



Save the Children

ATLANTE
DELL'INFANZIA
(A RISCHIO)
IN ITALIA
2023

TEMPI DIGITALI

A cura di

Vichi De Marchi

con

Diletta Pistono

Cristiana Pulcinelli



ATLANTE
DELL'INFANZIA
(A RISCHIO)
IN ITALIA
2023

TEMPI DIGITALI



A cura di:

Vichi De Marchi

Con:Diletta Pistono
Cristiana Pulcinelli**Revisione testi:**

Giovanna Dall'Ongaro

Coordinamento grafico:

Silvia De Silvestri

Progetto grafico:

Enrico Calcagno Design

Elaborazioni mappe e infografiche:Elisabetta Mattioli
Luca Petrone
(TeamDev)**Illustrazioni e grafica mappe e infografiche:**

Alessandro Davoli

**Software:**

L'Atlante dell'infanzia è stato realizzato con ArcGIS for Desktop di Esri Inc. nell'ambito del Nonprofit Organization Program, gentilmente donato da Esri Italia S.p.A.

**Stampa:**

STR PRESS srl

Pubblicato da Save the Children
Novembre 2023Proprietà artistica
e letteraria riservata
© Save the Children

Si ringraziano

PER LA PROGETTAZIONE E SUPERVISIONE**Antonella Inverno**

Save the Children Italia

PER LA COLLABORAZIONE E IL CONTRIBUTO DI DATI SPECIFICI**ISTAT**

Istituto Nazionale di Statistica

Emanuela Bologna

Mirià Savioli

insieme a

Ilaria Arigoni**Cinzia Conti****Valeria de Martino****Elisabetta Del Bufalo****Clodia Delle Fratte****Francesca Lariccia****Giulia Milan****Laura Zannella****INVALSI**

Istituto nazionale per la valutazione del sistema educativo di istruzione e formazione

Roberto Ricci

Presidente Invalsi

MiM

Ministero dell'Istruzione e del Merito

Gianna Barbieri

Direttrice Direzione generale per i fondi strutturali per l'istruzione, l'edilizia scolastica e la scuola digitale

PER LA CONCESSIONE DI IMMAGINI E CONTRIBUTI**Andrea Ravo Mattoni**

Artista

Anselmo Roveda**Martina Russo****Barbara Schiaffino**

Andersen - Mensile di letteratura e illustrazione per il mondo dell'infanzia

Le case editrici

Franco Cosimo Panini**Carthusia Edizioni****Sinnos****PER AVER PRESTATO IDEE E VOCI****Antonella Agnoli**

Progettista culturale, esperta biblioteche

Laura Altieri

Responsabile dell'inclusione, liceo Gaetano De Sanctis, Roma

Luigi Amodio

Direttore Science Center, Città della Scienza, Napoli

Pedro Armocida

Direttore artistico Mostra Internazionale del Nuovo Cinema di Pesaro

Veronica Barassi

Prof.ssa Media and Communication, Università di San Gallo, Svizzera

Alice Bergonzoli

Assistente alla comunicazione, liceo scientifico Morgagni, Roma

Daniele Biella

Giornalista

Alberto Borraccino

Prof., Dip. Scienze Sanità pubbliche e pediatriche, Università di Torino

Andrea Borruso

Informatico, presidente associazione OnData

Andrea Brandolini

Vice Capo Dipartimento Economia e statistica, Banca d'Italia

Maurizio Caminito

Presidente Forum del libro

Samuele Cavallone

Coordinatore CivicoZero, Catania

Mauro Cristoforetti

Presidente EDI onlus

Alessandra Daloiso

Docente I.C. 9° Cuoco Schipa, Napoli

Maria Teresa D'Aniello

Docente I.C. Tommaso Grossi, Milano

Giuseppe De Ninno

Docente I.I.S. Majorana Maitani, Orvieto

Domenico Dichiarante

Responsabile marketing operativo, OpEN Fiber S.p.A.

Stefania Fabri

Scrittrice, studiosa di letteratura per l'infanzia

Beatrice Fini

Direttrice editoriale settore ragazzi e young adult di Giunti, coordinatrice settore ragazzi di AIE

Luciano Floridi

Direttore Centro per l'etica digitale, Università di Yale, Usa

Marianna Ganapini

Prof.ssa, Dipartimento Filosofia, Union College, New York, Usa

Valentina Ghetti

TikToker e insegnante

Marco Gioannini

Fondazione Agnelli

Mbaye Gueye

Specialista accoglienza e Inclusione, CivicoZero, Catania

Gianluca Lopez

FabLab MUSE, Museo delle scienze di Trento

Giuseppina Rita Jose Mangione

Prima ricercatrice, Istituto INDIRE

Michele Marangi

Docente, Facoltà Scienze della Formazione, Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano, ricercatore del CREMIT

Giovanna Mascheroni

Prof.ssa Sociologia dei processi culturali e comunicativi, Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano

Valentino Merlo

Educatore, coordinatore attività centro Steadycam, SerT, ASL CN2 Alba Bra

Adele Minutillo

Centro Nazionale Dipendenze e doping, ISS

Carmela Morabito

Prof.ssa Storia delle scienze cognitive, Università di Tor Vergata, Roma

Davide Morosinotto

Scrittore e giornalista

Claudia Mortali

Centro Nazionale Dipendenze e doping, ISS

Elisabetta Nigri

Prof.ssa Progettazione didattica e valutazione, Università Milano Bicocca

Chiara Pancioli

Prof.ssa Didattica generale e delle Tecnologie dell'Educazione, Università di Bologna

Stefano Pasta

Docente Facoltà Scienze della Formazione, Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano, ricercatore del CREMIT

Rosanna Pezzati

Docente I.C. Varzi, scuola primaria di Ponte Nizza, Pavia

Walter Quattrococchi

Prof. Informatica, Università La Sapienza di Roma

Pier Cesare Rivoltella

Prof. Dipartimento delle Arti, Università di Bologna, già direttore CREMIT

Gino Roncaglia

Prof. Editoria digitale e Informatica umanistica, Università Roma Tre

Alessandro Rosina

Prof. Demografia e statistica sociale, Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano

Federica Scarrione

Docente Liceo Galilei, Voghera, Pavia

Chiara Lucia Schiavo

Dirigente scolastica I.C. 49° Toti-Borsi-Giurleo, Napoli

Guido Scorza

Componente Autorità Garante per la Protezione dei dati personali

Francesco Serio

Dirigente scolastico I.C. Francesco Paolo Polizzano, Gangi e Geraci Siculo, Palermo

Fabrizio Silei

Scrittore e formatore

Annamaria Staiano

Presidente Società Italiana di Pediatria (SIP)

Massimo Temporelli

Fisico, scrittore e fondatore di the FabLab

Italo Testa

Prof. Didattica della fisica, Università Federico II, Napoli

Silvia Valenti

Psicoterapeuta, Dipartimento area dipendenze, Città di Torino

Marco Vigelini

CEO Maker Camp, esperto gaming didattico

Fabio Viola

Game designer

Maria Zerbino

Docente liceo Eugenio Montale, Roma

Davide Zoletto

Prof. Pedagogia interculturale, Università di Udine

Alba Zorzet

Docente Istituto Omnicomprensivo del Fortone Riccia-S. Elia, Scuola primaria di Monacilioni, Campobasso

PER LA PREZIOSA COLLABORAZIONE

Un grazie collettivo al mondo di Save the Children Italia che ha contribuito, con suggerimenti e idee, ad arricchire questa edizione dell'Atlante. Un ringraziamento particolare a

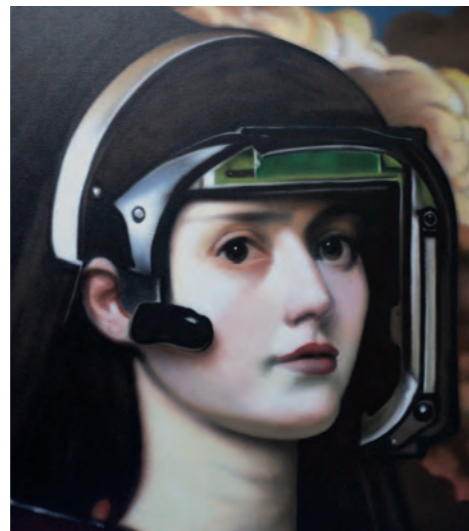
Francesca Bilotta**Carlotta Bellomi****Lorenzo Catapano****Daniele Catozzella****Giusy D'Alconzo****Cristiana De Paoli****Giulia Di Cristo****Brunella Greco****Patrizia Luongo****Alessandra Mosca****Damiano Sabuzi Giuliani****Michela Taccheri**

agli animatori di

CivicoZero di Catania

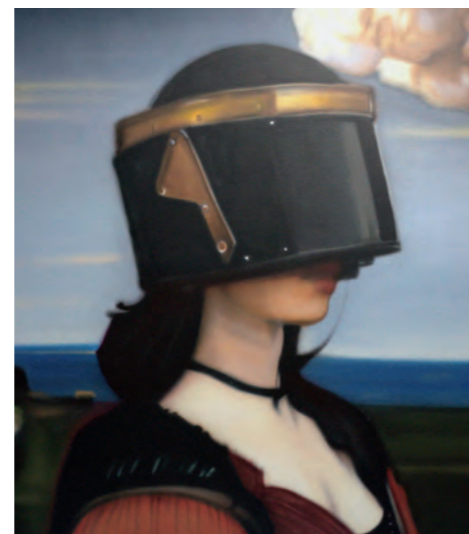
e come sempre a

Raffaella MilanoUn ringraziamento speciale anche al **CREMIT** per il contributo di analisi a questo Atlante.RICICLATO
Carta prodotta da
materiale riciclato
FSC® C117195



Andrea Ravo Mattoni ha fatto della mescolanza tra arte urbana e classicismo la sua cifra stilistica. Molte delle sue opere sono visibili in Italia e Francia, sui muri di numerose città. Il suo obiettivo è rendere l'arte classica un'arte sociale.

Le immagini che, per gentile concessione dell'artista, pubblichiamo in questo Atlante fanno parte di una serie di sei ritratti femminili realizzati da Ravo Mattoni con l'ausilio della piattaforma di intelligenza artificiale "Inelegans", a suo uso esclusivo, riportate poi sulla tela con l'uso dello spray.



Indice

Prefazione 6

Mondi digitali 10

- Le strade della Quarta Rivoluzione 12
- Connessioni familiari 14
- La piccola tribù digitale 18
- Hardware e software 23
- Come è vecchia l'Italia! 27
- Apocalittici e integrati 30
- I rischi della famiglia social 34
- Neonati allo schermo 38
- Voci smart 43
- Neuroscienze di frontiera 48
- Identità digitali 52
- L'ingiustizia dei dati 56
- Piani e strategie per connettere l'Italia 62

Schermi connessi 64

- Rischi e benefici: una falsa alternativa 66
- Il gioco delle identità social 68
- Il nodo dell'età 73
- Nel giardino recintato delle piattaforme di Daniele Catozzella 80
- Universo videogame 83

- Attivisti in rete 92
- Piccoli migranti social 98
- Dipendenza da internet: una, nessuna, centomila 106
- Una rete contro le dipendenze 114
- Il ritiro sociale degli hikikomori 120
- Bulli da tastiera 125
- Violenza cyber contro le ragazze di Brunella Greco 134
- Leggi & diritti 138

Saperi onlife 142

- La scuola dei nuovi linguaggi 144
- Poveri di competenze digitali 146
- Nella newsroom di connessioni digitali 153
- In principio fu il PNSD 164
- La scuola 4.0 del PNRR 168
- Cablaggi: la scuola (dis)connessa 170
- Come si forma l'insegnante smart 174
- Un'agenda per il Sud 182
- Le piccole scuole fanno rete 185
- Stanze di fuga e classi capovolte 190
- Se il bisogno è speciale 195
- Dove la scuola fallisce 202
- NEET né studio né lavoro 209
- Diversamente occupati 212
- Se l'online diventa un lavoro 215
- A lezione di glossario 218

Cyberculture 222

- Alla fiera del libro 224
- Format in movimento 232
- La macchina libera la mia creatività di Davide Morosinotto 234
- Tic toc ricompare il libro 236
- La biblioteca ai tempi dei social 237
- Nel cuore di Oslo di Antonella Agnoli 241
- Elettro-sguardi Libri & tecnologie a cura della Rivista Andersen 242
- Lo sport fa rete 250
- Come ti rivoluziono il museo 256

Conclusioni 264

- Note 267
- Bibliografia 278



Prefazione

La pandemia di Covid-19 ha segnato un punto di svolta fondamentale della nostra epoca. C'è un prima e un dopo su molte cose e, indubbiamente, uno dei fattori che ha svolto un ruolo particolarmente significativo nel corso dei mesi del lockdown e in quelli successivi è stata la tecnologia digitale. Anche in questo caso, c'è un prima e un dopo, sia nel modo in cui queste tecnologie sono state utilizzate, sia nel modo in cui le abbiamo interpretate e vissute.

In quell'ormai lontano 2020, ci sono stati giorni difficili in cui i nostri computer, i tablet e gli smartphone ci hanno tenuti vivi, nel vero senso della parola. Hanno fatto sì che la nostra vita procedesse nelle case, mentre tutto il resto fuori era fermo. Abbiamo fatto aperitivi con gli amici collegati al pc, abbiamo ordinato la spesa, letto libri, guardato film, lavorato, studiato. Ma è stato davvero proprio così? O meglio, è stato così per tutti? La tecnologia è stata fondamentale per una parte del mondo e della società che ne aveva ampio accesso, ma per un'altra fetta di popolazione, a tutte le latitudini, questa accelerazione tecnologica ha significato l'emarginazione. Coloro che erano già indietro, che non avevano accesso ai dispositivi digitali, si sono visti tagliati fuori da ogni genere di attività. Hanno dovuto faticare molto di più per poter fruire dei servizi e trovare risposte ai loro bisogni, spesso vitali, in un momento in cui ci dicevamo "nessuno deve rimanere indietro".

Prima del maggio 2020, secondo un rapporto UNESCO, il 60% dei programmi nazionali di apprendimento a distanza si affidava esclusivamente a piattaforme connesse a internet, ma quasi mezzo miliardo di giovani – ovvero circa la metà degli studenti delle scuole primarie e secondarie di tutto il mondo - non disponeva di una connessione a casa e veniva così escluso dalla partecipazione. Secondo i dati e le indagini citati nel rapporto, nel 2020 negli Stati Uniti, per esempio, un terzo degli studenti, dalla scuola dell'infanzia al dodicesimo anno di età, è stato escluso dall'istruzione a causa di connessioni a internet o hardware inadeguati. Per quanto riguarda i risultati dell'apprendimento degli studenti, secondo i ricercatori dell'UNESCO, questi si sono bloccati o sono diminuiti drasticamente quando le scuole hanno utilizzato l'ed-tech (education technology) in sostituzione dell'insegnamento in presenza, anche quando i bambini avevano accesso a dispositivi digitali e connessioni a internet.

Ecco apparire diseguaglianze, sempre più forti, che affondano soprattutto nella povertà materiale: la stessa ricerca indica che le famiglie che avrebbero potuto mantenere i figli nell'istruzione formale, se questa fosse stata accessibile tramite scuole fisiche o apprendimento a distanza, hanno spinto bambine e bambini a lavorare quando queste soluzioni non erano accessibili. Sebbene non sia stato facile per i ricercatori dell'UNESCO tracciare linee dirette tra l'assenza e le limitazioni dell'ed-tech e i picchi di lavoro minorile, diversi indicatori mostrano una correlazione tra i due fenomeni. L'inaccessibilità, l'inaffidabilità delle connessioni e la scarsa qualità dell'apprendimento tecnologico da casa sembrano aver portato molte famiglie, soprattutto quelle economicamente più vulnerabili, ad assegnare agli studenti che prima frequentavano la scuola nuovi o maggiori obblighi lavorativi. In luoghi in cui la connettività, i dispositivi e le capacità necessarie per sfruttare la tecnologia per l'istruzione erano scarsi, gli studenti sono andati a lavorare.

Anche gli studenti dell'Africa subsahariana sono stati colpiti, con metà degli scolari che non erano attrezzati per seguire attività didattiche a distanza. Tra di loro, chi apparteneva alle famiglie più povere e quanti vivevano nelle zone rurali sono stati di gran lunga più esposti al rischio di perdere le lezioni durante la chiusura delle scuole. A livello globale, il 72% degli alunni tagliati fuori dalla didattica a distanza viveva nelle famiglie più povere dei rispettivi Paesi, percentuale che sale all'86% tra i più vulnerabili dei Paesi a reddito medio-alto. Sempre a livello globale, tre quarti degli esclusi vivevano in zone rurali.

Grazie alla tecnologia e alle conoscenze scientifiche in essa incorporate, un terzo della popolazione mondiale, italiani compresi, gode oggi di condizioni più favorevoli e di una più lunga aspettativa di vita rispetto a un secolo fa. Gli altri due terzi del mondo vivono, invece, come un secolo fa, o peggio, perché non dispongono di tecnologie o di esse hanno conosciuto soltanto i costi ambientali e umani. Con un giro d'affari stimato tra i cinque e i diecimila miliardi di dollari e circa 80 milioni di occupati in tutto il mondo, il settore tecnologico è tra le industrie più grandi e strategiche del mondo. Dato il loro ruolo cardine nella Quarta Rivoluzione industriale, le nuove tecnologie possono avere un impatto importante per le nostre società che vivono una fase di transizione. In un mondo che estrae 1,75 volte le risorse che il pianeta può reggere in modo sostenibile, è sempre più chiaro anche il loro contributo fondamentale al raggiungimento dell'Agenda 2030 delle Nazioni Unite. Le sfide della sostenibilità possono essere, infatti, affrontate solo con una continua innovazione

tecnologica, capace di guidare sia la crescita economica e la riduzione delle disuguaglianze, sia la transizione verso una nuova era digitale. Le tecnologie digitali sostengono la vita, il lavoro, la salute e l'apprendimento di miliardi di persone. Eppure 3,7 miliardi di persone, quasi la metà della popolazione mondiale, non sono connesse a internet.

Luci e ombre. Basti pensare all'informazione, radicalmente cambiata, soprattutto dopo la pandemia e che – in particolare per i ragazzi – oggi passa attraverso le nuove tecnologie, in primo luogo i media digitali. I ragazzi che hanno la possibilità di accedere ad uno smartphone possono guardare al mondo con altri occhi, hanno un'ampia scelta di informazioni e contenuti che li possono portare oltre le agende imposte dall'informazione tradizionale. I media digitali li spingono in pochi minuti oltre il racconto del conflitto in Ucraina: potenzialmente, hanno la possibilità di conoscere la crisi del Nagorno Karabakh o di cercare cosa sta succedendo in Yemen o in Siria. La tecnologia offre loro la possibilità di avere accesso a notizie diverse, seppur non sempre del tutto affidabili, ed apre loro le porte del mondo, anche se questo sembra sempre di più chiudersi nei propri confini.

Pochi mesi prima del lockdown, una ragazza americana è riuscita ad aggirare la censura di Pechino e a pubblicare un video su TikTok, nel quale denunciava la repressione della Cina ai danni della minoranza musulmana degli uiguri nella provincia dello Xinjiang, facendo finta di eseguire un tutorial su come piegare le ciglia. In poche ore il video è stato visto più di 1,4 milioni di volte ricevendo 500 mila like prima di essere rimosso, raggiungendo così anche gli utenti cinesi.

La copia del video ricaricata su Twitter (oggi diventato X) da alcuni utenti ha totalizzato complessivamente oltre 5 milioni di visualizzazioni e lo stesso è accaduto per tutti i ricaricamenti del filmato sulle altre piattaforme creando un fenomeno virale.

Questa storia ci dà la portata di quanto possa essere potente il messaggio che corre lungo le autostrade informatiche e quanto i ragazzi possano essere protagonisti del mondo che cambia, percorrendole e imparando a conoscerne anche le insidie.

La ragazza di quel video ha detto “diffondere consapevolezza fa miracoli. Siamo in grado di raggiungere milioni di persone in tutto il mondo, anche quelli con il potere di fare qualcosa”.

Ecco l'opportunità più grande che le nuove tecnologie ci offrono: raggiungere coloro che hanno il potere di fare qualcosa. Un grande strumento di politica e di democrazia, che deve essere garantito a tutti e che deve essere utilizzato secondo

regole condivise. L'uso della tecnologia e dei social media, parallelamente all'emergere di nuove narrative politiche, ha infatti progressivamente cambiato il panorama dell'informazione. Il rapporto tra nuovi media, democrazia e libertà di informazione è mutato radicalmente nella metà del decennio appena passato. Quello che era concepito come un circuito virtuoso e promettente ha mostrato di poter essere anche un luogo di insidie e di pericoli spingendo non pochi osservatori a denunciarne i rischi potenziali per la democrazia. Fake news, hate speech, disinformazione orchestrata ad arte, costituirebbero i tratti salienti di una fenomenologia comunicativa, veicolata esclusivamente dai nuovi media, in grado di produrre e di saldarsi con quello che viene considerato il risvolto politico di tali pratiche, cioè il populismo. Da orizzonti di grande promessa di libertà per la sfera pubblica – la rete come Agorà universale – si è passati a un pessimismo sul digitale.

Tutto questo, nel bene e nel male, però, vale per chi ha l'opportunità di “giocare a questo gioco”. Non vale per tutti quelli che ne restano tagliati fuori, soprattutto per i più giovani, che si vedono preclusi gli strumenti fondamentali per la crescita, lo sviluppo e l'apprendimento. Tra opportunità e rischi, questo Atlante dell'Infanzia vuole essere una fotografia delle luci e delle ombre che i nostri ragazzi stanno affrontando nel percorso lungo le autostrade digitali. C'è chi è stato messo nelle condizioni di percorrerle in fretta e di evitare gli ostacoli, chi su quegli ostacoli si è scontrato e chi, invece, quelle autostrade le vede solo da lontano.

Se davvero il prima e il dopo della pandemia di Covid ci hanno dato una lezione fondamentale, la dobbiamo tenere a mente per scrivere le pagine del prossimo futuro. La tecnologia può e deve essere una grande opportunità di sviluppo e di democrazia, ma va governata e resa universale, altrimenti rischia di acuire le disuguaglianze e generare un sempre più folto esercito di “esclusi”. Non possiamo immaginare un mondo fatto solo di autostrade digitali, quando un pezzo di popolazione mondiale quelle strade non le può percorrere.

Daniela Fatarella
Direttrice Generale
Save the Children Italia





Mondi digitali

- Le Quarta Rivoluzione
- Connessioni familiari
- La piccola tribù digitale
- Hardware e software
- Come è vecchia l'Italia!
- Apocalittici e integrati
- I rischi della famiglia social
- Neonati allo schermo
- Voci smart
- Neuroscienze di frontiera
- Identità digitali
- L'ingiustizia dei dati
- Piani e strategie per connettere l'Italia

Le strade della Quarta Rivoluzione

Reti, autostrade informatiche, nodi, velocità. Il linguaggio digitale ci parla di una corsa piena di anfratti, di blocchi, di lacci sul palcoscenico di un mondo quasi privo di barriere ma pieno di incognite e dove le cose succedono in fretta. Tra big data, applicazioni nutrite dall'intelligenza artificiale, universi digitali sempre più espansi, il mondo si interroga sui rischi e sulle opportunità di quella che il filosofo, studioso dell'etica dell'informazione, Luciano Floridi chiama la "Quarta Rivoluzione". Andrà bene? Andrà male? E soprattutto per chi andrà bene e per chi andrà male?

Come in tutti i cambiamenti epocali, sopravvive chi è meglio attrezzato, chi ha capito con quale bagaglio può affrontare il viaggio in nuove terre, chi questo viaggio lo ha immaginato pensando alle giovanissime generazioni che già oggi sono immerse nel digitale. Non perché lo vogliono ma perché il mondo va così. È in atto un cambiamento di equilibri tra l'analogico e il digitale sempre più spostato a favore del secondo. Non si vive più un po' qui e un po' là, ma sempre più in quello che lo scrittore Alessandro Baricco, nel suo *The Game*, chiama, con un'immagine distopica, "l'oltremondo"¹. Ne è convinto Luciano Floridi: "Oggi, nei luoghi più avanzati dal punto di vista tecnologico e della società dell'informazione, l'analogico dipende dal digitale. La vita non funziona se il digitale non funziona. Non avere uno smartphone, non accedere alle app e quindi ai servizi, vuol dire essere morto. Per chi vive in contesti diversi o più periferici può sembrare eccessivo ma questa è già oggi la realtà". Indagarla, lì dove la trasformazione è più avanzata, significa poter intravedere in tempo chi saprà trarre vantaggio da questi cambiamenti, chi resterà indietro e come la società e l'uomo muteranno o si adatteranno. "Non sono tanto le competenze che cambiano quanto le aspettative", ci dice Floridi. "In una società dell'informazione in cui la condizione dell'onlife è di default, significa che anche se non hai un cellulare, le tue aspettative saranno quelle di potere, ad esempio, fare shopping online 24 ore al giorno 7 giorni su 7 o poter accedere alla banca per trasferire i soldi online in qualsiasi momento. Analogamente, quando ero ragazzo le aspettative erano quelle di una società dell'automobile: magari non avevi la patente, non sapevi come funzionava un motore a scoppio, ma vivevi con le aspettative di chi sa che ci sono automobili, parcheggi, stazioni di servizio".

Oggi molto si parla dei rischi di una sovraesposizione digitale, di un'infanzia ingabbiata da social e videogiochi, di una dipendenza che produce malessere e solitudini. Eppure è vero anche il contrario. Si rischia, ugualmente, se si è esclusi dall'online, se non si ha accesso alle reti o si è privi di competenze digitali. Di nuovo: andrà bene, andrà male? Le opinioni divergono. Tra i pessimisti vi è lo storico israeliano Yuval Noah Harari che, già anni fa, prefigurava un approfondirsi delle divisioni di classe per effetto della digitalizzazione con una concentrazione di potere economico e politico in mano a pochi e un ritorno a strutture sociali simili alle caste, con rigide divisioni tra chi sta in basso e chi in alto. "La società del XXI secolo potrebbe essere la più disuguale nella storia con le classi privilegiate non solo più ricche rispetto al resto dell'umanità ma con una vita più lunga e enormemente più talentuose"². Più possibilista Luciano Floridi che alla domanda se vede crescere nuove o maggiori disuguaglianze lascia aperto uno spiraglio.

"Siamo nel momento in cui a questo interrogativo si possono dare due risposte diverse: no, non ci saranno nuove e maggiori disuguaglianze perché abbiamo fatto qualcosa, oppure sì perché non abbiamo fatto niente. Questo è il momento dell'impegno sociale, politico e formativo. C'è l'opportunità di far andare le cose nella giusta direzione, ma non sarà il mercato a risolvere il digital divide, lo deve fare la società. Il mercato polarizza, crea grandi ricchezze e, se potesse, creerebbe grandi monopoli. Il ruolo della società e della politica è mettere, invece, questa ricchezza al servizio della collettività e dell'ambiente. Se riusciremo a farlo avremo società in cui i digital divide saranno moderati. Al contrario, se ce ne laviamo le mani, avremo disuguaglianze enormi non solo tra Nord e Sud, ma all'interno di una stessa città".

Fotografare la realtà di oggi, al servizio di una giustizia sociale e di un'infanzia delle opportunità, è quello che questa edizione dell'Atlante cerca di fare. Sapendo che il viaggio è solo all'inizio.

Connessioni familiari

Reti, fibra, wifi, accesso a internet, banda larga, ultralarga. Con la pandemia da Covid-19 gli italiani hanno scoperto d'improvviso un vocabolario sino ad allora appannaggio di una minoranza. Hanno anche scoperto che l'online poteva essere una grande risorsa: toglieva dall'isolamento, consentiva di lavorare da casa, soprattutto garantiva la scuola a distanza, con le sue luci e le sue ombre. Ma oltre al vocabolario delle connessioni, il Paese verificò con mano che serviva altro.

A casa era necessario dotarsi di strumenti come il pc o un tablet. Chi aveva una smart tv o un assistente vocale si sentiva meglio attrezzato per affrontare la vita onlife, dentro quel flusso ininterrotto che lega l'analogico e il digitale. Scopri, infine - chi con stupore, chi con indifferenza, chi con grave preoccupazione - che una (sino ad allora) poco percepita divisione segmentava radicalmente il Paese: da un lato c'era chi cresceva in famiglie con la connessione wifi ultraveloce, pc e strumenti rinnovati di continuo, e con competenze digitali elevate, dall'altro chi possedeva pochi o nessuno strumento e pochissime competenze. Nel vocabolario tornò con prepotenza la parola "digital divide". Tradotto: i bambini non erano tutti uguali. Nella scuola a distanza degli anni della pandemia c'era chi, nella sua cameretta, partecipava alle lezioni grazie a una connessione veloce, davanti allo schermo di un pc e chi seguiva con affanno l'insegnante da un cellulare reclamato a gran voce da altri fratelli e sorelle, con le medesime esigenze.

È, soprattutto, a partire dagli anni della pandemia, che la fotografia dell'Italia digitale si è messa, progressivamente, a fuoco. Nel nostro Paese la connettività si è sviluppata con un certo ritardo e con ampie differenze territoriali; tra città, aree rurali, aree interne e tra regioni diverse. In parallelo, la diffusione dei cellulari e degli smartphone ha "connesso" la totalità della popolazione adulta lasciando escluse soltanto le persone molto anziane e i bambini piccoli (anche se il primo cellulare arriva in età sempre più precoce). In Italia vi sono oltre 78 milioni di SIM che hanno come titolare una persona fisica (107,6 milioni se si considerano anche quelle che mettono in connessione dispositivi o macchine)¹ su meno di 60 milioni di abitanti, vale a dire che ci sono più abbonamenti e schede telefoniche di quanti siano gli abitanti del nostro Paese. Secondo le rilevazioni di We are social 2023, il 97,5% della popolazione tra i 16 e i 64 anni possiede uno smartphone².

