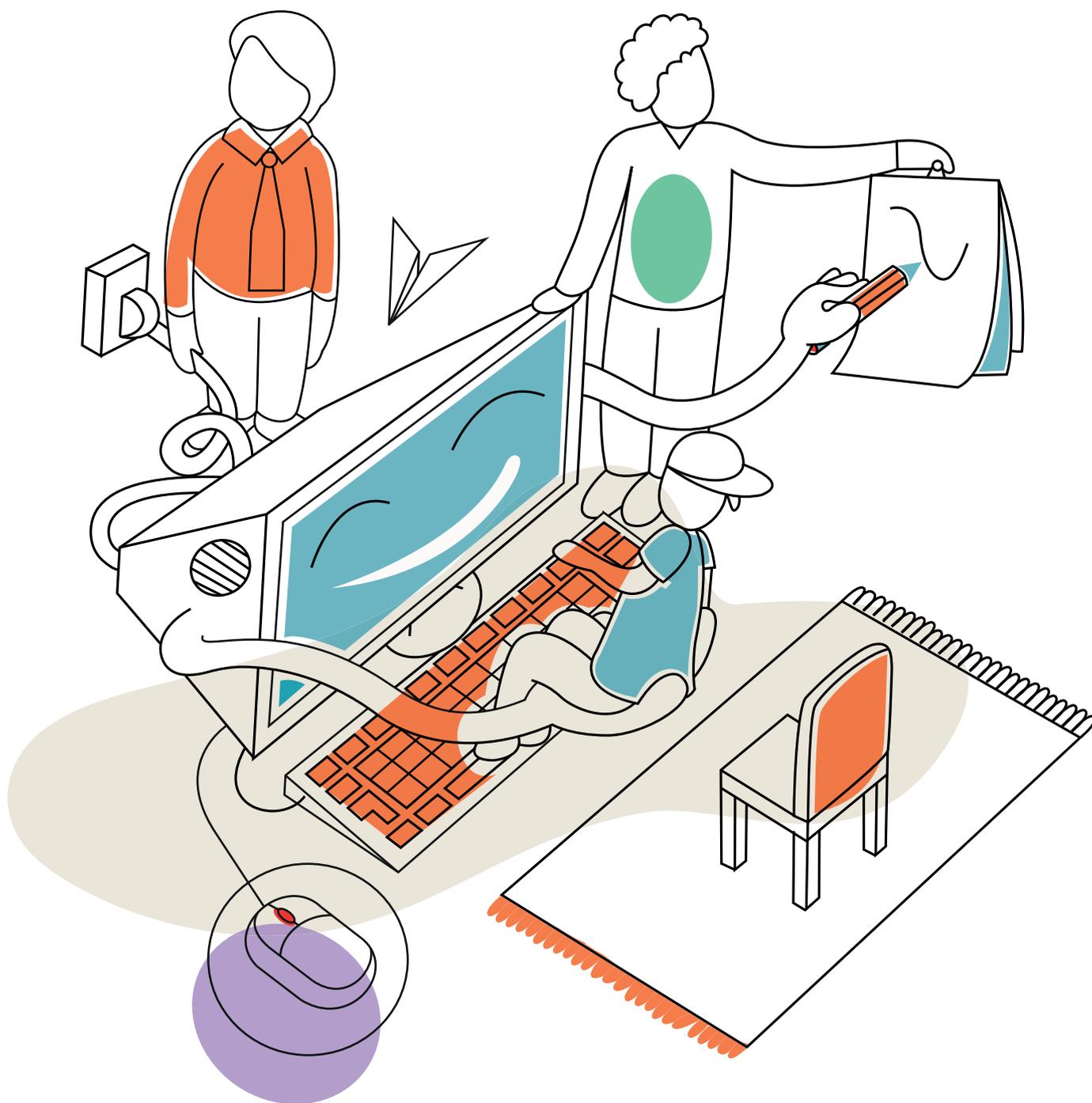


# EDUCARE AL DIGITALE TRA I 5 E GLI 8 ANNI

## TRACCE EDUCATIVE PER DOCENTI E GENITORI



IN COLLABORAZIONE CON



Co-funded by  
the European Union



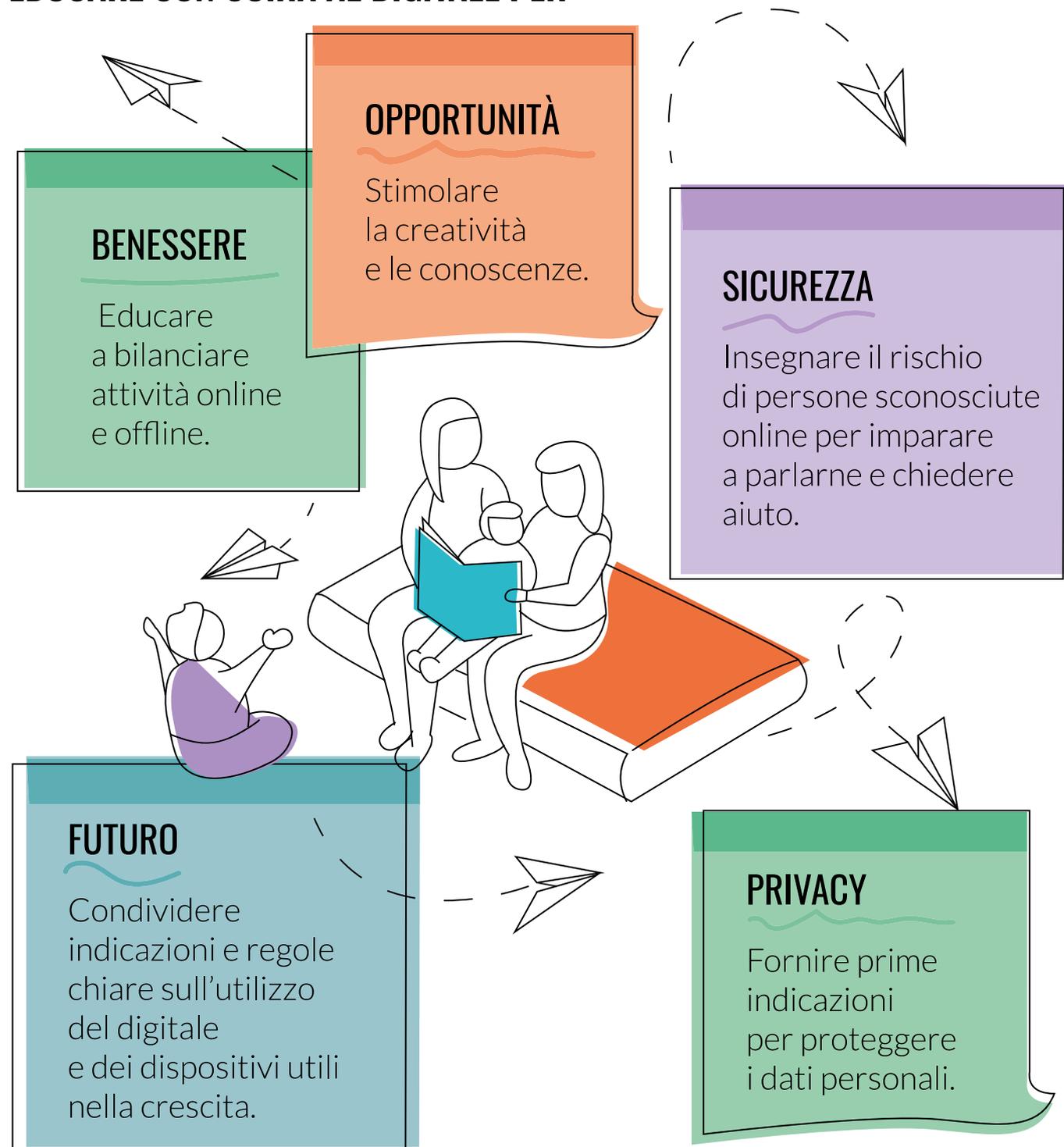
# SPECIALE GENITORI

Questo è un estratto, dedicato ai genitori, della guida Educare al digitale tra i 5 e gli 8 anni. Tracce educative per genitori e docenti. Scopri il testo completo con indicazioni e approfondimenti sulla ***pagina delle pubblicazioni di Save the Children***

## 4.1

**Perché è importante educare con cura al digitale?