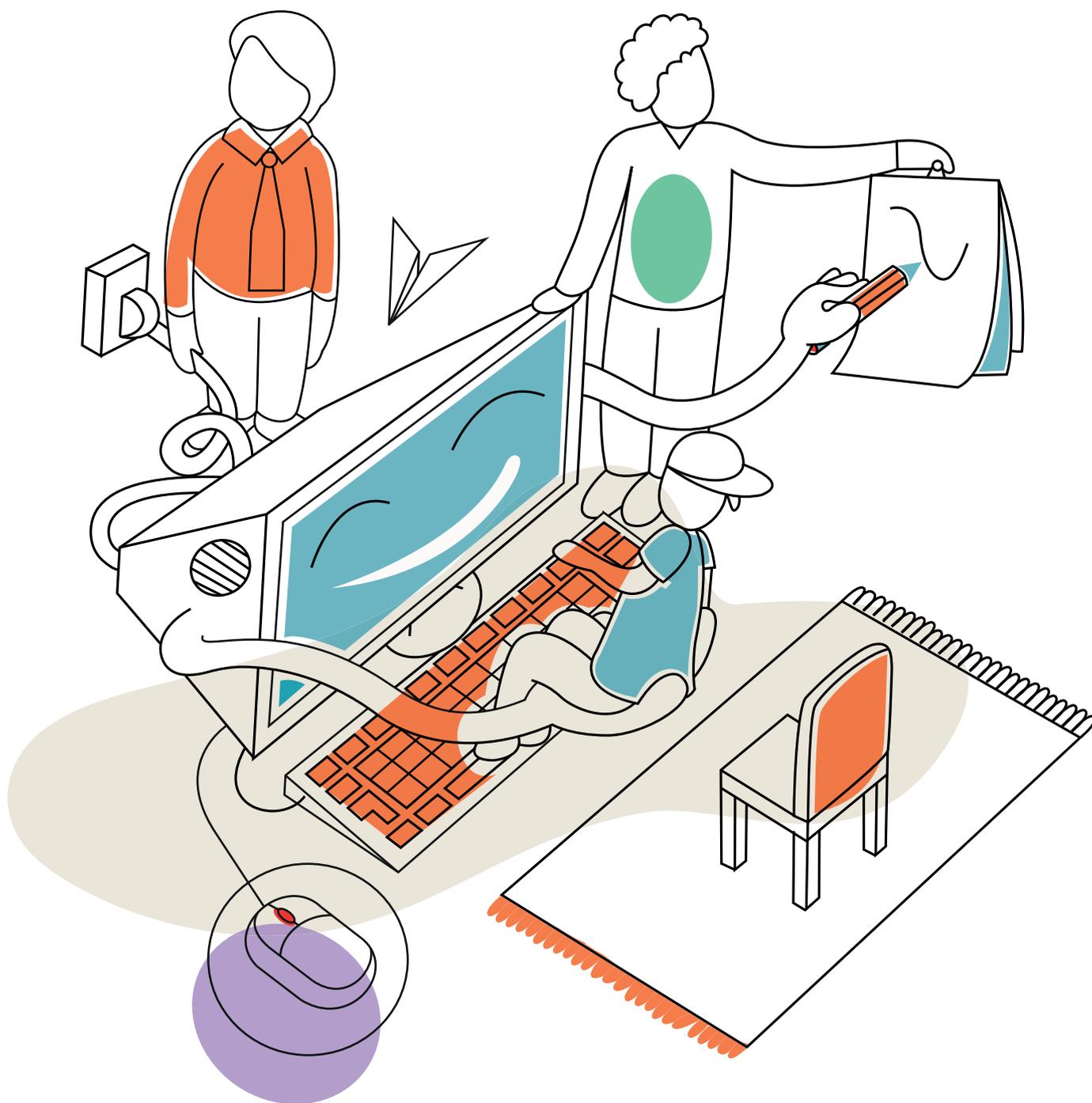


EDUCARE AL DIGITALE TRA I 5 E GLI 8 ANNI

TRACCE EDUCATIVE PER DOCENTI E GENITORI



IN COLLABORAZIONE CON



Co-funded by
the European Union



EDUCARE AL DIGITALE TRA I 5 E GLI 8 ANNI

Tracce educative per docenti e genitori

RINGRAZIAMENTI

Il kit didattico è stato curato da

Daniele Catozzella con il contributo di Nadia Dalla Costa, Anna Bracaglia e Brunella Greco.

Si ringraziano le colleghe dell'Area 0-6 per lo sviluppo dell'idea.

Un ringraziamento speciale alle scuole che aderiscono a Generazioni Connesse riponendo la loro fiducia nell'impegno di Save the Children per promuovere un'educazione di qualità per tutti e tutte.



Save the Children

Save the Children Italia - ETS

Piazza di San Francesco di Paola 9 - 00184 Roma

tel + 39 06 480 70 01 - fax +39 06 480 70 039

info.italia@savethechildren.org

www.savethechildren.it

1. Introduzione alla guida	p. 4
1.1 Il progetto Generazioni Connesse	p. 5
1.2 L'impegno di Save the Children per il contrasto alla povertà educativa digitale	p. 6
1.3 Perché una guida per docenti e genitori di bambini/e tra i 5 e gli 8 anni?	p. 7
1.4 Organizzazione della guida	p. 8
2. Il mondo connesso tra i 5 e gli 8 anni	p. 10
2.1 Primi approcci alla rete	p. 11
Le esperienze in rete tra 5 e 8 anni	p. 11
Le opportunità educative nelle prime esperienze in rete	p. 12
2.2 I diritti digitali di bambini e bambine	p. 15
2.3 Il Digital Services Act: diritti e protezione online	p. 18
2.4 Come educare con cura al digitale?	p. 21
3. Competenze digitali scuola	p. 24
3.1 La competenza digitale	p. 25
Le indicazioni per la scuola dell'infanzia e del primo ciclo	p. 27
3.2 L'educazione civica e la cittadinanza digitale	p. 28
3.3 Cittadinanza e digitale: spunti preliminari	p. 29
La presenza del digitale	p. 29
Il pensiero computazionale e l'informatica	p. 30
La mappa delle esperienze della classe	p. 31
3.4 La sicurezza online: un approccio di sistema	p. 32
La sicurezza online tra i 5 e gli 8 anni	p. 32
Strumenti per la comunità: l'ePolicy	p. 33
3.5 Risorse e spunti di attività	p. 34
4. Speciale genitori!	p. 42
4.1 Perché è importante educare con cura al digitale?	p. 43
4.2 Famiglia e Internet: abitudini, routine, strumenti	p. 44
Abitudini: raccontare il digitale	p. 44
Routine: regole per la rete	p. 46
Strumenti per la rete	p. 47
4.3 Sharenting: dove è finito mio/a figlio/a	p. 49
4.4 Privacy e dati: un gioco per parlarne	p. 50
4.5 Opportunità digitali tra scuola e famiglia	p. 53
Risorse	p. 54

INTRODUZIONE ALLA GUIDA

1.

Questa guida è pensata per promuovere un uso sicuro e consapevole del digitale stimolando un'alleanza educativa tra docenti e famiglie nel passaggio tra scuola dell'infanzia e scuola primaria. Realizzata da Save the Children all'interno del progetto Safer Internet Centre (SIC) – Generazioni Connesse, coordinato dal Ministero dell'Istruzione e del Merito e co-finanziato dalla Commissione Europea, si inserisce nel più ampio impegno europeo per un "Better Internet for Kids".

La guida, nello specifico, offre consigli pratici, esempi concreti e risorse mirate per affrontare i principali rischi legati al digitale. Con un linguaggio semplice e accessibile, accompagna adulti, bambine e bambini nel percorso di esplorazione del mondo online, favorendo un utilizzo consapevole e sicuro della rete.

1.1 Il progetto Generazioni Connesse

Il progetto Safer Internet Centre-**Generazioni Connesse**, co-finanziato dalla **Commissione Europea** e coordinato dal **Ministero dell'Istruzione e del Merito**, è parte della rete di centri europei coordinata da **INSAFE** e **INHOPE** e concorre allo sviluppo della **Strategia europea Better Internet for Kids (BIK+)** per garantire che i minori online siano protetti, rispettati ed in grado di esercitare i propri diritti con consapevolezza.

Save the Children contribuisce al progetto, sin dalla sua nascita, insieme a un **consorzio** composto da molteplici Realtà Istituzionali e organizzazioni nazionali che concorrono allo sviluppo e alla promozione di un uso positivo, consapevole e sicuro della rete e dei suoi servizi.

Generazioni Connesse sviluppa azioni di **informazione, formazione e sensibilizzazione** rivolte agli adulti di riferimento nei loro contesti educativi anche attraverso il coinvolgimento in azioni di co-progettazione di docenti (*Teachers panel*) e di giovani (*Youth Panel*).

Generazioni Connesse si completa con le attività della **Help Line di Telefono Azzurro** (196.96) che supporta i minori, i genitori e i docenti nelle problematiche che emergono nella vita online, come il cyberbullismo e il sexting, e una **Hot line STOP-IT** dedicata alla raccolta di segnalazioni anonime di contenuti pedopornografici, gestita da *Save The Children*.

1.2

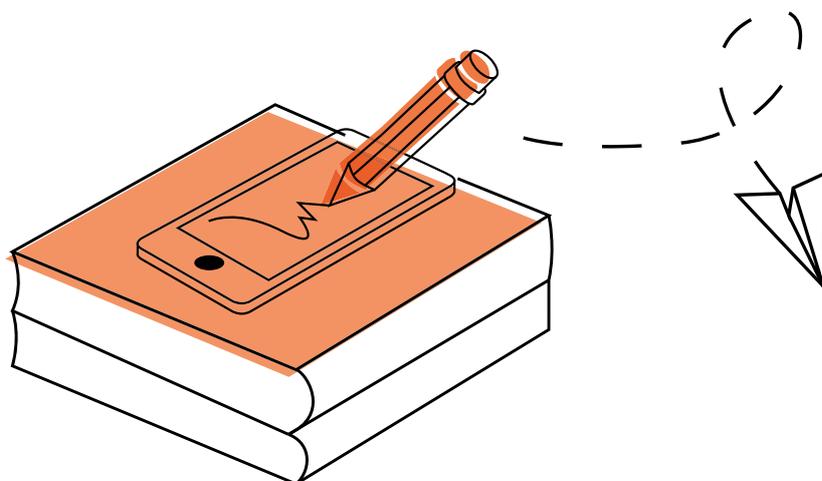
L'impegno di Save the Children per il contrasto alla povertà educativa digitale

Save the Children opera per garantire un'educazione equa, inclusiva e di qualità in grado di assicurare a bambine, bambini e adolescenti la possibilità di crescere nel rispetto dei loro diritti e come cittadini.