Ma il cellulare non basta quando si tratta di lavorare o studiare da casa, come ci ha insegnato la pandemia. Serve un accesso ad una connessione wifi veloce, un pc e molte competenze digitali. La stessa indagine rileva che nella popolazione in Italia tra i 16 e i 64 anni, a gennaio 2023, il 67,2% possedeva un pc, il 51% un tablet, il 22,6% una smart tv, il 4,5% un dispositivo per la realtà virtuale, e 1 su 5 (20,5%) un dispositivo per la smart home (domotica o smart speaker). Nelle quasi 6 ore giornaliere trascorse mediamente su internet, la metà del tempo ci si connette da cellulare e l'altra metà da pc e tablet. In una diversa rilevazione



YOUTUBE VA IN TV

Negli USA, cambia la fruizione di YouTube. Oggi circa il 45% delle visualizzazioni avvengono su schermi televisivi mentre nel 2020 questa percentuale non raggiungeva il 30%. Si tratta di un cambiamento radicale nel modo di fruire i contenuti video che ha avuto una progressione più veloce di quanto non sia stato l'adattamento delle aziende che li producono.

www.theinformation.com/articles/early-half-of-youtubes-u-s-viewership-is-now-on-tvs-helping-drive-ad-shift?utm_source=substack&utm_medium=email



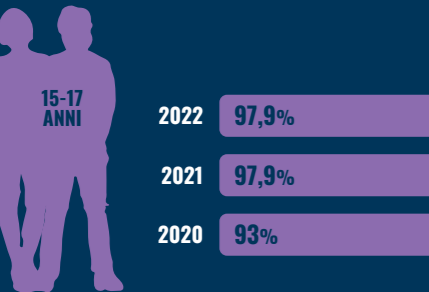
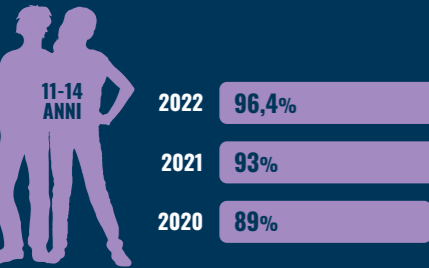
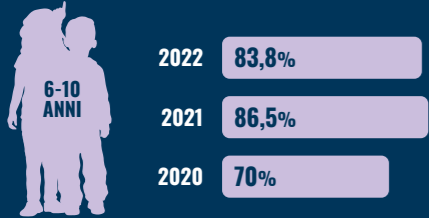
Stock.com/Lexx

condotta da Auditel tra novembre 2022 e aprile 2023³, si stima che le famiglie che accedono ad internet (il 91,5% del campione) lo facciano utilizzando vari dispositivi: 9 su 10 accedono tramite smartphone, il 57% tramite il computer, il 27% tramite un tablet e la metà tramite smart tv o dispositivi esterni. Ma la Rilevazione di Base Auditel 2022⁴ ha anche stimato che vi sono quasi 2 milioni di famiglie (nel 2017 erano quasi 4 milioni), principalmente composte di anziani, che sono "fuori dalla digital life" perché hanno solo la tv tradizionale e nessuno strumento (neppure lo smartphone) che consenta loro di collegarsi ad internet. Vi sono invece 4 milioni 700 mila famiglie "superdigitali" poiché in casa hanno almeno una smart tv, uno smartphone, un tablet e un computer: 6 su 10 sono composte da coppie con figli e sono per lo più famiglie benestanti. In generale, le famiglie che hanno sia una connessione fissa che mobile sono 6 su 10, mentre il 90% ha una connessione web, magari solo attraverso il cellulare.

Naviganti online

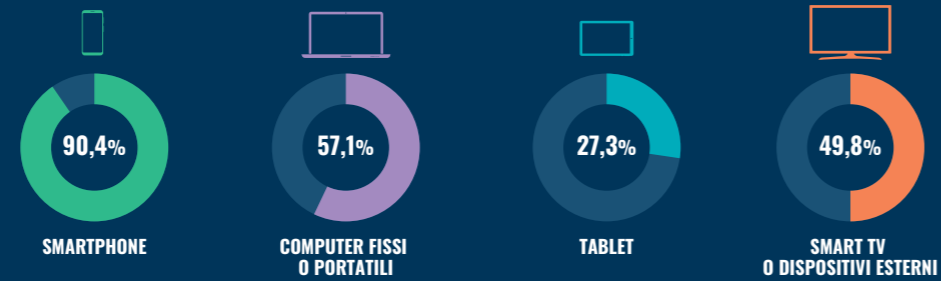
BAMBINI E RAGAZZI CHE HANNO UTILIZZATO INTERNET NEI TRE MESI PRECEDENTI ALLA RILEVAZIONE

Anni: 2020-2021-2022 - Fonte: ISTAT



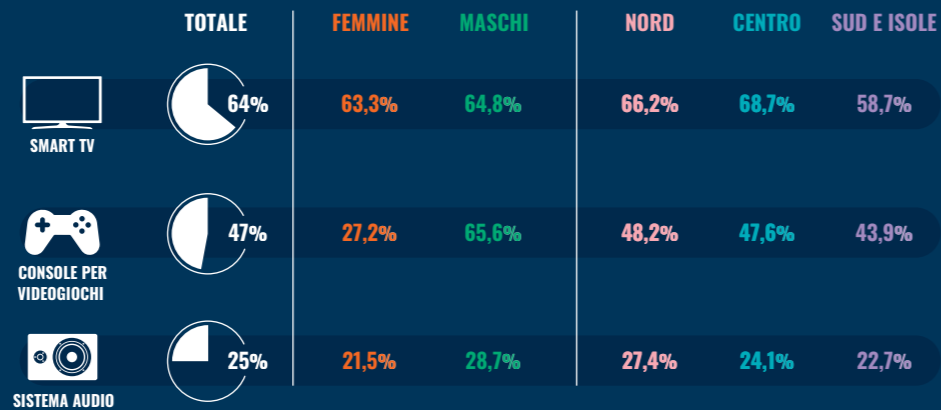
IL 91,5% DELLE FAMIGLIE ACCEDE AD INTERNET: ECCO CON QUALI STRUMENTI DIGITALI

Anno: 2022-2023 - Fonte: Auditel



DISPOSITIVI PRESENTI NELL'ABITAZIONE DEI RAGAZZI DI 14-17 ANNI CHE USANO INTERNET

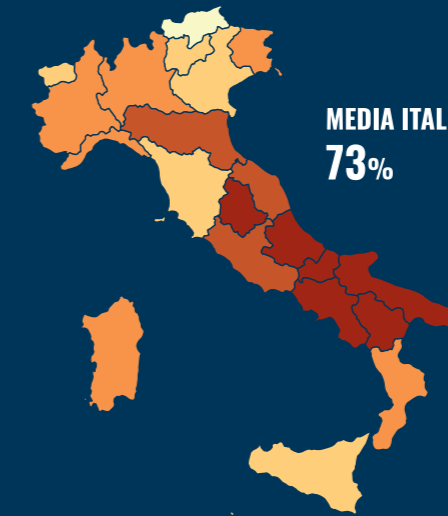
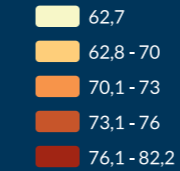
Anno: 2022 - Fonte: ISTAT



Bambini e ragazzi di 6-17 anni che usano internet tutti i giorni (%)

Anno: Media 2021-2022 - Fonte: ISTAT

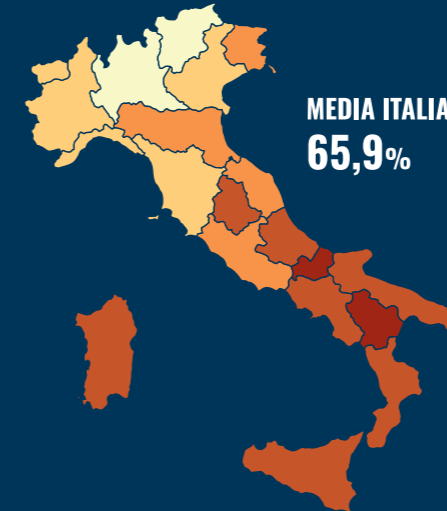
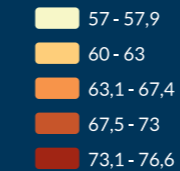
Uso di internet tutti i giorni (%)



Bambini e ragazzi di 6-17 anni che usano il cellulare tutti i giorni (%)

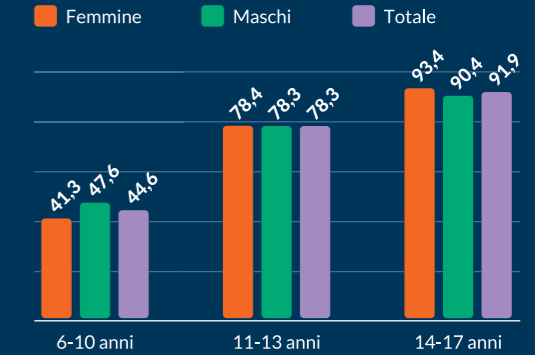
Anno: Media 2021-2022 - Fonte: ISTAT

Uso del cellulare tutti i giorni (%)



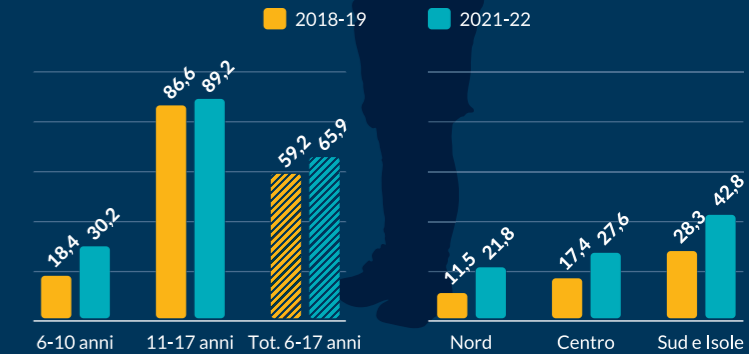
Bambini e ragazzi di 6-17 anni che usano internet tutti i giorni per genere ed età (%)

Anno: 2022 - Fonte: ISTAT



Bambini e ragazzi di 6-17 anni che usano il cellulare tutti i giorni per fasce d'età (%)

Fonte: ISTAT



La piccola tribù digitale

Nel 1997 Daniel Pennac dava alle stampe, in Francia, e l'anno successivo in Italia, uno dei suoi romanzi di maggior successo: *Signori bambini*. Ironico e attento analista della tribù dei più piccoli così Pennac raccontava il mondo adolescenziale di allora: "Certo che sono cambiati i bambini da quando ero piccolo io! Sono diventati fluorescenti, hanno scarpe da ginnastica che luccicano quando loro schizzano via nella notte, i walkman gli fanno teste da mosche e sordità da vecchietti, parkinsoneggiano come veri rocker, accorciano zazzere e gonne nella speranza di allungarsi, mangiano granaglie a colazione e rancio yankee a mezzogiorno, smadonnano come a noi era proibito fare e si sparano film che a noi era vietato vedere"¹. Leggerla oggi questa descrizione fa quasi tenerezza, piccolo reperto letterario di una istantanea da museo. Chi se li ricordava più il walkman, e quelle scarpe lampeggianti sogno di ogni bambino? Dentro la nuova rivoluzione dell'onlife, di una vita spesa tra reale e virtuale, gli strumenti immancabili per sentirsi parte della tribù dei pari sono ora gli oggetti della connessione, primo tra tutti lo smartphone, protesi che accompagna grandi e piccoli e preziosa cassaforte che custodisce gran parte dei legami, dei segreti, dei divertimenti di un'adolescenza (e pre-adolescenza) sempre più connessa. Dal dispositivo mobile i giovanissimi chattano, postano, cinguettano, googlano,

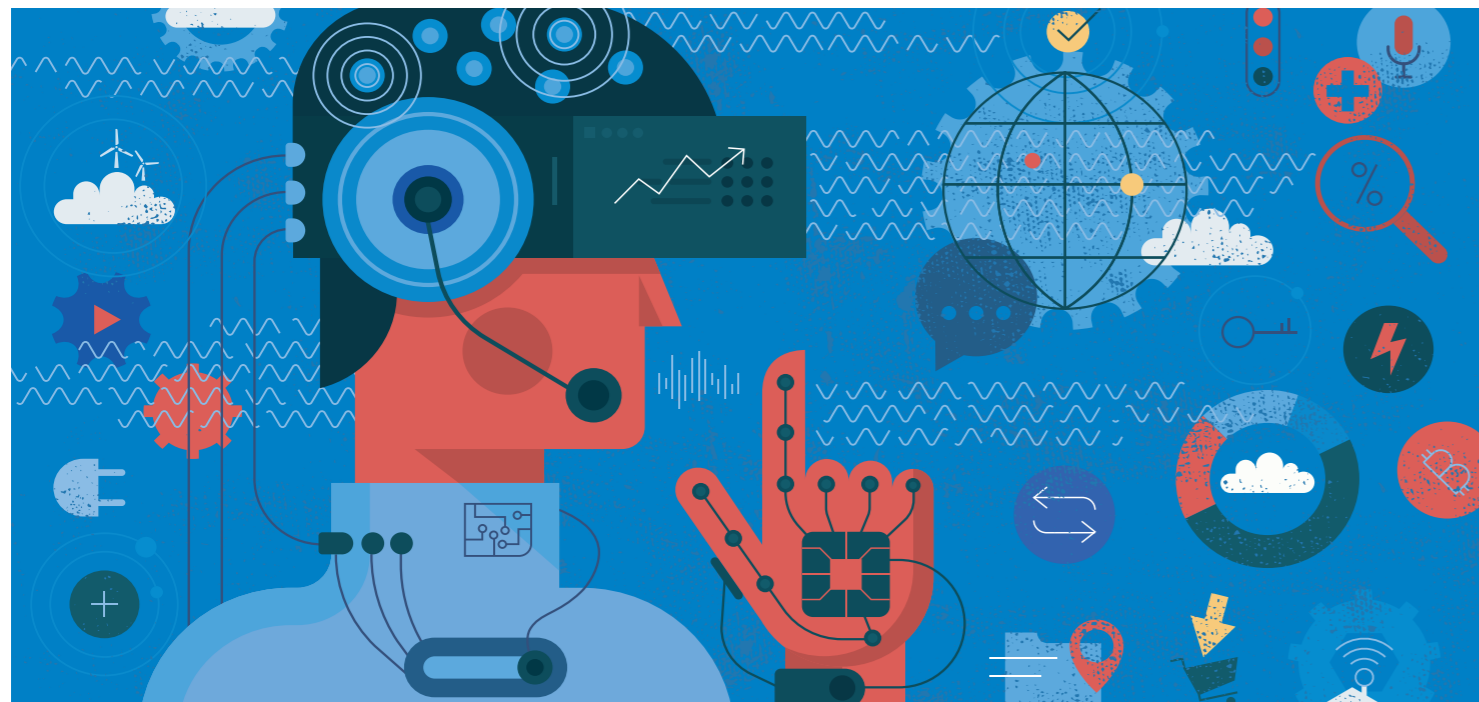
guardano video, foto, meme, si informano, giocano, si scambiano confidenze, maturano amori, spesso drastiche rotture, fronteggiano pericoli, sperimentano commerci, studiano.

Nel biennio 2021-22, si collegava quotidianamente a internet il 73% di chi aveva tra i 6 e i 17 anni e usava il cellulare tutti i giorni il 65,9% di giovanissimi nella medesima fascia di età.

Si comincia sempre prima a possedere e a usare uno smartphone, mezzo di elezione per connettersi, anche per i più piccoli. I dati ISTAT sull'uso del cellulare "tutti i giorni" tra i bambini di 6-10 anni indicano, infatti, un deciso incremento registrato tra il 2018-19 (pre-pandemia) e il 2021-22, soprattutto nel Mezzogiorno, dove si è passati dal 28% al 43%, mentre al Centro l'uso quotidiano del cellulare è aumentato dal 17% al 28% e nel Nord dall'11,5% al 22%. Si abbassa, dunque, l'età in cui si possiede e/o si usa uno smartphone, regalo ambito di compleanni, festività nonché mezzo di controllo da parte di genitori alle prese con i primi passi di "autonomia controllata" dei propri figli e strumento talvolta unico nelle famiglie meno agiate per seguire le lezioni a distanza. Lo spartiacque rappresentato dalla pandemia da Covid-19 nel far schizzare in alto il possesso e l'uso dello smartphone tra i bambini e le bambine non ha, invece, prodotto lo stesso effetto tra i più grandi per la semplice ragione che loro già lo possedevano e lo usavano. Infatti, nella fascia 11-17 anni, cioè tra i pre-adolescenti e gli adolescenti, l'uso quotidiano del cellulare è passato dall'86,6% nel biennio 2018-19 all'89,2% nel 2021-22, meno di tre punti di differenza, chiaro segnale che il cellulare era già stato "sdoganato" prima della pandemia. Esso è anche lo strumento quasi esclusivo di connessione per quella amplissima fascia - il 92 % dei 14-17enni - che nel 2022 si è collegata ad internet tutti i giorni².

Una diversa indagine - ESPAD@Italia condotta dal CNR-IFC su un ampio campione di studenti³ tra i 15 e i 19 anni, cioè con un'età leggermente più alta del campione ISTAT - mostra che accede a internet tramite lo smartphone oltre il 93% degli studenti, seguono le connessioni da computer (61%) e, in terza posizione, da tablet (32%). La stessa indagine indica che, in un normale giorno di scuola, circa il 16% degli studenti è connesso per meno di un'ora, il 22% tra 1 e 2 ore, il 27% tra 2 e 4 ore, il 18% tra 4 e 6 ore e una quota simile rimane connessa per oltre 6 ore al giorno. Sono le studentesse a trascorrere più tempo online rispetto ai coetanei: oltre 2 ragazze su 5 stanno online almeno 4 ore in un giorno di scuola. Un'altra indagine condotta dal gruppo di esperti di Generazioni Connesse⁴ a gennaio 2023, in occasione del Safer Internet Day, tra 3.400 ragazzi delle scuole secondarie (11-19enni), mostra che ad inizio 2023 quasi la metà (il 47%) dichiarava di passare oltre 5 ore al giorno online. Prima della pandemia, ad inizio 2020, questa percentuale era del 30%.

Tuttavia quantificare il tempo trascorso online non basta a fotografare una generazione. Il mondo virtuale è una galassia in espansione di contenuti accessibili ovunque, in qualsiasi momento con grandi colossi come Google, Apple, Amazon, Netflix o piattaforme social (da Facebook a TikTok) che attraggono nel mentre catturano i dati. Come la televisione, ai suoi albori, è stata un canale di creazione di nuove forme di cultura e di stili di vita, oltre che un mezzo tecnologico, così oggi, attraverso una miriade di contenuti e di media online, si modella l'identità dei più giovani che sfruttano la connessione per una molteplicità di attività in un universo dove la



Le attività dei giovanissimi

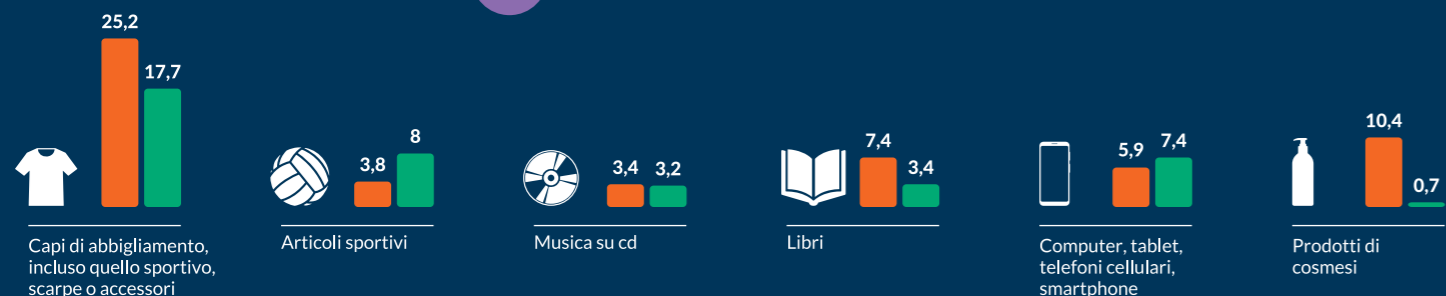
COSA FANNO GLI ADOLESCENTI DI 14-17 ANNI

Fonte: ISTAT Anno:2022

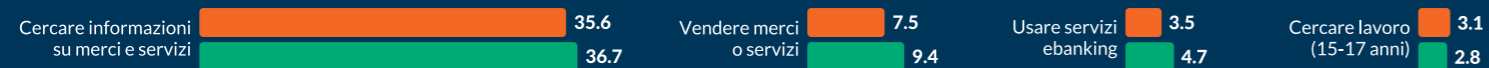
Totale Femmine Maschi



COSA COMPRANO GLI ADOLESCENTI IN RETE

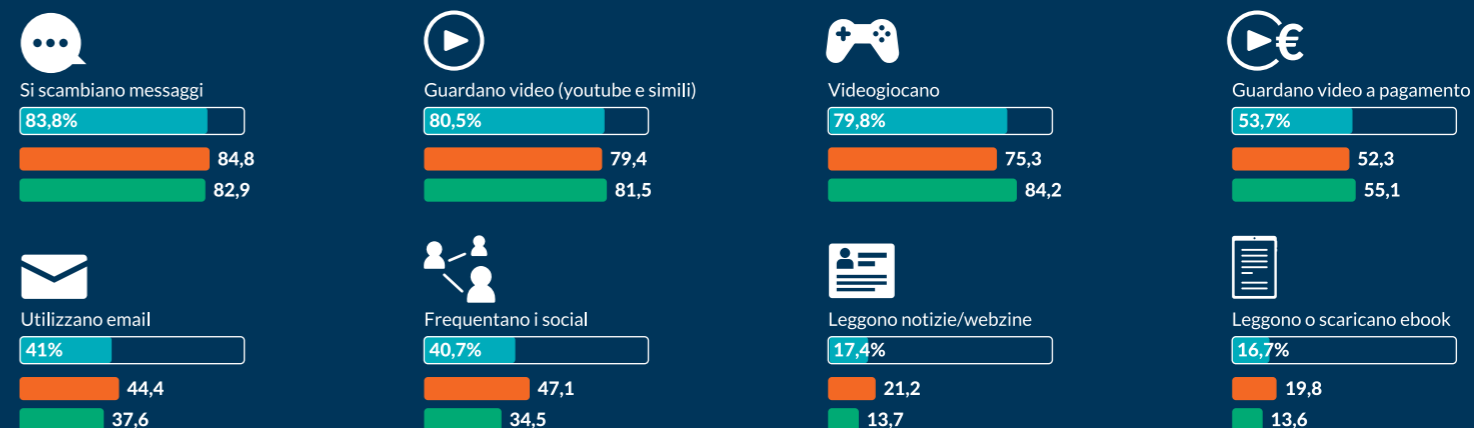


ALTRE ATTIVITÀ ONLINE



COSA FANNO I PRE-ADOLESCENTI DI 11-13 ANNI

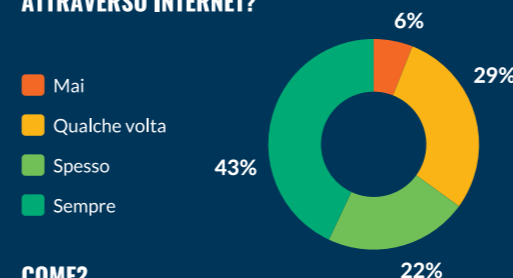
Fonte: ISTAT Anno:2022



INDAGINE SUGLI STUDENTI DI 11-19 ANNI

Fonte: Indagine SID Skuola.net, Università La Sapienza e Università di Firenze - Anni: da febbraio 2020 a gennaio 2023

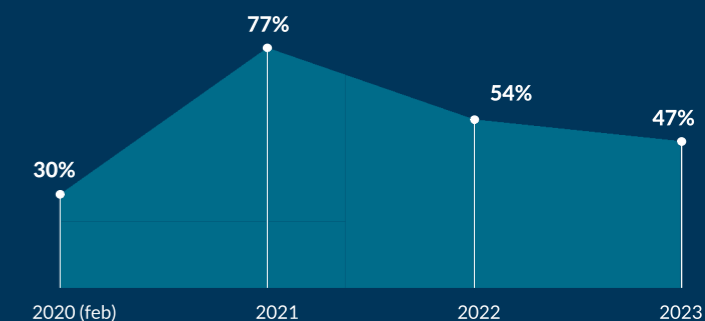
"TI CAPITA DI INFORMARTI SULL'ATTUALITÀ ATTRAVERSO INTERNET?"



COME?

2 su 5 sui social network
1 su 16 attraverso podcast

STUDENTI CHE PASSANO PIÙ DI 5 ORE CONNESSI (SIA PER L'ATTIVITÀ SCOLASTICA CHE NEL TEMPO LIBERO)



comunicazione pubblica e quella interpersonale si sono fatte sempre più confuse e intrecciate: “viviamo in un mondo di mediazione quasi totale”, avverte lo studioso David Buckingham⁵. La messaggeria istantanea, lo scambio in tempo reale attraverso WhatsApp, Messenger, Viber, ecc, la fa da padrone. La usa il 93% dei 14-17enni, secondo quanto rilevato da ISTAT. Guardare un video è un'altra delle attività favorite e in crescita - lo fa l'84% del campione - con una ormai inarrestabile migrazione dalla tv tradizionale ad altre forme di fruizione visiva: è netta la predilezione per YouTube rispetto a piattaforme commerciali intergenerazionali e on demand come Netflix, Skyonline, Infinity ecc. Seguono, tra le preferenze degli adolescenti, l'utilizzo di uno o più social media (79%), con Facebook in drastico declino mentre avanzano Instagram, TikTok, Snapchat, ecc, o l'uso dei videogiochi (72,4%). Le ragazze frequentano con più costanza e intensità i social media mentre il gaming impegna di più i ragazzi anche se la pattuglia delle videogiocatrici è in crescita. Nella fascia di età tra gli 11 e i 17 anni videogioca l'82,4% di maschi e il 68,7% di femmine⁶.

Numerose differenze, in termini di età, di genere, di condizione sociale, di inclinazioni e interessi influenzano il quadro statistico ma, nel complesso, la giornata dei giovani ruota in gran parte attorno all'universo digitale, amicizie comprese, sia quelle mutate dal mondo reale che quelle strette nel mondo virtuale. Del resto, l'immersione e la compenetrazione è fortissima anche per le generazioni adulte. Sul sito SocialMediaToday, l'infografica Data Never Sleeps racconta, ogni anno, quello che succede in un minuto di connessioni nel mondo. Nel 2022, in un minuto, ci sono state 5,9 milioni di ricerche su Google, mentre su Instagram sono state condivise 66mila foto e si sono consumate un milione di ore di visioni in streaming nello stesso momento in cui un esercito di compratori spendeva 443mila dollari su Amazon e 16 milioni di messaggi di testo “istantanei” venivano spediti. Tutto in soli 60 secondi⁷. A sfatare l'idea di una generazione di giovanissimi connessa ma disinformata vi sono, poi, i dati su quanto e come si informano i giovanissimi. In Italia, il 28,5% di loro (tra 11 e 17 anni) legge riviste e giornali online e sfrutta i social media come canali di informazione, anche se non sempre sa difendersi dalle insidie delle fake news. Il 30% di ragazze e il 25% di ragazzi adolescenti (14-17enni) ha seguito corsi di formazione online. Secondo l'indagine già citata di Generazioni Connesse ben il 40% di giovanissimi si informa attraverso i social media e una piccola percentuale, 1 su 16, lo fa anche ascoltando i podcast.⁸ Quanto alla lettura, circa il 19,8% di loro ha scaricato o letto libri online o ebook con le ragazze che leggono (e si informano) più dei ragazzi soprattutto in età adolescenziale (16,9% maschi; 27,6% femmine)⁹. Si tratta di una conferma della fluidità di comportamenti che transitano dall'online all'offline e viceversa. Le ragazze, ad esempio, sono lettrici più assidue dei maschi sia di libri di carta che su supporto digitale. Anche se è importante riconoscere la differenza tra nuovi e vecchi media, secondo lo studioso britannico David Buckingham, “i servizi e le piattaforme digitali sono luoghi per creare nuove forme di rappresentazione e comunicazione, ma vengono anche usati per distribuire media più vecchi, come televisione, film, musica e testi scritti”¹⁰.

C'è poi l'universo delle compravendite in cui i giovani sono entrati sfruttando siti e piattaforme di e-commerce. Ragazze e ragazzi delle scuole superiori (14-17 anni) acquistano



NOMOFOBIA

Aumenta il controllo giornaliero dello smartphone da parte di ragazzi e ragazze. Il 37% di loro lo controlla più di 10 volte al giorno. Un dato interessante riguarda il 13% di giovani che dichiara di non controllare affatto il cellulare. Si tratta, tuttavia, di un dato in calo rispetto a precedenti rilevazioni. L'ansia di non poter usare il cellulare ha, oggi, un nome: “nomofobia”, dalla contrazione delle parole “no mobile phone phobia.”

www.generazioniconnesse.it/site/it/2023/02/08/il-30-dei-giovani-passa-pi-di-5-ore-online-la-ricerca-2023-1

online (28%), con una leggera maggioranza femminile (30%), ma vendono anche beni e servizi (8,5%) con una maggioranza maschile (9,4%). Si tratta di transazioni attentamente valutate: molti, infatti, trascorrono del tempo online per informarsi su merci e servizi da acquistare (lo fa il 36%). Abbigliamento, scarpe, accessori, articoli sportivi, libri (pochi), cosmetici (quasi solo le ragazze) sono gli articoli più “gettonati”. Sono invece in maggioranza, seppure percentualmente pochissimi, i ragazzi ad usare i servizi di ebanking, principalmente servizi per le transazioni con carte e moneta virtuale (5% dei maschi rispetto al 3,5% delle femmine), riflesso di uno storico gap di genere sull'educazione finanziaria e l'uso dei servizi bancari che affligge le persone adulte nel nostro Paese¹¹.