**

I bambini e le bambine tra i 5 e gli 8 anni utilizzano già la rete e i suoi dispositivi, educarli ad un uso responsabile, sicuro e positivo serve alla loro crescita e al loro essere cittadini di domani.

**EDUCARE CON CURA AL DIGITALE PER**

L'educazione al digitale inizia da te, non da tuo figlio/a e funziona solo con e grazie a te!

Il momento della scelta di introdurre dispositivi, videogiochi, app, video, contenuti online è **il momento migliore** per prevenire i rischi e promuovere un uso positivo della rete per tuo figlio/a.

## 4.2

### **Famiglia e Internet: abitudini, routine, strumenti**

#### **Abitudini: raccontare il digitale**

Tutti in famiglia usano la rete, è parte della routine innanzitutto dei genitori.

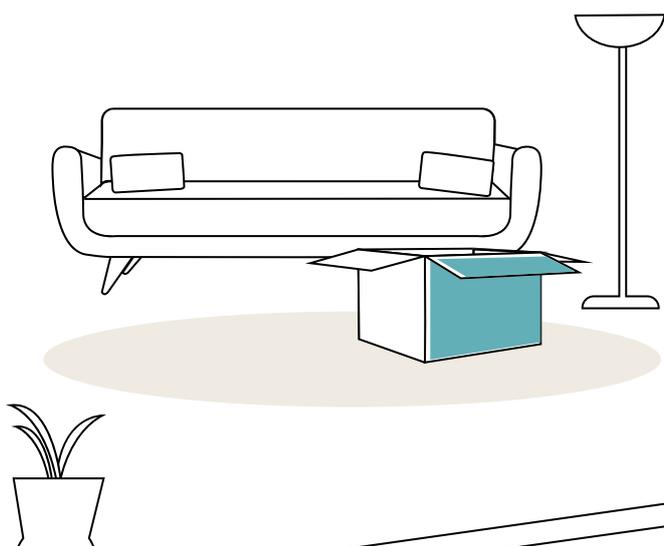
Per questo motivo è importante **parlare in famiglia del digitale** e dei suoi diversi usi come di un qualunque altro aspetto della vita quotidiana, proprio come si fa raccontando di una festa, di un amico, di una giornata di scuola o del lavoro dei "grandi".

In questo modo bambini e bambine si sentiranno più tranquilli, in caso di esperienze negative in rete, nel raccontarle in famiglia.

Ecco **un'idea per creare momenti di dialogo e condivisione** in famiglia!