Nel 2021 Save the Children ha pubblicato *Riscriviamo il Futuro*, la prima rilevazione nazionale sul fenomeno della **povertà educativa digitale** definendola come *“la privazione delle opportunità per apprendere, ma anche sperimentare, sviluppare e far fiorire liberamente capacità, talenti e aspirazioni, attraverso l'utilizzo responsabile, critico e creativo degli strumenti digitali.”*

Nel 2023 con il *XIV Atlante* dell'Infanzia (a rischio) - *Tempi Digitali*, l'organizzazione ha rilanciato il suo impegno per la promozione di **un'educazione e una didattica per il digitale** capace di assicurare che tutti i bambini, le bambine e gli adolescenti possano cogliere le opportunità del digitale in modo consapevole, critico ed etico esercitando i propri diritti e partecipando attivamente nella comunità.

Il programma **Educazione e Didattica Digitale**, dell'area Scuola di Save the Children è presente in numerosi istituti scolastici con progetti per favorire lo sviluppo di programmi, metodi e contenuti didattici per la promozione dei diritti e delle competenze digitali in grado di includere tutti i bambini e le bambine (*per approfondire*).



1.3

Perché una guida per docenti e genitori di bambini/e tra i 5 e gli 8 anni?

La rete internet, i suoi servizi e i dispositivi connessi sono parte della quotidianità non solo degli adulti ma anche di bambini e bambine tra i 5 e gli 8 anni.

I primi approcci e le prime esperienze con la rete, ad esempio guardare un video in streaming, giocare con applicazioni sul tablet o videochiamare parenti lontani, iniziano spesso in questa fascia di età.

Per questo, l'educazione e la didattica digitale devono garantire **coerenza nei messaggi educativi** degli adulti di riferimento e continuità didattica nei passaggi tra un grado scolastico e l'altro.

Gli adulti di riferimento si impegnano fin dai primi anni a educare bambini e bambine al saper relazionarsi e stare in gruppo, al proteggere la propria intimità o a riconoscere chi sono le persone di riferimento di fiducia e a cui chiedere aiuto nelle difficoltà.

Allo stesso modo anche per il mondo connesso è importante iniziare, da subito, ad **accompagnare bambini e bambine** alla scoperta del funzionamento della rete, delle sue caratteristiche e dei suoi pericoli.

La guida si rivolge, insieme, a **docenti e genitori** perché le sfide del digitale e i diritti dell'infanzia nel modo digitale sono una responsabilità della comunità e non di singoli attori educativi.

La scuola e le famiglie possono vivere la relazione educativa con messaggi univoci e capaci, concretamente, di promuovere le competenze digitali dei cittadini in crescita come strumenti indispensabili per **garantire una piena e attiva partecipazione alla cittadinanza digitale**.

L'obiettivo di questa guida è, quindi, quello di fornire **risorse e approfondimenti a genitori e docenti per:**

- ➔ **Supportare i docenti nella progettazione di percorsi e attività educative** rivolti agli alunni nella fascia di età 5-8 anni e finalizzati a favorire l'uso positivo e sicuro della rete, delle sue tecnologie e dei suoi servizi.
- ➔ **Supportare l'azione di cura educativa dei genitori** sul digitale tra i 5 e gli 8 anni.
- ➔ **Favorire un'alleanza tra Scuola e Famiglie** per un approccio educativo condiviso al digitale.

1.4

Organizzazione della guida

Questa guida è costituita da tre capitoli:



**IL MONDO
CONNESSO
TRA I 5
E GLI 8 ANNI**

2.

2.1

Primi approcci alla rete

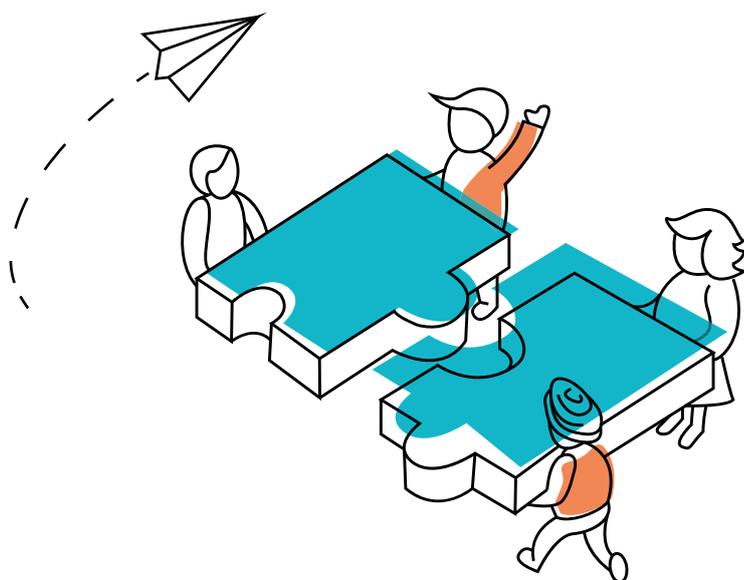
Le esperienze in rete

La rete internet, con i suoi servizi, fa parte della **quotidianità** non solo di noi adulti ma anche di bambini e bambine nei primissimi anni di età.

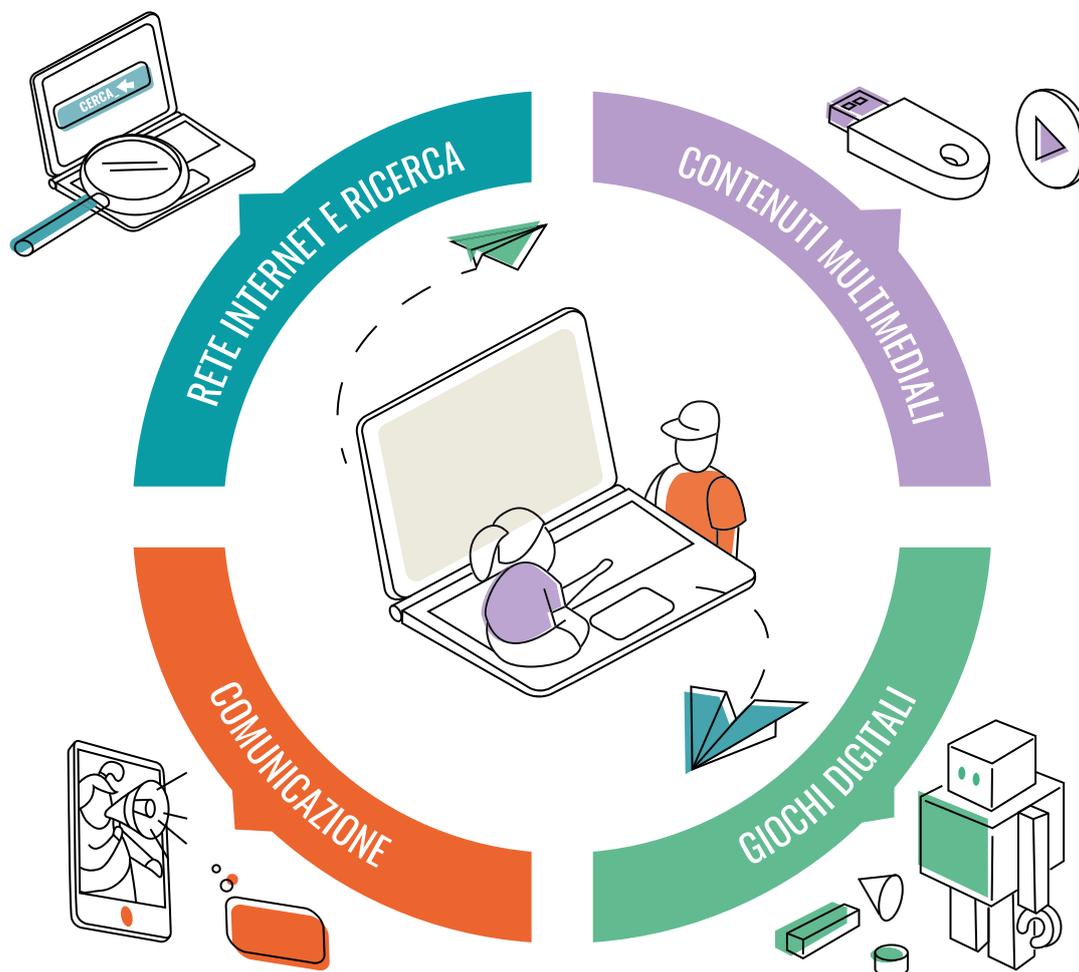
A cinque anni, come rappresentato nello schema che segue, bambini e bambine hanno già avuto la possibilità di **utilizzare applicazioni** o di **vivere esperienze ed emozioni** nella rete internet, spesso su più dispositivi.

Ciò fa emergere e conferma il ruolo del digitale che è trasversale alle attività quotidiane di ciascuno e l'importanza di un'educazione per lo sviluppo di una cittadinanza digitale.

Potremmo dire che **“non è mai troppo presto”** per iniziare a parlare e ad occuparsi di digitale!



Prime esperienze in rete di bambini e bambine

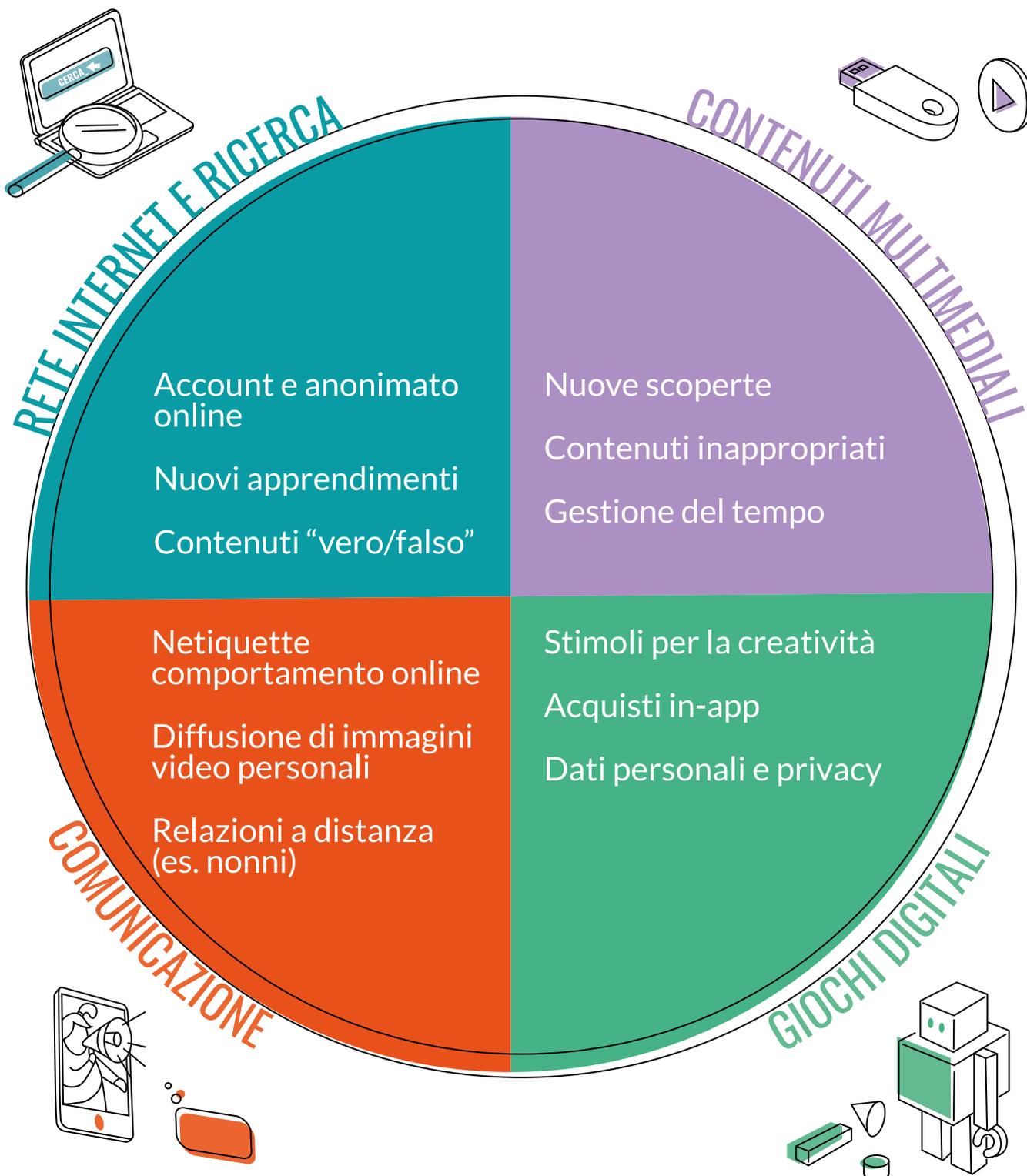


Le opportunità educative nelle prime esperienze in rete

Ogni esperienza, rappresentata nell'immagine precedente, propone **opportunità** e suggerisce le **attenzioni** necessarie da parte degli adulti.