Lo strumento relazionale con l'esterno racchiuso in uno smartphone diventa spesso strumento di accesso al mondo ma anche barriera verso l'esterno. La testa china a fissare uno schermo, a chattare, a ridere di un video in solitudine, a giocare mentre il mondo adulto guarda i propri figli senza capirli: di questo si lamentano i genitori. “Eppure” ci dice Alessandro Rosina, docente di demografia e di statistica sociale all'Università Cattolica di Milano, “non è quello che i ragazzi vorrebbero essere. Più sono giovani e meno hanno paura delle tecnologie ma, allo stesso tempo, sentono fortissimo il bisogno di fare esperienze nel reale. La loro fragilità, in un mondo che cambia molto velocemente, è piuttosto la paura dell'irrelevanza. Vogliono sperimentare ma essere anche riconosciuti nella loro specificità e se questo non succede, il rischio della demotivazione, che non c'era nelle generazioni precedenti, più ancorate a un senso di appartenenza anche ideologico, è fortissimo”. Troppo fragili loro, troppo pronti alla fuga in un mondo solo virtuale? Secondo Alessandro Rosina il problema va cercato altrove. È vero che il mondo adulto sperimenta una crescente difficoltà a confrontarsi con l'universo giovanile ma questo succede forse perché in troppi partono dall'idea di ciò che sono e dovrebbero essere i giovani ma quasi mai - si legge nel “Rapporto Giovani 2023” dell'Istituto Giuseppe Toniolo - si guarda a “ciò che i giovani sono e vogliono diventare”¹². Rovesciare l'ottica quasi sempre aiuta.

Hardware e software

Se gli strumenti sono importanti, ancora più decisive per la “salute digitale” di un Paese sono le infrastrutture che consentono di avere accesso alla rete fissa ad alta capacità in casa. Sappiamo bene che tutto lo sviluppo del Paese, dalle attività produttive nella società della conoscenza ai servizi pubblici digitali, dalla sanità del terzo millennio alla scuola innovativa, poggia sulla disponibilità e sull'accesso a servizi a banda ultralarga e sullo sviluppo integrato delle infrastrutture di telecomunicazione. Sono condizioni necessarie (ma non sufficienti) per intraprendere la strada della transizione digitale su cui il Paese si è incamminato. Dal 2015 l'Italia investe risorse per assicurare una copertura sempre più ampia



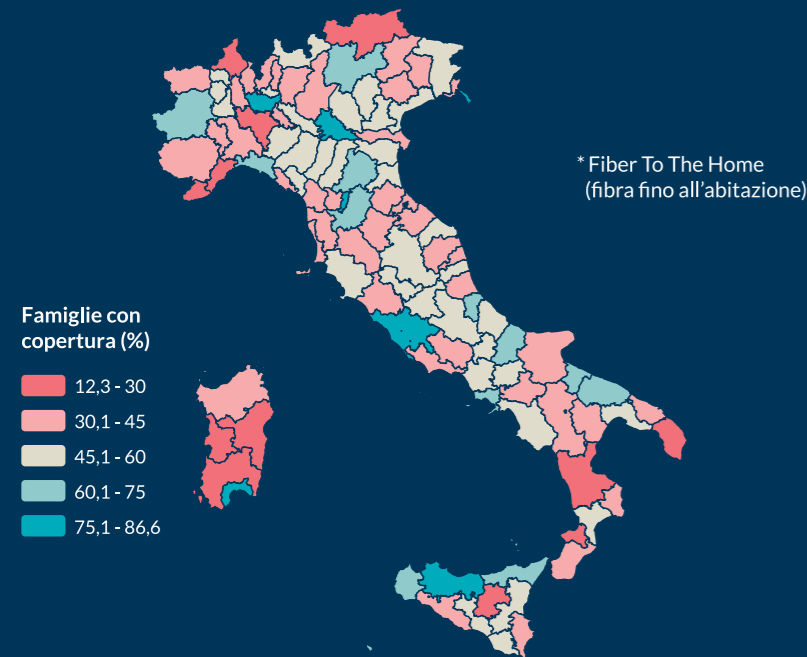
IN SOCCORSO DELLE “AREE BIANCHE”

Con l'espressione “aree bianche” si individuano quelle zone del Paese tagliate fuori dalla copertura con banda larga perché i costi per fornire l'infrastruttura necessaria non sono convenienti per gli operatori privati. Il Governo italiano dal 2009 in poi ha adottato alcune strategie per ovviare a questo problema. Al 30 giugno 2023 sono stati completati i lavori per la copertura FTTH (Fiber To The Home) in 4.567 comuni, il 73% del totale dei 6.232 comuni previsti dal Piano Aree Bianche, con 4,27 milioni di abitazioni raggiunte in grado di attivare servizi di connessioni ultraveloci. Chi vuole approfondire il tema trova un'appendice alla fine della sezione.

Reti e connessioni

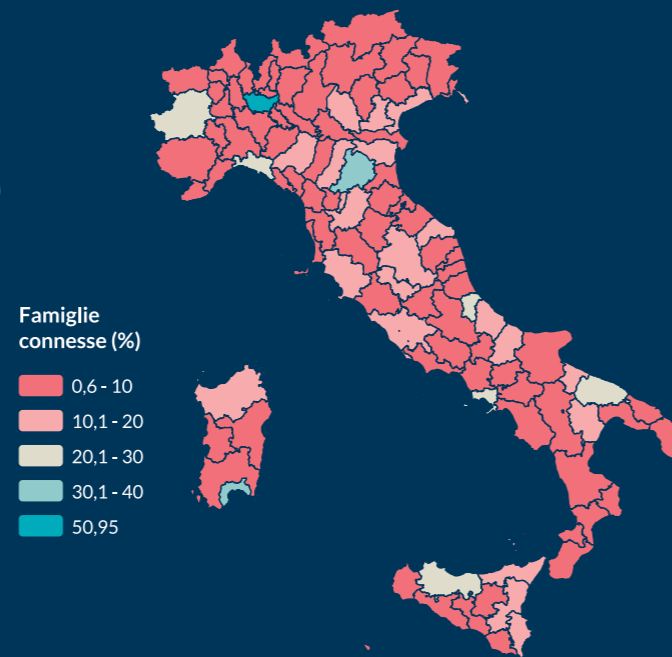
Copertura della banda ultralarga con FTTH* per le famiglie

Anno: 2022 - Fonte: Relazione Annuale AGCOM 2023



Famiglie effettivamente connesse alla banda ultralarga con FTTH*

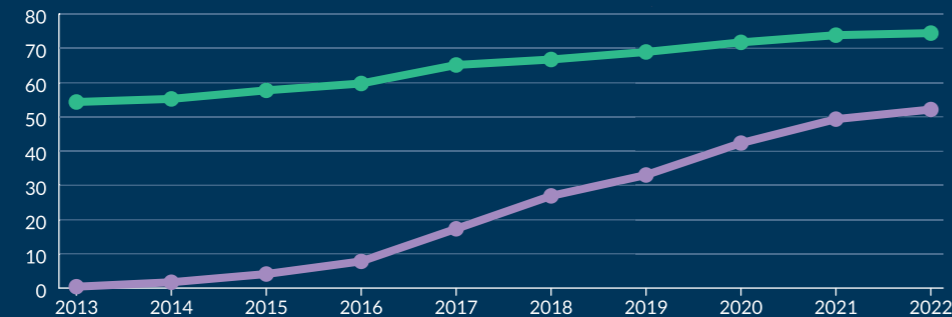
Anno: 2022 - Fonte: Relazione Annuale AGCOM 2023



Come si è modificata la copertura della banda larga e ultralarga per le famiglie (%)

Anni: 2013-2022 - Fonte: Relazione Annuale AGCOM 2023

- Famiglie raggiunte dalla banda larga
- Famiglie raggiunte dalla banda ultralarga



della rete a banda ultralarga e un accesso sempre più diffuso tramite la rete fissa per le famiglie, garantendo anche sussidi economici per agevolare l'attivazione di abbonamenti. La Relazione Annuale 2023 di AGCOM¹ fornisce alcuni dati sulla copertura della rete fissa per le famiglie: si stima che alla fine del 2022 gli accessi broadband (banda larga) e ultrabroadband (banda ultra larga) residenziali e per affari siano stati 18,6 milioni. Una quota pari all'81% (77% nel 2021) degli accessi ultrabroadband è commercializzata con velocità pari o superiore a 30 Mbit/s mentre il 68% (61,6% nel 2021) supera i 100 Mbit/s. In pratica, alla fine del 2022, le famiglie raggiunte da linee ultrabroadband erano il 52%, mentre nel 2016 erano appena l'8% e zero nel 2013. Lungo la strada della connettività, restano, però, differenze territoriali molto pronunciate, soprattutto nella diffusione delle tecnologie qualitativamente migliori in termini di velocità di connessione (linee VDSL, FTTH e FWA)² come confermato anche dal ranking delle dieci province rispettivamente con maggiore e minore diffusione tra le famiglie della banda ultra larga, con la provincia di Milano che guida la classifica (86,6%) e Isernia fanalino di coda (32,4%). Guardando alla mappa provinciale delle famiglie con accesso (abbonamento) alla banda ultra larga con linea FTTH, che garantisce la maggiore velocità di connessione, sventa ancora la provincia di Milano, con il 51% delle famiglie "ultraconnesse", seguita da Cagliari (34%), Bologna (30,5%), Torino, Palermo, Genova (27,9%), e via via si scende fino a percentuali inferiori al 5%, con ben 45 province posizionate in questa fascia. Sotto il 2% troviamo province come Verbano, Mantova, Enna, Fermo, Belluno, Sud Sardegna, Vibo Valentia, Imperia, Isernia, Biella, Pordenone, Gorizia³.

Nell'ultimo anno, comunque, l'estensione della copertura delle linee ultraveloci ha compiuto molti progressi rispetto agli anni precedenti. Nell'edizione 2022 dell'Indice di Digitalizzazione dell'Economia e della Società (DESI) – che si riferisce al 2021 – l'Italia si colloca al 18° posto fra i 27 Stati membri dell'UE⁴, poiché "la trasformazione digitale sconta ancora varie carenze cui è necessario porre rimedio". In particolare, per quanto riguarda la connettività, il Rapporto osserva come siano stati compiuti progressi in termini di diffusione dei servizi a banda larga e di realizzazione della rete, ma "restano alcune carenze per quanto riguarda la copertura delle reti ad altissima capacità (compresa la fibra fino alla sede dell'utente FTTH), che è ancora molto indietro rispetto alla media UE, nonché rispetto all'obiettivo del decennio digitale di una copertura universale entro il 2030". L'Italia per la dimensione "Connettività" si colloca, comunque, al 7° posto della classifica, mostrando quindi un minor ritardo rispetto alle altre dimensioni dell'Indice DESI come è, invece, il caso delle competenze digitali che la vede al 25° posto, quasi ultima tra i Paesi europei. Colmare questi ritardi è, dunque, essenziale: le speranze ora si appuntano sugli interventi che, dal 2021, sono stati messi in campo anche con i fondi PNRR (Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza).



UNA CASA SMART

Per "smart home" si intende una casa o un qualsiasi ambiente in cui è possibile controllare, anche contemporaneamente in modo automatico e da remoto, più dispositivi connessi via wifi. La domotica, invece, indica le discipline di applicazione delle tecnologie adatte a migliorare la vita nelle case e, più in generale, negli ambienti "antropizzati".



Come è vecchia l'Italia!

In Italia, nel 2022, sono nati meno di 400 mila bambini, 393 mila, il numero più basso dall'Unità d'Italia. In base alle prime evidenze sulle nascite relative al periodo gennaio-aprile 2023 (118 mila unità), il calo non sembra arrestarsi (-1,1% sul 2022, -10,7% sul 2019)¹. Tre i fattori determinanti: prima di tutto, il numero di donne in età fertile continua a diminuire, per effetto della persistente bassa fecondità dei decenni passati, poi l'età media delle mamme al parto continua a crescere (32,4 anni) e la fertilità a diminuire, con 1,24 figli per donna (negli anni 2000, il massimo si è registrato nel 2010 con 1,44 figli per donna). Non stupisce così che il peso dei minorenni (gli under 18) sul totale della popolazione continui a ridursi: sono ormai soltanto il 15,4%, cioè poco più di 1 residente su 7 è un bambino o adolescente. Nel 2017, solo cinque anni prima, erano il 16,3%, quasi un punto in più. Nel sottoinsieme della popolazione straniera, cioè con Cittadinanza Non Italiana (CNI), composta da circa 5 milioni di residenti, l'età media è più bassa e i minorenni rappresentano il 20% del totale: 1 straniero su 5 che vive in Italia è minorenne.

Vi sono tuttavia differenze territoriali: il tasso di natalità maggiore si registra sempre a Bolzano (9,2 nuovi nati ogni

1.000 abitanti), seguita dalle province di Napoli, Crotone, Ragusa (8,3), mentre i tassi più bassi si registrano in Sud Sardegna e Oristano (4,4). Bolzano e Napoli sono anche le province con la quota massima di minorenni (rispettivamente 18,6% e 18%), Oristano e Biella con la quota minima (11,9% e 12,6%).

Come rileva il Rapporto annuale dell'ISTAT, in Italia, la popolazione continua a invecchiare e a calare, in contrazione costante dal 2014: nel 2022, si contano 179 mila residenti in meno sul 2021. Nel panorama europeo, l'Italia è uno dei Paesi a più bassa e tardiva fecondità, ma anche uno dei Paesi con la più elevata speranza di vita alla nascita (80,5 anni per gli uomini e 84,8 per le donne). Nel mondo, l'Italia è ormai il Paese più anziano, con età media di oltre 46 anni e una piramide demografica rovesciata, in cui solo 1 residente su 8 è un bambino sotto i 15 anni, mentre 1 su 4 ha più di 65 anni. Nei prossimi 30 anni assisteremo ad un massiccio invecchiamento demografico, con le generazioni del babyboom che stanno via via entrando nella terza età. Nel 2041 la popolazione ultraottantenne aumenterà del 35,2% rispetto al 2021, superando i 6 milioni. Contemporaneamente, la popolazione dei bambini e dei giovani fino a 24 anni si ridurrà di 2 milioni e mezzo e la popolazione in età lavorativa (25-64enne) calerà di 5,3 milioni di persone. "Si tratta di scenari che pongono molti interrogativi sulla capacità dell'Italia di far fronte a una situazione demografica 'sconosciuta', nel senso che nessun grande Paese l'ha mai sperimentata fino a ora in queste proporzioni"². L'equilibrio del nostro sistema di welfare e la capacità di crescita nei prossimi anni sono a rischio e la continua emorragia di giovani che emigrano dall'Italia, non compensata da politiche di regolarizzazione sul territorio del numero

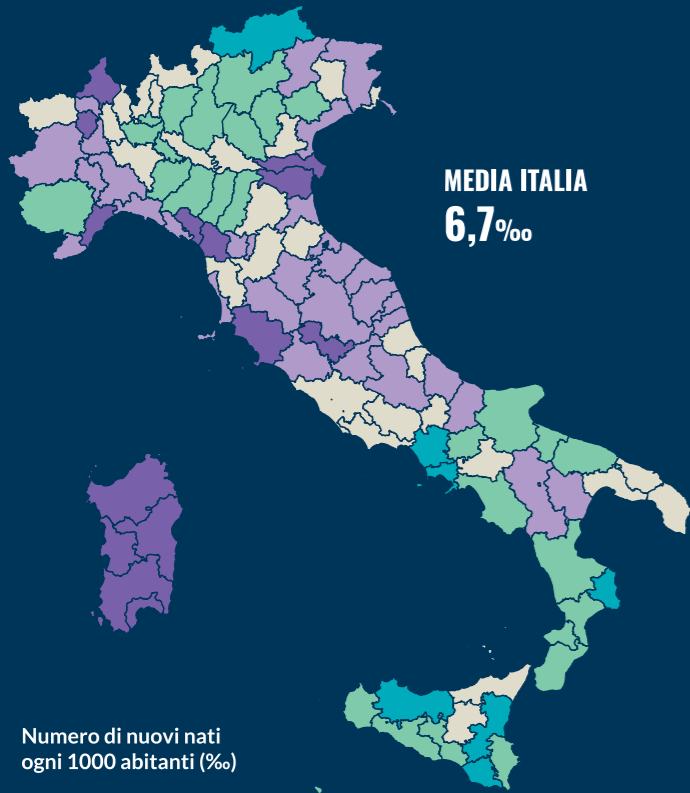
elevato di giovani migranti che arrivano nel nostro Paese, amplifica i rischi legati al declino demografico.

Come ci spiega il Rapporto dell'ONU "World Population Policies 2021 – Policies related to fertility"³ una maggioranza di Paesi sta tuttora puntando a ridurre i tassi di crescita della popolazione, ma il numero di governi che tentano di aumentare la fertilità è triplicato dalla metà degli anni Settanta. In alcuni Paesi europei, come Germania e Francia, le politiche per aumentare la natalità sono risultate efficaci, ma in Paesi come Giappone e Corea del Sud si sono investite molte risorse senza grandi risultati. Le diverse misure di welfare rivolte ai bambini e ai genitori introdotte in Germania, ad esempio, come lo sviluppo del sistema dei nidi, il sostegno economico per ogni figlio o le politiche abitative efficaci, hanno aumentato il tasso di fertilità accelerando anche cambiamenti culturali già in atto verso un maggior equilibrio di genere nella gestione delle responsabilità genitoriali. A questo aumento della natalità hanno contribuito anche fattori concomitanti, come un mercato del lavoro più inclusivo con i giovani e le giovani, anche immigrati, e più in generale livelli salariali adeguati al costo della vita. Giappone e Corea del Sud, invece, sono Paesi in cui i ruoli di genere fanno fatica ad evolversi, il mercato e l'organizzazione del lavoro sono ancora poco compatibili con la conciliazione dei tempi di cura dei figli e poco dinamici e accoglienti per i giovani. In Italia, da un lato, non si riesce a investire risorse consistenti a beneficio di minorenni e famiglie (Francia e Germania investono il doppio o il triplo del proprio PIL), dall'altro, pesano i fattori culturali e un mercato del lavoro poco accogliente per giovani e genitori.

Istantanee demografiche

Tasso di natalità
(nuovi nati per ogni 1.000 abitanti)

Anno: 2022 - Fonte: ISTAT



Numero di nuovi nati
ogni 1000 abitanti (‰)

- 4,4 - 5,4
- 5,5 - 6,1
- 6,2 - 6,7
- 6,8 - 7,6
- 7,7 - 9,2

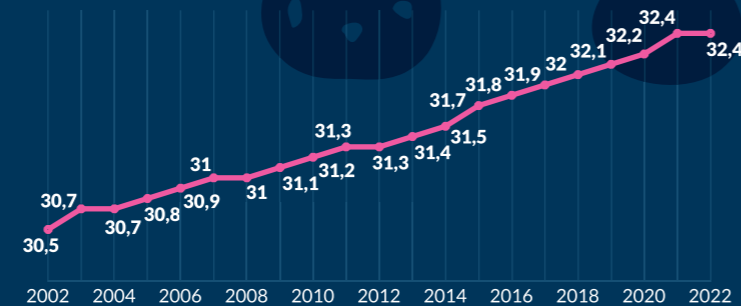
Numero di figli per donna

Anni: 2002-2022 - Fonte: ISTAT



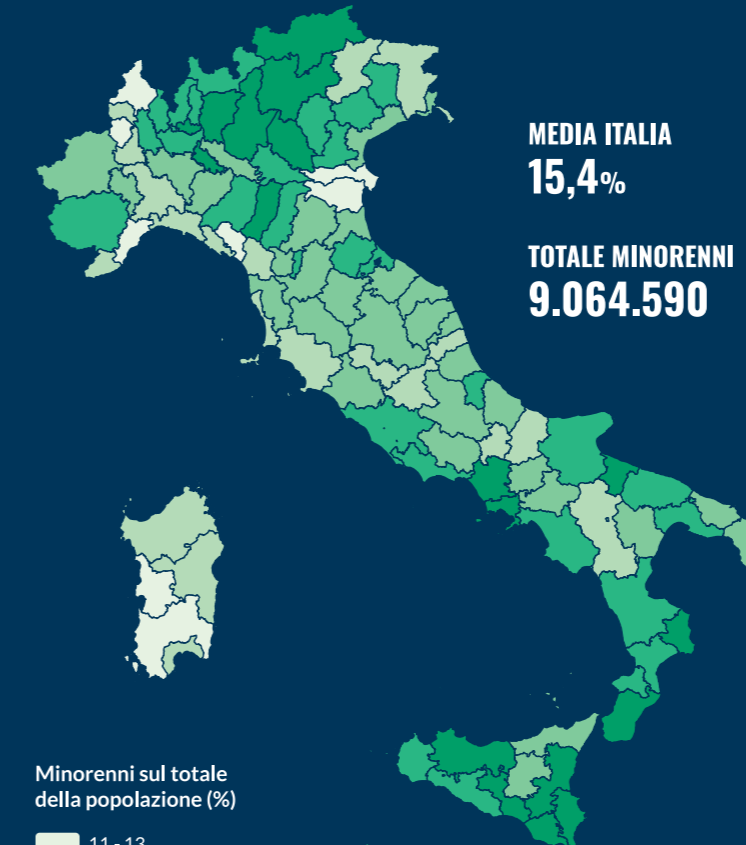
Età media al parto

Anni: 2002-2022 - Fonte: Istat



Incidenza dei residenti di 0-17 anni sul totale della popolazione (%)

Anno: 2022 - Fonte: Elaborazioni Save the Children su dati Demolstat

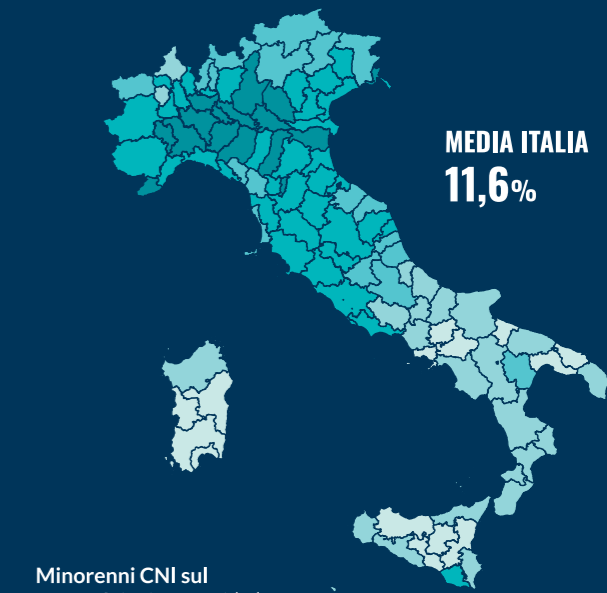


Minorenni sul totale
della popolazione (%)

- 11 - 13
- 13,1 - 14
- 14,1 - 15
- 15,1 - 16
- 16,1 - 18

Incidenza dei minorenni con Cittadinanza Non Italiana (CNI)
sul totale dei minorenni residenti (%)

Anno: 2022 - Fonte: Elaborazioni Save the Children su dati Demolstat



Minorenni CNI sul
totale dei minorenni (%)

- 1 - 4
- 4,1 - 8
- 8,1 - 12
- 12,1 - 17
- 17,1 - 30,1

Apocalittici e integrati

Potremmo prendere a prestito il titolo di un famoso libro di Umberto Eco¹, *Apocalittici e integrati*, per riassumere gli atteggiamenti dei genitori nei confronti del rapporto tra figlie, figli e universo digitale. Gli apocalittici sono quelli che vedono tutto nero: internet è un luogo pericoloso, i social media sono deleteri, la tecnologia distruggerà l'umanità. Gli integrati sono quelli che vedono tutto in rosa: va bene così, non c'è da preoccuparsi, il digitale aprirà nuove opportunità ai giovani. La cosa curiosa è che oggi spesso l'apocalittico e l'integrato convivono nella stessa persona. Avviene così che il genitore oscilli in modo un po' schizofrenico "tra la preoccupazione per la privacy e il postare le foto dei figli prima ancora che vengano al mondo", come ricorda Michele Marangi, media educator, docente all'Università Cattolica di Milano e autore di *Addomesticare gli schermi. Il digitale a misura dell'infanzia 0-6*².

A queste due modalità se ne aggiunge a volte una terza, un tirare i remi in barca con la scusa del "non ci capisco niente" per lasciare campo libero ai ragazzi che sembrano più bravi ad usare le nuove tecnologie. Spesso senza considerare che saper usare un telefonino non vuol dire avere competenze digitali. Il rischio, detto con le parole della psicologa Barbara Volpi, è che i genitori smettano di fare i genitori: "Il mondo degli adulti, dapprima ammaliato dal fascino della tecnologia e concentrato a fare diligentemente il download del corretto apprendimento della webnavigazione, sembra essersi reso conto solo tardivamente dell'effetto boomerang di questo progredire, mostrando paura, pessimismo, allarmismo, o un eccessivo laissez-faire, che può sfociare nel rischio di abdicazione dal ruolo genitoriale a seguito della constatazione della maggiore competenza tecnologica dei figli"³.

A parziale discolpa dei genitori c'è che di fronte a questa grande rivoluzione tecnologica siamo tutti impreparati. L'onda del digitale ha travolto e modificato il nostro modo di stare al mondo prima ancora che ne diventassimo coscienti. Nel 2022, gli individui di 6 anni e più che hanno usato internet negli ultimi tre mesi sono il 77,5% nelle stime dell'ISTAT (nella fascia 11-54 anni si supera il 90%) e il 65% si connette giornalmente⁴. Ogni giorno trascorriamo in media poco meno di sei ore davanti a uno schermo, compreso lo streaming tv, mentre 78,19 milioni sono le connessioni attraverso telefono cellulare, ovvero il 132% della popolazione, il che vuol dire che tanti hanno più di un cellulare connesso a internet⁵. Secondo un'indagine di Rescue Time, la piattaforma che calcola (e valuta) il tempo che si passa al computer, in media le persone guardano il loro smartphone 58 volte al giorno⁶. E secondo uno studio sull'uso notturno del telefono da parte degli adulti, 6 persone su 10 portano lo smartphone in camera da letto e spesso lo controllano durante la notte⁷.

Il fatto è che il digitale è progettato per attivare e coinvolgere gli utenti in continuazione. Non avere coscienza di questi meccanismi conduce ad assumere comportamenti contraddittori.





Così, adulti che non resistono alla tentazione di guardare il cellulare quando arriva una notifica, chiedono ai figli di non frequentare i social media. Regalano lo smartphone per controllarli, salvo lamentarsi del suo uso eccessivo. Mettono i figli davanti a un tablet per zittirli, al ristorante o in una sala d'attesa, salvo poi stupirsi che vogliono passare più tempo davanti a uno schermo. Sono preoccupati dei brutti incontri che possono fare online, ma il fenomeno dello "sharenting", ovvero il condividere sui social contenuti che riguardano i propri figli, dilaga. Nei Paesi occidentali coinvolge l'81% dei bambini⁹.

“Anche noi siamo stati travolti dal digitale, ma chiediamo ai nostri figli di usarlo bene - ci dice Massimo Temporelli, fisico di formazione che da anni si occupa di diffusione della cultura scientifica e tecnologica - Avremmo bisogno di una iniezione di umiltà per dire loro: anch'io sto imparando a usare questa tecnologia, impariamo insieme”.

Se con i più piccoli, come vedremo, le cose sono più chiare e porre dei limiti all'esposizione agli schermi è fortemente consigliato e probabilmente più realizzabile, mano a mano che i bambini crescono le cose si complicano. L'atteggiamento proibizionista con i più grandi è inefficace in primo luogo perché siamo tutti talmente immersi nel flusso digitale che non è possibile metterlo in pratica; in secondo luogo perché lascia i figli, che continueranno a navigare nonostante i divieti, a cavarsela da soli. Anche l'eccesso di ottimismo e il laissez-faire sono pericolosi per lo stesso motivo: i figli sono abbandonati a se stessi. “Se il ragazzo o la ragazza è più strutturato, esplora e va avanti, se è più fragile, si può trovare in serie difficoltà senza una guida”, aggiunge Temporelli.

Il disorientamento dei genitori è in qualche modo inevitabile: tutto corre troppo velocemente per potersi attrezzare e responsabilizzare, come ci spiega Veronica Barassi, antropologa della comunicazione, docente di Media and Communication Studies all'Università di San Gallo, in Svizzera: “Al momento il problema è la velocità con la quale le nuove tecnologie vengono



UN BLOG PER I GENITORI

Sonia Livingstone studia da molti anni rischi e opportunità delle tecnologie digitali e dell'online. Assieme a un team di ricercatori ha creato un blog dal titolo “Parenting for a digital future. A blog about growing up in a digital world” (Genitorialità per un futuro digitale. Un blog su come crescere in un mondo digitale). L'intento è quello di stabilire un dialogo tra genitori (o chi si trova in un ruolo di genitorialità) e chi si occupa di questi temi in modo scientifico. A volte gli autori rispondono a domande semplici (il bambino deve possedere il suo tablet?) con un articolo, a volte presentano i dati delle ultime ricerche sull'argomento, a volte si dà spazio ad altre figure importanti come educatori, attivisti, policy maker.