## Una scatola per raccogliere e parlare della rete

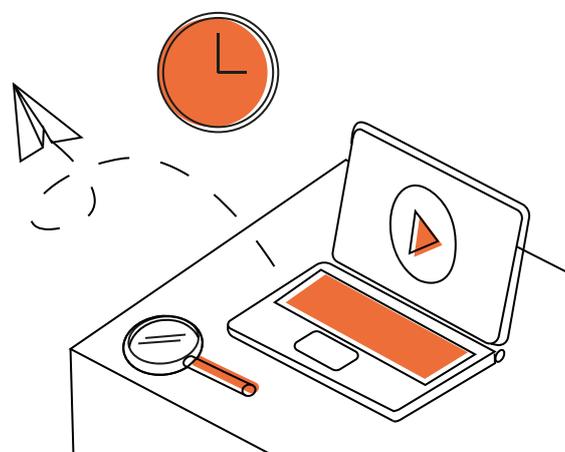
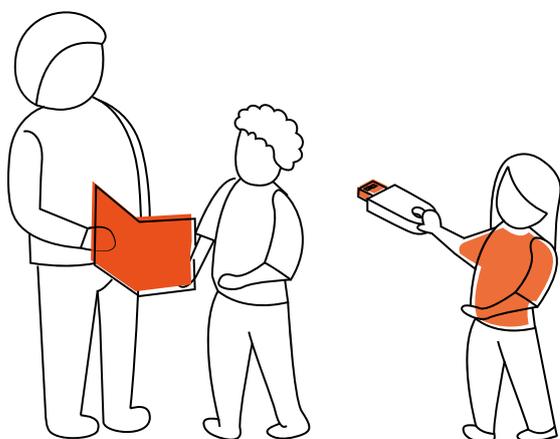
1. Procurati una piccola scatola e posizionala in uno spazio comune della casa.



2. Presenta la "scatola digitale" a tutta la famiglia come uno spazio in cui raccogliere link, scritti su dei foglietti, i siti, i video interessanti incontrati in rete.



3. Fissa un momento in un mese in cui tutta la famiglia apre la scatola e naviga insieme tra le diverse proposte assegnando qualche piccolo premio. Questa scatola è utile per proporre nuove scoperte attraverso qualche foglietto "inserito" dai genitori.



## Routine: regole per la rete

Per creare delle **regole efficaci sul digitale in famiglia** queste devono essere condivise e devono “valere” per tutti non solo per bambini e bambine.

Una routine familiare che preveda attività diverse, anche digitali, è di aiuto per la crescita dei nostri figli ma può funzionare solo se come genitori ne facciamo parte dando un primo esempio.

Questo, più di ogni regola, ci aiuterà a dialogare con loro anche in futuro sui tempi e i modi di usare la rete e i diversi dispositivi e darà efficacia a tutte le regole che vorremo inserire.

Questa è un'idea di routine familiare che può essere utile come base di partenza, da personalizzare poi in base alle esigenze specifiche di ogni famiglia.

ROUTINE QUOTIDIANA			
			
<p>DIVIETO DI UTILIZZO DI DISPOSITIVI DURANTE I PASTI</p>	<p>SCHERMI SOLO NELLE AREE COMUNI, NON NELLE STANZE DA SOLI</p>	<p>TEMPO COMMISURATO ALL'ETÀ E ALL'ATTIVITÀ</p>	<p>UTILIZZO DELLA RETE E DEI DISPOSITIVI RACCONTATO E SPIEGATO (es. uso per lavoro)</p>

## Strumenti per la rete

Utilizzare i sistemi di controllo che sono forniti dalle piattaforme e dai dispositivi rappresenta un valido supporto ma non può sostituire il ruolo attivo degli adulti. Solo le scelte consapevoli e il lavoro di cura dei genitori e degli adulti di riferimento possono assicurare una navigazione sicura a bambini e bambine.

**I sistemi di parental control possono essere un valido supporto** per monitorare i contenuti e le piattaforme utilizzate da tuo figlio e stimolare un confronto educativo su come si sta e cosa si fa in rete

