

“

IMPOSSIBILE**2022**COSTRUIRE IL FUTURO DI BAMBINE,
BAMBINI E ADOLESCENTI.
ORA.

”



**ATTREZZARE LE NUOVE GENERAZIONI
PERCHÉ IL DIGITALE SIA UN'OPPORTUNITÀ**

**Save the Children**

A cura di:

Christian Morabito

Per l'elaborazione del documento sono stati consultati:

Roberta Cocco, *MITD*

Mauro Cristoforetti, *EDI*

Federico Ferrazza, *Wired Italia*

Nello Iacono, *Repubblica Digitale*

Michele Marangi, *CREMIT*

Daniela Mauri, *MITD*

Ivan Ortenzi, *Bip*

Stefano Pasta, *CREMIT*

Samuel Stolton, *Politico*

Si ringrazia lo staff di Save the Children per i contributi all'analisi

Creatività cover:

Filmmaster events

Impaginazione cover e infografica:

Odd Episodes Studio Collective

Foto cover:

Francesco Alesi/Save the Children



Pubblicato a Maggio 2022

ATTREZZARE LE NUOVE GENERAZIONI PERCHÉ IL DIGITALE SIA UNA OPPORTUNITÀ

Sommario

1.	Analisi di contesto.....	3
2.	Alcuni dati per riflettere	4
3.	La nostra analisi e le nostre proposte	7
3.1	L'educazione digitale a scuola.....	7
3.2	Coinvolgere la comunità nella lotta alla povertà educativa digitale.....	10
4.	Appendice metodologico: le nostre domande stimolo	13

1. Analisi di contesto

La pandemia COVID-19 ha colpito duramente i bambini del nostro Paese. Il confinamento, e la chiusura, per lungo tempo, delle scuole, la crisi economica che ne è derivata, hanno incrementato il numero di coloro che vivono in povertà e generato un vero e proprio *'learning loss'* una perdita educativa, testimoniata dall'aumento della dispersione scolastica, e del numero di studenti che non raggiungono le competenze minime in matematica o lettura.

L'emergenza, ha però fatto emergere una nuova forma di povertà, fino ad ora poco considerata. L'utilizzo della didattica a distanza, ha infatti rivelato la presenza, nel nostro paese, di forti disuguaglianze 'digitali', non solo nella disponibilità di connessioni o dispositivi, ma anche e soprattutto nelle competenze e capacità nell'utilizzo di tali strumenti.

Competenze, oggi determinanti per crescere in un mondo globalizzato e sempre più connesso, dove la realtà virtuale è divenuta parte integrante delle vite delle persone, ed in particolare dei minori. E che si riferiscono non soltanto all'apprendimento grazie alle tecnologie, ma anche alla definizione, attraverso le stesse, della propria immagine e del proprio essere, del rapporto con gli altri e con il mondo circostante.

La povertà educativa digitale, come definita da Save the Children, è associata quindi alla 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*¹.

Save the Children ha inoltre avviato il primo tentativo, nel nostro paese, di misurare la povertà educativa digitale attraverso l'elaborazione di uno strumento denominato AbCD (Autovalutazione di base delle Competenze Digitali). Lo strumento riprende, ed espande, il quadro di riferimento per le competenze digitali dell'Unione Europea *'Digital Competencies 2.1'* (DigComp2.1)², integrando anche la nuova strategia dell'Unione Europea sui Diritti dell'Infanzia ed il recente Commento Generale alla Convenzione dei Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza delle Nazioni Unite³.

Lo strumento AbCD misura, nello specifico, la mancanza di competenze informatiche di base (le caratteristiche e funzionalità le applicazioni dei dispositivi digitali quali computer, tablets, smartphones), ma anche di capacità di costruirsi un'identità digitale, con la piena consapevolezza delle conseguenze delle proprie azioni nei confronti di se stessi e del proprio benessere, e degli altri - le loro identità, stili di vita, culture. Nonché di cogliere appieno le opportunità di immergersi nel sapere vasto, e quindi possono essere vittime di manipolazioni.