<https://blogs.lse.ac.uk/parenting4digitalfuture/>

messe in uso. Si pensi ai modelli di linguaggio come ChatGPT: le tecnologie arrivano e anche se i genitori sono avvezzi al digitale non hanno strumenti per capire o rispondere in modo responsabile. Siamo immersi in un processo che va di corsa, non solo dietro alle nuove tecnologie ma anche dietro alla comprensione dei loro effetti sociali”.

Nella confusione che accompagna qualsiasi transizione tecnologica, alcuni principi tuttavia si possono trovare. Ne evidenzia uno Michele Marangi: “quello degli schermi è un problema educativo. Non dobbiamo considerare il digitale come qualcosa di strano o divertente ma piuttosto come qualcosa che afferisce all'area pedagogica. Con i bambini devo capire come comportarmi. In caso sia utile non userò davanti a lui o a lei lo smartphone, mi autoregolerò”. Si tratta, dunque, di fare scelte responsabili e insieme educative. “La media education è un concetto superato, non basta più fare riferimento all'istruzione e a contesti di apprendimento formale come la scuola, oggi che i media sono il tessuto connettivo della società è più corretto parlare di ‘digital literacy’, alfabetizzazione digitale, che vuol dire che tutti, a qualsiasi età e in ogni contesto, sia formale che informale, debbono acquisire le competenze per prevenire i danni e cogliere le opportunità dei nuovi strumenti tecnologici. Accompagnando i figli nel loro percorso di acquisizione di uno spirito critico”.

In questo quadro complesso, qualcosa sta cambiando, almeno così sembra dal confronto tra due rapporti del CISF (Centro Internazionale Studi Famiglia), uno del 2017 e l'altro del 2022⁹, ovvero prima e dopo la pandemia, dedicati alla trasformazione delle relazioni familiari nell'epoca digitale. I rapporti identificano quattro tipologie di famiglie: gli “adattati”, genitori che utilizzano molto i media digitali, ma al tempo stesso si sentono “abbastanza” o “molto” costretti a farlo; i “marginali” che usano poco o per nulla i media digitali e non si sentono minimamente costretti a doverlo fare; gli “ibridati”, persone che usano molto il digitale, lo fanno senza sentirsi dipendenti da esso e non lo vivono come una costrizione; i “forzati”, genitori che provano poco o nessun piacere nell'utilizzo del digitale e si sentono costretti a farlo. Ebbene, nel 2022 al primo posto troviamo gli adattati e al secondo gli ibridati mentre calano rispetto al 2017 i forzati ma soprattutto crollano i marginali, che cinque anni fa erano al secondo posto e che oggi sono quasi spariti dalla classifica. In cinque anni, dunque, nelle famiglie in Italia sono cresciute le categorie che utilizzano il digitale in modo più spontaneo e consapevole, mentre si sono di molto ridotte le categorie più ostili alle tecnologie o quelle marginalizzate.

Probabilmente, insieme a molti altri fattori, non ultimo la necessità di ricorrere al digitale nell'espletamento di una quotidianità “burocratica”, ha influito la comprensione di ciò che afferma lo psichiatra infantile francese Serge Tisseron: “Il problema degli schermi – come qualsiasi altro problema educativo – non si risolve una volta per tutte, adottando filtri di navigazione o decidendo di non acquistare il cellulare per il proprio figlio. Serve pazienza, tempo, capacità di lettura dei fenomeni, disponibilità ad affiancare il bambino crescendo insieme a lui”¹⁰.



SCHERMO IN UNA PAROLA

L'origine della parola “schermo” risale al latino. La parola latina “scrinium” aveva il significato di “cassetta” o “contenitore per documenti scritti”. Nel corso del tempo, il termine si è evoluto per riferirsi a una varietà di oggetti che fungevano da separazione o protezione, incluso il concetto di uno schermo fisico o una barriera. Sino ad arrivare ai giorni nostri quando gli schermi sono diventati soprattutto quelli di tv, computer, smartphone e tablet evocando, al di là del manufatto fisico, un mondo di intrattenimento e di elementi virtuali.

I rischi della famiglia social

L'ecografia in cui si vede Giulio, ancora nella pancia della mamma, che si succhia il dito, la foto in cui, appena nato, dorme come un angioletto, quella scattata mentre mangia la pappa in quel modo buffo, l'istantanea del primo giorno dell'asilo e quella in cui si mette le dita nel naso. La mamma e il papà, divertiti e orgogliosi, hanno pubblicato tutto su Facebook e Instagram.

Giulio non è solo. Sono tantissimi i figli e le figlie che finiscono sui social senza esserne coscienti perché i genitori condividono online contenuti che li riguardano. Il fenomeno è definito dal termine inglese "sharenting", parola che unisce *share*, condividere, e *parenting*, genitorialità. Lo sharenting è molto diffuso e riguarda anche i piccolissimi, si legge in un articolo della European Pediatric Association pubblicato a gennaio 2023¹. Circa l'81% dei bambini che vive nei Paesi occidentali è presente online prima dei due anni d'età, una percentuale che arriva al 92% negli Stati Uniti e si abbassa di poco, al 73%, in Europa. Lo stesso articolo riporta i risultati di una ricerca inglese, secondo cui ogni anno i genitori condividono online una media di 300 foto riguardanti i propri figli. Le tre destinazioni principali per la pubblicazione sono Facebook (54%), Instagram (16%) e Twitter (12%). Inoltre, negli Stati Uniti il 34% dei genitori posta regolarmente i risultati delle ecografie in gravidanza, in Francia il 13%, in Italia il 14% e in Germania il 15%.

È un fenomeno preoccupante, di cui i genitori non sono quasi mai consapevoli: pubblicano la foto per orgoglio, tenerezza, ricordo, a volte perché attraverso il figlio raccontano di sé. "È l'ego riferito, il figlio diventa una mediazione per dire: sono una brava madre, siamo una bella famiglia", ci dice lo studioso Michele Marangi.

Eppure lo sharenting espone il minore a diversi rischi – sostiene Guido Scorza, componente dell'Autorità Garante per la Protezione dei dati personali – il più grave dei quali probabilmente è lo sfruttamento sessuale: "Una vasta inchiesta del Garante della privacy in Canada ha stimato che circa l'80% dei miliardi di immagini pedopornografiche contenute in un enorme database sono *fake*, cioè sono state costruite incollando, su corpi impegnati in attività sessuali, le immagini dei volti dei bambini pubblicate dai genitori sui social network generalisti. Il fatto è che gli utenti di questi siti chiedono sempre cose nuove e quindi i fornitori di contenuti glielie danno, anche producendole artificialmente". Un'altra indagine, questa volta condotta dalla Commissione responsabile della sicurezza dei minori in Australia, ha rivelato che il 50% del materiale scambiato nei siti pedopornografici individuato nel corso di alcune operazioni di polizia proveniva da immagini e video pubblicati da genitori sui social². Peraltro, spesso le foto dei figli pubblicate online contengono una serie di indizi preziosi che possono mettere a repentaglio anche la loro sicurezza fisica: il nome, il luogo in cui vivono, la



RAPIMENTO DIGITALE

Con "digital kidnapping" o "rapimento digitale" si intende il furto delle foto di un minore pubblicate in rete fingendosi lui stesso o i suoi genitori. Il rapimento digitale può rivelare informazioni private o sensibili che hanno un impatto negativo sulla vita del bambino. In rari casi, un rapitore può assumere l'identità di un genitore, facendo credere di essere il padre o la madre del bambino. Il furto di identità si verifica quando qualcuno utilizza le informazioni di identificazione personale di un'altra persona, come il nome, la foto, il documento, senza il suo permesso, per commettere frodi o altri crimini. Ad esempio, si possono creare identità digitali alternative per entrare in contatto con altri minori.

istock.com/filadendron



scuola che frequentano, la squadra nella quale giocano a pallone, l'età, i gusti, gli orari che scandiscono le loro giornate. Si calcola che nel 19% dei casi, i genitori che postano foto dei figli rivelano anche i loro nomi e la data di nascita e che il 45% dei post su Facebook contenga anche il nome del bambino.

Anche non volendo guardare agli scenari peggiori, non si possono ignorare altri gravi rischi a cui lo sharenting espone bambine e bambini: dalla violazione della privacy, a un possibile danno emotivo, dall'accesso illegale ai loro metadati, al fenomeno della persistenza online, al *digital kidnapping*, con l'appropriazione di foto ed altro, sino al vero e proprio furto d'identità.

Pochi sanno che si perde la proprietà delle foto una volta caricate sui social e che è difficile ottenere la rimozione dei contenuti postati. Sebbene le legislazioni in materia di protezione dei dati personali sanciscano l'esistenza del diritto alla loro cancellazione, l'impresa si rivela di solito molto complicata. Molto spesso i dati non vengono cancellati ma solo resi invisibili ed è praticamente impossibile rintracciare le singole copie o i download avvenuti su terminali di

altri utenti. Quando il bambino cresce, dunque, le informazioni sulla sua infanzia continueranno a circolare in rete suscitando spesso in lui vergogna o imbarazzo per i contenuti postati. “Se io metto la foto di mio figlio a 4 anni che si mette le dita nel naso o che corre nudo – commenta Michele Marangi - quella foto non scomparirà e potrebbe accadere che da più grande lo prendano in giro. Qui emerge il tema dei diritti dei bambini: i genitori non chiedono il permesso ai propri figli di pubblicare le loro foto. In Francia stanno prendendo in considerazione l'idea di approvare una legge che regolamenti lo sharenting e anche negli Stati Uniti si dibatte da oltre dieci anni su questo tema. I bambini hanno il diritto alla privacy e i genitori ne devono essere consapevoli. Un figlio non è un'estensione del genitore, è un individuo. È un tema a cui stanno lavorando psicologi e giuristi. Ciò non significa che i genitori non possono più pubblicare una foto del figlio, ma che lo devono fare con consapevolezza”.

Anche i metadati che normalmente accompagnano immagini e video rappresentano un serio problema legato alla condivisione, in quanto rendono accessibile una grande quantità di informazioni personali potenzialmente sfruttabili in modo improprio da criminali informatici o broker di dati per creare profili social o dossier digitali. Nasce così il fenomeno del “rapimento digitale”, che consiste nel rubare la foto di un minore trovata online e pubblicarla come se fosse la propria. Il furto può riguardare non solo l'immagine, ma un insieme di informazioni che contribuiscono a creare una “identità digitale alternativa” della persona stessa. I nuovi profili fasulli vengono utilizzati, ad esempio, per entrare in contatto con altri minori sui social network.

“Il punto è – scrive Guido Scorza - che la dimensione digitale è ingorda di dati personali, li fagocita e accumula, li processa attraverso soluzioni tecnologiche sempre più evolute che consentono di realizzare profili sempre più affidabili di ogni utente per ricavarne conoscenza sui nostri gusti, le nostre inclinazioni, i nostri pregi, i nostri difetti, persino le malattie delle

quali, magari, soffriamo senza saperlo, malattie che, ormai, in taluni casi, possono essere rivelate semplicemente lasciando che un algoritmo passi al setaccio una foto dei nostri occhi o di un altro qualsiasi particolare del nostro corpo”³.

La conoscenza di questi rischi sta cominciando ad emergere. Così, se da noi è ancora un fenomeno raro, in altri Paesi cominciano a diffondersi casi di adolescenti che invocano la privacy e l'oblio chiedendo agli adulti di cancellare i contenuti pubblicati online che li riguardano.

La Convenzione internazionale sui diritti dell'infanzia dell'ONU nell'articolo 16 recita che “Tutti i bambini e gli adolescenti devono essere rispettati nella loro vita privata. Nessuno può entrare in casa loro, leggere la loro corrispondenza o danneggiare la loro reputazione. Hanno inoltre il diritto ad essere tutelati dalla legge contro tali interferenze o atteggiamenti offensivi”. Eppure questa tutela è complicata. “Per lo sharenting purtroppo non bastano gli strumenti che abbiamo a disposizione per intervenire”, spiega Scorza. Si presuppone che la privacy del minore venga difesa dai genitori. Dovrebbero essere loro a fare reclamo, perché il minore - con due sole eccezioni, cyberbullismo e revengeporn - non può bussare direttamente al Garante della Privacy. Peccato che siano i genitori, i primi a diffondere i dati, quasi sempre inconsapevoli delle conseguenze.

“Nella maggior parte dei casi è un problema culturale – commenta Scorza - possiamo fare tutte le leggi che vogliamo, ma se non c'è consapevolezza non andremo da nessuna parte. Noi stiamo investendo tantissimo in questa direzione per esplorare nuove strade, ma finora non ne abbiamo trovate di efficaci. La cosa più facile sarebbe pensare alla scuola, ma spesso gli insegnanti non hanno le competenze di base per poter formare a un utilizzo consapevole di internet. Spesso si trovano eccellenze straordinarie nelle nostre scuole, ma ciò avviene per l'impegno del singolo professore o preside, difficilissimo da portare a sistema. Facciamo molti progetti con il Ministero dell'Istruzione e del Merito: produzione di opuscoli, contenuti digitali, partecipazione ai corsi. Ma mi rendo conto che è una semina con crescita molto lenta rispetto ad un fenomeno che ha ritmi acceleratissimi, incompatibili con i processi educativi tradizionali. Si potrebbero raggiungere i genitori grazie alla televisione e a un giusto messaggio, o anche sensibilizzare i ragazzi con la comunicazione peer to peer dove è lo stesso adolescente che racconta il rischio a un suo coetaneo. In realtà, ci vorrebbe probabilmente anche un messaggio peer to peer tra adulti, ma è difficile da realizzare”.

Neonati allo schermo

In un mondo fatto di chiaroscuri, gli effetti del digitale sono in parte positivi, in parte negativi, ma sull'età evolutiva sembrano prevalere questi ultimi. Eppure, nel nostro Paese sono tanti i bambini persino molto piccoli che trascorrono del tempo davanti a uno schermo. I risultati della nuova indagine del Sistema di Sorveglianza Bambini 0-2 anni dell'Istituto Superiore di Sanità (ISS), presentata a marzo 2023 delinea un quadro preoccupante sotto questo profilo¹.

L'indagine si è svolta tra giugno e ottobre 2022 con interviste in tutte le regioni italiane ad eccezione del Molise e della Provincia autonoma di Bolzano. Complessivamente hanno risposto ai questionari 35.550 mamme con tassi di partecipazione a livello regionale compresi tra l'89,2% e il 98,6%. Un campione, dunque, molto vasto da cui è emerso che in Italia il 22,1% dei bambini di 2-5 mesi passa del tempo davanti a schermi che possono essere tv, computer, tablet o telefoni cellulari. Esiste una differenza di esposizione legata al territorio: in particolare si va dal 13,6% della Provincia autonoma di Trento al 30,3% riscontrato in Puglia. La maggior parte dei bambini esposti passa meno di un'ora al giorno davanti a uno schermo, ma dall'1,9% (Veneto) al 9,1% (Calabria) vi trascorre almeno 1-2 ore. I livelli di esposizione crescono all'aumentare dell'età in tutte le regioni e, tra i bambini di 11-15 mesi, i bambini che passano almeno 1-2 ore al giorno davanti a uno schermo diventano una percentuale significativa che varia tra il 6,5% di Trento e il 39,3% della Calabria.

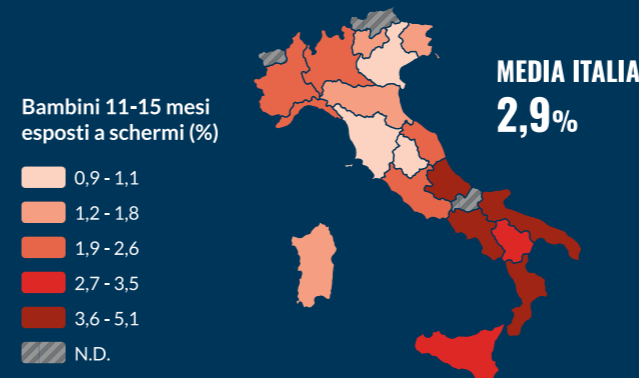
Se si considera il tempo di fruizione complessivo, che va da meno di un'ora a oltre tre ore, la percentuale di bambine e bambini che ha una esposizione agli schermi tra gli 11 e i 15 mesi d'età in media arriva al 58,1%, vale a dire 1 su 2. In generale, le percentuali sono più alte nelle regioni del Sud.

Questi risultati hanno spinto l'ISS a fornire indicazioni, in particolare sulla "necessità di informare i genitori - e tutti gli adulti che si occupano del bambino - dei rischi legati all'uso delle tecnologie audiovisive e digitali in età precoce. Un ruolo importante in questa azione preventiva può essere svolto dagli operatori socio-sanitari e dagli educatori che hanno frequenti contatti con i genitori". Anche l'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) nel 2019 ha stilato nuove linee guida su "attività fisica, comportamento sedentario e sonno" in cui si raccomanda un tempo limite di esposizione agli schermi per i bambini fino a 5 anni. In particolare, fino a 2 anni d'età questo tempo dovrebbe essere pari a zero, mentre da 2 a 5 anni non dovrebbe superare un'ora al giorno, possibilmente meno. Tra i rischi dello stare davanti a uno schermo vi è quello di favorire comportamenti sedentari che compromettono la salute dei bambini. È stato infatti dimostrato un legame tra l'esposizione agli schermi e l'obesità dovuto a diversi fattori: oltre alla mancanza di movimento, un aumento del consumo di cibo mentre si guarda lo schermo, l'esposizione a pubblicità di cibi e bevande non sane che influenzano le preferenze alimentari dei bambini, la riduzione della durata del sonno². Le ricerche scientifiche degli ultimi anni hanno, inoltre, messo

Baby navigatori

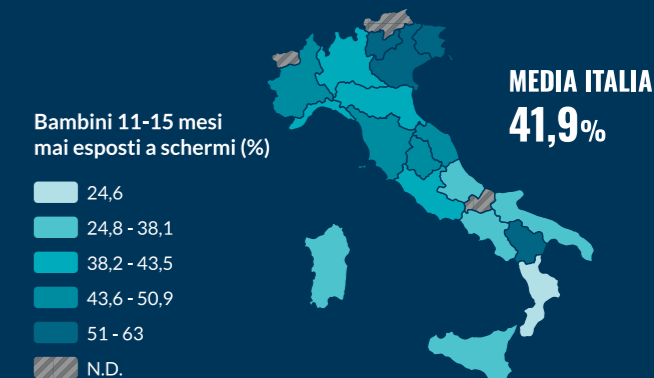
Bambini di 11-15 mesi che vengono esposti a schermi per 3 o più ore al giorno (%)

Anno: 2022 - Fonte: ISS Sorveglianza 0-2 anni



Bambini di 11-15 mesi che non vengono mai esposti a schermi (%)

Anno: 2022 - Fonte: ISS Sorveglianza 0-2 anni



IL 22,1% DEI BAMBINI DI 2-5 MESI PASSA DEL TEMPO DAVANTI A TV, COMPUTER, TABLET O TELEFONI CELLULARI



IL 58% DEI BAMBINI DI 11-15 MESI PASSA DEL TEMPO DAVANTI A TV, COMPUTER, TABLET O TELEFONI CELLULARI

TEMPI CONSIGLIATI DALLA SOCIETÀ ITALIANA PEDIATRIA PER L'ESPOSIZIONE AGLI SCHERMI

FINO A 2 ANNI

DA 2 A 5 ANNI

DA 5 A 8 ANNI



0



MENO DI 1 ORA AL GIORNO*



MENO DI 2 ORE AL GIORNO*

*Solo in presenza di adulti, monitorando con attenzione il contenuto dei media e delle app



CONNESSIONI DELICATE

Le associazioni di pediatri ACP, FIMP e SIP in collaborazione con Fondazione Carolina e Meta nel 2022 hanno svolto un'indagine sul rapporto con il digitale all'interno delle famiglie con figli di età compresa tra 0 e 15 anni. Un pool di medici pediatri volontari ha coinvolto circa 800 famiglie a livello nazionale con un questionario anonimo sulle abitudini e i comportamenti online. Lo studio rientra nel progetto "Connessioni delicate". È emerso che nelle famiglie con figli tra 0 e 2 anni il 72% ammette di utilizzare social e chat durante i pasti dei propri figli, mentre il 26% lascia che i bambini utilizzino i device in completa autonomia.

in evidenza effetti negativi sulle capacità motorie e cognitive su cui torneremo nelle prossime pagine. Tra i benefici che derivano dall'abbattere il tempo passato davanti a uno schermo, scrive l'OMS, vi sono "la riduzione dell'adiposità, il miglioramento dello sviluppo motorio e cognitivo e della salute psicosociale" di bambine e bambini³.

In Italia le raccomandazioni dell'OMS sono state accolte e sviluppate dalla Società Italiana di Pediatria (SIP), come ricorda la presidente Annamaria Staiano: "È importante che i bambini di età inferiore ai 2 anni non utilizzino dispositivi digitali. In particolare, si sottolinea l'importanza di non utilizzare i dispositivi elettronici per mantenere calmi i bambini in luoghi pubblici. Per i bambini di età compresa tra 2 e 5 anni, l'utilizzo dei dispositivi digitali andrebbe limitato a meno di 1 ora al giorno, mentre per quelli tra i 5 e gli 8 anni a meno di 2 ore al giorno. Inoltre, è fondamentale che nella fascia di età 2-8 anni vengano visualizzati solo programmi di alta qualità e che l'uso avvenga solo in presenza di adulti, monitorando con attenzione il contenuto dei media e delle app che vengono scaricate"⁴.

La preoccupazione per gli aspetti pedagogici della vita in rete scuote anche gli Stati Uniti, il Paese dove forse l'uso del digitale tra i minorenni è più sviluppato. Il capo del Public Health Service USA, nonché portavoce sulle questioni di salute pubblica del Governo federale, Vivek Murthy, a maggio del 2023 ha lanciato un'allerta: bambini e adolescenti sono a rischio per un

uso eccessivo dei social media proprio nel momento in cui i loro cervelli si stanno sviluppando. E nel suo intervento raccomanda che il Governo fissi degli standard di sicurezza per le piattaforme social, così come è stato fatto per i giocattoli o i seggiolini delle auto⁵. In effetti, il Rapporto di Common Sense, un'organizzazione non governativa americana che da anni svolge ricerche sull'impatto del digitale sulle giovani generazioni, uscito nel 2019, mostra che in media i bambini americani dalla nascita all'età di 8 anni usano per circa due ore e mezza al giorno uno schermo multimediale⁶. I suggerimenti dell'ISS, la raccomandazione dell'OMS, l'allerta di Murthy traggono forza da molti studi pubblicati negli ultimi anni. "Bambini e adolescenti – sottolinea Annamaria Staiano - sempre più precocemente vivono in un ambiente pervaso da internet, computer e videogiochi. L'utilizzo di dispositivi digitali da parte di soggetti in età evolutiva può influenzare la sicurezza, il benessere psichico e anche le interazioni familiari, interferendo nella relazione genitore-bambino e anche bambino-bambino. Infatti, è stato dimostrato un impatto sullo sviluppo cognitivo, linguistico ed emotivo. I sistemi digitali possono avere un effetto negativo sull'apprendimento, sullo sviluppo, sul sonno, sulla vista e sull'apparato muscolo-scheletrico, oltre a poter determinare fenomeni di vera e propria dipendenza". Michele Marangi individua tre diversi impatti dei media digitali su questa fascia d'età: fisiologico, psicologico e socio-relazionale. "Per quanto riguarda l'impatto fisiologico – ci spiega - l'effetto negativo è ben documentato fino a tutta la primaria. Ad esempio la luminosità eccessiva, una minore attenzione ai sensi come tatto, olfatto, gusto, imparare a usare un solo dito anziché tutte le dita di una mano, ascoltare una voce che non è quella della madre o del padre, sono elementi che hanno un effetto negativo. Le ricerche dimostrano che a livello cerebrale l'uso di strumenti digitali comporta uno sviluppo meno adeguato, soprattutto nel bambino tra 0 e 3 anni, dal punto di vista cognitivo e motorio. Diverso è il caso dell'impatto psicologico – prosegue Marangi - Molto dipende dai bambini, dai contesti di vita, dalle abitudini familiari. Il digitale potrebbe essere uno stimolo per la scoperta, per la voglia di fare e per lo sviluppo della fantasia, se usato alla presenza degli adulti, limitato nel tempo e contestualizzato in attività fisiche e di scoperta più ampie. Ad esempio, cercare per i figli app in cui si pongono problemi logici o si insegna l'inglese non va bene. Il bambino deve poter giocare. Bisogna quindi privilegiare il digitale che non stressa, che non chiede performance, che fa sentire liberi e, ovviamente, sempre accompagnato da adulti che lo regolano. Infine, anche dal punto di vista socio-relazionale, il digitale, se usato male, in modo autoreferenziale, solitario e immersivo, nella fascia 0-6 anni ha, in generale, un impatto negativo. Solo nel caso di bambini che hanno un carattere più complesso o sono più timidi, il digitale può diventare una mediazione. Ascoltare con i genitori delle storie, ad esempio, può facilitare il bambino ad avere relazioni, a patto però che anche i genitori parlino, cioè senza mai delegare nulla allo strumento".

Per Marangi è fondamentale non pensare alla relazione bambini-digitale in modo astratto o assoluto, non si può avere una regola che valga per tutti: la contestualizzazione socio-culturale è fondamentale, tuttavia in generale vale il principio per cui il digitale per la fascia



RACCOMANDAZIONI PEDIATRICHE

In un articolo uscito su *Italian Journal of Pediatrics*, la Società Italiana di Pediatria fornisce le sue raccomandazioni per l'uso dei media nei bambini in età prescolare. Si consiglia di non utilizzare i dispositivi multimediali con i bambini al di sotto dei 2 anni di età, durante i pasti e prima di andare a dormire, tanto meno di usarli come ciuccio per tenerli tranquilli nei luoghi pubblici. Si suggerisce di limitare l'esposizione mediatica a meno di un'ora al giorno tra i 2 e i 5 anni, a meno di 2 ore tra i 5 e gli 8 anni, sempre alla presenza di un adulto e con programmi di alta qualità.

Bozzola, E., Spina, G., Ruggiero, M. et al. Media devices in pre-school children: the recommendations of the Italian pediatric society. Ital J Pediatr 44, 69 (2018). <https://doi.org/10.1186/s13052-018-0508-7>

0-6 anni deve essere un punto di partenza o di passaggio, non di arrivo. “A 6 mesi mai tenere i bambini davanti a uno schermo, a 6 anni comunque poco, rispettando il principio: prima il reale poi il virtuale”.

Contestualizzare è anche la parola d'ordine di Marianna Ganapini, docente al Dipartimento di Filosofia dello Union College di New York dove si occupa di etica e tecnologia: “Bisogna stare attenti a condannare le singole tecnologie, la stessa tecnologia usata su un bambino, su un minore disabile, su un anziano o su un adulto ha impatti diversi. C'è poco a livello legislativo sulla tutela dei minori e sull'impatto che queste tecnologie hanno su bambini e ragazzi”.

Il problema è che internet non è stata progettata per i più piccoli. Contenuti e dinamiche di numerosi siti o videogiochi non sono adatti alla fascia di età sino ai 6 anni perché hanno un impatto adrenalinico eccessivo o perché generano frustrazione o più semplicemente perché non stimolano la creatività. “Come spesso capita, il mercato è ipocrita - dice Marangi - ad esempio, il 60-70% dei videogiochi sono classificati +3, ma essendo i produttori a dirlo, non ci possiamo fidare”.

LE 5 A PER CRESCERE

Lo psichiatra infantile francese Serge Tisseron nel suo libro 3-6-9-12. *Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali* individua 3 A che dovrebbero strutturare il rapporto tra bambine, bambini e schermi. La prima A sta per Accompagnamento: i più piccoli non devono essere mai lasciati da soli, gli adulti devono esserci sempre, anche se non sempre nel senso fisico. La seconda è Alternanza: alternare le attività, ricordando che viene prima la realtà fisica, poi quella virtuale. La terza è Autoregolamentazione: le regole aiutano a capire come stare dentro le cose senza farsi male. Oggi, però, l'autoregolamentazione è forse la cosa più difficile da seguire - dicono gli esperti - perché viviamo da anni in una società deregolata. Michele Marangi e

Pier Cesare Rivoltella del CREMIT (Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media all'Innovazione e alla Tecnologia) hanno aggiunto altre due A. La quarta A è Analitici che da un lato è la traduzione di *analytics*, quindi le statistiche, gli elementi strutturali di ogni social, l'algoritmo, l'engagement, l'interazione eccetera. Ma, d'altro lato, è anche la capacità di analizzare, il non fermarsi alla superficie, lo spirito critico, il saper scegliere. L'ultima A sta per Attivazione: qualsiasi cosa si faccia, col digitale o senza, ci si deve attivare, toccare, esplorare, esperire. Insomma, mai essere fruitori passivi.