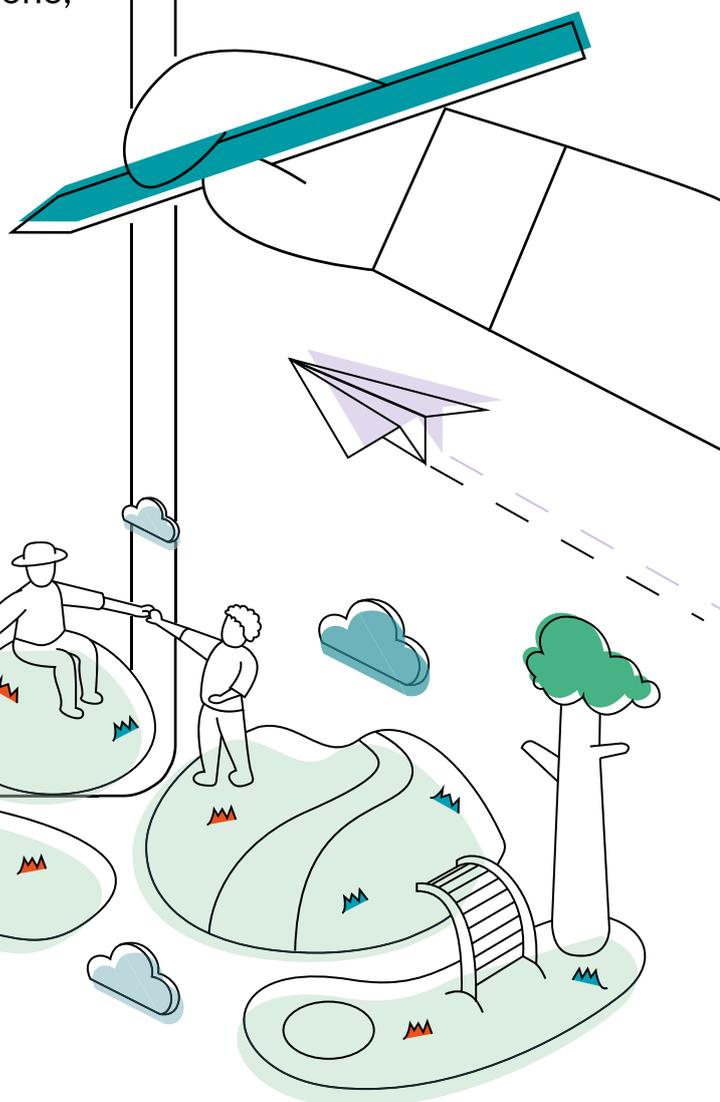
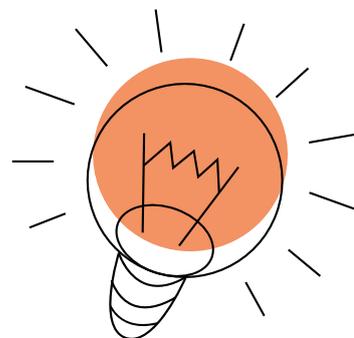
È quindi fondamentale continuare a monitorare la navigazione dei propri figli.

È inoltre importante ricordare che questi sistemi, ad esempio, non sono in grado di fermare la pubblicità, spesso invasiva, sulle differenti applicazioni.

Nel grafico qui sotto ci sono suggerimenti utili per scegliere applicazioni ed esperienze in rete per i propri figli.

## COSA CONTROLLARE NELLA SCELTA DI APPLICAZIONI

- ▶ Indicazioni sull'età suggerita (Sistema Pegi<sup>4</sup> per i videogiochi).
- ▶ Indicazioni sulle autorizzazioni, per smartphone e tablet, come microfono, camera e posizione.
- ▶ Privacy policy e pubblicità.
- ▶ Presenza di sistemi di monitoraggio o controllo come parental control.
- ▶ Valutazioni da fonti indipendenti<sup>5</sup>.
- ▶ Caratteristiche del gioco connesso o meno alla rete.



4. PEGI: *Pan European Game Information* aiuta i genitori ad adottare decisioni informate nell'acquisto di videogiochi.

5. *Common Sense Media* (inglese) o *Mamamò* (italiano) sono due risorse utili.

## 4.3

**Sharenting: dove è finito mio/a figlio/a**

Una volta caricati online, il destino dell'immagine di un bambino o di una bambina nel suo primo giorno di scuola elementare, o del video della sua prima lezione di danza, resta incerto.