Uno studio pilota, svolto da Save the Children nel 2021, utilizzando lo strumento AbCD, ha rilevato che nel nostro paese un numero molto elevato di minori è in condizione di povertà educativa digitale. Se nel caso delle competenze informatiche di base, la mancanza di competenze è fortemente associata a bassi livelli di reddito e d'istruzione dei genitori, e alla limitata presenza nelle loro abitazioni di dispositivi tecnologici, la privazione delle capacità di definire correttamente se stessi, la propria immagine ed il rapporto con gli altri, nel mondo virtuale, nonché di non cadere in manipolazioni o fake news, riguarda tutti i bambini, a prescindere dal livello socio-economico delle famiglie o dall'accesso agli strumenti digitali a casa. Questo dato, drammatico, pone il problema di disegnare interventi e politiche di largo respiro, in grado di mobilitare non soltanto sulla scuola, ma anche sul ruolo educativo dei genitori, e della comunità, incluse le stesse aziende proprietarie degli strumenti e delle piattaforme digitali.

È necessario quindi non soltanto garantire, a tutti i bambini e gli adolescenti, l'accesso alle tecnologie digitali a scuola e nelle loro abitazioni, ma anche, e soprattutto, promuovere interventi volti ad 'attrezzare' i minori ad un utilizzo corretto e consapevole, in modo da cogliere appieno tutte le opportunità educative e di crescita, che questi strumenti possono offrire. A partire dalla scuola, ma anche con il concorso della comunità, dei genitori e delle stesse aziende private, soprattutto i gestori delle piattaforme virtuali maggiormente frequentate dai minori.

¹ Save the Children, *Illuminiamo il Futuro. Una rilevazione sulla Povertà Educativa Digitale*, 2021

² <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC106281>

³ United Nations Convention on the Rights of the Child, General comment No. 25 on children's rights in relation to the digital environment (2021)

2. Alcuni dati per riflettere

Sono rarissime le indagini che indagano a fondo il fenomeno della povertà educativa digitale dei minori. A livello internazionale, ad esempio, l'indagine International Computer and Information Literacy Study (ICILS), promossa dall'*International Association for the Evaluation of Educational Achievement (IEA)*⁴, valuta le conoscenze degli studenti di 13 anni funzionali all'uso del computer come strumento per l'apprendimento e la creazione di prodotti informativi. Dagli ultimi dati disponibili, gli studenti in Italia ottengono in media punteggi largamente inferiori rispetto ai coetanei degli altri Paesi europei che partecipano alla rilevazione ed il 24% non raggiunge le competenze minime digitali. Forti disuguaglianze si registrano rispetto al titolo di studio dei genitori (maggiormente svantaggiati i minori con genitori con licenza elementare e media) e la presenza di dispositivi a casa⁵. A livello dell'Unione Europea, invece viene condotta un'indagine sulle competenze digitali degli utilizzatori di Internet, ai quali viene chiesto di indicare la capacità di svolgere una serie di attività, che rispecchiano il quadro DigComp2.1. Il 3% degli adolescenti di 14-16 anni che avevano usato internet in Italia, prima della pandemia, si caratterizzava per la totale assenza di competenze digitali⁶.

I dati sopra citati indicano chiaramente la presenza di una povertà educativa digitale nel nostro paese, ma si riferiscono però soltanto ad una dimensione della privazione, quella relativa alle competenze tecnico/informatiche. Non forniscono informazioni relative anche alle altre dimensioni della privazione, che riguardano l'essere, il vivere con gli altri, e la conoscenza del mondo tramite il digitale.

Per ovviare a questa mancanza, Save the Children, nel 2021, ha elaborato un primo strumento per misurare la povertà educativa digitale, l'AbCD - Autovalutazione di base delle Competenze Digitali. Lo strumento è stato sviluppato in collaborazione con il Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media all'Innovazione e alla Tecnologia (CREMIT) dell'Università Cattolica del Sacro Cuore, e l'Università di Pisa, è rivolto ai bambini di 13 anni, e cerca di estendere la misura delle competenze proprio agli aspetti relativi alla costruzione di sé stesso nel mondo digitale, la relazione con gli altri e con il contesto che circonda i minori. La prima indagine pilota AbCD si è svolta su un campione di un campione di 772 minori di 13 anni di 11 città e province italiane: Chieti, Mestre, Milano, Napoli, Udine, Palermo, Roma, Torino, Velletri, Sassari⁷.