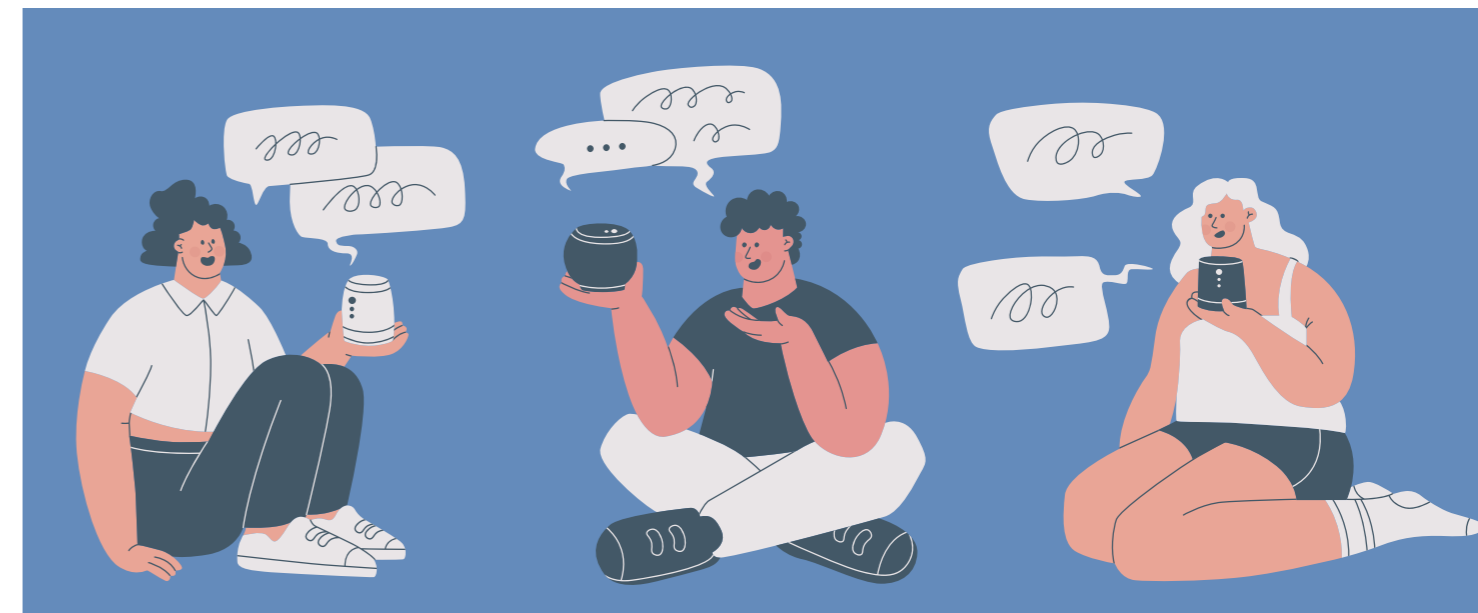
Tisseron S., *Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali*, Editrice La scuola, 2016

Voci smart

“Ti piace la Nutella?” chiede Elisa, 8 anni, alla sua nuova amica. Purtroppo, l'amica non sa rispondere perché non solo non ha mai mangiato la Nutella, ma non è neppure dotata di bocca, né di altri organi sensoriali e neppure di un cervello che le consenta di provare piacere. La nuova amica di Elisa si chiama Alexa ed è l'assistente digitale di Amazon.

Gli assistenti digitali, assistenti vocali o smartspeaker (altoparlanti intelligenti), sono arrivati in Italia nel 2018 e da allora il mercato è stato invaso da decine di modelli, oggi riconducibili a tre grandi produttori: Amazon, Microsoft e Apple. Tutti fanno più o meno le stesse cose e rappresentano probabilmente uno dei primi contatti che i bambini hanno con l'intelligenza artificiale. Quelle scatolette che campeggiano nelle case di molte famiglie, infatti, sono apparecchi dotati di una intelligenza artificiale in grado di interpretare il linguaggio naturale e dialogare con gli esseri umani fornendo informazioni, eseguendo diversi comandi vocali e imparando ad adattarsi alle esigenze della persona con cui si interfacciano.

Quanto sono diffusi? Più di quanto si potrebbe pensare. Gli ultimi dati forniti da Amazon mostrano che l'utilizzo di Alexa (lo smartspeaker più diffuso) è aumentato nel 2022 del 35% e che i dispositivi venduti nel mondo sono oltre 500 milioni. Un vero affare, tanto che ora i produttori stanno cercando nuove fette di mercato: da ottobre 2022 è disponibile anche in





Italia il servizio Amazon Kids su Alexa, mentre recentemente sono stati presentati nuovi modelli, piccoli, economici e dai colori pastello, per farne oggetti sempre più accattivanti da mettere nelle camerette dei ragazzi. Bambini e ragazzi sembrano essere la nuova frontiera degli assistenti vocali che non sono stati progettati per questi utenti, ma che si sono ritrovati ad essere oggetti presenti nelle loro vite.

In Italia, ad esempio, Alexa e i suoi simili sono molto diffusi: secondo una rilevazione condotta dall'ISTAT sui ragazzi tra gli 11 e i 17 anni nel 2022, 1 adolescente su 4 dichiara di averne uno in casa¹. Un'altra indagine quantitativa condotta sul territorio nazionale mostra come siano utilizzati anche dai più piccoli e spesso usati dai genitori come un aiuto nel duro lavoro di crescere i figli. La ricerca, basata su un campione di circa mille famiglie con almeno un figlio tra 0 e 8 anni, è stata condotta nell'ambito di DataChildFutures, progetto finanziato dalla Fondazione Cariplo per il bando Ricerca Sociale 2019 che studia la digitalizzazione della vita quotidiana delle famiglie in Italia. Dai risultati emerge che il 46% delle famiglie con almeno una figlia o un figlio entro gli 8 anni d'età è in possesso di un assistente vocale, un dato che sembra suggerire che soprattutto i genitori dei più piccoli si rivolgono a questi assistenti vocali in una sorta di condivisione della genitorialità. Risulta anche che 1 bambino su 3 interagisce con questi apparecchi in autonomia, mentre il 43% dei genitori li usa per raccontare storie della buonanotte ai propri figli ogni giorno². Questo quadro viene confermato anche da un'indagine qualitativa longitudinale condotta

all'interno dello stesso progetto DataChildFutures su 20 famiglie che sono state contattate tre volte nell'arco di 16 mesi per vedere come cambiavano i media a cui i bambini avevano accesso, l'utilizzo e la percezione dei rischi. "Le pratiche d'uso che abbiamo osservato per quanto riguarda i bambini – ci spiega Giovanna Mascheroni, dell'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano, tra gli autori dello studio - sono principalmente strumentali: ricerca di informazioni, ad esempio, sto facendo il compito di inglese e chiedo ad Alexa di aiutarmi con la traduzione, l'ascolto di musica, l'ascolto di storie e fiabe spesso su richiesta del bambino stesso. Lo smartspeaker in questo caso sostituisce la tv e altri schermi come baby sitter ed è percepita dai genitori come più sicura".

Nella letteratura pedagogica ci sono alcuni riscontri positivi di questo utilizzo: si è visto che questi dispositivi potrebbero migliorare le capacità comunicative di bambine e bambini e ci sono applicazioni didattiche - ad esempio per l'apprendimento della lingua straniera - perché i bambini a volte si vergognano meno a parlare con Alexa che con gli adulti. Qualcuno però si è chiesto se questo uso degli assistenti vocali possa essere dannoso. Nel 2022 un articolo pubblicato da alcuni ricercatori inglesi sulla rivista Archives of Disease in Childhood avanza l'ipotesi che questi oggetti possano ostacolare lo sviluppo cognitivo e sociale³.

Il problema principale nasce dal fatto che bambine e bambini, soprattutto i più piccoli, tendono a vedere queste macchine come esseri umani, attribuendo loro caratteristiche mentali e sociali che non hanno. È il caso di Elisa, che ha chiesto alla voce artificiale se le piaceva la Nutella, o di Alessandro, un bambino di 5 anni che voleva sapere da Alexa se aveva i genitori: due storie emerse nel corso della ricerca qualitativa a cui abbiamo accennato. In effetti la voce della macchina è simile a quella di un essere umano gentile e rassicurante. E non è un caso: "Rendere la macchina antropomorfa è una strategia commerciale che permette di far superare la sfiducia rispetto al trattamento dei dati personali – spiega Mascheroni - la voce femminile, il tono rassicurante rientrano in questa strategia. Invece è importante che i bambini sappiano che stanno interagendo con una macchina. Di solito lo capiscono, ma un ruolo più intimo come quello di far raccontare la storia della buonanotte, che delega la funzione genitoriale, può confondere".

Le preoccupazioni messe in luce dai ricercatori inglesi riguardano essenzialmente tre ambiti: le risposte inappropriate, gli impedimenti allo sviluppo sociale e gli ostacoli alle opportunità di apprendimento. I casi di risposte inappropriate o addirittura pericolose da parte degli smartspeaker sono finiti anche sui media, ad esempio quello di una bambina inglese di 10 anni che aveva chiesto all'assistente vocale di Amazon di trovarle una sfida divertente da fare e che si era vista proporre di toccare con una moneta una spina parzialmente inserita nella presa. Dopo la denuncia pubblica della madre della bambina, sono arrivate anche le scuse di Amazon. Oppure è successo che l'assistente vocale abbia registrato una conversazione privata e l'abbia spedita per email a un indirizzo casuale. Insomma, una incomprensione tra bambino e macchina dal costo potenzialmente salato.



REPLIKA, L'AMICO CHE TI MOLESTA

Replika è un'applicazione nata alcuni anni fa, basata su intelligenza artificiale e pensata per fare conversazione con gli utenti come se fosse "un amico empatico", come viene definito sul sito. Replika funziona su abbonamento ed esistono diversi livelli: il piano gratis consente di tessere relazioni puramente amicali, una versione a pagamento sblocca il livello romantico o erotico. Nel 2023 Replika diventa uno dei fenomeni più importanti del web, tuttavia cominciano a comparire commenti degli utenti che lamentano comportamenti sessualmente molesti dell'app. Ma non è questo il solo problema di Replika: l'applicazione manca anche dei meccanismi di verifica dell'età, di filtri per i minori e di blocchi nel caso in cui l'utente si palesi come minorenne. Tutti problemi che portano a febbraio 2023 il Garante per la privacy a bloccare il chatbot nel nostro Paese.

I problemi relativi allo sviluppo sociale del bambino possono nascere dal fatto che nel dialogo con la macchina si perde la comunicazione non verbale, fondamentale nella costruzione delle abilità sociali. Inoltre, il bambino potrebbe imparare a rivolgersi alle persone impartendo ordini come se si trovasse di fronte a un servitore, non sviluppando quindi la capacità empatica.

Per quanto riguarda le opportunità di apprendimento, gli assistenti vocali sono stati progettati per dare risposte veloci e concise alle domande poste dagli utenti. Una caratteristica senz'altro utile, ma che – secondo numerosi studi - potrebbe ostacolare il processo di apprendimento del bambino che, attraverso le domande che pone, stabilisce una conversazione nella quale l'adulto può richiedere informazioni di contesto, spiegare i limiti delle risposte e in generale esaminare il ragionamento del bambino aiutandolo a sviluppare il pensiero critico. Tutte cose che la macchina non può fare.

C'è poi un altro aspetto da prendere in considerazione che emerge da una storia raccontata da Giovanna Mascheroni: “Durante una delle nostre visite alle famiglie dell'indagine, un

bambino di 4 anni chiede una storia a Google. Quando Google seleziona Rapunzel dalla playlist di favole di Spotify, la mamma commenta che, dal momento che il bambino ha spesso chiesto Rapunzel, Google ora propone sempre la stessa favola”. Cosa accade? Che la selezione dei contenuti più adatti a noi avviene in maniera non trasparente, come una semplice risposta vocale: una voce di cui ci fidiamo, peraltro, perché sa cosa ci piace. “La selezione algoritmica dei contenuti – continua Mascheroni - altera le dinamiche di potere fra uomo e macchina: come riconoscono molti genitori, infatti, la capacità di scelta risulta ridotta a priori. In teoria abbiamo accesso a una biblioteca infinita di contenuti, ma i contenuti che siamo in condizione di scegliere o che ci vengono proposti sono limitati”.

Infine c'è il problema della privacy. Il microfono dello smartspeaker, collegato ad internet, può ascoltare tutte le conversazioni che avvengono in casa o al lavoro. Che fine fanno questi dati sensibili, comprese le voci dei bambini? Qualche anno fa Amazon è stata denunciata per il dispositivo Echo Dot Kids Edition, la versione per ragazzi di Alexa, da alcune associazioni per la tutela della privacy dei minori proprio per la illecita conservazione di dati tratti dalle conversazioni dei bambini nel cloud⁴.

QUANT'È INTELLIGENTE IL MIO GIOCATTOLO



iStock.com/Epiximages

“**S**i parla di Internet of Things (il cui acronimo è IoT) o ancora di Internet delle Cose, ma forse sarebbe più corretto definirla Internet degli oggetti. Ci sono, infatti, gli oggetti intelligenti (i cosiddetti 'smart objects') alla base dell'Internet of Things. E non stiamo parlando soltanto di computer, smartphone e tablet, ma soprattutto degli oggetti che ci circondano all'interno delle nostre case, al lavoro, nelle città, nella vita di tutti i giorni. L'Internet of Things nasce proprio qui: dall'idea di portare nel mondo digitale gli oggetti della nostra esperienza quotidiana”. La definizione è dell'Osservatorio Internet of Things del Politecnico di Milano che a

questo settore in rapida espansione ha dedicato un recente studio¹ da cui risulta come nel 2022 il mercato italiano dell'Internet of Things sia aumentato del 13% rispetto al 2021, raggiungendo 8,3 miliardi di euro. Tra i diversi ambiti IoT, la fetta più grande del mercato è rappresentata dalla smart car, con un fatturato di 1,4 miliardi di euro, pari al 17% del totale. Ma anche il settore smart home, che riguarda le soluzioni per la gestione in automatico e/o da remoto degli impianti e degli oggetti connessi dell'abitazione, vede crescere la sua fetta di mercato che nel 2022 è stata pari a 770 milioni di euro. Gli oggetti connessi attivi in Italia sono 124 milioni, poco più di 2,1 per abitante. A fine 2022 si

contavano 39 milioni di connessioni IoT cellulari (+5% rispetto al 2021) e 85 milioni di connessioni abilitate da altre tecnologie di comunicazione (+15%).

Appartiene al settore IoT anche l'Internet of Toys (IoT). Gli smart toys, ovvero i giocattoli intelligenti, assumono diverse sembianze: bambole, peluche, giochi educativi, piccoli robot, e molto altro. Attraverso microfoni, fotocamere, sistemi di localizzazione e sensori sono capaci di interagire con le persone e con l'ambiente circostante e di connettersi alla rete per navigare online e comunicare con smartphone, tablet, pc o altri smart toys. Oltre a poter compiere

automaticamente diverse operazioni, come registrare suoni, scattare foto, girare video e collegarsi con web e social network. Avverte il Garante della Privacy nel sito istituzionale: “per quanto giochi divertenti e a volte anche con funzioni educative, gli smart toys sono pur sempre strumenti che raccolgono, elaborano e comunicano dati e informazioni, con possibili rischi per la privacy, soprattutto per quella dei minori”². Ne scrivono anche Giovanna Mascheroni e Donnell Holloway sottolineando come Internet of Toys implichi numerosi sviluppi tecnologici e socio culturali. Tra questi, la “robotizzazione” dell'infanzia, la sua datificazione e sorveglianza attraverso i dati.

Tuttavia, avvertono, il cambiamento nelle forme di gioco dei più piccoli non appare radicale né la socializzazione che esso implica scompare, o l'immaginazione nel giocare viene cancellata. I giocattoli “fisici” mantengono una solida presenza e gli stessi smart toys, secondo molti studi, vengono spesso usati dai bambini e dalle bambine in una duplice veste; sia come oggetti connessi che disconnessi. “I bambini fanno poca differenza tra il giocare online e offline, pronti ad alternare e attraversare questo confine”, scrivono³.

Neuroscienze di frontiera

Il mondo a portata di un click senza muoversi di casa sta modificando qualcosa nel nostro comportamento e, ancora di più, nel nostro cervello? In molti se lo stanno domandando e la risposta – possiamo anticiparlo - è sì, anche se il modo in cui questo avviene non è ancora del tutto chiaro. Per capire di cosa stiamo parlando bisogna fare una premessa: la neurobiologia negli ultimi anni ha dimostrato come le connessioni del sistema nervoso possano essere modificate dall'esperienza e dall'ambiente, sia per quanto riguarda le funzioni sia per quanto riguarda la struttura del cervello. La neuroplasticità è massima durante lo sviluppo del bambino per diminuire nell'età adulta. Per questo è particolarmente importante capire gli effetti che un'esposizione elevata ai media digitali può avere sui minorenni.

Tra gli effetti riscontrati troviamo in primo luogo un deficit dell'attenzione. Quando siamo di fronte a uno schermo, le notifiche, i collegamenti ipertestuali, i suggerimenti creano un flusso illimitato di informazioni che ci costringono a interagire con più input contemporaneamente ma rimanendo sempre a un livello superficiale: è quello che si chiama "media multitasking"¹. Alcuni ricercatori hanno misurato il media multitasking di un campione di adulti durante il solo utilizzo del computer: i passaggi tra i diversi contenuti avvenivano ogni 19 secondi e il 75% di essi veniva visualizzato per meno di un minuto. Inoltre, l'eccitazione provata dall'utente era massima nel momento del passaggio da un contenuto all'altro per decrescere subito dopo. Questo spostamento di attenzione continuo avverrebbe a discapito della capacità di concentrarsi². Se poi teniamo conto dell'uso contemporaneo di più dispositivi, come spesso avviene tra i giovanissimi, il fenomeno risulta amplificato. Per questo alcuni ricercatori hanno pensato che potesse esserci un legame tra il tempo che si passa davanti allo schermo e l'emergere di sintomi del disturbo da deficit di attenzione/iperattività (conosciuto con l'acronimo del suo nome inglese ADHD, Attention Deficit Hyperactivity Disorder). In questo modo si spiegherebbe anche il fatto che le diagnosi di ADHD sono aumentate considerevolmente negli ultimi dieci anni. Sebbene non ci siano prove certe di un nesso causale, vale la pena indagare.

Un uso intensivo dei media digitali è stato, inoltre, correlato a una riduzione della memoria a breve termine, ossia della memoria che serve per l'immagazzinamento temporaneo e la prima gestione dell'informazione. Secondo un recente studio, la sola presenza nel campo visivo di uno smartphone – anche se non lo si usa - abbasserebbe la capacità di memoria e porterebbe a un peggioramento delle capacità cognitive perché parte dell'attività cerebrale viene impegnata a ignorare il telefono stesso³. Anche la memoria di quello che leggiamo sembra essere influenzata dal supporto che utilizziamo. Ad esempio, si è visto che leggere storie complesse in un libro stampato porta a ricordare meglio la trama, i dettagli e le connessioni tra i fatti rispetto a leggere lo stesso testo su un supporto digitale⁴. Perché, visto che le parole sono le stesse? Una risposta potrebbe risiedere in come usiamo le associazioni tra i fatti e gli altri spunti sensoriali: ad esempio



USA, MARCIA INDIETRO SUL CORSIVO

Nel 2009, 45 Stati degli USA avevano aderito all'inclusione obbligatoria dell'insegnamento della digitazione su tastiera nei curricula, declassando la scrittura in corsivo a materia facoltativa. Già un anno dopo quell'entusiastica adozione, tuttavia, il Wall Street Journal spezzava una lancia a favore del corsivo. Negli anni successivi si è assistito a una progressiva inversione di tendenza: 9 Stati, fra cui California e Massachusetts, hanno fatto marcia indietro e reinserito il corsivo come materia curricolare.



iStock.com/Taras Grebinets

l'odore di carta delle pagine sembra favorire il ricordo di quello che contengono. Ma in ballo, c'è probabilmente, più in generale, l'acquisizione delle capacità di lettura e scrittura, come ci spiega Carmela Morabito, professoressa di Storia delle scienze cognitive all'Università di Tor Vergata, a Roma: "I bambini che imparano a leggere su carta e a scrivere a mano acquistano un elevato grado di controllo motorio, e siccome dalle neuroscienze sappiamo che la mente è incorporata, ovvero che i processi senso-motori e corporei influenzano i processi percettivi e cognitivi, questo ha ricadute dirette sul modo in cui si formano i percorsi neurali nel cervello. In secondo luogo, la scrittura a mano è lenta, così come il nostro cervello che è molto meno veloce di un computer e ha tempi di elaborazione e gestione del comportamento che necessitano di lentezza soprattutto nella fase in cui si stanno implementando i circuiti. Inoltre, quando scriviamo in corsivo usiamo



ha messo a confronto alcuni ragazzi a cui per cinque giorni era stato vietato l'utilizzo di tablet, telefoni, computer e tv con coetanei che usavano normalmente i loro media. Il compito era riconoscere le emozioni da foto che ritraevano espressioni facciali e da scene filmate di interazioni sociali. Il primo gruppo ha risposto in modo significativamente migliore rispetto al secondo manifestando capacità empatiche più sviluppate⁵.

Questo fenomeno si potrebbe spiegare con la tesi di Vittorio Gallese, che fa parte del gruppo di neuroscienziati che ha scoperto i neuroni specchio: quando siamo più concentrati, ad esempio quando siamo seduti a leggere in silenzio o quando siamo al cinema immobili, siamo in una situazione in cui la mancanza di stimoli facilita l'immedesimazione nell'altro e l'emergere di un comportamento empatico.

Anche gli studi di imaging, che utilizzano metodi come la risonanza magnetica per vedere le aree del cervello attive durante lo svolgimento di alcuni compiti, hanno messo in luce differenze sia funzionali che strutturali legate ai comportamenti analizzati. Dal punto di vista funzionale, chi è più impegnato nel multitasking mediatico ottiene risultati peggiori nei compiti che richiedono un elevato grado di attenzione e, contemporaneamente, mostra una maggiore attività nelle regioni prefrontali destre tipicamente attivate in risposta a stimoli che creano distrazione.

una sola mano, mentre quando digitiamo sulla tastiera le usiamo entrambe, questo ha un effetto sul flusso di informazione tra i due emisferi del cervello. Infine, scrivere a mano insegna a focalizzare l'attenzione perché il bambino è concentrato su mano, penna e foglio. Quando invece si scrive su laptop o tablet, l'attenzione è divisa tra schermo e tastiera e questo influenza anche la capacità di ricordare: alcune ricerche hanno dimostrato che rispetto agli anni Settanta del secolo scorso abbiamo tutti meno memoria”.

Un altro effetto negativo dell'esposizione precoce al digitale riguarda la cosiddetta intelligenza emotiva e sociale. Uno studio condotto dall'Università della California



LETTORE VIENI A CASA

Maryanne Wolf, famosa neuroscienziata cognitivista americana, si è dedicata per molti anni allo studio dei meccanismi della lettura. Nel suo libro *Lettoresi vieni a casa. Il cervello che legge in un mondo digitale* Wolf ci mostra il modo in cui quel capolavoro di adattabilità che è il cervello risponde agli stimoli del mondo digitale alterando le connessioni neurali che aveva costruito per la lettura su carta, profonda e intensa, e sviluppandone altre più adatte a fronteggiare la continua e multiforme offerta di contenuti da parte degli strumenti digitali. Dobbiamo sapere, dice Wolf, che in questa rivoluzione aumenta l'informazione, l'accesso universale al sapere, lo sviluppo delle relazioni sociali, ma si possono irrimediabilmente perdere qualità umane fondamentali come il pensiero critico, l'immaginazione creativa, l'introspezione, l'empatia, cioè la capacità di assumere la prospettiva e le emozioni degli altri. Wolf non guarda con nostalgia al passato ma riflette su come creare le condizioni per una nuova mente, quella dei bambini di oggi e di domani, capace di integrare l'eredità della cultura analogica con l'innovazione digitale.

Questo suggerisce che i multitasker hanno bisogno di un maggiore sforzo cognitivo per mantenere la concentrazione di fronte a stimoli che li distraggono.

Dal punto di vista strutturale, alti livelli di utilizzo di internet e multitasking multimediale sono associati a una diminuzione della materia grigia nelle regioni prefrontali, vale a dire in quelle aree associate alla capacità di mantenere gli obiettivi di fronte a una distrazione. Un'altra modifica strutturale riscontrata nelle persone che fanno un uso intenso di media digitali nell'infanzia riguarda una perdita di integrità di tratti di materia bianca del cervello soprattutto tra le aree di Broca e di Wernicke, correlate con il linguaggio e con la capacità di comprensione.

Per Annamaria Staiano, presidente della Società Italiana di Pediatria, gli effetti negativi sull'apprendimento sono ormai stati dimostrati: “in particolare, l'uso dei touchscreen potrebbe interferire con lo sviluppo cognitivo dei bambini, che necessitano di un'esperienza diretta e concreta con gli oggetti e con gli strumenti, in modo da affinare il pensiero e la capacità di risolvere i problemi. Inoltre, l'utilizzo intensivo di dispositivi digitali può associarsi a scarso profitto scolastico e a una riduzione del livello di attenzione, anche in relazione ai propri pari, e a un'alterazione della qualità del sonno”.

Si è visto, infatti, che i disturbi del sonno, in particolare nei più piccoli, sono spesso associati a un uso quotidiano del touchscreen che può causare difficoltà nell'addormentarsi e avere effetti negativi sulla durata del sonno e sui risvegli notturni⁶.

Uno studio condotto tra aprile e giugno 2021 su più di 1.000 tra bambini e adolescenti dall'Ospedale Pediatrico Bambino Gesù di Roma insieme all'Università La Sapienza e a quella di Tor Vergata, conferma questo legame mostrando una correlazione tra l'aumento dell'uso di dispositivi elettronici durante il Covid e l'aumento di oltre il 50% dei disturbi del sonno rispetto al periodo pre-pandemia. Nel dettaglio, si è passati da 240 bambini e adolescenti che mostravano già disturbi del sonno prima dell'inizio della pandemia, ai 367 durante la pandemia: il 33,9% di tutto il campione⁷. Sicuramente l'isolamento e lo stress causati dalla pandemia, con il maggior tempo trascorso davanti a uno schermo anche per seguire la “scuola a distanza” possono aver agito da amplificatori del fenomeno.

Numerosi studiosi hanno anche evidenziato il legame tra il tempo speso sui social media dagli adolescenti e l'insorgere di ansia e depressione, anche se non è ancora chiaro se la frequentazione assidua dei social sia la causa dei disturbi o se, al contrario, ansia e depressione portino a trascorrere più tempo nel virtuale. Uno studio italiano consiglia, comunque, ai pediatri di tenere sempre presente durante le visite ai piccoli pazienti la relazione tra uso intensivo di social media e fenomeni quali depressione, obesità, una dieta non sana, inattività fisica, problemi di vista⁸.

Si tratta di segnali preoccupanti. Tuttavia – sottolineano i ricercatori - i risultati devono essere interpretati con cautela, anche perché nello stesso tempo, alcuni studi mostrano che app, videogame e altri strumenti online possono migliorare alcune prestazioni cerebrali, in



E SE LA MACCHINA SI FERMASSE?

Nel 1909 Morgan Forster pubblicò un racconto dal titolo “La macchina si ferma”. La storia è ambientata in un futuro distopico in cui gli abitanti della Terra vivono in piccole stanze sotterranee da cui non escono mai: tutto ciò di cui hanno bisogno – cibo, aria fresca, relazioni sociali, musica, cultura – arriva loro a domicilio tramite la Macchina. In ogni abitazione, isolata dalle altre, le persone vivono coltivando moltissimi contatti, tutti virtuali, attraverso uno schermo. Anche gli abitanti si sono modificati nel tempo: la pelle è bianca, i muscoli atrofizzati, la capacità di sentire il ronzio continuo della macchina si è persa, la voglia di spostarsi per incontrare amici o addirittura figli è pressoché nulla, la capacità di decifrare le emozioni dai volti non c'è più. Comunque, tutto procede in modo apparentemente soddisfacente, finché un bel giorno la Macchina si ferma. E a quel punto la società collassa.

Forster, E.M., La macchina si ferma ed altri racconti, Mondadori, Milano 2020

particolare negli adulti. “Questi strumenti – continua Morabito – sembrano penalizzare il linguaggio, il pensiero analitico, la logica, tutte facoltà riconducibili per lo più all’emisfero sinistro, mentre sembrano rafforzare le capacità di visualizzazione elaborate dall’emisfero destro”.

Alcuni videogiochi, ad esempio, migliorerebbero il multitasking e l’intelligenza fluida, ovvero la capacità di ragionare in modo flessibile, e abbasserebbero i tempi di reazione, almeno nei più grandi.

Nel 2022, da una rassegna di diversi studi sugli effetti positivi delle nuove tecnologie sugli adolescenti⁹ è emerso che l’uso di social media, internet e videogiochi può avere ricadute positive sullo sviluppo cognitivo dei ragazzi per quanto riguarda le abilità spaziali e il problem solving oltre a migliorare la capacità di raccogliere informazioni e di pianificare le attività. In alcuni casi videogiochi e social media possono anche avere un effetto positivo sulla socializzazione, la motivazione e la creatività e, in generale, l’uso di strumenti digitali può favorire l’autonomia e, in alcuni casi, aumentare il benessere degli adolescenti.

“Le tecnologie digitali – prosegue Staiano - non hanno solo effetti negativi ma possono rappresentare un’opportunità per lo sviluppo dei soggetti in età evolutiva, a patto che l’uso sia adattato all’età del bambino, avvenga con la supervisione di un adulto e che i contenuti siano scelti con attenzione rispettando i tempi massimi di esposizione, soprattutto nei bambini più piccoli”.