Una volta condivisi sulla rete, non è possibile avere il pieno controllo su chi possa accedervi o su come tali dati vengano protetti.

**DOV'È FINITO MIO/A FIGLIO/A**

## 4.4

### Privacy e dati: un gioco per parlarne

Una delle sfide più importanti per i genitori è quella di educare i propri figli a saper proteggere la propria intimità ed essere in grado di comprendere i confini tra sé e gli altri.

Il diritto alla privacy non è una esclusiva del mondo online ed è importante utilizzare ogni occasione per riflettere con bambini e bambine su **cosa significa proteggere la propria privacy in rete**.

Per i genitori di bambini tra i 5 e gli 8 anni, una delle sfide più importanti è educare i propri figli a saper metter dei confini precisi tra sé stessi e gli altri, non solo nelle relazioni e nel gioco con gli altri, ma anche nei fatti della propria vita come della propria famiglia.

**Per iniziare si può spiegare a bambini e bambine che:**

1. Nella rete non si è mai anonimi.
2. I dati personali in rete permangono indefinitamente e, in molti casi, risulta impossibile controllare la loro diffusione e il loro utilizzo da parte di altri.
3. È importante proteggere il proprio account con password sicure.

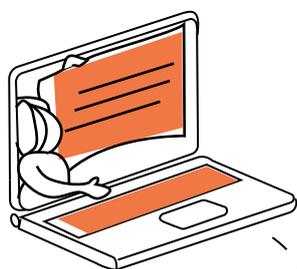
Per spiegare che cosa sono i dati in rete, perché sono importanti e quali diritti abbiamo come si può **utilizzare questa analogia** (nota Stuart Rance) che per spiegare il GDPR, (nota) la legge europea sulla protezione dei dati personali li paragona a un giocattolo dato in prestito.

Qualche volta vuoi prestare dei giochi ad altri bambini, qualche volta invece no. Questo è giusto: tu puoi prestare i tuoi giochi o decidere di non farlo e tenere dei giochi solo per te.

Se qualcuno vuole giocare con i tuoi giochi ti deve chiedere il permesso e solo se tu dici chiaramente di sì possono utilizzarli.

Il **GDPR** stabilisce i **diritti sui dati personali** che tutti i servizi digitali devono rispettare.

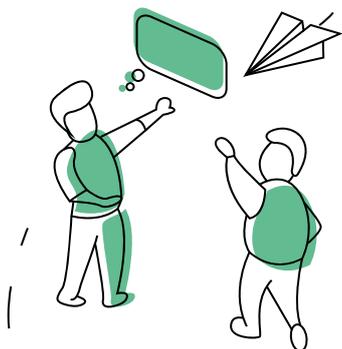
Innanzitutto:  
se qualcuno vuole di utilizzare i tuoi dati deve sempre chiederti il permesso!



### Diritto ad essere informato

Chi vuole un tuo gioco in prestito deve spiegarti quale gioco, per quanto tempo e con chi lo condividerà, garantendoti che può riaverlo in qualunque momento.

Allo stesso modo in rete i siti devono informarti di cosa farai con i dati.



### Diritto di accesso

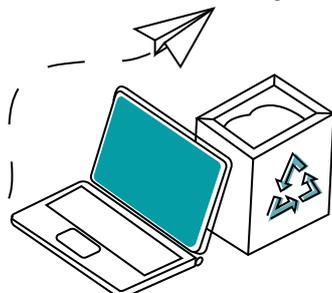
Se vuoi sapere qualcosa sul gioco che hai prestato ti devono dare spiegazioni.

Allo stesso modo in rete se chiedi informazioni sui tuoi dati devi ricevere una risposta per tempo dai siti.



### Diritto di rettifica

Se qualcuno rompe il gioco che gli hai prestato deve ripararlo. Anche per i tuoi dati i siti devono correggerli se qualcosa è sbagliata.



### Diritto alla cancellazione (oblio)

Se vuoi indietro un gioco prestato devi riaverlo subito.