Nonostante i risultati non sono rappresentativi della popolazione degli studenti italiani, ci forniscono però informazioni molto importanti sull'incidenza della povertà educativa digitale, e le dinamiche che la contraddistinguono. Per quanto riguarda le competenze digitali 'classiche', tra i ragazzi che hanno partecipato all'indagine, uno su dieci non è in grado di identificare una password sicura, il 15% non è in grado di condividere lo schermo durante una videochiamata, il 29.3% di scaricare un file da una piattaforma della scuola ed il 26.4% non riesce a identificare correttamente il menu di un sito dedicato alla didattica. Sono dati, questi, in linea con quelli rilevati da altre indagini internazionali. Minori conoscenze si riscontrano tra gli adolescenti che provengono da famiglie svantaggiate dal punto di vista socioeconomico e che hanno anche accesso più limitato ai mezzi tecnologici⁸. I risultati dell'indagine pilota rivelano inoltre una diffusa mancanza di capacità relative ad esempio all'identificazione di possibili manipolazioni e di conoscenza dei diritti connessi all'identità digitale propria e degli altri. Il 31.1% dei minori infatti pensa che l'età minima per avere un profilo sui social (Tik Tok, Instagram...) sia inferiore ai 13 anni, il 30.3% non è in grado di rendere il proprio profilo Instagram privato, il 56.8% non conosce le implicazioni legali relative alla condivisione di contenuti offensivi sui social, ed infine il 46.1% non riconosce una fake news riguardante l'attualità. La mancanza di tali competenze è generalizzata, non dipende dal livello socioeconomico delle famiglie o dalla presenza di dispositivi digitali a casa⁹.

Questi ultimi dati, sono particolarmente allarmanti, perché illustrano quanto sia poco diffusa la consapevolezza relativa al corretto utilizzo dei dispositivi digitali. Una mancanza di consapevolezza che può avere ripercussioni sul benessere psico-sociale dei minori, ed anche alimentare fenomeni gravi come la iper-dipendenza, il cyberbullismo, o

⁴ <https://www.iea.nl/studies/iea/>

⁵ Fonte ICILS, 2018

⁶ Fonte ISTAT, Indagine DESI, 2019

⁷ Save the Children, *Illuminiamo il Futuro. Una rilevazione sulla Povertà Educativa Digitale*, 2021

⁸ Ibidem

⁹ Ibidem

la pedopornografia. Secondo uno studio condotto nell'ambito del progetto "Generazioni Connesse", infatti, il 21% degli adolescenti che hanno partecipato alla rilevazione ha dichiarato di aver visto commettere, negli ultimi mesi, atti di cyberbullismo sui social networks¹⁰. Inoltre, circa un adolescente su cinque, in Italia, risulta essere 'iper-connesso' ovvero passa più di 6 ore al giorno, oltre l'orario di scuola, connesso ad internet. Gli effetti negativi dell'utilizzo 'inconsapevole' degli strumenti digitali¹¹, in particolare sul benessere mentale e emotivo delle adolescenti, sono emersi da studi condotti dalle stesse aziende proprietarie delle piattaforme social¹².

L'indagine svolta da Save the Children, ha anche approfondito l'utilizzo a scuola dei dispositivi tecnologici. Il 37.5% dei minori coinvolti nello studio, non avevano mai utilizzato un PC a scuola ed il 32.5% una LIM prima dello scoppio della pandemia COVID-19. Un terzo circa dei minori ha affermato di aver affrontato l'emergenza della didattica a distanza senza un'adeguata preparazione. E pensano che gli stessi docenti non lo fossero¹³. A testimonianza della necessità, da un lato, di fornire tutte le scuole di strumenti tecnologici, dall'altro di integrare l'educazione digitale ed ai nuovi media nel curriculum e nella didattica, ed investendo nella formazione degli insegnanti.

¹⁰ Generazioni Connesse, *Safer Internet Day, Survey, 2022*

¹¹ OCSE PISA, 2015

¹² <https://s.wsj.net/public/resources/documents/appearance-based-social-comparison-on-instagram.pdf>

¹³ Ibidem

BAMBINE, BAMBINI E NUOVE TECNOLOGIE INDAGINE PILOTA AbCD

772 MINORI

13 ANNI
D'ETÀ

11 CITTÀ
E PROVINCE

Campione indagine

~~1~~
10

Non è in grado di identificare una password sicura

15 %

Non è in grado di condividere lo schermo durante una videochiamata

29,3 %

Non è in grado di scaricare un file da una piattaforma della scuola

26,4 %

Non riesce a identificare correttamente il menu di un sito dedicato alla didattica