Identità digitali

Child Data Citizen è un progetto di ricerca lanciato qualche anno fa dall’antropologa Veronica Barassi. Da tempo i suoi studi ruotano attorno a una questione centrale: le implicazioni sociali e politiche della quantità di tracce digitali che riguardano i bambini, dal periodo di gestazione sino alla maggiore età, nell’era dei big data e dell’intelligenza artificiale. Al suo progetto di ricerca ha dedicato anche un sito (childdatacitizen.com): “Nella vita delle famiglie oggi i dati sono ovunque. Dall’appuntamento con il dottore ai giocattoli, dai social media alle app nei cellulari, la quotidianità dei bambini è registrata, immagazzinata e condivisa in forme inimmaginabili prima”, vi si legge. È la prima generazione “datificata” da prima della nascita, la prima di cui sapremo tutto. Di Tobia, nome di fantasia, sapremo se la gestazione della sua mamma è stata serena, se al parto ci sono stati problemi, se nell’infanzia ha avuto qualche fragilità fisica o qualche grave malattia. E a scuola? Come se l’è cavata? Ha avuto guai o grandi successi? È stato uno studente indisciplinato o ha collezionato ottimi voti? Lo sapremo. E poi i suoi gusti: da bambino amava i giocattoli di color



rosso, le fiabe della buonanotte che facevano paura, e da più grande i videogiochi. Ma questo è solo l'inizio di una lunga storia di raccolta dati attraverso i quali si formerà una identità digitale che resterà con lui per sempre, pur arricchendosi di nuovi capitoli. Del Tobia adulto sapremo se è un affidabile pagatore, quali sono le sue tappe lavorative, i suoi consumi, le vacanze, il reddito di cui dispone, e così via.

Di fronte al tema della privacy, in molti annunciano con orgoglio o con un moto di noncuranza che “non hanno nulla da nascondere”. Non si tratta di questo. Come avverte Veronica Barassi, la questione è molto più complessa: “stiamo vivendo l'inizio di una nuova epoca in cui l'intelligenza artificiale verrà sempre più usata per processi decisionali. I dati dei nostri bambini verranno aggregati, scambiati, venduti e trasformati in profili digitali e verranno sempre più utilizzati per giudicarli e per decidere aspetti fondamentali della loro vita” scrive in *I figli dell'algoritmo*¹.

La studiosa usa se stessa come esempio. Ci racconta che anni fa, in occasione della vendita della casa di famiglia, ritrovò nella sua stanza le “tracce” di lei ragazza: bigliettini, foto, pagelle, mai usciti da quelle quattro mura. Su una pagella, l'insegnante aveva scritto che non era portata per lo studio. La realtà ha dimostrato il contrario. Ma cosa sarebbe successo se tutto questo fosse accaduto nel terzo millennio, negli anni di governo dell'intelligenza artificiale? Sicuramente quella raccomandazione sarebbe stata vista dalla commissione che doveva decidere della sua domanda di dottorato, più tardi da un suo potenziale datore di lavoro. La variabilità della vita, i cambiamenti così connaturati nell'esistenza dei più piccoli, persino le valutazioni errate di molti educatori, sono spazzati via da dati all'apparenza inconfutabili, da algoritmi che macinano informazioni e selezionano.

Vera Rubin, una delle più importanti astronome del Novecento, soprannominata “the dark lady” per la sua scoperta della materia oscura, ricordava bonariamente, in una intervista, il suo (odiato) professore di liceo che, appresa la notizia che sarebbe andata al college, le raccomandò di “stare lontana dalla scienza”. Chissà se nell'era degli algoritmi Vera Rubin avrebbe potuto fare lo stesso sfolgorante percorso scientifico.

Difficile sottrarsi o sottrarre il proprio figlio o figlia alla “datificazione”. Non si tratta solo dello “sharenting”, cioè della condivisione da parte dei genitori di dati, foto e informazioni attraverso app e social media. La cattura dei dati avviene in molte altre forme in una quotidianità impregnata di tecnologia in cui i bambini agiscono autonomamente o inseriti in profili familiari, con più utilizzatori registrati, come nel caso di Netflix o Amazon o, tramite, gli assistenti vocali come Alexa o altre app familiari. Persino le tecnologie ad hoc come YouTube for kids o una particolare versione di Messenger, pensate per la fascia di età 0-13 anni, protetta dalla Child Online Protection Privacy Act del 1998 (COPPA) e da successive norme, o i “giocattoli intelligenti”, non mettono al riparo dalla “cattura” dei dati.

“Non sappiamo per certo se Google, che raccoglie informazioni in questo modo dagli 0 ai 13 anni, una volta che il bambino o la bambina ha varcato questa soglia anagrafica riesca a integrare



PRIVACY BY DESIGN

Molto si parla di Privacy by Design, vale a dire della protezione dei dati che dovrebbe avvenire sin dalla progettazione di un prodotto o di un servizio (o processo) secondo le tutele contenute nel Regolamento Generale per la Protezione dei Dati Personali (GDPR). Sulla necessità di ampliare la progettazione Privacy by Design avendo in mente i bisogni dei bambini insiste anche il Rapporto “Child Rights by Design” edito a marzo 2023 dalla Digital Futures Commission e da 5RightsFoundation. In esso si sottolinea come il mondo digitale sia sempre più il “luogo” principale per l'informazione, l'intrattenimento, il gioco, lo studio. “Dimenticare i bambini nella progettazione dei prodotti è un rischio reputazionale e un danno sociale. È fondamentale stabilire dei percorsi che riconoscano il diritto dei bambini a partecipare al mondo digitale in modi che siano attenti alla loro privacy, sicuri, e che vadano incontro ai loro bisogni di sviluppo”, si legge.

iStock.com/Jelena Stanjiljkovic



questi dati con quelli dell'età più matura. Secondo me sì ma non abbiamo la certezza, non lo sappiamo”, ci suggerisce Veronica Barassi indicando l'opacità di un mondo, quello delle piattaforme, di difficile decifrazione.

Si tratta di un tema di cui anche l'opinione pubblica più avvertita comincia ad avere consapevolezza pur non conoscendo bene i complicati meccanismi attraverso i quali questa copiosissima messe di dati viene raccolta e processata ma, soprattutto, utilizzata da grandi imprese multinazionali e non solo. Le informazioni in mano ai broker di dati vengono messe sul mercato, incrociate con mille altre informazioni, o sempre più frequentemente gestite in proprio dalle piattaforme in un'economia dove domina la ricerca ossessiva e sempre più precisa dei gusti del cittadino-consumatore o del baby-consumatore. I dati diventano moneta, la capacità predittiva di conoscere gusti e orientare i consumi è la frontiera più avanzata di quello che un ponderoso saggio di Shoshana Zuboff titola *Il capitalismo della sorveglianza*², vale a dire un nuovo modello di business basato sulla monetizzazione dei dati e sulla capacità di orientare, oltre ai consumi, gli stili di vita forgiando la Weltanschauung dei più piccoli nel corso del delicato percorso di crescita. Come scrive Naomi Klein³, autrice di *No logo*, accademica e femminista canadese, si tratta di menti che vengono sfruttate per ottenere dati e che lungo questo processo vengono modificate in modo rapido e radicale. Senza dimenticare i rischi, accresciutisi negli ultimi anni, in parallelo agli sviluppi tecnologici, a cui sono esposti i minori e di cui si è accennato nella sezione dedicata allo sharenting: dal furto di identità, ai pericoli di violenza.

La datificazione, ovvero “l'abilità di trasformare in dati molti aspetti del mondo che prima non erano quantificati, comprese le relazioni sociali e le emozioni”⁴, e la sorveglianza vanno a braccetto amplificate da pratiche quotidiane che molti genitori vivono come rassicuranti, ad

esempio quando, attraverso app di tracciamento GPS, seguono i figli nei loro spostamenti (o sorvegliano la casa). Si tratta di un delicato tema che tocca la privacy del minore e che, oltre alla raccolta indiscriminata di dati, produce quasi sempre tensioni famigliari non solo con i figli, ma anche all'interno della coppia.

Tracciamento, sorveglianza, profilazione disegnano, nel loro insieme, un universo in cui al bambino viene sottratta la possibilità di sbagliare, sperimentare, ripartire, cambiare. O meglio, la possibilità esiste ma in un quadro in cui ogni "passo falso" (ma spesso utilissimo alla crescita), viene registrato.

Eppure alcuni antidoti sono possibili. Lo promettono, ad esempio, le tecnologie basate sul principio della Privacy by Design dove la protezione dei dati è integrata nell'intero ciclo di vita della tecnologia, dalla primissima fase di progettazione fino alla sua ultima distribuzione, all'utilizzo e all'eliminazione finale. A questo principio si sono adeguate aziende come l'irlandese SoapBox Labs che fa ricognizione vocale per i bambini con la possibilità di includerla in diverse tecnologie, compresi i giochi. Un esempio virtuoso che potrebbe presto essere seguito da molte aziende perché, come ci dice Veronica Barassi, "più creiamo questetecnologie, più saranno richieste e più verranno perfezionate". Nel frattempo, se si vogliono limitare i danni, il Garante della Privacy, nel suo sito, stila un decalogo di buone pratiche per cedere il minor numero di informazioni possibili del minore: dalle impostazioni della privacy, ai filtri e blocchi da inserire.

L'ingiustizia dei dati

Le nostre scelte quotidiane sono costellate di pregiudizi culturali e bias cognitivi, cioè di percezioni e distorsioni, che influenzano, in modo inconscio, una miriade di decisioni e pensieri. Stereotipi di genere, di provenienza etnica, scelte economiche e di consumo, "percorsi mentali" errati e autoconvincimenti agiscono in ciascuno di noi così fortemente da aver dato vita a molteplici studi e teorie. C'è quella della *bandwagon*, che in inglese indica il carro su cui viaggia la banda musicale, per riferirsi a chi tende a sviluppare una convinzione non tanto sulla base della sua effettiva veridicità bensì sul numero di altri individui che condividono quella stessa convinzione. Oppure ci sono i bias di conferma che inducono a dare maggiore rilevanza alle sole informazioni in grado di avvalorare la nostra tesi iniziale. Si deve agli studi di Herbert Simon, negli anni Cinquanta, il superamento della dicotomia tra razionalità e irrazionalità nelle scelte economiche con l'introduzione del concetto di *bounded rationality* (razionalità limitata). "In questo nuovo paradigma, la razionalità rimane nella procedura di scelta, ma manifesta dei limiti nella sua applicazione. Com'è evidente, infatti, non siamo onniscienti, e la nostra percezione della realtà non è limpida né completa, bensì frammentata e approssimativa. Per questo, per quanto rigorosi siano i criteri



LA MATEMATICA DI O'NEIL

"Un algoritmo elabora un'enorme quantità di dati statistici e stima una probabilità che una determinata persona possa non essere il candidato giusto per un posto di lavoro o un prestito (...). Quella probabilità viene quantificata numericamente in un punteggio che può sconvolgere la vita di qualcuno. E anche quando questo qualcuno reagisce, una serie di prove di segno opposto 'che fanno pensare' non basta. Gli argomenti e le prove devono essere incontrovertibili". Cathy O'Neil in *Armi di distruzione di massa* (Saggi Bompiani) spiega, in questo modo, la tirannia dei dati nella nostra epoca e come i Big Data possano aumentare le disuguaglianze.

di scelta che abbiamo adottato, potremmo sempre accorgerci di esserci sbagliati o di aver semplicemente cambiato idea, dal momento che le nostre capacità cognitive sono imperfette e le nostre opinioni non sono definitive"¹.

Ma cosa succede quando a decidere sono delle macchine? La centralità del dato e delle tecnologie che lo elaborano insieme alla (supposta) precisione predittiva degli algoritmi, stanno diventando un nuovo credo, un mezzo quasi infallibile per raggiungere obiettivi e rispondere alle sfide della società. In realtà, anche in questo caso, sono molteplici gli esempi di nuove disuguaglianze e discriminazioni basate su una datificazione che influenza le scelte "politiche" e di governance ridisegnando una nuova e più debole carta di cittadinanza².

Dati e algoritmi predittivi possono essere fortemente discriminatori nei confronti del bambino e poi del giovane adulto, dall'accesso all'istruzione, alle opportunità di lavoro, all'ottenimento di un credito, con il rischio (quasi una certezza) di ancorarlo alle condizioni sociali ed economiche di provenienza in una sorta di apartheid digitale che blocca l'ascensore sociale, linfa di una società delle opportunità.



istock.com/dan4



PREESISTENTI ED EMERGENTI

Già nel 1996 le studiose Batya Friedman e Helen Nissenbaum avevano identificato tre tipi di bias: quelli preesistenti, tipici di un dato contesto culturale, incorporati dai tecnici nei prodotti informatici; quelli tecnici quando per le poche risorse disponibili informatici e ingegneri sviluppano i prodotti con alcune limitazioni; infine quelli emergenti figli del cambiamento sociale per cui una tecnologia progettata in un momento storico diventa *biased* in un'altra fase storica o di contesto culturale.



“La profilazione come processo umano è sempre esistita ed è sempre discriminatoria in positivo e in negativo. Se devo scegliere una babysitter scarterò alcune ipotesi e altre le valuterò positivamente facendo una differenza tra diverse categorie di gruppi. Sicuramente il mio giudizio può essere influenzato da uno o più ‘bias’ - ci dice Veronica Barassi - La differenza con la tecnologia è che algoritmi e intelligenza artificiale incorporano il bias umano, lo amplificano e lo fanno sembrare quasi oggettivo. I bambini sono particolarmente esposti perché il primo discrimine su cui si fonda il pregiudizio nelle nostre società è quello dell’origine familiare, insieme a quello etnico e religioso. Finisce così che le nuove generazioni, datificate fin dalla nascita, non riescono più a staccarsi dal contesto familiare di provenienza in una molteplicità di forme, alcune inimmaginabili sino a poco fa. Ad esempio, ora si può sapere quasi con certezza cosa pensa politicamente un genitore mentre quando io facevo una domanda di lavoro a nessuno veniva in mente di indagare questo aspetto”.

Negli ultimi quattro anni le tecnologie presenti nelle famiglie si sono sviluppate enormemente con nuove forme di dialogo tra umano e computer che non erano possibili prima. “Vedo una marea di problemi in questa transizione tecnologica soprattutto in termini di bias e di contenuti a cui i bambini possono aver accesso, oltre che per il loro sviluppo personale. Cosa significa crescere in un mondo dove gran parte dell’aspetto creativo dello sviluppo si affida all’intelligenza artificiale? E cosa implica per l’affettività l’inganno della macchina che crea una sorta di ‘intimità artificiale’, di finta empatia? Un altro problema è che stiamo rimpiazzando la conoscenza statistica con altre forme. Questi sistemi processano tantissimi testi e dicono quale è la cosa più probabile. Ma non è questo il modo in cui l’umano crea conoscenza. Di certo però sappiamo che sono modelli di linguaggi enormemente eurocentrici, anglofoni”, ci dice Barassi che ammette di avere più domande che risposte. La situazione è aggravata dal fatto che molti li considerano più affidabili, privi di distorsioni, in grado di assumere decisioni “oggettive” in virtù del fatto che a prenderle è una macchina e non l’umano. In realtà, in una mappa dei rischi emerge con forza proprio l’ingiustizia dei dati, processati dagli algoritmi, dove l’errore è sempre in agguato eppure difficilmente contestabile. Può colpire chiunque sebbene i suoi effetti si abbattano con più violenza e frequenza sui ceti marginali. La ragione è abbastanza intuitiva. “La profilazione si basa sulla correlazione dei dati e le comunità marginali vengono spesso profilate e giudicate in relazione alle loro reti”.

Sugli errori clamorosi o gli effetti devastanti delle “predizioni” algoritmiche si sono scritti migliaia di articoli e di saggi. Molti sono esempi presi dalla quotidianità. A una signora di Philadelphia fu ripetutamente negato l’affitto di una stanza in un pensionato per anziani per una vecchia causa, seguita da un’assoluzione, ma le cui tracce erano rimaste nei dati di uno dei tanti broker utilizzati da chi affitta. Un cliente dell’America Express ha visto ridursi del 65% il credito disponibile sulla sua carta solo perché aveva fatto acquisti in un quartiere profilato come “a rischio” dove numerosi abitanti risultavano in ritardo con i pagamenti. Le cronache italiane, invece, nel 2021 riportavano la denuncia di una galassia di sigle sindacali collegate alla CGIL al tribunale di Bologna il quale dimostrò come l’algoritmo addestrato da Deliveroo non facesse distinzioni nel valutare le assenze dei rider e soffrisse di “miopia” in materia di diritti. Molteplici i casi di razzismo incorporato dagli algoritmi. Un’inchiesta negli Stati Uniti su un software utilizzato per valutare il rischio di recidiva violenta nelle persone detenute rivelò, ad esempio, che il sistema tendeva ad assegnare un rischio maggiore ai detenuti afroamericani, mentre i detenuti bianchi venivano considerati meno a rischio rispetto a ciò che poi accadeva nella realtà.

Anche in questo caso la decisione viene lasciata all’algoritmo. Che sceglie in modo ingiusto³. “Non c’è nulla di sorprendente in tutto questo. Un algoritmo è, per definizione, un insieme di regole o azioni che devono essere seguite per ottenere un risultato specifico. Gli algoritmi, quindi, non sono mai ‘oggettivi’ perché, essendo progettati da esseri umani, sono il prodotto di specifici valori culturali. Non esiste un sistema informatico che non sia *biased*”⁴, costruito sui pregiudizi.



ALLE RADICI DELL’ALGORITMO

La parola algoritmo ha radici persiane e il termine è stato coniato in riferimento al lavoro del matematico persiano Al-Khwarizmi. Gli scienziati medievali europei hanno poi contribuito alla diffusione del termine nell’Europa medievale. Nel corso del tempo, il concetto di algoritmo si è evoluto e ha assunto un significato più ampio, rappresentando una sequenza ben definita di passaggi o istruzioni che possono essere seguiti per risolvere un problema o compiere una determinata operazione, indipendentemente dal campo in cui venga applicato (matematica, informatica, ecc.).

Chi è oggi adolescente o bambino rischia di più. La malattia infantile, magari grave ma superata, resterà nella propria "impronta digitale" e una volta adulta la persona verrà considerata a rischio da un potenziale datore di lavoro o da un solerte assicuratore che baserà le sue scelte sulla predizione algoritmica. Persino l'essere stato o essere sovrappeso può trasformarsi in un bias. Giudizi, o meglio pregiudizi, "asettici e digitali" di etichettatura politica graveranno su chi, ad esempio, partecipa a manifestazioni studentesche negli anni della scuola.

A ciò va aggiunto un secondo elemento che vizia il funzionamento dell'algoritmo.

Lo sottolinea Diletta Huyskes, ricercatrice in Sociologia presso l'Università degli Studi di Milano e Universiteit Utrecht a proposito del "paradosso dell'innovazione" che consiste nel fatto che si pensa di "produrre innovazione addestrando le macchine con dati storici che fotografano il passato e non il presente, attualizzando vecchie discriminazioni e condizioni di svantaggio"⁵.

Né esiste un confine netto tra dati raccolti pensando al cittadino consumatore e dati utilizzati per determinare o limitare i diritti di cittadinanza.

Uwe Peters, ricercatore al Centro per il futuro dell'intelligenza artificiale dell'Università di Cambridge, in un suo recente articolo, sottolinea come si debba porre particolare attenzione ai pregiudizi politici dell'intelligenza artificiale. Il bias politico algoritmico si verifica quando l'output di un sistema di intelligenza artificiale tende a violare uno standard normativo (morale o sociale) con il risultato che un individuo, un gruppo o un contenuto vengono ingiustamente privilegiati o discriminati in base al loro orientamento politico. Questo può costituire un elemento potenzialmente dirimente, ad esempio, per la valutazione di un candidato per un posto di lavoro. Lo studioso Peters sostiene che mentre in una società democratica ci sono oggi forti norme sociali contro i pregiudizi di genere e razziali, ciò non vale nella stessa misura per i pregiudizi politici. Questo aumenta le possibilità che essi vengano incorporati negli algoritmi e siano più difficili da rilevare e sradicare⁶.

Servono, quindi, degli antidoti. "Una società più è complessa, più si fornisce di strumenti complessi per essere gestita. Storicamente è stato così. Pensiamo alla crescita delle città marinare e al parallelo sorgere di banche e assicurazioni. C'è una sorta di equilibrio tra la complessità della società e gli strumenti di cui si dota per gestirsi", ci dice il filosofo ed esperto di data science Luciano Floridi. "Oggi questa dialettica si è acuita, cioè tanto più la società è complessa tanto più richiede strumenti complessi che aumentano tale complessità".

L'algoritmo seleziona le persone per migliaia di posti di lavoro? Il mondo bancario vi si affida

per stabilire l'affidabilità creditizia di un individuo? "È un bene o un male? La giustizia umana non è impeccabile. Pensiamo a quel giudice che al ragazzo di colore dà il doppio della pena rispetto al coetaneo bianco, o a chi viene condannato solo perché non ha un buon avvocato. C'è molto da raddrizzare. Con le macchine e l'automazione di nuovo si torna alla questione della governance, cioè a chi gestisce questi processi e, soprattutto, a chi li rettifica quando non funzionano. Cosa si fa quando una decisione presa dall'automazione è sbagliata? Si tratta di un aspetto fondamentale, di una seconda trincea, ed è lì dove deve intervenire l'essere umano", ci dice Floridi che improvvisa un immaginario colloquio in cui sia possibile dire:

"-Questa cosa è sbagliata!

- ah sì? Adesso spengo la macchina e ne parliamo

- avete preso fischii per fiaschi, non sono Luciano Flori, sono Luciano Floridi".

Sulla seconda trincea umana - puntualizza - "c'è tantissimo da operare, mi auguro che si possa fare prevenzione piuttosto che seguire lo schema *trial and error*, cioè prima sbaglio e poi rettifico, ma temo che stiamo andando nella direzione sbagliata, faremo pasticci, tanti. Come dal dentista. Ci andiamo e continueremo ad andarci ma sempre all'ultimo minuto, quando il dente già fa male".

Un'analoga ricetta "riparativa e preventiva" prova a fornirla anche Cathy O'Neil: "Il mondo è dominato da sistemi automatici che macinano dati nei nostri dossier stracolmi di errori.

Hanno urgente bisogno del contesto, del buon senso e dell'equità che solo l'uomo è in grado di fornire"⁷.

Piani e strategie per connettere l'Italia

Nel 2009, il Ministero dello Sviluppo economico (ora denominato MIMIT, Ministero delle Imprese e del Made in Italy) per rispondere al primo obiettivo dell'Agenda Digitale Europea - "garantire a tutti i cittadini una copertura del servizio di connettività a banda larga (almeno 2 Mbps, cioè Megabites per secondo)" - ha varato il Piano Nazionale Banda Larga, per assicurare l'accesso alla banda larga a circa 5 milioni di cittadini tagliati fuori dalla copertura *brodband* base, perché residenti in aree del Paese in cui i costi dell'infrastruttura non erano convenienti per gli operatori privati. In queste aree, denominate Aree Bianche (individuate mediante consultazioni pubbliche e periodicamente aggiornate), sono state realizzate reti terrestri su portante fisico (fibra ottica o rame) o su portante radio per la quasi totalità del territorio, mentre una quota residuale di popolazione (tipicamente residente in case sparse in aree rurali) è comunque connessa con tecnologie satellitari. Ma le innovazioni corrono e l'esigenza di essere sempre più connessi e con maggior velocità ha portato il Governo ad adottare, nel 2015, la Strategia per la Banda Ultralarga¹, che si pone l'obiettivo di sviluppare una rete in banda ultralarga (BUL) sull'intero territorio nazionale in linea con gli obiettivi dell'Agenda Digitale Europea e con l'intento di sostenere una maggiore

coesione sociale e territoriale. Concretamente, l'obiettivo è stato quello di destinare fondi strutturali per costruire una rete di proprietà pubblica a disposizione di tutti gli operatori che vogliono attivare servizi per i cittadini e le imprese. La gestione del Piano Aree Bianche è stata affidata ad Infratel e Open Fiber S.p.A, che ha vinto i bandi di gara, è il concessionario pubblico responsabile della realizzazione, gestione e manutenzione della nuova rete per un periodo di venti anni. Nell'aprile 2019, la Commissione Europea ha approvato definitivamente il "grande progetto nazionale banda ultralarga - Aree bianche" per un costo pari a 941 milioni di euro. Open Fiber fornisce regolarmente dati aggiornati sui comuni raggiunti. Al 30 giugno 2023, ad esempio, sono stati completati i lavori per la copertura FTTH in 4.567 comuni, il 73% del totale dei 6.232 comuni previsti dal Piano Aree Bianche, con 4,27 milioni di abitazioni raggiunte in grado di attivare servizi di connessioni ultraveloci.

Nel 2016, la Commissione Europea ha definito gli obiettivi di trasformazione digitale nel documento "Connettività per un mercato unico digitale competitivo: verso una società dei Gigabit europea"² e, nel 2021, con il Digital Compass (Comunicazione sul decennio digitale)³, ha riassunto visione, obiettivi e modalità per conseguire la trasformazione digitale dell'Europa entro il 2030 lungo quattro assi: le competenze digitali, la digitalizzazione dei servizi pubblici, la trasformazione digitale delle imprese, la realizzazione di infrastrutture digitali sicure e sostenibili. In particolare, l'obiettivo è quello di permettere entro il 2030 che tutte le famiglie dell'UE possano

beneficiare di una connettività Gigabit e che tutte le zone abitate siano coperte dalle reti 5G. Oltre agli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile 2030, anche lo shock sistemico scatenato dalla pandemia ha impresso un'accelerazione all'agenda digitale europea e, in Italia, nell'urgenza di definire il PNRR, è stata stilata una nuova Strategia per la Banda Ultralarga - "Verso la Gigabit Society"⁴ con risorse pari a 6,7 miliardi di euro dei quasi 50 miliardi previsti nel PNRR per la transizione digitale, in modo da espandere il Piano del 2015 con ulteriori 5 interventi: Piano "Italia a 1 Giga"; Piano "Italia 5G"; Piano "Scuole connesse"; Piano "Sanità connessa"; Piano "Isole Minori".

Nella Strategia, era fotografata la situazione di partenza da cui muoveva il Piano Italia a 1 Giga, cioè quello che riguarda l'accesso delle famiglie ad una connessione ultraveloce fissa: "alla fine di marzo del 2021", vi si legge, "solo il 55% delle famiglie è coperto da una rete con velocità superiore a 100 Mbit/s, solo il 13% delle famiglie in Italia aveva, nel 2021, un abbonamento di rete Fiber To The Home (FTTH) a 1 Gbit/s, la metà della media europea (26%)". A questo Piano per garantire una connessione fissa ultraveloce a tutte le famiglie delle aree

"grigie" - le aree più dense dove il mercato ha interesse a costruire le reti - sono stati destinati ben 3,86 miliardi di euro dei 6,7 miliardi di fondi PNRR per la nuova Strategia e ulteriori 2 miliardi al Piano Italia 5G per garantire la connessione mobile ovunque. Molte meno risorse sono state riservate alla "Sanità connessa", 500 milioni, e ancora meno alle "Scuole connesse", 260 milioni, e solo 60 milioni alle "Isole minori" (aree bianche). A luglio 2022 sono stati firmati contratti per 3,45 miliardi destinati al Piano Italia a 1 Giga, e per 1 miliardo per Italia 5G, a settembre 2022 sono stati firmati i contratti per l'avvio dei lavori relativi ai bandi Scuole e Sanità connessa per 166 milioni e 314 milioni rispettivamente. Gli interventi da realizzare per il Piano Italia a 1 Giga prevedono di fornire connessioni veloci a quasi 7 milioni di abitazioni in tutta Italia, suddivise in 15 aree geografiche, completando i lavori entro giugno 2026. Nel recente aggiornamento della Strategia Nazionale per la Banda Ultra Larga del 6 luglio 2023⁵ tra gli obiettivi enunciati vi è quello di assicurare la copertura del Paese con reti fisse e mobili di ultima generazione, di estendere la copertura della rete mobile 5G (*stand alone*) all'intero territorio nazionale e di sostenere l'adozione dei servizi della rete fissa ad altissima capacità, con l'obiettivo di almeno la metà di utenti con un abbonamento entro il 2026.



Schermi connessi

- Rischi e benefici
- Il gioco delle identità social
- Il nodo dell'età
- Universo videogame
- Attivisti in rete
- Piccoli migranti social
- Dipendenza da internet
- Una rete contro
- Hikikomori
- Bulli da tastiera
- Leggi & diritti

Rischi e benefici: una falsa alternativa

Partecipazione, nuove opportunità ma anche ansia da social, genitori impreparati, bambini e ragazzi dipendenti, sovraesposti, danneggiati. Nell'universo digitale, nel magma della Quarta Rivoluzione, la bussola che orienta non è ancora ben tarata mentre i cambiamenti corrono veloci, più veloci di quanto avessimo mai immaginato. Troppi rischi per i più piccoli e gli adolescenti? O, invece, nuove opportunità che regalano un orizzonte più ampio anche a chi ha meno risorse? L'alternativa è mal posta. Lo afferma uno dei massimi studiosi del tema, il britannico David Buckingham che invita a resistere alle monolitiche certezze, a una mitologia tecnologica e a dare risposte troppo semplificate. La realtà è complessa, l'approccio, di conseguenza, pure. "Gli aspetti positivi e negativi, i rischi e le opportunità sono uniti: non possiamo avere l'uno senza l'altro. La ricerca ha mostrato che i giovanissimi che usano più intensamente e con competenza la tecnologia sono anche quelli che con più probabilità sono esposti ai rischi, sebbene il rischio non si traduca automaticamente in danno. Ciò che alcuni valutano come dei rischi, altri li vedono come delle opportunità e i bambini non necessariamente la vedono come gli adulti. Se si tenta - da genitore o educatore - di eliminare i rischi, molto spesso si elimineranno anche le opportunità"¹.