Completiamo l'immagine precedente con i diversi argomenti didattici e/o educativi collegati a ciascuna esperienza.

Temi educativi e didattici delle esperienze in rete



Di seguito vengono presentati alcuni **primi cenni agli argomenti emersi** dal nostro confronto con delle **esperienze in rete di bambini e bambine** di età compresa tra i 5 e gli 8 anni, che sono poi approfonditi nelle sezioni Scuola e Genitori della guida.

CONTENUTI MULTIMEDIALI

La possibilità di accedere a **molteplici tipologie di contenuti online** (es. video in streaming) è un'opportunità straordinaria per bambini e bambine tra i 5 e gli 8 anni, in grado di stimolare nuove conoscenze e sviluppare la creatività. Tuttavia, i contenuti multimediali online possono anche essere falsi, violenti, stereotipati e proporre modelli non condivisi in famiglia.

Navigare insieme, genitori e bambini/e, tra i contenuti online facilita lo sviluppo di una competenza critica, non passiva, davanti ai contenuti online capace di farsi domande e consapevole di poter chiedere un supporto al proprio genitore...che guarda i contenuti con me!

GIOCHI DIGITALI

Diverse tipologie di giochi presentano una componente online (es. gli smart toys) o, nel caso delle app, sono completamente digitali. Tante sono le opportunità didattiche, educative e ludiche spesso proposte con una formula gratuita dietro la quale si nasconde una continua pressione pubblicitaria e commerciale basata.

Nell'introduzione di giochi digitali occorre affiancare, alla selezione preliminare dei contenuti adeguati all'età, un accompagnamento educativo che riesca a stimolare un confronto sulle regole anche giocando insieme!

COMUNICAZIONE

Comunicare attraverso la rete e i suoi diversi servizi rappresenta una delle attività principali e l'approccio più diffuso, tra bambini e bambine, che li vede attivi in prima persona e non spettatori passivi di uno schermo. Per molto bambini e bambine, ad esempio, le app di messaggistica sono uno strumento essenziale per curare le relazioni con parenti lontani

Queste sono **occasioni preziose per parlare di identità, della differenza tra dati personali e pubblici, degli incontri** che possono accadere online e del fatto che l'anonimato in rete non esiste.

RETE INTERNET E RICERCA

L'opportunità di **ricercare in rete** cose di interesse per bambini, come i pianeti del sistema solare o l'intera lista dei dinosauri, è un momento utile per osservare insieme come funziona la rete, da dove vengono quelle informazioni e se sono sempre tutte affidabili. Le possibilità di ricerche sono occasioni "pronte all'uso" che aiutano a **bilanciare online e offline** perché possono facilmente collegarsi, come vedremo più avanti, con le tante attività di scoperta, esplorazione e osservazione del mondo e della natura essenziali per la crescita.

Sono inoltre molto diffusi gli **assistenti vocali** che svolgono una funzione di ricerca di contenuti senza uno schermo. Un bambino potrebbe chiedersi "chi parla?" "come fa a sapere tutto?". È importante, nella scelta di un dispositivo, essere pronti ad introdurlo nel modo migliore in famiglia.

2.2

I diritti digitali di bambini e bambine

Quali sono i diritti di bambini e bambine negli ambienti digitali?

Il Commento **Generale 25** dell'Onu nel 2021 ha descritto come i diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza, stabiliti nel 1989, si estendono anche agli **ambienti digitali**:

"I diritti di ogni persona minorenni devono essere rispettati, protetti e realizzati nell'ambiente digitale. Le innovazioni nelle tecnologie digitali condizionano la vita dei minorenni e i loro diritti in modo ampio e interdipendente, anche laddove essi non accedono a Internet. Un accesso consapevole alle tecnologie digitali può aiutare le persone minorenni a esercitare l'intera gamma dei propri diritti civili, politici, culturali, economici e sociali. Tuttavia, se l'inclusione digitale non viene raggiunta, è probabile che le disuguaglianze esistenti aumentino e che ne possano nascere di nuove."

Nell'immagine osserviamo i diritti online dei minori:

Sulla base dei quattro principi che rappresentano le linee guida per la definizione dei **diritti dei minori** ovvero:



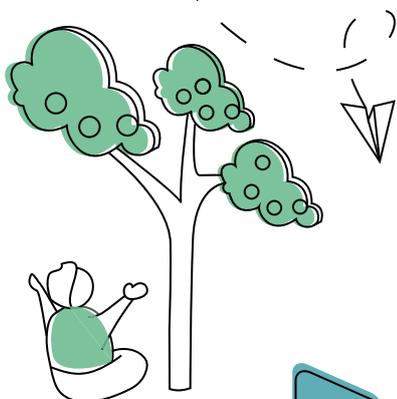
Non discriminazione

Accesso e trattamento equo nell'ambiente digitale per tutti i minori.



Superiore interesse del minore

Le decisioni sugli ambienti digitale devono dare priorità agli interessi dei minori.



Diritto alla vita, alla sopravvivenza e allo sviluppo

L'ambiente digitale deve essere un luogo sicuro per i minori in grado di garantire uno sviluppo sano.



Partecipazione

Consultazione dei minori sulle questioni che li riguardano in relazione agli ambienti digitali.

I diritti dei minori online sono:



Accesso alle informazioni

Protezione da contenuti dannosi o falsi, possibilità di accedere a informazioni diverse e di valore, sistemi di filtro in grado di proteggere ma non limitare l'accesso ai contenuti per i minori.



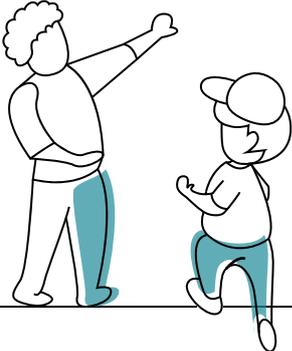
Libertà di espressione

Protezione da attacchi o censure e libertà di esprimere il proprio punto di vista attraverso gli strumenti online.



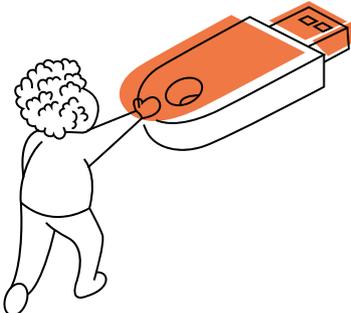
Libertà di pensiero, coscienza e religione

I minori non devono essere condizionati o manipolati negli ambienti digitali da meccaniche automatizzate quali, ad esempio, la profilazione di dati e attività.



Libertà di associazione

I minori hanno il diritto di connettersi e partecipare a comunità online in modo sicuro.



Privacy

I minori hanno il diritto alla tutela e al rispetto della vita privata e dei dati personali online.

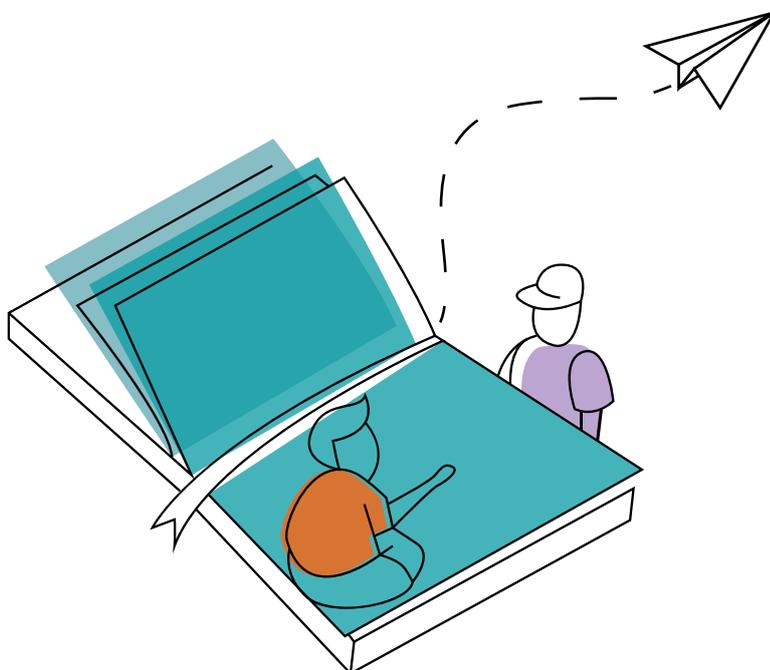
2.3

Il Digital Services Act: diritti e protezione online

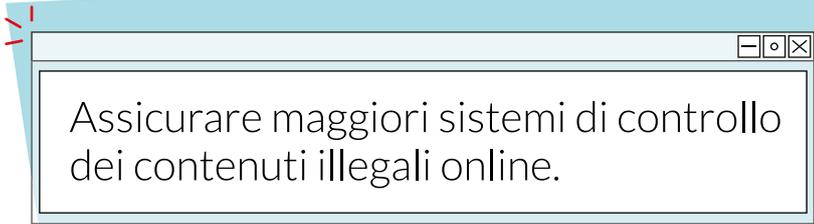
Nel 2024 è entrato in vigore il **regolamento europeo Digital Services Act** per la protezione, in particolare, delle persone di minore età online con una serie di regole e responsabilità stringenti per le grandi piattaforme online e numerosi nuovi strumenti e opportunità per assicurare esperienze online positive e sicure per bambini e bambine.

Il principio alla base del nuovo Regolamento, stabilito nel 2022, a livello europeo è “**ciò che è illegale offline è illegale anche online**”.