31,1 %

Pensa che l'età minima per avere un profilo sui social sia inferiore ai 13 anni

30,3 %

Non è in grado di rendere il proprio profilo Instagram privato

56,8 %

Non conosce le implicazioni legali relative alla condivisione di contenuti offensivi sui social

46,1 %

Non riconosce una fake news riguardante l'attualità

37,5 %

Non aveva mai utilizzato un PC a scuola

32,5 %

Non aveva mai utilizzato una LIM prima dello scoppio della pandemia COVID-19

~~1~~
3

Ha affermato di aver affrontato (così come gli stessi docenti) l'emergenza della didattica a distanza senza un'adeguata preparazione

21 %

Ha dichiarato di aver visto commettere, negli ultimi mesi, atti di cyberbullismo sui social networks

~~1~~
5

ADOLESCENTI "IPER-CONNESSI"
OLTRE 6 ORE AL GIORNO
connessi ad internet oltre l'orario di scuola

Fonte: Generazioni Connesse, Safer Internet Day, Survey, 2022

3. La nostra analisi e le nostre proposte

Le diverse indagini condotte, a livello internazionale ed europeo, nonché l'indagine pilota svolta da Save the Children utilizzando il nuovo strumento di ricerca AbCD, illustrano un quadro desolante per il nostro paese. Il fenomeno della povertà educativa digitale investe un numero consistente di minori Italiani. Le politiche attuate fino ad oggi per contrastare la privazione digitale, si sono concentrate nell'estendere l'accesso agli strumenti tecnologici o connessioni veloci, a scuola e a casa. È un passo, questo essenziale, al fine di ridurre il 'digital gap' presente tra i territori e le famiglie del nostro paese. È però altrettanto importante focalizzarsi anche sui divari in termini di competenze e consapevolezza riguardo il corretto uso delle tecnologie. Come abbiamo visto, circa un quarto degli studenti di 15 anni non raggiunge le competenze minime informatiche di base. Le disuguaglianze sono legate alla condizione socio-economica dei genitori, e la presenza, a casa di dispositivi tecnologici, e quindi si possono concepire azioni 'mirate' verso minori particolarmente vulnerabili. Gli studenti invece privi di capacità e consapevolezza rispetto alla definizione di sé stessi e degli altri nello spazio virtuale, e la conoscenza del mondo attraverso il digitale, sono più della metà, e la privazione è indipendente dalla condizione socio-economica della famiglia o l'accesso agli strumenti tecnologici e le connessioni. Questo dato è particolarmente significativo, perché presuppone la necessità di concepire interventi di largo respiro, rivolti a tutti i minori, e che quindi devono partire dalla scuola pubblica.

3.1 L'educazione digitale a scuola

3.1.1 Il digitale 'trasversale' alla didattica

È essenziale, in primo luogo dotare tutte le scuole pubbliche di dispositivi tecnologici.

In secondo luogo, integrare l'educazione digitale nel Curricolo nazionale e nella didattica, considerando, nel quadro teorico delle competenze, anche aspetti relativi alla consapevolezza del corretto uso degli strumenti tecnologici, nei confronti di sé stessi, della propria immagine e benessere, della relazione positiva con gli altri, e con il mondo circostante. L'educazione digitale non deve essere concepita come disciplina a sé stante, da insegnare 'come materia', ma trasversale alla didattica. Deve essere un mezzo per l'apprendimento, e non un fine. Perché sono gli stessi minori ad utilizzarlo come strumento, funzionale alla conoscenza. Nel fare questo, è possibile non soltanto rafforzare le conoscenze digitali e la consapevolezza rispetto al loro corretto utilizzo, ma anche 'attrarre' gli studenti all'apprendimento di materie 'classiche' (Si pensi ad esempio al successo dei tutorial nelle piattaforme social).