Va, dunque, superata un'ottica binaria. L'ambivalenza c'è ed è ineliminabile. Né è immaginabile un ritorno indietro. La tecnologia c'è per restare, anzi farà sempre più parte delle nostre vite. Con essa vivremo e convivremo e già oggi ci regala grandi benefici.

Su come integrare rischi, opportunità e bisogno di protezione per i più giovani ha a lungo riflettuto anche Sonia Livingstone, altra studiosa di spicco internazionale, che, in una sorta di sintesi semantica, giunge alle medesime conclusioni di Buckingham. Si tratta di affrontare delle "opportunità rischiose". Confessa che nell'oscillare tra un polo e l'altro del problema, ha sempre cercato di integrarli. Lo ha fatto adottando un punto di vista basato sui diritti

dei minori, con un approccio olistico che "mette il bambino al centro, che riconosce che ci sono sia rischi che opportunità nell'uso delle tecnologie"². Questo approccio negli ultimi dieci anni ha conquistato consensi crescenti. Del resto, sottolinea Buckingham, "non penso sia molto diverso da come cresciamo i bambini nel mondo 'offline'. Dobbiamo renderli consapevoli che ci sono dei rischi senza che li paralizziamo con la paura. Sappiamo che alla fine sono loro che devono decidere per sé, il modo migliore in cui possiamo agire è metterli in grado di farlo in un modo accorto e informato". Come? La risposta va composta come un puzzle: media literacy, media education, scuola, responsabilità genitoriale, vincoli a chi, sui minori, costruisce il proprio business online, impegno delle istituzioni per garantire i diritti nel mondo digitale. Se ascoltati, gli adolescenti sono in grado di dare indicazioni preziose agli adulti. Chiedono diritto alla privacy e al controllo dei propri dati personali, "di dare loro più fiducia e autonomia nell'uso responsabile delle tecnologie digitali; di essere meglio informati sui benefici e i danni legati all'online; di sviluppare una propria alfabetizzazione digitale con tecnologie adatte all'uso dei più piccoli"³.

Alcuni studiosi chiamano resilienza questo confronto vittorioso con i rischi della tecnologia da parte di minori dotati degli strumenti per affrontarli. E se è vero che più si ha accesso alla rete, maggiori sono le opportunità e le competenze acquisite, esserne fuori, non avere mezzi e possibilità di navigare online, rischia di creare nuove forme di esclusione, una povertà immateriale che produce e incrocia altre povertà. Se si amplia il divario digitale cresce anche il gap partecipativo, la possibilità di esserci e far sentire la propria voce, che è poi l'essenza di una cittadinanza attiva e, a ben vedere, della democrazia.

Il gioco delle identità social

Ogni generazione ha costruito le proprie identità sociali e si è raccontata con i mezzi a propria disposizione. I giovanissimi di oggi lo fanno ricorrendo massicciamente al digitale, utilizzando attivamente i social media, creando comunità in rete. Stanno sui social spaziando tra varie piattaforme: pochissimo Facebook, poco anche Twitter, (ora diventato X) molto di più Instagram, TikTok, Snapchat, Telegram, ecc. In questi spazi virtuali i giovanissimi utenti producono contenuti multimediali, combinano scrittura, immagini, video, musiche, suoni, inzeppano di emoticon, meme, gif i loro account, danno una rappresentazione di sé e del mondo a cui aspirano, si informano, modellano la propria identità sociale, immaginano “una stanza tutta per sé” e per il mondo degli amici. La rapidità, nel loro universo social, è decisiva. Storie e reels hanno vita effimera per questa generazione che incarna la nuova figura di *spettatore*, insieme produttore e consumatore di contenuti. Nel frattempo, dentro i “parametri creativi” imposti, le piattaforme spingono sugli algoritmi per tenere agganciati i propri utenti, sorvegliano, raccolgono dati, compiono la loro opera di marketing pubblicitario, guadagnano. Il tutto grazie alle interazioni degli *spettatori* su social network progressivamente trasformati da tessuto di relazioni sociali a spazi di intrattenimento.

Secondo le rilevazioni ISTAT del 2022¹ (si veda “La piccola tribù digitale” nella sezione precedente) il 62,3% degli 11-17enni è risultato attivo sui social, nei tre mesi precedenti la rilevazione, con una presenza maggiore delle ragazze (67,9%) rispetto ai maschi (56,8%). È soprattutto nella fascia di età 14-17 anni che si fa più intensa la presenza sui network (79%) soprattutto delle ragazze (84%) rispetto ai maschi (74,2%). Rilevante anche l'uso dei social media tra gli 11-13 enni (40,7%), di nuovo con una netta prevalenza femminile (47,1%) rispetto a quella maschile (34,5%). La statistica ci dice implicitamente anche altro: sebbene la legge preveda che un utente possa stare sui social solo dopo aver compiuto 13 anni, la realtà mostra una presenza massiccia di preadolescenti “fuorilegge” che hanno aperto un profilo indicando un'età maggiore o hanno usato il profilo anagrafico di un adulto, spesso un genitore più o meno connivente.

Quanto alla messaggeria istantanea, soprattutto WhatsApp, essa è ormai parte della quotidianità di quasi tutti i giovanissimi della fascia di età considerata da ISTAT (11-17 anni): la usa l'89,2% di loro, in pratica tutti quelli che hanno uno smartphone, oggetto tecnologico usato con frequenza crescente, spesso anche l'unico, attraverso cui si dipana il loro mondo virtuale fatto di app e social network.

La vita sui social spazia, di solito, tra più account, dove offrire pezzi della propria narrazione identitaria, diversi o simili ma strutturati in forme diverse. L'indagine Survey Sid 2023,



A BETTER INTERNET FOR KIDS

Nel maggio 2022 la Commissione UE ha adottato la nuova “European strategy for a Better Internet for Kids” (BIK+) che va a rafforzare la già esistente strategia europea sui diritti dei bambini e si basa sul principio che nel mondo digitale i bambini e i giovani devono essere protetti e messi in grado di rafforzare le proprie competenze.



istock.com/kerkez

realizzata da Generazioni Connesse, Skuola.net e Università di Firenze², ci dice che il 43% di chi sta sui social è iscritto a più di tre network, il 20% a tre di essi e appena il 10% sta solo su un network. Ancora più sparuta la quota di chi sui social non ci è mai stato (5%) mentre appare esigua, eppure significativa, la percentuale (4%) dei pentiti, di chi dopo una breve o lunga permanenza ha deciso di sottrarsi al mondo social e ha chiuso i propri account, non è dato di sapere se per noia o per sfuggire a molestie e cyberviolenze online.

I partecipanti all'indagine Sid 2023 - 3488 ragazzi e ragazze delle scuole secondarie di primo e secondo grado che hanno completato il sondaggio – forniscono anche uno spaccato delle ragioni per cui si sta sui social. Ai primi posti vi è il desiderio di rimanere in contatto con gli amici (68%) o di curiosare nei loro profili (58%). Amano anche sbirciare nella vita degli influencer da migliaia di follower (49%), spesso loro coetanei, presi come modello a cui ispirarsi. Ma sui social ci stanno anche per passare il tempo, per distrarsi, per riempire i vuoti di una giornata: lo afferma il 52% dei partecipanti all'indagine. Si informano, leggono notizie che filtrano sui propri account (39,5%). Relativamente pochi (27%) ci stanno per conoscere nuove persone.

Sui social gli adolescenti si rappresentano. Sul palcoscenico virtuale, gli appalusi si contano in numero di likes, di condivisioni, di cuoricini, di follower. La loro identità in formazione è



UNA RETE DI RICERCA

EU Kids Online è una rete di ricerca europea che si concentra sullo studio dell'uso di internet da parte dei bambini e degli adolescenti. L'obiettivo principale di questa rete è di esaminare come i giovani europei utilizzano internet, i rischi e le opportunità che incontrano online, nonché le pratiche genitoriali e le politiche pubbliche relative alla sicurezza online dei minori. Tra i temi analizzati vi sono la privacy, il cyberbullismo, l'uso di social media e molto altro. L'iniziativa è nata nell'ambito europeo del programma Better Internet for Kids

<http://eukidsonline.net/>

soggetta, istantaneamente, all'approvazione o al rifiuto del proprio pubblico, potenzialmente smisurato. L'instabilità domina, il rischio di essere dimenticati o poco apprezzati dalla propria comunità crea incertezza in un momento in cui, nella vita reale, un adolescente o pre-adolescente tenta di definire sé stesso. Il successo o l'insuccesso dei propri post misura la posizione all'interno del gruppo dei pari, fatto di legami forti (gli amici veri, quelli che di solito si incontrano nella vita reale) e di legami deboli (quelli conosciuti occasionalmente, talvolta degli ex perfetti sconosciuti). Con il paradosso che "nei social media non esiste una distinzione tra legami forti e legami deboli: all'interno del mondo digitale le relazioni sono tutte uguali"³.

Se per molti stare in rete, scambiarsi contenuti e messaggi, può essere un elemento di apertura al mondo, di fuoriuscita dall'isolamento con la possibilità di scoprire nuovi interessi e di condividerli, per altri può rappresentare una sfida che crea ansia. "I social comportano molte cose che nessuna generazione ha conosciuto prima. Ci si deve autodefinire, si deve mettere il proprio volto e il proprio corpo in mostra, si misura quanti ti seguono. È molto facile diventare uno sfigato o un soggetto. È l'incubo più diffuso. E comunque si alimenta, al fondo, un timore del giudizio degli altri", dice lo psicanalista Massimo Ammaniti, convinto sostenitore del cellulare non prima dei 12 anni⁴.

La rete è anche un luogo virtuale pieno di paradossi. Nella storia dell'uomo, nessuna generazione ha mai avuto così tanti "amici" come quelle di oggi con così tanti scambi tra loro ma, forse, nessuna come oggi ha avvertito la solitudine creata da relazioni poco significative. Il mondo dei social, sempre mutevole, ha registrato, nel tempo, anche sostanziali cambiamenti nella produzione di contenuti, con i più giovani impegnati a creare o condividere video e foto anziché testi, in parallelo alla conversione di molte piattaforme da spazi di relazioni sociali a spazi di intrattenimento, dove gli amici sono sostituiti dagli spettatori. TikTok ne è un esempio.

Cambiano anche le preoccupazioni e le consapevolezza di chi sta sui social network. Negli anni è cresciuta una certa sensibilità degli adolescenti per la loro privacy e per il consenso al trattamento dei dati personali sebbene, come rilevano vari sondaggi, esista ancora una fortissima nebulosità sui termini della questione⁵. Vi è poi l'indagine svolta in 16 Paesi da Microsoft⁶ sulla percezione della sicurezza online da parte di genitori e bambini/ragazzi. Essa indica che molti adolescenti e pre-adolescenti, in Italia, hanno messo in atto sistemi di "tutela": il 49% del campione analizzato ha un account social dove solo chi è stato accettato può inviare messaggi, un altro 42% posta contenuti visibili solo alla cerchia degli "amici", il 39% ha aderito al requisito dei 13 anni come età minima per aprire un account. La stessa indagine sottolinea come, nel nostro Paese, il rischio più avvertito dai giovanissimi è quello della disinformazione o della "cattiva informazione": è il timore principale per il 49% dei giovanissimi, più della violenza, del cyberbullismo e dei discorsi d'odio. Temono le cosiddette "fake news", termine oggi parzialmente rigettato da alcuni studiosi per l'uso "politico" che di



INVIDIA SOCIAL

Adulti e ragazzi, di solito, pubblicano sui social media principalmente contenuti che fanno riferimento ai loro momenti più felici e apparentemente perfetti. Questa rappresentazione distorta della realtà può causare in chi la vede invidia e un senso di insoddisfazione per la propria vita. Tra i suggerimenti degli studiosi vi è quello di rovesciare l'ottica e cercare di trovare nei contenuti social degli altri ispirazione per la propria crescita personale.



IL FILTRO DELLA BELLEZZA

Si chiama *beautifcation* il sistematico processo di miglioramento cui molti utenti sottopongono tutti i loro contenuti digitali e *yassification*, la sua esasperazione. L'operazione è possibile con l'impiego di filtri. Il sé reale si distacca così, in maniera sempre più rilevante, da quello virtuale con il rischio di rincorrere un ideale di bellezza irraggiungibile.

esso è stato fatto. Disinformazione e cattiva informazione non sono, certo, prerogativa esclusiva dei social network. Esse pervadono i media in generale, solo che online acquistano una circolazione molto più ampia e incontrollata. Spesso online sono anche più difficili da confutare quando una comunità, rinchiusa in una propria “bolla virtuale”, le sostiene e ne rafforza la credibilità. Dentro le echo chambers, le camere d’eco, nella bolla dei propri simili, è difficile venire a contatto con opinioni diverse o contrarie. Walter Quattrociocchi, professore di informatica all’Università La Sapienza di Roma, ci racconta come tutto ciò sia parte del modello di costruzione dei social media. “L’echo chamber origina dalla polarizzazione dei gruppi, fondamentalmente si tratta di dinamiche tribali. La premessa è che internet e i social media hanno rivoluzionato il circuito dell’informazione. Sui social si producono e consumano contenuti con velocità spasmodiche e in grandissima quantità. Da parte loro, le piattaforme mediano i contenuti non per informare ma per intrattenere, secondo un business model che mira a vendere pubblicità. Tutto questo ha cambiato radicalmente le dinamiche di selezione dell’agenda. Oggi, non si discute più dei fatti del giorno ma di quello che è popolare sui social, in modo spesso polarizzante. Funziona l’essere pro o contro. Di qui il meccanismo tribale e la dinamica delle echo chambers. Il cervello, per evitare di essere sommerso dalle informazioni, seleziona quelle più familiari e affini al proprio modo di pensare collegandosi ad altri che la pensano allo stesso modo. Insieme apportano nuovi elementi a una narrazione condivisa”. Il resto lo fa l’algoritmo che tenderà a mostrare contenuti che confermano l’opinione già polarizzata. Esistono echo chambers per tutto: dai no vax, ai negazionisti del cambiamento climatico, a chi crede nella scienza dogmatica, ecc. “È una tendenza umana accelerata dall’algoritmo. Teniamo i simili e buttiamo via i dissimili”, conclude lo studioso.

I bambini e i ragazzi, cresciuti in compagnia degli schermi, conoscono poco di come funzioni davvero il mondo digitale e di come distinguere il vero dal falso online al punto che – secondo quanto si legge sul sito Education Week⁷ – sarebbero più inclini degli adulti alla cospirazione online, in misura tanto più convinta quanto maggiore è il tempo che trascorrono sui social. Non esistono facili antidoti. Impossibile insegnare dove stia il vero e dove il falso, quasi fosse una lista da spuntare. “Al contrario – sostiene lo studioso David Buckingham – si tratta di un processo multidimensionale di analisi e valutazione molto più complesso. Non è qualcosa che si impara facilmente ma senza questo siamo persi”⁸. Proprio perché i social media sono così effimeri, serve l’allenamento al pensiero critico. “Aziende, tendenze e controversie crescono e spariscono. Se vogliamo insegnare qualcosa di questo mondo in così rapido mutamento, abbiamo bisogno di una cornice coerente e articolata di principi e concetti, piuttosto che un semplice elenco arbitrario di contenuti”⁹.



ITALIA PATRIA DELLA DISINFORMAZIONE

L’Italia è il Paese europeo dove circola maggior disinformazione. Lo si evince dai dati rimossi dalle piattaforme social in ottemperanza al Codice di condotta.

Nel primo semestre del 2023, Facebook Italia ha rimosso oltre 45mila contenuti considerati “dannosi per la salute o di interferenza elettorale o sui censimenti” e 1.900 da Instagram in Italia. Si tratta del dato più alto tra i Paesi dell’Unione Europea. Questi numeri, infatti, rappresentano quasi un terzo dei 140mila contenuti rimossi da Facebook in totale e poco meno di un terzo dei 6.900 rimossi da Instagram in tutta Europa. Il secondo Paese per contenuti rimossi dal social di Meta è la Germania con, però, meno della metà rispetto all’Italia, 22 mila contenuti. Seguono la Spagna (16 mila); i Paesi Bassi (13 mila) e la Francia (12 mila).



istock.com/Madim Sazhnev

Il nodo dell’età

Pensate a un parco dei divertimenti dove un certo numero di attrazioni è destinato solo ad alcune persone: quelle che sono alte almeno un metro, quelle che hanno più di 10 anni, quelle che pesano meno di 100 kg, ecc. Immaginate che in questo parco ci sia un trenino delle montagne russe le cui cinture di sicurezza sono progettate per tenere bloccato al sedile chi è alto almeno un metro. Se su quel trenino sale un bambino che misura 80 centimetri, nessuno può fare alcunché per garantire che arrivi giù sano e salvo: potrebbe andare tutto bene, ma potrebbe anche succedere che cada procurandosi gravi danni. Internet è come quel parco dei divertimenti, ma molto, molto più grande.

La metafora di Guido Scorza, componente del Collegio del Garante per la protezione dei dati personali, spiega bene perché il problema di verificare l'età sia diventato centrale per chi si occupa di attività online. "L'insieme dell'ecosistema digitale - ci dice Scorza - non è stato progettato per i minori: nasce in ambito militare, successivamente viene adottato dalle università, poi esplose il mercato, ma in nessuna delle fasi di sviluppo di internet l'utente medio era un minore. Oggi, invece, sappiamo che più o meno un utente su tre ha meno di 18 anni. Ecco dunque il primo problema: bambini e ragazzi utilizzano online piattaforme, tecnologie, software, algoritmi che non sono stati progettati pensando a loro. Non si è pensato prima ad affrontare questo nodo, quando internet era un po' più pubblico e meno privato, e non ci si è pensato neanche dopo, probabilmente perché ogni utente significa contenuti, e ogni contenuto significa investimenti pubblicitari che alimentano il modello di business". Il risultato è che bambini e ragazzi, in questo enorme parco dei divertimenti che è la rete, corrono numerosi rischi.

Una soluzione per limitare la presenza dei minori in luoghi virtuali non adatti a loro ci sarebbe, si chiama "Age verification", un termine inglese per una cosa che sembra semplice ma non lo è: verificare l'età di chi accede alle piattaforme. Oggi regna una sorta di Far West: a chi vuole accedere a una piattaforma, ad esempio un social network, il gestore chiede di dichiarare se ha

4 C PER UNA CLASSIFICA DEL RISCHIO

I rischi online per i bambini sono stati classificati con 4 C che normalmente vengono menzionate in inglese: Content, Contact, Conduct, Contract. In italiano: Contenuto, Contatto, Condotta e Contratto. La classificazione, che amplia quella già proposta dal network internazionale di ricerca su questi temi Kid's online, si trova in un articolo di Sonia Livingstone e Mariya Stoilova, scritto all'interno del progetto CO:RE, parte del programma Horizon 2020 (UE).

Vediamole una per una:

Contenuto: il bambino può essere esposto a contenuti potenzialmente dannosi, ad esempio informazioni o comunicazioni violente o razziste, pornografia, disinformazione, proposte commerciali inappropriate per l'età.

Contatto: il bambino può fare l'esperienza di un contatto con un adulto potenzialmente pericoloso rischiando di essere sottoposto a stalking, molestie sessuali, persuasione ideologica.

Condotta: il bambino può assistere o essere vittima o partecipare a una condotta potenzialmente pericolosa

tra pari d'età. Ad esempio, bullismo online, molestie sessuali da coetanei, messaggi pericolosi come quelli che incitano al procurarsi ferite o a non vaccinarsi.

Contratto: quando accetta i termini di servizio, il bambino firma un contratto che può rivelarsi dannoso perché comporta la cessione dei suoi dati. Tra i tanti rischi correlati ci sono: la frode, il furto di identità, il traffico di immagini pedopornografiche, il gioco d'azzardo, la persuasione occulta.

Livingstone, S., & Stoilova, M., The 4Cs: Classifying Online Risk to Children, CO:RE Short Report Series on Key Topics, 2021

più di 13 anni, l'età minima per il trattamento dei suoi dati personali, l'utente risponde ciò che vuole e nessuno si preoccupa di verificare se effettivamente è stato rispettato il requisito. Il risultato è che piattaforme come TikTok, Snapchat, Telegram sono piene di bambini di 8-9 anni che ne dichiarano 14, 15 o 16 e nessuno controlla. Purtroppo, spesso, neppure i genitori. Naturalmente il giochino vale anche al contrario: un adulto può dichiarare di essere un minore per facilitare il contatto con bambini e ragazzi.

L'Unione Europea, col Regolamento generale sulla protezione dei dati personali (General Data Protection Regulation, o GDPR) del 2016, ha tentato di porre rimedio a questi problemi, introducendo delle restrizioni specifiche per il trattamento dei dati dei minori¹. In particolare l'articolo 8 stabilisce che il trattamento dei dati personali del minore è lecito a partire dai 16 anni, in caso contrario c'è bisogno dell'autorizzazione dei genitori o di chi ne fa le veci: "il trattamento di dati personali del minore è lecito ove il minore abbia almeno 16 anni. Ove il minore abbia un'età inferiore ai 16 anni, tale trattamento è lecito soltanto se e nella misura in cui tale consenso è prestato o autorizzato dal titolare della responsabilità genitoriale". Il GDPR consente agli Stati membri dell'UE di portare tale limite ad una età inferiore, purché non al di sotto dei 13 anni. E in effetti l'Italia, assieme ad altri Paesi dell'Unione, lo ha fatto, abbassando la soglia a 14 anni. Il decreto legislativo delegato con il quale l'ordinamento italiano si è allineato al GDPR (settembre 2018) prevede quindi che a partire da 14 anni il minore può prestare il consenso al trattamento dei suoi dati personali. Al di sotto di quella età, il consenso può venir dato solo da chi ha la responsabilità genitoriale per quel ragazzo.

Ma se il limite giuridico è di 14 anni (in Italia) o di 16 anni (in altri Paesi europei) perché allora l'utente deve dichiarare di avere più di 13 anni? Questo limite è quello che è stato imposto dal mercato: le piattaforme, quasi tutte con sede principale oltreoceano, si attengono al Children's Online Privacy Protection Act, ovvero alla legge per la protezione dell'infanzia in rete attualmente in vigore negli Stati Uniti che prevede che il consenso al trattamento dei dati personali possa essere dato dai 13 anni in poi.

Secondo il GDPR, le piattaforme sarebbero tenute a verificare l'età e a controllare che, in caso di bambini più piccoli, il consenso sia dato veramente da chi ha la responsabilità genitoriale: "Il titolare del trattamento si adopera in ogni modo ragionevole per verificare in tali casi che il consenso sia prestato o autorizzato dal titolare della responsabilità genitoriale sul minore, in considerazione delle tecnologie disponibili".

Il problema è che, qualunque sia il limite, verificare l'età dell'utente è un compito molto complicato: "La soluzione più semplice - continua Scorza - sarebbe riportare nella dimensione digitale quello che si fa nel mondo fisico: chiedere il documento di identità. Oggi abbiamo il documento di identità digitale e lo SPID, sarebbe facile identificare tutti gli utenti attraverso questi strumenti, ma così facendo consegnaremmo alle piattaforme una quantità di dati enorme su maggiorenni e minorenni e, soprattutto, cancelleremmo l'anonimato online. A quel punto il lavoratore licenziato o il dissidente politico, siccome sono stati identificati a monte, non potrebbero più scrivere nulla sotto la copertura di un nickname. Questo, dal punto di vista della



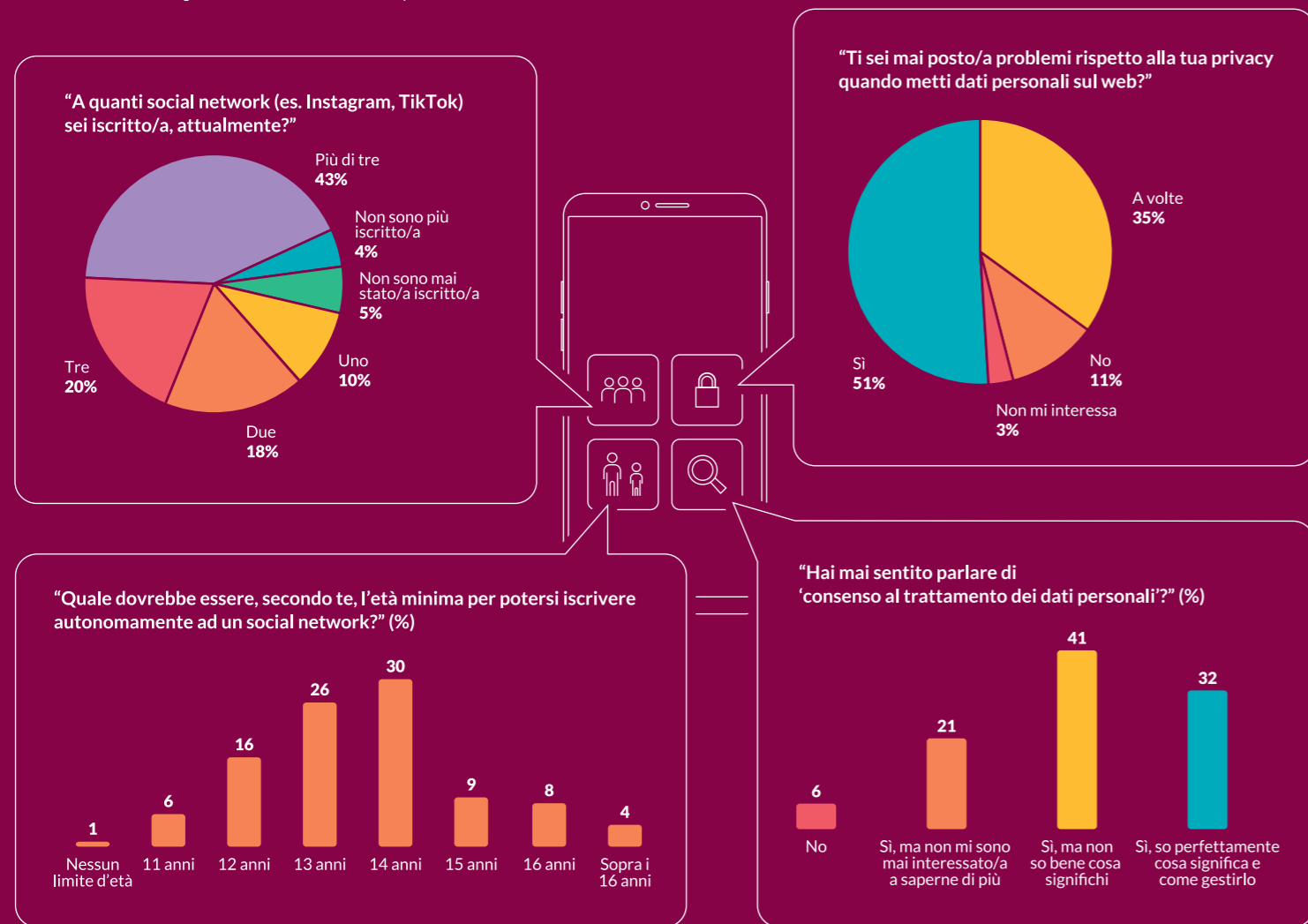
TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI

Sono "dati personali" le informazioni che identificano o rendono identificabile, direttamente o indirettamente, una persona fisica e che possono fornire informazioni sulle sue caratteristiche, le sue abitudini, il suo stile di vita, le sue relazioni personali, il suo stato di salute, la sua situazione economica, ecc. Con trattamento dei dati si intende qualsiasi operazione o insieme di operazioni, compiute con o senza l'ausilio di processi automatizzati e applicate a dati personali o insiemi di dati personali, come la raccolta, la registrazione, l'organizzazione, la strutturazione, la conservazione, l'adattamento o la modifica, l'estrazione, la consultazione, la cancellazione o la distruzione.