Allo stesso modo in rete se chiedi che un sito cancelli tutti i tuoi dati deve farlo, subito!



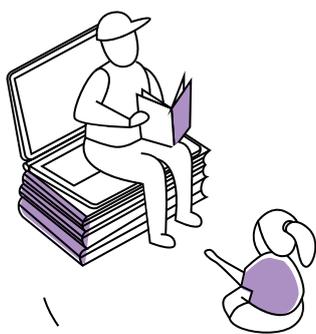
### Diritto alla portabilità dei dati

Se presti un gioco deve tornarti indietro integro e certo non a pezzi. Allo stesso modo in rete i siti devono restituire i tuoi dati, se li richiedi, integri e ordinati.

### Diritto di opporsi

Se presti un gioco ma non ti piace come viene utilizzato puoi chiederlo subito indietro.

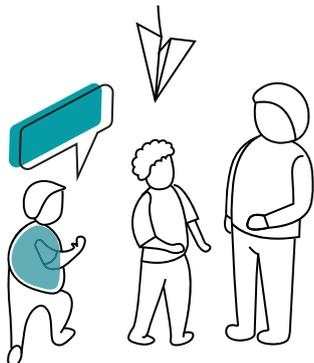
Anche nella rete, se non ti piace l'utilizzo dei dati che fa un servizio, puoi pretendere che spieghi ed opposti all'utilizzo.



### Diritti sui dati personali legati ai processi automatici e alla profilazione

Anche se il tuo prestito è gestito da un computer, come in una biblioteca, se hai bisogno di informazioni puoi rivolgerti ad una persona.

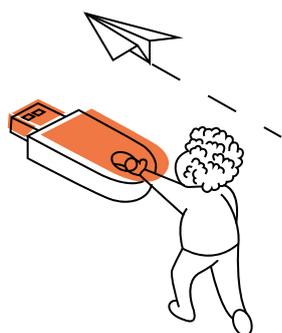
Se un sito utilizza computer e algoritmi per conservare i dati, puoi comunque pretendere di parlare con una persona per avere spiegazioni su come vengono trattati.



### Notifica di violazione

Se qualcuno rompe il gioco che gli hai prestato te lo deve dire immediatamente. Non solo, deve dirlo anche ai tuoi genitori (autorità regolatrice).

Allo stesso modo se un servizio internet riceve ad esempio degli attacchi hacker o dei danni ai propri server che riguardano i tuoi dati deve immediatamente comunicarlo a te e alle Autorità.



### Trasferimento di dati

Se tu presti un gioco a qualcuno lo fai perché hai fiducia in lui. Anche i siti online che usano i nostri dati possono condividerli con altre aziende solo se c'è un sufficiente livello di trasparenza e sicurezza.

## 4.5

**Opportunità digitali tra scuola e famiglia**

La tecnologia e la rete offrono diverse occasioni per stimolare la creatività, conoscere e approfondire interessi o trovare stimoli per attività divertenti.

**ESPLORARE**

Visitare luoghi del mondo, i pianeti del sistema solare, le profondità degli abissi, i musei più belli del mondo.

**IMPARARE**

Divertirsi con alfabeti, numeri, note musicali, lingue straniere.

**MANIPOLARE**

Creare arte digitale, storie con audio e animazioni.

**DOCUMENTARE**

Utilizzare i dispositivi per documentare eventi e storie di famiglia e costruire racconti visuali.

**SPERIMENTARE**

Osservare e provare esperimenti scientifici.

**EDUCARSI**

All'ambiente, alla natura, agli animali e alle piante, al loro valore unico e alla loro magia.

**COMPUTARE**

Avvicinarsi ai primi concetti dell'informatica attraverso il suo linguaggio, la programmazione, o i suoi strumenti.

**SUONARE**

Sperimentare strumenti musicali diversi o fantastici o cantare registrandosi.