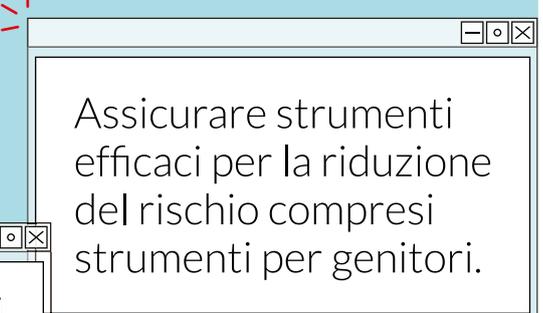
Per realizzare questo principio l’Unione Europea ha stabilito delle responsabilità crescenti per i servizi digitali che utilizziamo ovvero le grandi piattaforme online (VLOP), ad esempio i social, o i grandi motori di ricerca (VIOSe).



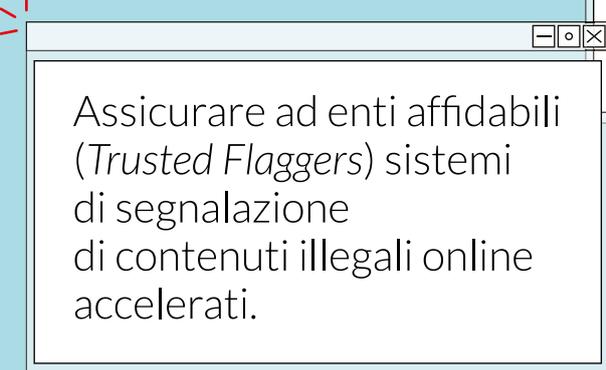
I SERVIZI DIGITALI DEVONO:



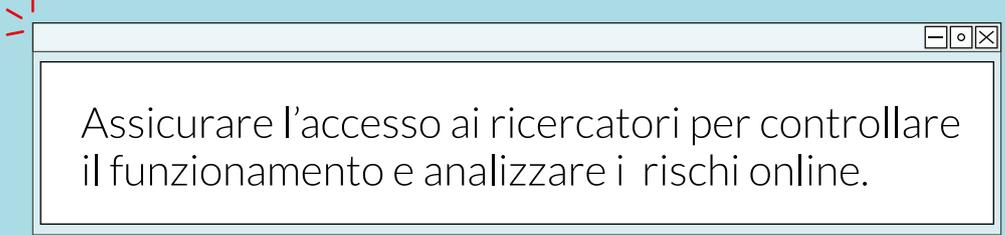
Assicurare maggiori sistemi di controllo dei contenuti illegali online.



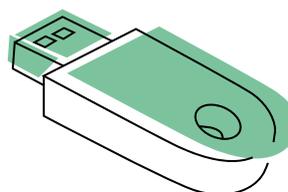
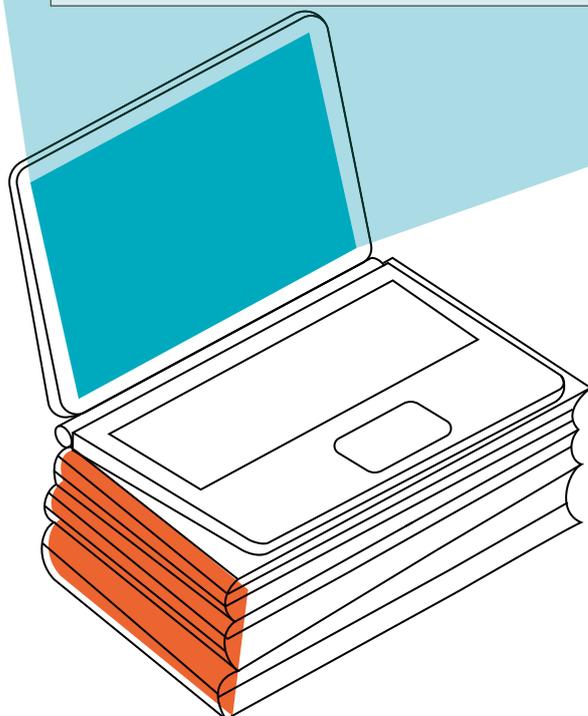
Assicurare strumenti efficaci per la riduzione del rischio compresi strumenti per genitori.



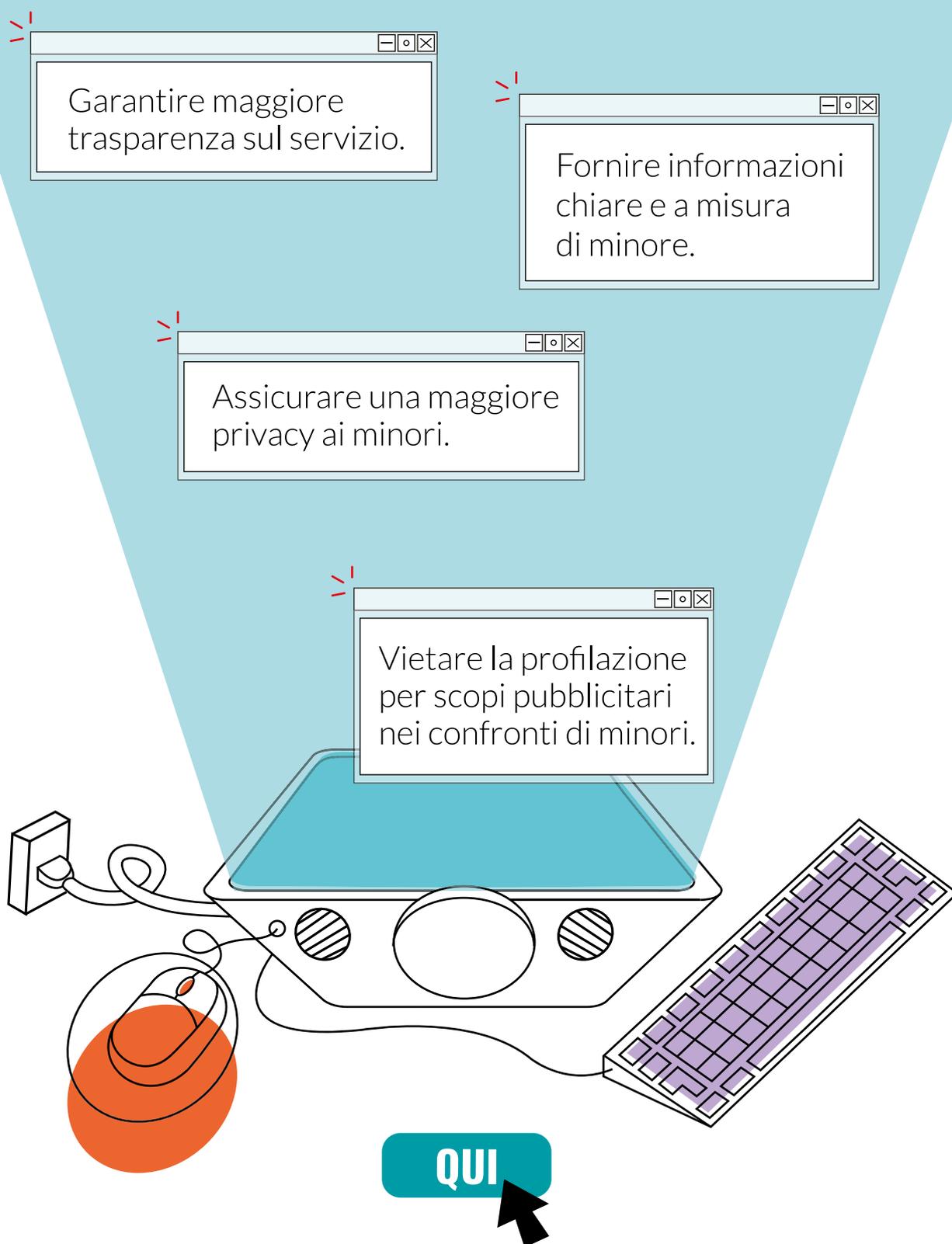
Assicurare ad enti affidabili (*Trusted Flagger*) sistemi di segnalazione di contenuti illegali online accelerati.



Assicurare l'accesso ai ricercatori per controllare il funzionamento e analizzare i rischi online.



PER L'UTENTE



Per parlarne a scuola è possibile utilizzare un'utile versione facilitata creata dalla rete dei *Safer Internet Centre* scaricabile, selezionando la **lingua italiana**.

2.4

Come educare con cura al digitale?

Gli approcci alla rete sono, come abbiamo visto, **molto precoci** ed è quindi fondamentale iniziare presto, in famiglia e a scuola, nel porre attenzione educativa al digitale per favorire una crescita armoniosa e funzionale di bambine e bambini.

Le diverse esperienze in rete che abbiamo descritto sono:

- **Occasioni di dialogo** con bambini e bambine affinché percepiscano l'adulto vicino, coinvolto e disponibile anche nelle esperienze e nell'apprendimento nel digitale.
- **Momenti educativi** che aiutano a definire regole in famiglia o a sviluppare competenze digitali a scuola.
- **Responsabilità**, da condividere tra scuola e famiglia, rispetto alla sicurezza online dei minori.

Nei prossimi capitoli approfondiremo alcune risorse e strumenti pratici per promuovere un uso sicuro, positivo e consapevole della rete a scuola ed in famiglia.

Possiamo tracciare intanto alcuni spunti:

Se sei un docente:

- Considera le esperienze in rete dei tuoi studenti nella **progettazione delle attività didattiche** e utilizzale come stimoli per un confronto aperto in classe.
- Considera l'importanza di affiancare ai media proposti in classe un'attenta interpretazione **delle loro caratteristiche e dei loro linguaggi** per promuoverne un utilizzo attivo e consapevole.
- Facilita la condivisione delle attività didattiche sul digitale con i genitori anche attraverso **i compiti a casa** o prevedendo dei momenti di confronto ad hoc.
- Conosci o promuovi l'adozione **dell'ePolicy di Istituto** proposta da *Generazioni Connesse* (questo argomento viene trattato nel capitolo successivo).

Se sei un genitore:

- Mantieni un dialogo costante sulla vita digitale in famiglia invitando tutti i membri a **raccontare e riflettere insieme** sulle proprie esperienze online.
- Spiega **il perchè delle regole** stabilite in famiglia e cerca di dare l'esempio per primo.
- Partecipa attivamente alla vita scolastica di tuo figlio sul tema del digitale, **proponi e attivati in prima persona** se desideri che la scuola possa efficacemente lavorare sul digitale.

COMPETENZE DIGITALI SCUOLA

3.