Cosa proponiamo:

- Fornire a tutte le classi delle scuole, a partire dall'infanzia, strumenti digitali e connessioni veloci, come prerequisito essenziale per ridurre il digital divide. Il Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza, prevede in tal senso investimenti consistenti, (circa 2.1 miliardi). Importante, però, dare priorità alle scuole situate in aree particolarmente svantaggiate dove maggiore è l'incidenza della povertà materiale e educativa, e quindi minore l'accesso agli strumenti digitali a casa (o le aree remote e disconnesse).
- Estendere il quadro delle competenze al corretto utilizzo degli strumenti digitali in relazione alla definizione di sé stessi e della propria immagine, della relazione con gli altri, con l'ambiente circostante, la consapevolezza delle opportunità, ma anche dei rischi di un non corretto utilizzo della tecnologia. Rischi non soltanto legati a fenomeni quali ad esempio, la pedopornografia o il cyberbullismo, ma anche a possibili manipolazioni (quali fake news), delle quali i minori possono essere vittime, nell'utilizzo quotidiano delle piattaforme e social networks. Anche in questo caso, sono stati stanziati fondi significativi, nel PNRR (circa 1 miliardo), ma è essenziale che il finanziamento volto ad aggiornare il curriculum scolastico e la didattica, sia finalizzato ad integrare anche gli aspetti relativi alle competenze e conoscenze quali, ad esempio, gli algoritmi e la comprensione dei possibili *bias* degli stessi (ad esempio rispetto al genere, l'etnicità, la condizione socio-economica), la privacy e l'utilizzo dei dati da parte dei gestori delle piattaforme.
- Una parte importante di tali fondi deve essere investita per sviluppare programmi per l'educazione digitale innovativi, trasversali, che guardino alla stessa non come 'materia' a sé stante, ma funzionale all'intero progetto educativo della scuola. Attraverso l'impiego, ad esempio, di pratiche di apprendimento quali *tinkering, making, coding* (Save the Children, A, B, C... *STREAM. Quality Standards per sviluppare le human skills attraverso laboratori STEM*, 2021) o creando all'interno delle scuole, vere e proprie "Newsroom Crossmediali", ambienti e percorsi didattici di apprendimento e valutazione delle competenze digitali. Così facendo, è possibile rafforzare sia le competenze educative 'classiche' ed anche le conoscenze digitali e la consapevolezza rispetto al loro corretto utilizzo.

3.1.2 La formazione degli insegnanti

Inoltre deve essere avviato un vasto programma di formazione degli insegnanti. Gli stessi, infatti, come è stato rilevato da indagini internazionali e dallo studio pilota condotto da Save the Children nel 2021, sono molto spesso impreparati di fronte alla sfida dell'educazione digitale, ed hanno competenze limitate alle operazioni informatiche di base. Una formazione che si focalizzi, però, come già indicato, sull'uso trasversale delle tecnologie e processi digitali, e che riguardi non soltanto l'alfabetizzazione informatica, ma anche l'educazione alla cittadinanza digitale, al pensiero critico.

Cosa proponiamo:

- La formazione degli insegnanti è condizione necessaria per implementare il nuovo curriculum. I finanziamenti previsti nel PNRR a tal fine, di circa 800 milioni di euro, si focalizzano sul 'miglioramento delle competenze digitali del personale scolastico, adottando il quadro di riferimento europeo *DigCompEdu*'. A questo obiettivo deve però essere affiancato anche quello del rafforzamento delle competenze relative alla cittadinanza digitale, ed al pensiero critico, attraverso modelli di didattica innovativa, trasversale ed inclusiva; ad esempio la co-progettazione (tra gli insegnanti, i minori ed anche i genitori, in modo tale da favorire l'*adult digital learning*) come mezzo per l'apprendimento multidisciplinare. Importante favorire la cooperazione tra scuole e imprese private del mondo ICT, terzo settore e Università per sostenere la formazione degli insegnanti.

3.1.3 La certificazione delle competenze digitali

Tali azioni devono essere accompagnate dallo sviluppo ed implementazione di un sistema di certificazione delle competenze digitali a scuola, già presente in circa la metà dei paesi dell'Unione Europea, ma assente nel nostro paese. Nella maggior parte dei casi, le competenze digitali vengono certificate nella scuola secondaria, attraverso prove di valutazione dedicate, o, come ad esempio in Danimarca e Francia, integrandole nelle prove di valutazione nazionali (di matematica, lingua, o scienze)¹⁴. Save the Children, nel 2021, ha cercato di ovviare a tale mancanza del nostro paese, elaborando, in collaborazione con il Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media all'Innovazione e alla Tecnologia (CREMIT) - Università Cattolica di Milano, e con l'Università di Pisa, lo strumento AbCD Autovalutazione di base delle Competenze Digitali, per osservare la povertà educativa digitale nelle sue varie dimensioni. Lo strumento proposto è da un lato di semplice utilizzo, e quindi può essere implementato a scuola ma nella comunità educante, dall'altro ricco di informazioni non soltanto sul livello di competenze digitali dei minori ma anche i fattori che le determinano, a casa e a scuola. Lo strumento, se ulteriormente raffinato, potrebbe essere integrato ad altre indagini volte a valutare le competenze a scuola.