3.1

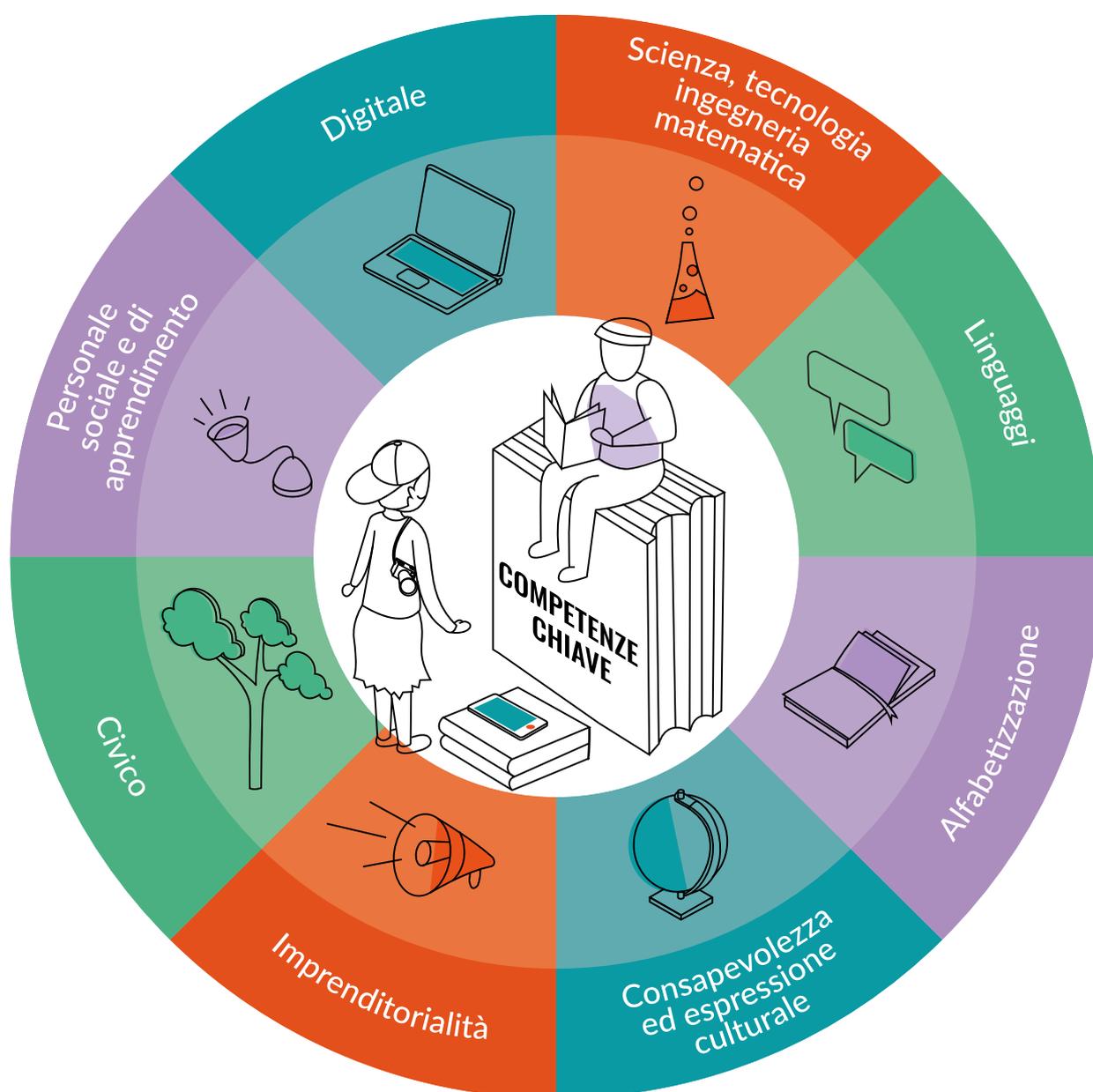
La competenza digitale

Nel 2018 il Consiglio europeo *ha confermato* che la competenza digitale è una delle otto competenze chiave di un cittadino.

Con “competenze chiave” si intendono quelle:

“di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, l’occupabilità, l’inclusione sociale, uno stile di vita sostenibile, una vita fruttuosa in società pacifiche, una gestione della vita attenta alla salute e la cittadinanza attiva.”

L’immagine qui sotto offre una rielaborazione visiva delle **otto competenze** sottolineando l’interconnessione tra loro:



Il riferimento per lo sviluppo delle competenze digitali è il *Quadro Europeo delle Competenze digitali per i cittadini* (DigComp 2.2) che identifica le dimensioni della competenza digitale:



Un lavoro interessante sul DigComp come **strumento per la definizione di un curriculum sulle competenze digitali** è stato svolto dalla rete di scuole "Valli Del Noce" in collaborazione con Iprase e la Dirigente Laura Biancato. Maggiori informazioni [qui](#).

Le indicazioni per la scuola dell'infanzia e del primo ciclo

I riferimenti per la scuola dell'Infanzia e nel Regolamento recante indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione (n. 254) aggiornato nel 2019 con il documento a cura del *Comitato Scientifico Nazionale*.

Queste Indicazioni **fissano i traguardi per lo sviluppo delle competenze digitali**.

Il documento, richiamando la **Raccomandazione europea**, sottolinea che:

- ➔ La **responsabilità** è l'atteggiamento che connota la competenza digitale che si compone solo in minima parte delle conoscenze e dalle abilità tecniche [...] afferiscono alle capacità di saper utilizzare tecnologie e servizi in modo consapevole, critico e rispettoso degli altri.
- ➔ La **competenza digitale** deve essere affrontata in modo trasversale e interdisciplinare.
- ➔ Il **curricolo verticale**, in particolare negli istituti comprensivi, è la chiave per la realizzazione di un percorso didattico in grado di accompagnare la crescita di studenti e studentesse dai 3 ai 14 anni nelle diverse competenze, comprese quelle digitali.

3.2

L'educazione civica e la cittadinanza digitale

La **Legge 92/2019** ha introdotto anche nella scuola dell'Infanzia *l'educazione alla cittadinanza digitale* come uno dei tre pilasti fondamentali dell'educazione civica insieme a "Costituzione" e "Sviluppo economico e Sostenibilità".

Sono 33 le ore da dedicare all'educazione civica da inserire in modo trasversale tra le discipline.

Questa legge, consolidata con le *linee guida del 2024*, ha confermato e ampliato l'importanza del ruolo del digitale per il cittadino e l'impegno della scuola per promuovere l'insieme delle competenze cognitive, sociali ed etiche che permettono di partecipare attivamente e responsabilmente alla vita della propria comunità.

Vengono evidenziate come indispensabili per **una piena cittadinanza le capacità di:**

- ➔ Ricercare e valutare in modo critico le informazioni in rete.
- ➔ Utilizzare il digitale in modo sicuro, proteggendo i propri dati e la propria identità digitale.
- ➔ Relazionarsi in rete ed attraverso gli strumenti digitali in modo etico e rispettoso dei diritti degli altri.

3.3

Cittadinanza e digitale: spunti preliminari

La presenza del digitale

Nel progettare attività didattiche per lo sviluppo delle competenze digitali l'elemento preliminare da considerare è quello legato alla **presenza del digitale nella vita di bambini e bambine**.

Nel secondo capitolo abbiamo osservato come il digitale si integri nella quotidianità dei bambini e come questa presenza costante ha un riflesso rilevante nella didattica.

Per raggiungere gli obiettivi di cittadinanza finora descritti, il digitale a scuola non deve essere un mero supporto accessorio con una fruizione passiva o occasionale ma diventare un vero **strumento educativo integrato nell'attività didattica**. In questo modo le tecnologie digitali, inserite nell'attività didattica in maniera armonica e funzionale, permetteranno un utilizzo consapevole, attivo e cooperativo da parte di tutto il gruppo classe.

Il digitale potrà così diventare **uno strumento abilitante** e mirato, da inserire nella "cassetta degli attrezzi" che la classe saprà utilizzare con tempi e le modalità idonee.

In questo modo il digitale viene percepito dalla classe, come proposto da Michele Marangi¹, *"come uno dei tanti elementi che caratterizzano lo spazio e il tempo in cui crescono [i bambini e le bambine] esattamente come accade per i vestiti, i cibi, i giocattoli, i luoghi in cui si vive."*

Un utilizzo non episodico ma inserito in un processo educativo può quindi dare spazio al digitale, ad esempio, in una delle lezioni "classiche" in cui i bambini di una classe riflettono sulle regole dello stare insieme e possono approfondire i modi di stare insieme, in modo corretto, negli ambienti digitali.

1. Addomesticare gli schermi: il digitale a misura dell'infanzia - [approfondimento](#).

Il pensiero computazionale e l'informatica

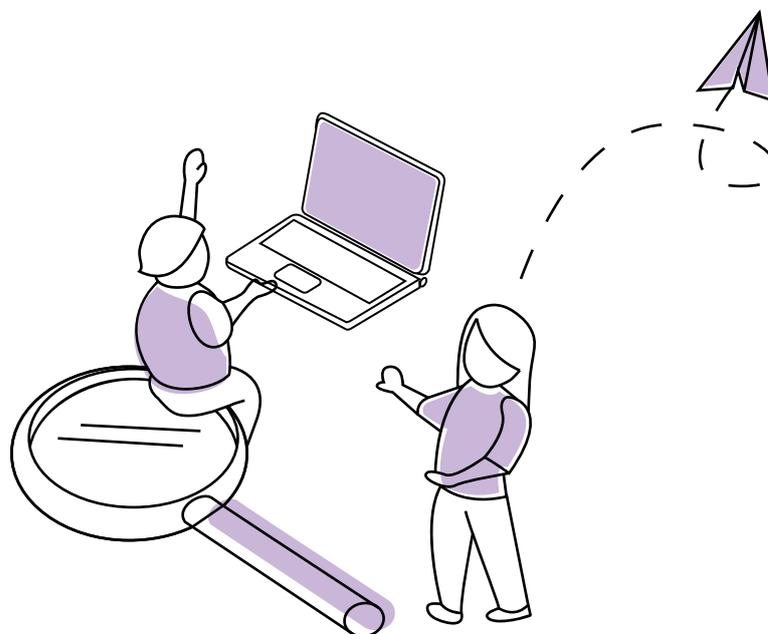
Il pensiero computazionale è inserito nell'Area "Risolvere i problemi" del *DigComp* e definito nelle linee guida del 2019, presentate precedentemente, come: *un processo mentale in grado di risolvere problemi di varia natura seguendo metodi e strumenti specifici, specificando una strategia.*

Si tratta di un elemento che, a volte, viene interpretato e associato esclusivamente alla competenza matematica intesa come la capacità di cercare e trovare soluzioni ad un problema.

Il pensiero computazionale invece, rappresenta soprattutto **un processo** che permette di definire come istruire una macchina a risolvere un determinato problema.

Nel contesto didattico è essenziale **riconoscere il pensiero computazionale come un processo dinamico** che inizia con la formulazione di domande. Questo approccio consente allo studente, a seconda della sua età, di osservare, riflettere e comprendere i meccanismi che sono alla base del **funzionamento delle tecnologie e della rete.**

In questo modo il pensiero computazionale aggiunge ed integra le competenze critiche del cittadino digitale.



La mappa delle esperienze della classe

Una delle caratteristiche che il mondo connesso e i suoi dispositivi hanno introdotto nelle nostre vite è quella di una profonda **personalizzazione delle esperienze**.