Cosa proponiamo:

- È essenziale adottare il quadro teorico delle competenze digitali DigComp 2.1, integrandolo nel Curricolo nazionale, come auspicato nel Piano Nazionale Scuola Digitale; armonizzando le esperienze e gli strumenti esistenti, come il Curriculum di Educazione Civica Digitale (MIUR, *Curriculum di Educazione Civica Digitale*, 2018), le Linee Guida per l'insegnamento dell'Educazione Civica (MIUR, *Linee Guida per l'insegnamento dell'Educazione Civica*, 2020) che rappresentano un primo tentativo di declinare alcuni ambiti di competenza e di sviluppare risorse/esempi di buone pratiche utili alle scuole per progettare progetti didattici innovativi sulle competenze digitali.

3.1.4 I dati

Un sistema di certificazione delle competenze degli studenti a scuola dovrebbe poter essere 'agganciato' anche ad altre rilevazioni riguardanti i minori, ed alle statistiche territoriali, al fine di comprendere il fenomeno, le sue determinanti, e le correlazioni tra lo stesso e la povertà educativa 'classica' e materiale. La mancanza di un sistema appropriato di monitoraggio inficia anche la possibilità di pianificare politiche adeguate volte a contrastare la privazione digitale.

Cosa proponiamo:

- È necessario istituire, un sistema di certificazione delle competenze digitali, a conclusione della scuola secondaria di primo grado, al fine di ovviare alla mancanza di strumenti di valutazione nel nostro paese rispetto agli altri paesi dell'Unione Europea. Lo strumento AbCD Autovalutazione di base delle Competenze Digitali Tale, elaborato da Save the Children, CREMIT - Università Cattolica di Milano, e Università di Pisa, può rappresentare, in tal senso, un punto di partenza, sulla base del quale sviluppare un sistema di prove di valutazione nazionali. I dati raccolti, dovranno integrarsi ad altre banche dati, relative alle condizioni socioeconomiche delle famiglie, la povertà educativa 'classica', al fine di creare delle mappe territoriali della privazione ed intervenire in modo olistico sulle diverse forme di privazione dei minori e delle loro famiglie.

¹⁴ <https://www.invalsiopen.it/europa-valutazione-competenze-digitali/>

3.2 Coinvolgere la comunità nella lotta alla povertà educativa digitale

L'estensione del fenomeno della povertà educativa digitale nel nostro paese richiede uno sforzo significativo non soltanto da parte della scuola, ma anche da parte della comunità.

3.2.1 Dispositivi digitali e connessione per tutti i minori

Condizione primaria per combattere la povertà digitale, è quella di fornire a ciascun minore che frequenta la scuola o un corso di formazione, uno strumento digitale ed una connessione. In Italia, secondo fonti ISTAT, il 12,3% dei ragazzi tra 6 e 17 anni (850 mila), prima dello scoppio della pandemia, non aveva un computer o un tablet a casa (circa la metà al Mezzogiorno)¹⁵. Tra loro, circa 430 mila, hanno fatto richiesta nel 2020, durante i mesi più intensi della pandemia e delle chiusure delle scuole, di dispositivi digitali, ma soltanto il 15% di tali richieste sono state accolte¹⁶. La maggior parte proveniente da famiglie svantaggiate dal punto di vista economico, e quindi impossibilitate a sostenere le spese per l'acquisto dei dispositivi. Inoltre è fondamentale connettere le abitazioni ed i territori ancora disconnessi.

Cosa proponiamo:

- Creare un fondo per fornire ad ogni minore che vive in famiglie particolarmente svantaggiate (a rischio povertà, o in aree non connesse) una connessione ed uno strumento digitale, dando priorità ai circa 365.000 minori che, pur facendo richiesta durante la pandemia e la chiusura delle scuole di uno strumento digitale per lo studio, non sono riusciti ad ottenerlo.