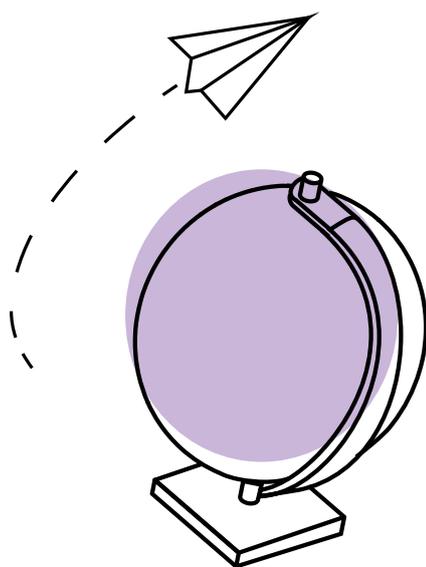
Rispetto a poco tempo fa, oggi risulta difficile costruire delle categorie generali per descrivere le **esperienze online** anche tra i bambini e le bambine di una stessa classe.

Ad esempio, qualcuno di loro giocherà con i videogiochi, qualcun'altro guarderà video o farà videochiamate con parenti lontani.

Questa diversità di esperienze ed utilizzi rende necessario, prima di avviare un percorso didattico per la promozione delle competenze digitali, **mappare le diverse esperienze** nella classe.

Questo permette di raggiungere tre obiettivi:

- Far emergere **le esperienze della classe** con la rete e con il digitale favorendo così il racconto, la discussione ed il confronto.
- Utilizzare le diverse **esperienze come stimolo** per le attività.
- Stimolare la comprensione su come il digitale appartenga alla quotidianità.



3.4

La sicurezza online: un approccio di sistema

La sicurezza online tra i 5 e gli 8 anni

La **sicurezza online** è un elemento imprescindibile e trasversale della competenza digitale che si concretizza nel saper:

- **Conoscere** gli ambienti digitali e riconoscere le loro logiche.
- **Comprendere** i rischi e i comportamenti corretti online.
- **Sapere** a chi rivolgersi quando serve aiuto.

L'azione educativa di **prevenzione** rispetto ai rischi legati alla sicurezza online nella didattica è quindi costante e si affianca in modo coerente alle diverse attività proposte.

Il lavoro sulla sicurezza online è un'azione efficace solo quando si concretizza in un **approccio condiviso** dall'intera scuola e dai genitori.

In questo modo i messaggi educativi sulla sicurezza online sono in grado di abbracciare l'intero spettro di esperienze e di contesti in cui il bambino e la bambina vivono la rete.

Strumenti per la comunità: l'ePolicy

Generazioni Connesse, il progetto di cui *Save the Children* è partner, propone da diversi anni agli istituti scolastici l'adozione di un'ePolicy, un documento che promuove l'uso sicuro e responsabile delle tecnologie e del digitale. Per le scuole che la applicano è previsto un riconoscimento di scuola virtuosa da parte del Ministero dell'Istruzione e del Merito.

L'ePolicy è un **documento programmatico** con quattro obiettivi con cui la scuola definisce:

1. Un **piano di azioni triennale** per promuovere l'uso sicuro, responsabile e positivo della rete nell'intera comunità scolastica.
2. Le misure **per la prevenzione e la sensibilizzazione** sui comportamenti *on-line* a rischio.
3. Le **norme comportamentali e le procedure** di utilizzo delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (ICT) in ambiente scolastico.
4. Le misure per la rilevazione, segnalazione e gestione delle **situazioni rischiose** legate ad un uso non corretto delle tecnologie digitali.

Con questo documento **l'intera comunità scolastica** sceglie di cooperare in modo attivo per costruire un **approccio condiviso** per la sicurezza online e per la promozione di un uso critico e positivo della rete.

È possibile **scrivere un'ePolicy** direttamente sulla **piattaforma di Generazioni Connesse**.

3.5

Risorse e spunti di attività

Come evidenziato finora, il digitale è ormai parte integrante della vita e dell'apprendimento quotidiano dei bambini tra i 5 e gli 8 anni che hanno bisogno di essere guidati e accompagnati non solo dalla scuola, ma anche dai genitori.

Per questo, proponiamo **attività che non si esauriscono nel tempo scolastico**, ma proseguono anche a casa, offrendo alle famiglie occasioni di genitorialità attiva e di accompagnamento consapevole all'uso del digitale.

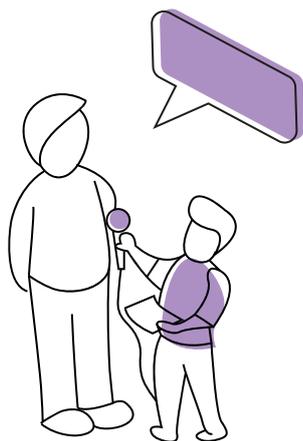
Le risorse qui proposte rispondono agli obiettivi finora visti per promuovere un'educazione digitale sicura e consapevole in cui il digitale diventi **strumento abilitante, integrato e armonizzato nel processo educativo**.

Per realizzare questo accompagnamento è opportuno che docenti e genitori scelgano e condividano uno strumento digitale che potrà consentire di proseguire le attività iniziate a scuola, salvando gli artefatti digitali o modificandoli insieme.

A titolo di esempio menzioniamo *Moodle*, un progetto open-source², o *Google Classroom*.

RACCONTARE

Il racconto ha un ruolo fondamentale per lo sviluppo cognitivo, emotivo e sociale ed è al centro di molte delle attività nella scuola dell'infanzia e nella primaria.



Diversi strumenti online, come *book creator*, permettono di creare e modificare libri digitali interattivi costruiti con la combinazione di più risorse audio, immagini, suoni.

Una risorsa condivisa e modificabile offre una serie opportunità come:

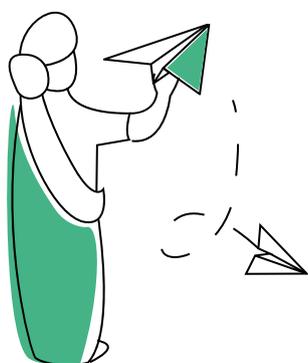
- Promuovere un'attività che continua e si arricchisce tra il contesto scolastico e quello domestico stimolando la partecipazione e la condivisione dei genitori.
- Stimolare la creatività e le competenze narrative.

2. I programmi con licenza open-source sono proposti con diritti di studio, utilizzo, modifica e redistribuzione.

ESPLORARE

La rete mette a disposizione una serie di strumenti che permettono di esplorare il mondo e scoprire le bellezze naturali, artistiche e culturali attraverso strumenti come “viaggiare” per il mondo come *Marble*, opensource, e *Google Earth*.

Queste mappe del mondo offrono molteplici tipologie di visualizzazione, ad esempio a due o a tre dimensioni, e funzioni specifiche come la possibilità di osservare la cronologia delle immagini di uno specifico luogo.



Per stimolare bambini e bambine di quest'età in modo efficace, invece di limitarsi esclusivamente ad osservare luoghi lontani, si possono utilizzare **domande che sollecitino la loro curiosità e creatività:**

- Dove mi piacerebbe ballare?
- Dove mi piacerebbe giocare a nascondino?
- Dove mi piacerebbe incontrarmi con gli amici?

I bambini possono poi proseguire questa attività anche a casa, esplorando le mappe online con i genitori e realizzando delle foto dello schermo (screen shot) dei luoghi preferiti e/o che maggiormente li incuriosiscono per rispondere alle domande.

Una volta stampate le foto, l'insegnante in classe può raccogliere e incollare su una mappa geografica del mondo la “mappa dei desideri” della classe in cui ciascuno racconta le proprie scelte confrontandosi con compagni e compagne.

ASCOLTARE

In rete sono disponibili numerose banche di suoni, archivi digitali che raccolgono suoni, effetti audio e campioni musicali disponibili per l'ascolto, il download e l'uso in progetti multimediali didattici e educativi.

Le banche di suoni, nel contesto scolastico, possono essere utilizzate per arricchire o integrare una lezione o essere utilizzate per creare storie.



La **Nasa**, ad esempio mette a disposizione un archivio di suoni legati all'esplorazione spaziale, compresi i primi suoni dal pianeta Marte mentre la **televisione inglese BBC** propone un enorme archivio di suoni registrati nel mondo della natura e nella quotidianità che possono essere ascoltati e scaricati gratuitamente per essere utilizzati secondo i diritti di utilizzo previsti nel sito.

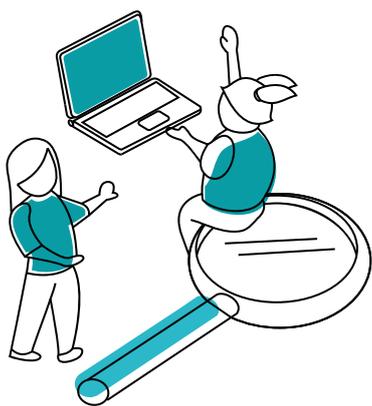
Nel contesto familiare l'esplorazione di queste banche del suono offre l'opportunità di rendere le letture più coinvolgenti, registrando le letture assegnate e intregnandole con piccoli inserti sonori per dar vita ai personaggi.

Per progettare un'attività didattica che preveda una registrazione composta da suoni e voce è possibile utilizzare il programma gratuito e con licenza *open-source* <https://www.audacityteam.org/> in grado di essere intuitivo e al tempo stesso ricco di funzioni differenti per la registrazione.

SCOPRIRE INSIEME

Gli strumenti digitali permettono di condividere con maggiore facilità i contenuti didattici e offrono ai docenti nuove possibilità per progettare attività in grado di coinvolgere i genitori e mantenere con loro una comunicazione efficace.

La semplicità nel poter documentare le esperienze, ad esempio attraverso le foto, è una delle opportunità con le quali, ad esempio, si può proporre delle attività per approfondire temi di geografia legati alla scoperta del proprio quartiere, dei suoi spazi pubblici e privati e delle sue opere culturali rappresentative.



L'attività può essere proposta come una caccia al tesoro nel proprio quartiere da svolgersi con i propri genitori sulla base degli indizi forniti dal docente in classe e relativi a luoghi da scoprire.

Insieme ai genitori, gli studenti e le studentesse seguono gli indizi e documentano con delle foto le loro scoperte. Una volta stampate, la classe potrà costruire la sua mappa fotografica del quartiere confrontando le diverse esperienze ed emozioni delle proprie scoperte da completare in classe su di un cartellone.

Il kit Didattico di Generazioni Connesse

Il *kit didattico di Generazioni Connesse* si rivolge agli istituti scolastici di ogni ordine e grado con una proposta metodologica e operativa per realizzare in classe attività laboratori di educazione civica digitale.

Ogni scheda operativa guida il docente nelle diverse fasi, attraverso la metodologia *EAS*³ - episodi di apprendimento situato, con un riferimento specifico al *DigComp 2.2*.

Il kit è organizzato in **cinque aree**:

- La **prima** è legata a una generale comprensione del cambiamento originato dalla convergenza tra tecnologie digitali e connettività.
- La **seconda** è associata all'educazione ai media e si occupa di chiarire le profonde implicazioni che i cambiamenti originati dalle tecnologie digitali hanno sulla nostra dimensione individuale e sociale.
- La **terza** affronta l'educazione all'informazione (*information literacy*), sia attraverso lo sviluppo delle competenze necessarie alla ricerca, raccolta, utilizzo e conservazione di informazioni, che attraverso la comprensione delle dinamiche legate al profondo cambiamento in atto nell'ecosistema della produzione e distribuzione di informazione.
- La **quarta** affronta invece le implicazioni della quantificazione e della computazione, dinamiche intrinsecamente legate alla diffusione delle tecnologie digitali.
- La **quinta** sviluppa infine la connessione tra cittadinanza e creatività digitale.