3.2.2 Genitorialità digitale

In secondo luogo, avviare progetti didattici nelle scuole, che vedano il coinvolgimento attivo dei genitori. I genitori, infatti, non essendo 'non nativi' digitali, incontrano spesso molte difficoltà nel comprendere la 'realtà virtuale' nella quale vivono i figli, e quindi sostenerli nell'utilizzo consapevole degli strumenti digitali e nuovi media. Una co-progettazione insegnanti, minori, genitori, con il supporto anche del terzo settore in particolare per coinvolgere le famiglie in contesti più deprivati, potrebbe avere effetti rilevanti nel rafforzamento delle competenze di tutti i soggetti coinvolti.

Cosa proponiamo:

- Inserire obiettivi relativi al raggiungimento delle competenze digitali certificate anche nei patti educativi di comunità, in modo tale da mobilitare gli attori territoriali ed il terzo settore e promuovere la cooperazione tra gli stessi e la scuola.

¹⁵ <https://www.istat.it/it/files/2020/04/Spazi-casa-disponibilita-computer-ragazzi.pdf>

¹⁶ ISTAT, *Rapporto Annuale*, 2021

3.2.3 *La responsabilità delle aziende private e dei gestori delle piattaforme e social*

Infine, è innegabile che un ruolo cruciale, nella lotta alla povertà educativa digitale, lo ricoprono le aziende private, non soltanto quelle che producono e commercializzano i dispositivi digitali, e offrono servizi di connessione, ma soprattutto i gestori delle piattaforme *social* frequentate maggiormente dai minori. I *social network* rappresentano il mezzo attraverso il quale i minori definiscono loro stessi, la loro immagine, il rapporto con gli altri, e scoprono il mondo. Rappresentano opportunità di conoscenza e crescita eccezionali, sconosciute alle generazioni precedenti. Rendendo i saperi più accessibili a tutti, ed hanno quindi il potenziale di ridurre le disuguaglianze. Studi recenti, hanno però fatto emergere alcuni aspetti legati all'uso dei *social networks*, e proprio riguardo al loro impatto sulle disuguaglianze ed il benessere dei minori. Ad esempio, una delle questioni più rilevanti emerse si riferisce alla presenza di *bias* negli algoritmi che governano l'intelligenza artificiale ed il funzionamento delle piattaforme e programmi virtuali. Gli algoritmi, 'imparando' dalla realtà, tendono, infatti a riprodurre, ed in certi casi amplificare, stereotipi di genere, socio-economici, o relativi agli orientamenti sessuali ed all'etnicità, presenti nella società¹⁷. La riproduzione di stereotipi ed in generale, di contenuti 'estremi', provocatori e manipolatori, quali *fake news*, è spesso tollerata dalle stesse piattaforme *social*, al fine di aumentare il traffico dei dati personali, ed il ritorno economico per i gestori dalla vendita degli stessi¹⁸.

Per lo stesso motivo, i minori sono incentivati, attraverso algoritmi di offerte, suggerimenti di giochi, attività, e meccanismi premianti, a passare sempre più tempo connessi. La 'dipendenza da internet' (con particolare riferimento all'uso incontrollato dei *social network*, gioco online, shopping ed anche siti pornografici), cresciuta durante la pandemia, a causa della riduzione dei contatti fisici, è un fenomeno particolarmente allarmante, estremamente negativo per la salute psico-fisica e le relazioni sociali dei minori.

È certamente importante rafforzare la consapevolezza e la conoscenza, da parte dei minori stessi (e dei loro genitori) riguardo ai loro diritti, ad esempio in relazione all'uso, da parte delle aziende private, dei dati personali, ed al funzionamento degli algoritmi, introducendo questi argomenti, nella didattica scolastica. Ma è altresì necessario stabilire regole chiare, per le imprese/gestori delle piattaforme, volte a tutelare il benessere ed i diritti dei minori nello spazio virtuale.