Il kit è stato prodotto ed è periodicamente aggiornato dal *Teachers Panel* di generazioni Connesse, un gruppo di docenti esperte che co-progetta le schede didattiche proposte.

3. Metodologia Eas (episodi di apprendimento situato) approccio didattico basato su tre fasi per un insegnamento efficace e un apprendimento significativo (Rivoltella) per saperne di più consulta [la nota metodologica](#).

Di seguito proponiamo un elenco delle risorse per la scuola dell'Infanzia e della Primaria presenti nel *kit*:

ECCOMI QUI!

Attività per promuovere la capacità di riflettere autonomamente sul rapporto tra sfera pubblica e sfera privata, sul tema della riservatezza (*privacy*) come protezione della propria e il rispetto dell'altrui, e sul concetto di "traccia digitale" (*digital footprint*) generata in rete e attraverso diverse tecnologie.

VOCE DEL VERBO ASCOLTARE

Attività per promuovere la competenza nella ricerca critica di informazioni online capace di: comprendere il funzionamento dei motori di ricerca e valutare la qualità e l'affidabilità delle fonti.

MOSTRO GOLOSONE!

Attività per educare al linguaggio delle emozioni con una serie di obiettivi:

- Saper conoscere e riconoscere le emozioni.
- Essere capaci di assumere la prospettiva e il ruolo dell'altro (empatia).
- Sviluppare la capacità di prendere decisioni.
- Migliorare le competenze per la partecipazione proficua ai gruppi di lavoro in classe; ridurre e risolvere problemi e conflitti.

EMOZIONIAMOCI

Lavorare sulle emozioni attraverso gli strumenti digitali.

NON TI CONOSCO MA (FORSE) TI POSSO IMMAGINARE

Attività dedicata alla conoscenza di sé e dell'altro attraverso l'utilizzo delle immagini di un libro digitale da cui partire per raccontarsi e confrontarsi in classe.

PRIVACY ONLINE – COME POSSO FARE?

Attività per promuovere la consapevolezza sulle azioni che si compiono online e sulle conseguenze della condivisione di contenuti privati e personali.

SEI PERSONAGGI IN CERCA... DI UNA STORIA

Attività per promuovere la competenza nel comunicare ed esprimersi in maniera creativa, con gli alfabeti contemporanei attraverso i concetti di interattività, multimedialità e multimodalità.

Ulteriori risorse utili

Il portale *Pronti a navigare*, curato dalla maestra *Paola Limone*, è ricco di risorse per la scuola dell'Infanzia, primaria e secondaria di primo grado.

Numerose risorse didattiche sono rese disponibili anche nella piattaforma dedicata al mondo della scuola *#ancheio insegno* di **Parole Ostili**.

Webinar per approfondire

Connettendo il futuro: esplorando l'infanzia nell'era digitale.

Organizzato da *Unità nazionale eTwinning INDIRE* in collaborazione con il progetto *Generazioni Connesse*.

Registrazione disponibile QUI!

Infanzia e tecnologie digitali: opportunità, criticità e prospettive.

Organizzato da *Servizio Marconi TSI USR Emilia-Romagna*.

Registrazioni disponibili QUI!

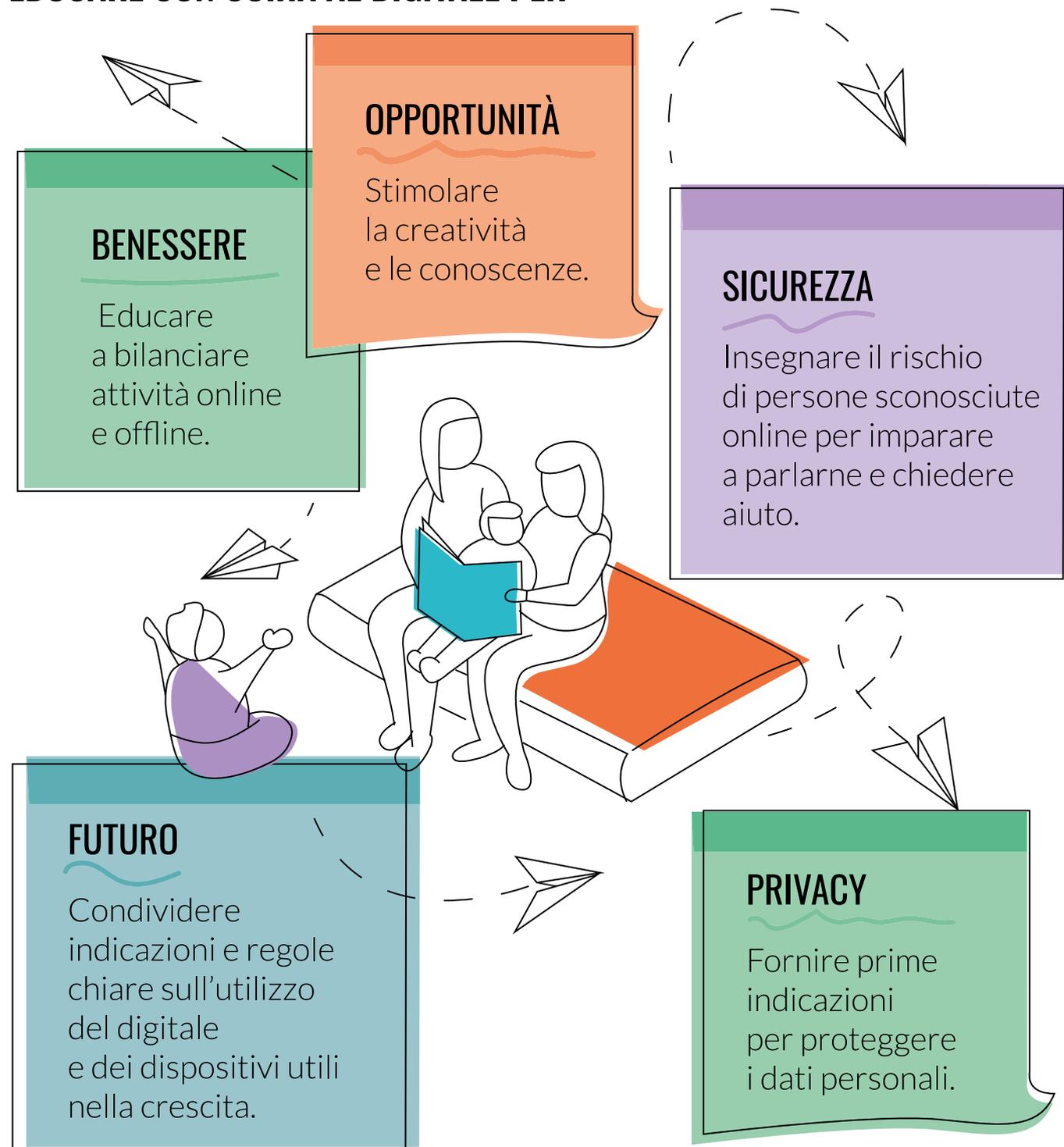
SPECIALE GENITORI

4.

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.

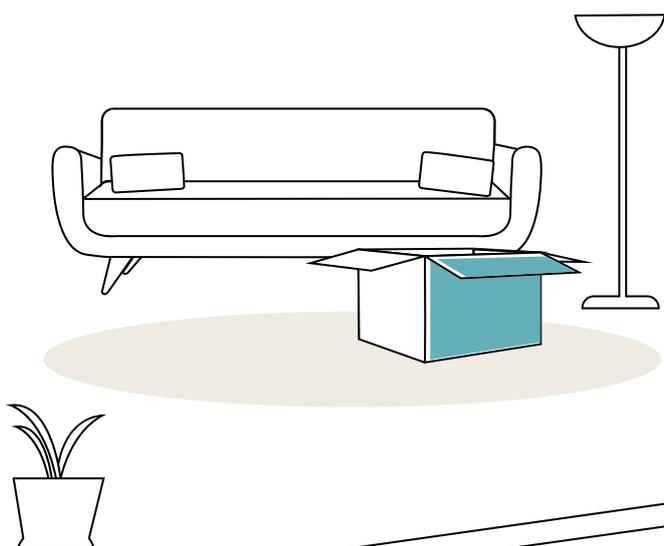
Per questo motivo è importante **parlare in famiglia del digitale** e dei suoi diversi usi come di un qualunque altro aspetto della vita quotidiana, proprio come si fa raccontando di una festa, di un amico, di una giornata di scuola o del lavoro dei "grandi".

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

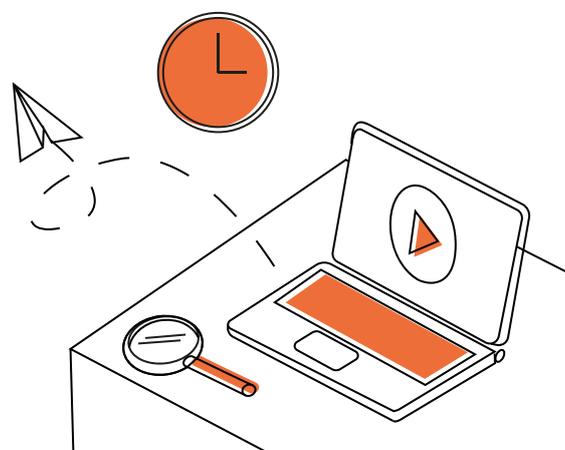
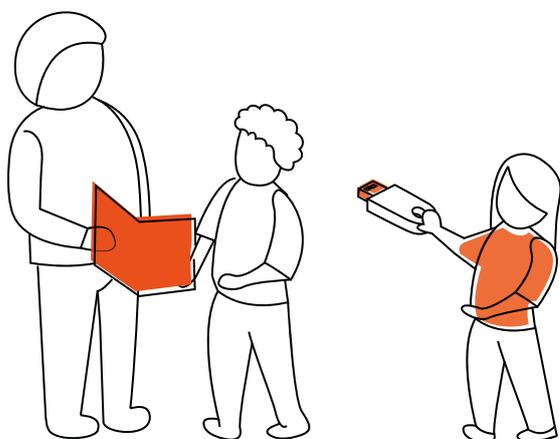
1. Procurati una piccola scatola e posizionala in uno spazio comune della casa.



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

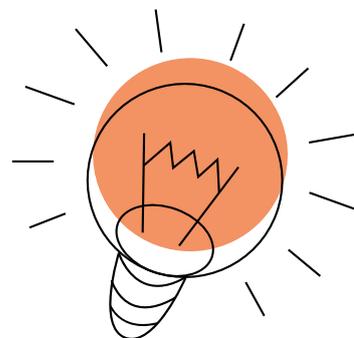
È quindi fondamentale continuare a monitorare la navigazione dei propri figli.

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 Pegi⁴ 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 indipendenti⁵.
- ▶ 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.

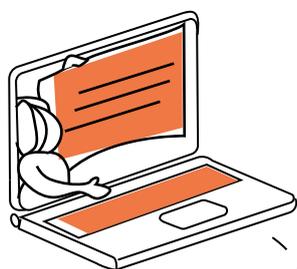
Per spiegare che cosa sono i dati in rete, perché sono importanti e quali diritti abbiamo come si può **utilizzare questa analogia** (nota Stuart Rance) che per spiegare il GDPR, (nota) la legge europea sulla protezione dei dati personali li paragona a un giocattolo dato in prestito.

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.

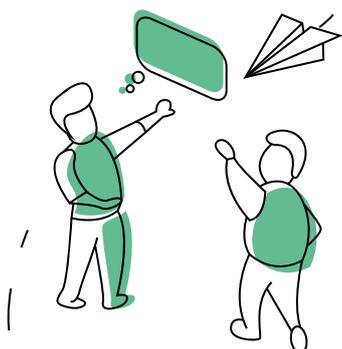
Innanzitutto:
se qualcuno vuole di utilizzare i tuoi dati deve sempre chiederti il permesso!



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.

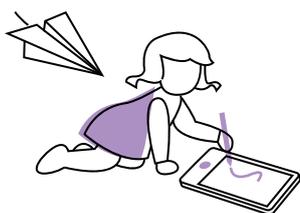
Allo stesso modo in rete i siti devono informarti di cosa farai con i dati.



Diritto di accesso

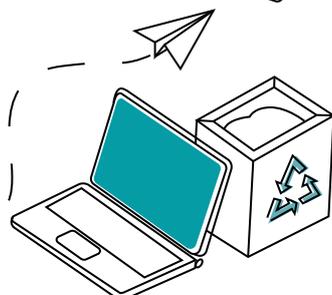
Se vuoi sapere qualcosa sul gioco che hai prestato ti devono dare spiegazioni.

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



Diritto di rettifica

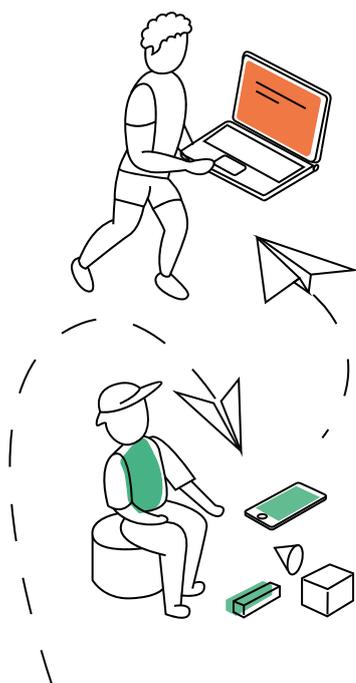
Se qualcuno rompe il gioco che gli hai prestato deve ripararlo. Anche per i tuoi dati i siti devono correggerli se qualcosa è sbagliata.



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!



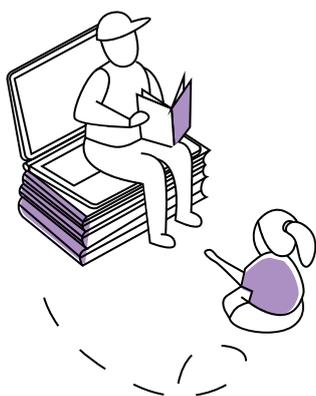
Diritto alla portabilità dei dati

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.

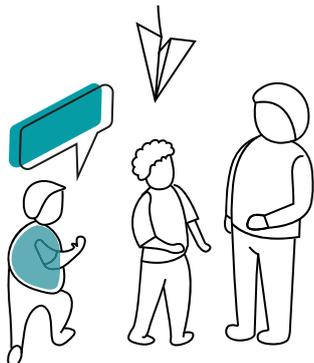
Anche nella rete, se non ti piace l'utilizzo dei dati che fa un servizio, puoi pretendere che spiegazioni ed opposti all'utilizzo.



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.

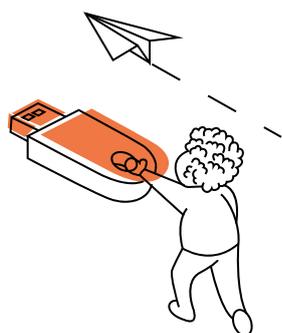
Se un sito utilizza computer e algoritmi per conservare i dati, puoi comunque pretendere di parlare con una persona per avere spiegazioni su come vengono trattati.



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.



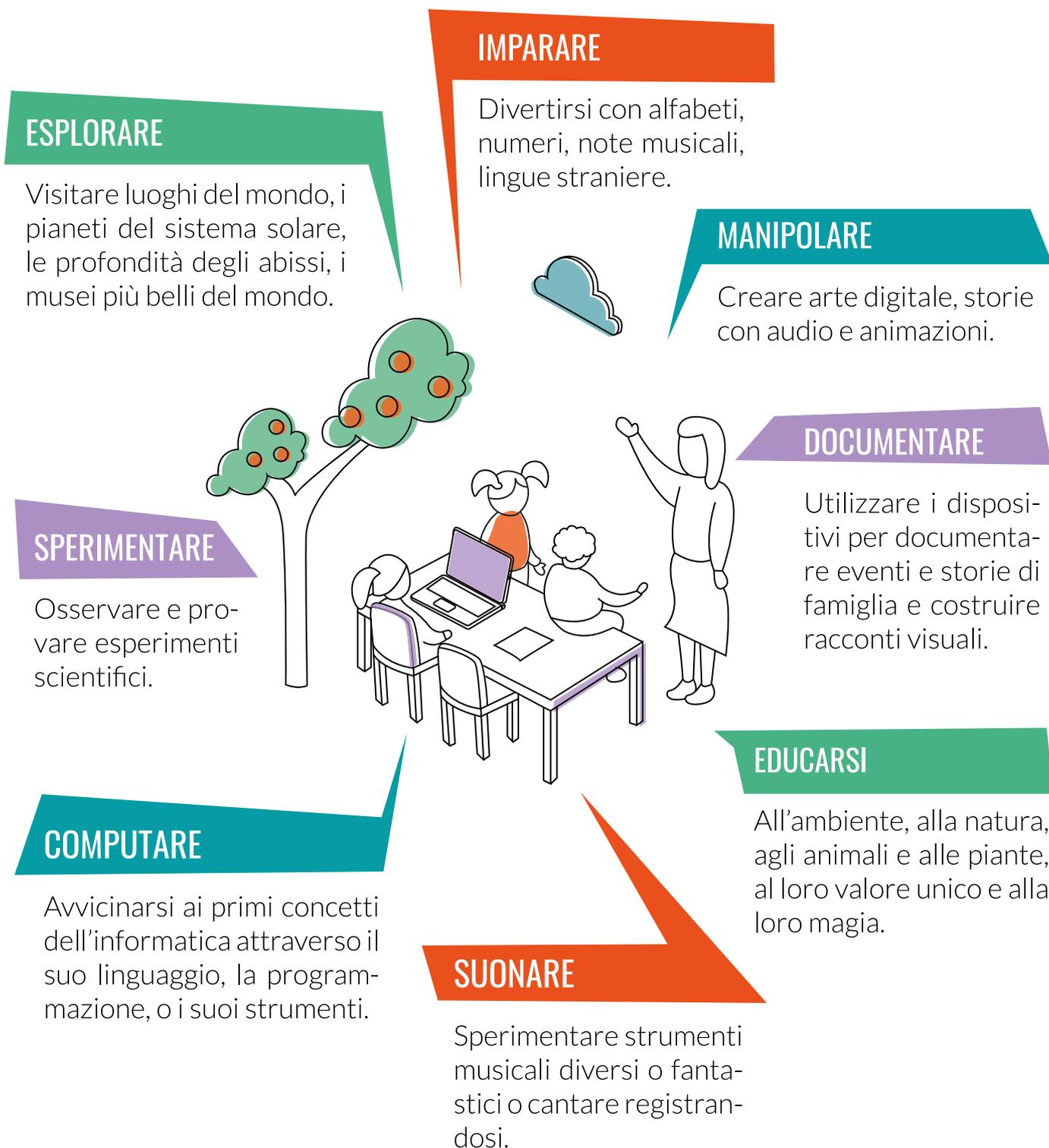
Trasferimento di dati

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.



RISORSE

GUIDE

- **Adescamento online**: una guida per conoscerlo e prevenirlo - *Save the Children* e Polizia Postale, 2021;
- strategia europea *Better internet for Kids* - **versione italiana**;
- **XIV Atlante** dell'Infanzia (a rischio) - "Tempi Digitali" - *Save The Children*, 2023;
- **riscriviamo il Futuro**: una rilevazione sulla povertà educativa digitale - *Save the Children*, 2021;
- **minori e tecnologie**: sezione del blog di *Save the Children* dedicata al tema;
- **Advisory Board Generazioni Connesse**: enti, associazioni e aziende che compongono il gruppo di lavoro del progetto italiano per la sicurezza in rete.

RISORSE

- Banca dati e risorse dei *Safer Internet Centre* europei: **Better Internet For Kids**;
- **Common Sense Media** portale inglese curato da una delle più antiche *no profit* che si occupano del tema dell'educazione digitale;
- **mamamò** - recensioni e risorse per l'educazione al digitale;
- **PEGI** - Pan European Game Information, piattaforma di classificazione dei videogiochi per genitori;
- **educaredigitale.it** - risorse per genitori sull'educazione al digitale in famiglia.

DIDATTICA E DIGITALE

- **UndeRadio**: kit didattico per l'utilizzo di podcast nella didattica - *Save the Children* e *Chora Media*, 2024;
- **digitale e tecnologia** - raccolta di attività didattiche per la scuola di *Arcipelago Educativo* che ha l'obiettivo quello di contrastare la perdita di apprendimenti nel periodo estivo;
- pagina di **consigli sui rischi online** della Polizia Postale;
- pagina di approfondimento **sui sistemi di parental control dell'AGCOM**, Autorità per le garanzie nelle comunicazioni;
- **Gigi-Tale** - Canale Instagram curato da un team del Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media, all'Innovazione e alla Tecnologia (CREMIT) dell'Università Cattolica del Sacro Cuore che propone: *spunti, riflessioni e proposte per adulti alle prese con bambini da 0 a 6 anni e il digitale.*

Noi di Save the Children vogliamo che ogni bambina e ogni bambino abbiano un futuro.

Lavoriamo ogni giorno con passione, determinazione e professionalità in Italia e nel resto del mondo per dare alle bambine e ai bambini l'opportunità di nascere e crescere sani, ricevere un'educazione ed essere protetti.

Quando scoppia un'emergenza, siamo tra i primi ad arrivare e fra gli ultimi ad andare via. Collaboriamo con realtà territoriali e partner per creare una rete che ci aiuti a soddisfare i bisogni dei minori, garantire i loro diritti e ad ascoltare la loro voce. Miglioriamo concretamente la vita di milioni di bambine e bambini, compresi quelli più difficili da raggiungere.

Save the Children, da oltre 100 anni, è la più importante organizzazione internazionale indipendente che lotta per salvare le bambine e i bambini a rischio e garantire loro un futuro.



Save the Children

Save the Children Italia - ETS

Piazza di San Francesco di Paola 9 - 00184 Roma
tel + 39 06 480 70 01 - fax +39 06 480 70 039
info.italia@savethechildren.org

www.savethechildren.it