¹⁷ UNESCO, *Artificial Intelligence and Gender Equality*, 2021

¹⁸ Veronica Barassi, *I figli dell'algoritmo. Sorvegliati, tracciati, profilati dalla nascita*, 2021

Cosa proponiamo:

Normare l'attività dei gestori privati delle piattaforme e strumenti digitali (in particolare i social networks ma anche il meta-verso) al fine di garantire i diritti ed il benessere dei minori nello spazio digitale. L'approvazione del *Digital Markets Act*, *Digital Services Act (2020/0361)*, e dell'*Artificial Intelligence Act*, può rappresentare un primo passo importante verso la regolamentazione dei diritti digitali. Si richiede però che L'Unione Europea, faccia un passo ulteriore, proponendo uno specifico regolamento, volto ad integrare le raccomandazioni del Commento Generale N. 25 della Convenzione dei Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza, in relazione all'ambiente digitale. In particolare:

Verifica dell'età per accedere ai social networks per i minori, in linea con il Regolamento Generale sulla Protezione dei Dati dell'Unione Europea (the *General Data Protection Regulation*)

- Vietare la profilazione dei minori di qualsiasi età a fini commerciali, sulla base delle informazioni raccolte durante le loro attività online (o dei loro genitori).
- Vietare gli algoritmi dichiaratamente discriminatori.
- Vietare le pratiche di neuromarketing, analisi emotiva, pubblicità immersiva e pubblicità in ambienti di realtà virtuale ed aumentata, per promuovere prodotti, applicazioni e servizi commerciali, che coinvolgano/siano dirette verso i minori.
- Divieto della possibilità di ricerca e contatto, da parte di persone estranee, dei minori, online, e divieto, per gli stessi, di visualizzare i dati personali di un minore raccolti o condivisi su una piattaforma online.
- Limitare le funzionalità che "aumentano, sostengono o estendono l'uso" dei servizi online, da parte dei minori, come le opzioni di gioco automatiche o "ricompense" per il tempo trascorso sulla piattaforma
- Vietare la promozione di contenuti riguardanti comportamenti dannosi per i minori, tra i quali, suicidio e autolesionismo, disturbi alimentari, abuso di sostanze quali alcool o droga.
- Attivare specifici algoritmi/filtri di contenuti in base all'età del minore (al momento dell'iscrizione ai social network tramite verifica dell'età).
- Eseguire una valutazione d'impatto, sui diritti ed il benessere dei minori (anche psico-fisico), dei servizi online, renderla pubblica, ed i dati accessibili (per eventuali ulteriori ricerche e valutazioni).
- Fornire spiegazioni adeguate all'età ai bambini, o ai genitori e ai tutori per i bambini molto piccoli, delle condizioni di utilizzo del servizio.
- Creazione di un gruppo di lavoro, a livello europeo, con rappresentanti dei genitori, minori, le imprese private e le ONG, per monitorare l'attuazione della regolamentazione, suggerire ulteriori modifiche ed aggiornamenti.

Appendice metodologica: le nostre domande stimolo

- Come integrare l'educazione digitale (oltre alle competenze informatiche di base, anche la capacità e consapevolezza di definire se stessi, la relazione con gli altri, e con il contesto circostante, nel mondo virtuale), nel curriculum e nella didattica scolastica?
- Come sviluppare pratiche e progetti didattici innovativi, volti allo sviluppo delle competenze digitali trasversali, ed aperti alla partecipazione attiva dei genitori? E come formare, in tal senso, gli insegnanti?
- Come sviluppare un sistema di certificazione delle competenze digitali 'multi-dimensionali' degli studenti?
- Come eliminare il gap in termini di accesso ai dispositivi digitali e connessioni, tra le scuole e tra le famiglie con i minori?
- Come rafforzare la "genitorialità digitale"?
- Quale ruolo per le imprese private, nel sostenere l'educazione digitale a scuola?
- Come coinvolgere i minori nella definizione dei bisogni/politiche di loro interesse?
- Quale ruolo per il terzo settore?
- Come regolamentare le attività delle aziende private/gestori delle piattaforme virtuali, al fine di salvaguardare i diritti ed il benessere dei minori? E quale potrebbe essere il ruolo del legislatore in tal senso?

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 delle e dei minori, garantire i loro diritti e ad ascoltare la loro voce.

Miglioriamo concretamente la vita di milioni di bambine e di bambini, compresi quelli più difficili da raggiungere.

Save the Children, da oltre 100 anni, lotta per salvare le bambine e i bambini a rischio e garantire loro un futuro.



Save the Children

Save the Children Italia Onlus

Piazza di San Francesco di Paola, 9
00184 Roma

Tel: (+39) 06.480.700.1

Fax: (+39) 06.480.700.39

info.italia@savethechildren.org

savethechildren.it