Vite social

I COMPORTAMENTI DEI GIOVANISSIMI SUI SOCIAL (11-19 ANNI)

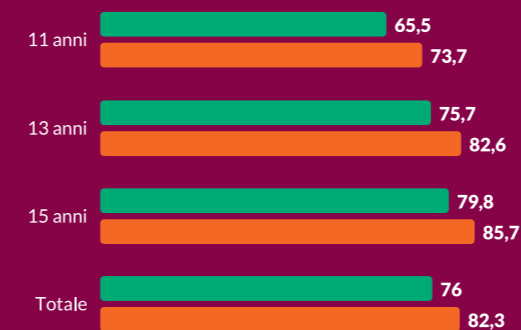
Anno: 2023 - Fonte: Indagine SID 2023 Skuola.net, Un. Sapienza, Un. di Firenze



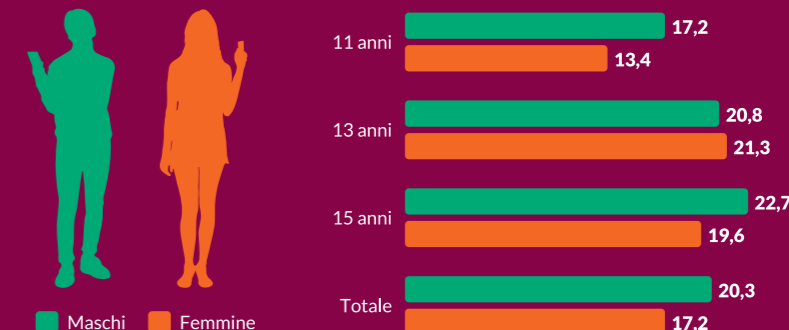
CONTATTI ONLINE

Anno: 2022 - Fonte: ISS HBSC 2022

Adolescenti che hanno contatti giornalieri (anche più volte al giorno) con amici stretti, per età e genere (%)

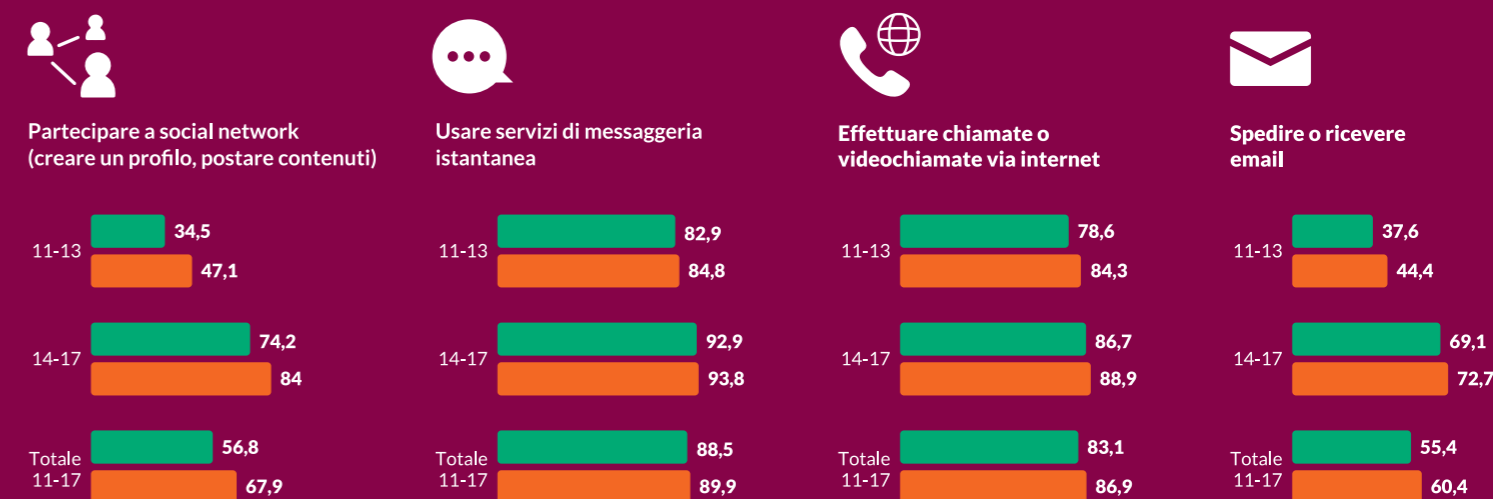


Ragazzi che hanno contatti giornalieri (anche più volte al giorno) con amici conosciuti su internet, per età e genere (%)



RAGAZZI DI 11-17 ANNI CHE HANNO UTILIZZATO INTERNET NEI TRE MESI PRECEDENTI LA RILEVAZIONE PER TIPO DI ATTIVITÀ SVOLTA (%)

Anno: 2022 - Fonte: ISTAT



privacy, è un male: l'anonimato è strumento di libertà".

Ecco, dunque, che serve pensare a soluzioni alternative. Una di queste è il metodo della "terza parte fidata". Con questo metodo la piattaforma non verifica l'età direttamente, ma chiede all'utente di passare attraverso un terzo soggetto che ha come attività esclusiva quella di sincerarsi dell'età dell'interlocutore. La cosiddetta "terza parte", effettuata la verifica, informa semplicemente il gestore dei contenuti digitali che l'utente ha più (o meno) dell'età richiesta per accedere.

Alcune piattaforme stanno già sperimentando questi fornitori di servizio, anche se ci sono ancora poche realtà già attive nel mondo. In Europa, solo Francia e Inghilterra sono un po' più avanti degli altri nell'iter regolamentare, ma ancora nessuno ha implementato il sistema.

"L'idea più matura in Italia – prosegue Scorza – è che ad attuare questa verifica sia un soggetto di mercato sottoposto a processo di qualificazione e verifica pubblica. Il mercato in questo caso può aiutare perché evita l'accentramento dei dati nelle mani di una sola 'terza parte'. Il soggetto dovrebbe identificare in maniera istantanea l'età del suo interlocutore e poi distruggere i dati. O addirittura si può ipotizzare che arrivi a identificare l'età di una persona senza acquisirne l'identità, ad esempio si potrebbe pensare a un questionario che permetta di discernere se abbiamo di fronte una persona che ha più o meno di 13 anni".

Di recente è stato istituito un tavolo congiunto Garante della privacy e AGCOM per testare l'ipotesi dell'autoregolamentazione. L'intento è coinvolgere, nella ricerca della miglior soluzione, chi si misura ogni giorno con la tecnologia, a partire dalle grandi piattaforme.

"La nostra ambizione è portarli al tavolo e dire: questo è l'obiettivo, come raggiungerlo dicitelo voi che siete gli esperti di tecnologia. Noi, da soli, rischieremo di trovare soluzioni complicate e forse poco efficaci".

Tutti gli strumenti a disposizione del Garante della privacy per affrontare i problemi relativi al trattamento dei dati dei minori si basano sul già citato GDPR, base normativa importante che, tuttavia, presenta ancora alcuni limiti, come ci spiega Scorza: "Il limite principale è che, se la piattaforma non è europea, come capita quasi sempre, la giurisdizione per intervenire spetta al Paese UE ove ha la sua sede principale. Di solito, per motivi fiscali, queste piattaforme aprono la loro sede europea in Irlanda o in Lussemburgo, ma questo consegna alle autorità di quei Paesi la giurisdizione, mentre riserva agli altri Paesi, come l'Italia, solo la possibilità di intervenire in via d'urgenza sul loro territorio. Le conseguenze sono da un lato che i nostri provvedimenti non possono avere effetti oltre 3 mesi e, dall'altro, che per intervenire deve essere ravvisata un'urgenza che, in molti dei casi di cui stiamo parlando, non c'è".

L'altro limite è legato alla validità dei contratti. Nel momento in cui il bambino o il ragazzo accetta, spesso inconsapevolmente, "Termini e condizioni" di un fornitore di servizi digitali, ha firmato un contratto. "Oggi i bambini pagano in dati il loro diritto a stare online. Ovvero, in cambio della possibilità di giocare o condividere contenuti, stanno cedendo alle piattaforme dati personali che sono quelli di cui il mercato è più ghiotto". E si capisce come mai quei dati



LA STORIA DI CHATGPT

Il 31 marzo 2023 il Garante della Privacy blocca ChatGPT, il più noto tra i software di intelligenza artificiale relazionale in grado di simulare ed elaborare le conversazioni umane create da OpenAI. I motivi: la mancanza di una informativa agli utenti sulla raccolta dei dati personali, l'assenza di una base giuridica che giustifichi la raccolta e la conservazione massiccia di dati personali allo scopo di "addestrare" gli algoritmi, l'assenza di qualsivoglia filtro per la verifica dell'età degli utenti. Il 28 aprile la piattaforma riapre in Italia dopo aver modificato alcune impostazioni che garantiscano più trasparenza e un filtro per l'età. Inoltre, oggi l'utente può scegliere se oltre a veder trattati i suoi dati per utilizzare il servizio, Open AI può utilizzare i suoi dati anche per addestrare gli algoritmi.

facciano gola: iniziare a profilare una persona a quattro anni è molto più produttivo che cominciare quando ne ha 20 perché ne puoi guidare le scelte (come si veste, cosa mangia...) dall'infanzia in avanti. "I trattamenti dei dati del minore però – avverte Scorza – avvengono sulla base di un equivoco e cioè che quel bambino sia capace di impegnarsi con la piattaforma in uno scambio a tutti gli effetti contrattuale".

In Italia, secondo il codice civile, un minorenne non può firmare un contratto. Siccome si considera una forma di contratto anche l'acquisto di beni, dal gelato al biglietto dell'autobus a un appartamento, è previsto che ci siano alcune eccezioni alla regola legate al modesto valore dei beni stessi: per semplificare, chi ha meno di 18 anni può acquistare il gelato o il biglietto dell'autobus, ma non un appartamento, seguendo il nostro esempio. Nel caso dell'online, "si tratta di contratti che i bambini non hanno la capacità di concludere perché non sono in grado di apprezzare quanto vale ciò a cui rinunciano – una porzione più o meno rilevante della loro identità personale – e quanto vale ciò che acquistano"². All'origine di tutto quindi c'è uno scambio occulto: "Non faremmo comprare un motorino a un bambino da solo – prosegue Scorza – ma lo facciamo impegnare a scambiare dati in cambio di servizi".

Questi accordi contrattuali, scrivono anche Sonia Livingstone e Mariya Stoilova, tra le principali studiose del rapporto tra bambini e internet, "possono vincolare il bambino in modi che potrebbero risultare in una ingiustizia o in uno sfruttamento, o che potrebbero risultare rischiosi per la sicurezza o la privacy e di cui potrebbero essere inconsapevoli o su cui hanno poca capacità di controllo"³.

Oggi per la legge italiana quel contratto è annullabile solo in caso di contestazione da parte del bambino per il tramite dei suoi genitori, davanti a un giudice. Ma è difficile che qualcuno investa tempo e soldi per annullare un contratto che non comporta nessun onere economico. Così il contratto rimane valido. "Grazie a questo tecnicismo si regge la presenza dei minori sui social – conclude Scorza – Sembra arrivato il momento di stabilire, per legge, che i contratti con i quali bambini e adolescenti barattano dati personali contro servizi digitali sono privi di ogni efficacia".



NEL GIARDINO RECINTATO DELLE PIATTAFORME

Daniele Catozzella

esperto di educazione e didattica digitale
Save the Children Italia

Raccontare il ruolo delle piattaforme digitali nella vita online di ciascuno di noi ed in particolare dei minori significa raccontare gli ambienti e le esperienze all'interno dei quali si svolgono la gran parte delle nostre attività online: condividere contenuti, tessere relazioni, effettuare acquisti, informarsi o intrattenersi.

Nell'evoluzione della rete internet la comparsa delle piattaforme digitali, nei primi due decenni del Duemila, ha comportato la trasformazione da una rete interoperabile,

all'interno della quale era facile per un utente spostarsi da un sito all'altro spesso senza necessità di alcuna autenticazione, a una rete frammentata in cui la scelta e i percorsi dell'utente sembrano restringersi.

Oggi la navigazione in rete, l'utilizzo degli smartphone, la visione di un film o un acquisto online sono attività gestite da grandi piattaforme che si propongono di mediare tra un nostro interesse (un prodotto o la voglia di condividere una nostra esperienza social o di vedere un film) e quello di altre persone o produttori rendendo la nostra vita più "comoda e facile"¹.

L'elemento comune a queste piattaforme può essere riassunto con il termine inglese *walled garden*, letteralmente "giardino recintato", ad identificare l'architettura di questi servizi di rete costruita in modo minuzioso per mantenere, con ogni mezzo tecnologico e psicologico, l'utente all'interno degli invisibili confini della piattaforma stessa.

Uno spazio recintato in cui a ciascun utente è "appiccicato un adesivo con il logo dell'azienda che ne possiede le attività online e che difficilmente riuscirà mai a toglierlo davvero"².

I primi incontri dei minori con questi meccanismi pervasivi delle piattaforme digitali sono molto spesso i mondi multiplayer

dei videogiochi che negli anni hanno affinato una serie di strumenti, definiti "dark pattern" (modelli di progettazione ingannevoli), in grado di condizionare il giocatore senza che vi sia una sua reale consapevolezza.

Questi meccanismi possono essere alla base del voler giocare "ad oltranza", delle spese in valute virtuali per oggetti non necessari al gioco in sé stesso, dell'illusione di controllare il gioco mentre il giocatore è soggetto a costanti pressioni nascoste. Sul sito del Garante della Privacy i dark pattern vengono definiti come "le interfacce e quei percorsi di navigazione progettati per influenzare l'utente affinché intraprenda azioni inconsapevoli o non desiderate - e potenzialmente dannose dal punto di vista della privacy del singolo - ma favorevoli all'interesse della piattaforma o del gestore del servizio"³. L'European Data Protection Board ha pubblicato delle linee guida per riconoscere i modelli di progettazione ingannevoli⁴.

Questi meccanismi riescono a monetizzare le esperienze dei giocatori in modo così preciso da aver sostituito in diversi casi, nei cosiddetti videogiochi free to play (spesso app per smartphone), il prezzo iniziale del gioco stesso che si presenta come gratuito. Possiamo osservare che diversi di questi

meccanismi agiscono su alcune delle criticità che maggiormente i genitori lamentano nella gestione educativa familiare. Anche osservando il funzionamento delle piattaforme social possiamo evidenziare meccanismi nascosti nel funzionamento basati su algoritmi, alimentati anche da intelligenze artificiali.

La ricerca pervasiva per mantenere l'utente all'interno dei confini di una piattaforma così da monetizzare i suoi dati ed il suo tempo ha negli anni estremizzato il ruolo degli algoritmi delle piattaforme a cui, anche qui in modo spesso inconsapevole, gli utenti hanno spesso "delegato" la funzione di scelta e selezione delle informazioni.

Questi meccanismi automatizzati non offrono alternative alle mie idee, chiudendomi all'interno di quelle che vengono definite "filter bubble" (bolle di filtro)⁵ che mi offrono contenuti informativi solo di mio gradimento e di echo chamber (camere d'eco) in cui i contenuti proposti rinforzano costantemente solo il mio punto di vista sulle cose, impoverendo la capacità di confrontarsi con gli altri e di partecipare in modo attivo alla vita della propria comunità. Inoltre questi meccanismi sono responsabili della costante riproposizione agli utenti minorenni di contenuti rischiosi, come ad

esempio diete o attività pericolose, proprio per la mancanza di attenzione e controllo sui diritti di protezione di bambine e bambini.

Negli ultimi anni l'Europa ha accelerato un processo di regolazione delle grandi piattaforme digitali nei termini del loro sviluppo economico e, soprattutto, della loro architettura e funzionamento per un maggiore rispetto dei diritti di tutti i cittadini.

Qui segnaliamo il lavoro, condotto dando ascolto alla voce di molti bambini e bambine, della Digital Futures Commission con la 5 Right Foundation che ha pubblicato una guida diretta ai designer "Child Rights By Design"⁶ che propone 11 principi in grado di guidare una progettazione delle piattaforme che rispetti i diritti dei bambini in rete.

L'azione normativa in atto (in particolare il Digital Service Act) è rilevante nel correggere le evidenti "storture" di sistemi digitali contrari ai diritti dei cittadini e nell'affrontare le sfide all'orizzonte delle future piattaforme digitali.

I nuovi ambienti online, ancora in definizione, come i metaversi e gli ambienti immersivi realizzati attraverso la realtà virtuale, aggiungono alle esperienze delle

classiche piattaforme digitali la possibilità di interagire con i contenuti anche attraverso il proprio corpo, con la mediazione di avatar. Questo livello di immersività può diventare un valido strumento formativo e didattico e non solo di intrattenimento, ma al tempo stesso può aumentare le esperienze negative in termini di contenuti ed incontri online per i più piccoli.

Ciò che oggi siamo in grado di definire nelle caratteristiche delle piattaforme digitali e nel loro impatto negli ultimi anni deve porre queste esperienze immersive al centro di un dialogo tra istituzioni, produttori, scuole e famiglie per garantire esperienze positive e non aggiungere elementi di pericolo a bambine e bambini. Le azioni regolatorie delle istituzioni rappresentano un passo importante per l'esperienza dei minori all'interno delle piattaforme, ma occorre sempre ricordare che non è la tecnologia a cambiare le persone ma come queste la utilizzano. Garantire un'esperienza positiva nelle piattaforme digitali significa offrire strumenti educativi e didattici capaci di dare senso critico ai minori, di comprendere e agire consapevoli di come evitare di essere "posseduti" dalle piattaforme e di come invece "possederle", o meglio possedere i propri percorsi di vita in modo libero.

Universo videogame

Tra i migliori testimonial dei videogiochi vi è il primo ministro nipponico Shinzō Abe che alla cerimonia di chiusura delle Olimpiadi di Rio del 2016 annunciò quelle di Tokyo del 2020 vestendo i panni del mitico idraulico baffuto Super Mario, personaggio famosissimo di uno dei più longevi e popolari videogame.

Nel Giappone patria dei manga e dei nuovi mestieri creativi nessuno ha avuto da ridire per quel buffo travestimento di una delle massime cariche dello Stato che sceglieva di rivolgersi a una platea mondiale adottando un linguaggio popolare e condiviso mutuato da uno dei settori industriali più prosperi del pianeta con un fatturato che supera quello dell'industria cinematografica e musicale.

L'industria dei videogiochi italiana rappresenta il 7% del mercato mondiale. Si tratta di un segmento ridotto, sia pure in crescita, e che nel 2022 si è tradotto in un giro di affari di 2,2 miliardi di euro con una leggera decrescita dell'1,2% rispetto al 2021, anno in cui la pandemia da Covid aveva trascinato gli acquisti delle famiglie confinate in casa. La fotografia, che scatta



iStock.com/CasarsaGuru



1978 LA VERTEBRA ZERO

"Si chiamava *Space Invaders*. I millennials probabilmente non sanno nemmeno cos'è. Io sì, perché ci giocavo: avevo vent'anni e, inspiegabilmente, del tempo da perdere. L'avevo inventato un ingegnere giapponese che si chiamava Nishikado Tomohiro. Si trattava di sparare a degli alieni che piombavano giù dal cielo in maniera piuttosto idiota, ripetitiva, prevedibile, ma micidiale. Man mano che scendevano la loro velocità aumentava: quando iniziavi ad averli addosso non capivi più niente. La grafica era, vista adesso, penitenziale: gli alieni (che in Italia chiamavamo *marziani*) sembravano dei ragni disegnati da un deficiente. Era tutto rigidamente bidimensionale, in bianco e nero. I necrologi sul giornale erano più divertenti".

Alessandro Baricco, The Game, Einaudi, pag. 37

IIDEA, Italian Interactive Digital Entertainment Association, attraverso un'indagine campionaria, nel suo Rapporto "I videogiochi in Italia 2022", ci dice che 3 italiani su 10 giocano ai videogiochi (almeno una volta l'anno). Si tratta di 14,2 milioni di persone, pari al 32% della popolazione tra i 6 e i 64 anni, in calo dell'8% rispetto al 2021. Quanto alle fasce di età, a sfatare il mito dei soli bambini e adolescenti incollati alla playstation, oltre l'80% dei videogiocatori italiani è adulta con un'età media di 29,8 anni, con un maggior peso percentuale della fascia tra i 45 e i 64 anni (24,6%) e di quella tra i 15 e i 24 anni (24,0%) seguite dai 25-34 enni (15,5%) mentre i 6-11 enni rappresentano una quota dell'11,5 %, simile a quella degli 11-14 enni (11,3%). Tuttavia, se si analizza la percentuale di videogiocatori all'interno di ogni singola fascia di età, per capire quanto videogiocare sia pratica condivisa tra "coetanei", il panorama cambia: il videogioco è più diffuso tra gli 11-14 enni (71% di loro gioca), seguiti da chi ha 6-10 anni e 15-24 anni, dove si registra un'identica percentuale di appassionati al videogioco (58%). Solo che tale rilevanza non compare se si analizza l'insieme della popolazione nell'Italia della demografia calante dove i giovani sono sempre più una fascia numericamente ristretta.

Le rilevazioni di IIDEA ci dicono anche che tra le piattaforme per videogiocare, i dispositivi mobile sono i più utilizzati (li impiega il 69,7% dei videogiocatori), seguiti da console (45,8%) e pc (38%). Un quarto delle videogiocatrici - che rappresentano il 42% del totale dei giocatori e hanno un'età media di 30,6 anni - sono bambine e ragazze tra i 6 e i 15 anni¹. Altre indagini, con diverse metodologie di rilevazione, campionatura e raggruppamenti per fasce di età, concentrano la loro analisi su come maschi e femmine, adolescenti o pre-adolescenti, sono diversamente presenti nel mondo dei videogiochi. L'ISTAT, ad esempio, registra quanti ragazzi e ragazze si sono connessi a internet, nei tre mesi del 2022 antecedenti la rilevazione, per scaricare giochi o videogiocare: si tratta dell'82,4 % degli 11-17enni maschi rispetto al 68,7% delle femmine. Tuttavia, mentre tra gli 11 e i 13 anni il distacco tra i due sessi c'è ma non è incolmabile (videogioca l'84,2% dei maschi e il 75,3% delle femmine), al crescere dell'età (14-17 anni) l'interesse delle ragazze scema rispetto a quello dei coetanei che resta pressoché invariato con percentuali, rispettivamente del 63,6% e dell'81% suggerendo lo spostamento delle ragazze verso altri tipi di attività, non ultima la lettura che annovera molte più "lettrici forti" rispetto ai maschi². Non stupisce, dunque, come il 66% dei maschi 14-17enni, 2 su 3, abbia in casa una console per videogiochi collegata ad internet, rispetto al 27% delle ragazze, poco più di 1 su 4.

Il divario di genere sul gaming tenderà poi a crescere ulteriormente e a 19 anni la percentuale di ragazzi che gioca sarà dell'84,7% rispetto al 37,3% delle ragazze, secondo quanto si legge nella Relazione annuale al Parlamento sul fenomeno delle tossicodipendenze 2023³. Lo studio condotto annualmente dal CNR-IFC ci informa anche sulla quantità di tempo spesa a videogiocare, misurata su una vasta platea di studenti 15-19enni. "Considerando gli studenti che hanno giocato nel 2022 e riferendosi al tempo passato a giocare negli ultimi 30 giorni, antecedenti la rilevazione, il 37% ha giocato meno di 1 ora al giorno nei giorni di scuola e il 29% nei giorni liberi. Il 7% e il 13% hanno giocato più di 4 ore al giorno rispettivamente nei



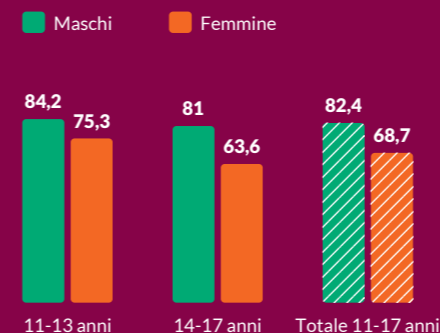
UN LAVORO PER I GIOVANI

In Italia l'industria dei videogiochi conta, nel 2022, 2.400 addetti composti per quasi il 60% da tecnici e creativi. L'83% di tutti gli addetti ha un'età inferiore ai 36 anni. Nel dettaglio: il 32% ha tra i 25 e i 29 anni e il 50% tra i 30 e i 35. Si tratta, in genere, di lavori presso piccole società: solo il 19% delle imprese di videogiochi ha, infatti, più di 20 addetti.

Tutti pazzi per il gaming

Ragazzi di 11-17 anni che hanno utilizzato internet negli ultimi 3 mesi per scaricare giochi, per genere e classi di età (%)

Fonte: ISTAT Anno: 2022



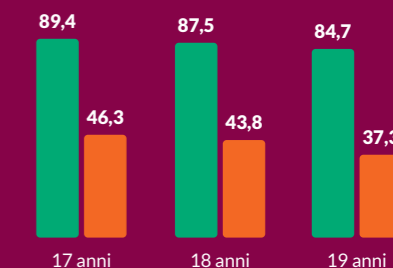
32,2%
DELLA POPOLAZIONE ITALIANA VIDEOGIOCA

29,8 ANNI
ETÀ MEDIA DEI VIDEOGIOCATORI

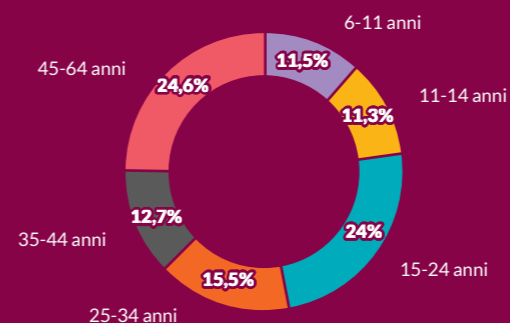
25,9%
DELLE VIDEOGIOCATRICI SONO BAMBINE E RAGAZZE TRA I 6 E I 15 ANNI

Uso di videogame nell'ultimo anno per genere ed età (%)

Anno: 2022 - Fonte: CNR-IFC Studio ESPAD Italia per la Relazione annuale al Parlamento 2023 sulle dipendenze



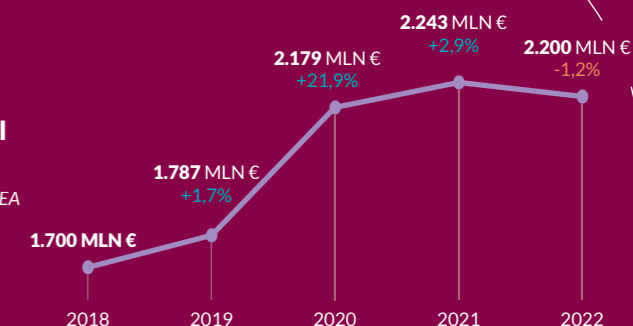
Ripartizione dei videogiocatori per fascia d'età



PROFILO DEI VIDEOGIOCATORI IN ITALIA

Anno: 2022 - Fonte: Dati del Rapp IIDEA "I videogiochi in Italia nel 2022"

Un mercato in continua espansione



giorni scolastici ed extrascolastici, con percentuali triple tra i ragazzi”, vi si legge⁴. Nel mezzo vi è, poi, la vasta platea di chi gioca tra le due e le quattro ore. Il Rapporto segnala anche che circa la metà dei giocatori ha praticato offline, cioè senza il bisogno di connessione a internet, “giochi d’avventura (51%) e d’azione (49%). Seguono i giochi sportivi e di calcio (47%), multiplayer/role playing game (45%), giochi di strategia (44%), di simulazione (35%) e di ruolo (28%). Mentre online, i giochi maggiormente espletati sono quelli d’azione (57%) e i multiplayer/role playing game (55%), seguiti dai giochi d’avventura (46%), di strategia e/o sportivi (44%), di simulazione (39%) e di ruolo (32%)”. Si gioca di solito a casa propria (62%) o dagli amici (21%) ma ogni luogo è sfruttato dal babygiocatore sia in modalità online che offline. Gioca a scuola l’11% dei/delle videogiocatori/trici, sui mezzi di trasporto l’8,1%, in luoghi pubblici aperti come piazze o parchi il 3,9% e in quelli chiusi come internet point o bar il 3,5%. Il 37% dei giocatori ha speso mensilmente denaro per i videogiochi, lo fanno più i maschi (46%) delle femmine (19%) con cifre in media sino ai 20 euro al mese (21% di cui maschi 25%, femmine 13%) ma anche oltre (16% di cui maschi 21%, femmine 5,8%) a conferma che le ragazze sembrano manifestare un atteggiamento più oculato e distaccato nel videogioco⁵.



INDUSTRIA GENERE MASCHILE

“Costruire un campo di gioco equo”: si intitola così il rapporto che indaga la presenza del genere femminile nel mondo dei videogame mentre lo studio IIDEA 2022 ci dice che la forza lavoro femminile in questo comparto industriale è solo del 24%. Era del 23% nel 2021.

“Promuovere la diversità e l’inclusione nel settore non è solo un imperativo commerciale, ma anche un atto socialmente responsabile”, si legge nel rapporto dedicato alle donne.

Si tratta, in ogni caso, di una realtà imponente, pervasiva della quotidianità e che interseca praticamente tutte o quasi le fasce anagrafiche in una demografia enormemente più espansa rispetto agli anni Ottanta quando a giocare erano soprattutto i giovani. “I più piccoli, nati in epoca di smartphone e tablet, incontrano subito certe tipologie di giochi adatte alla fascia prescolare, poi via via ci sono i videogiochi per chi fa la scuola primaria o secondaria. Gli over 50, di solito non giocano a titoli complessi online ma fanno i Candy Crush o il solitario”, ci dice Fabio Viola, Game designer e co-curatore con Giudo Curto della mostra “Play”, sull’arte dei videogiochi, tenutasi alla Reggia di Venaria Reale, a Torino. “I videogiochi sono un linguaggio universale, come lo sono la letteratura e il cinema ma con la differenza profonda che sono un medium interattivo che richiede elevati livelli di partecipazione e di protagonismo in grado di generare degli impatti forti che vengono visti a volte in positivo, a volte in negativo” aggiunge Viola.

La partita delle identità

I videogiochi, oggi sono soprattutto “luoghi” ove avviene la costruzione della propria identità lungo il percorso di crescita. Quel senso di sé che via via si plasmava nell’interazione con il mondo analogico, ora sempre più transita anche dal mondo digitale in una mescolanza di esperienze fisiche e digitali che hanno dato vita alla parola macedonia *phygital*, nata dalla contrazione degli aggettivi inglesi *physical* e *digital*.

“Gran parte dei videogiochi sono ormai interattivi, competitivi o comunque sociali. Quasi non esistono più i giochi in cui siamo da soli contro il computer, cosa che avveniva negli anni Ottanta e Novanta. Ora siamo esposti ai feedback che riceviamo dai mondi videoludici dove ci sarà qualcuno che magari ti dice bravo, stai facendo bene questa missione o qualcuno che invece potrebbe dire che non la stai facendo bene. Le stesse dinamiche che una volta contribuivano a formare la nostra identità all’interno del quartiere, della parrocchia, della palestra, della scuola, cioè nei luoghi che eravamo soliti frequentare, oggi sono anche plasmati dai feedback, dalle amicizie, dalle relazioni che si creano nel mondo virtuale. Per quanto immateriali, sono relazioni forti, emotive. Un messaggio brutto genera comunque una forte perturbazione come se lo dicesse qualcuno in carne ed ossa”, sottolinea Fabio Viola. Stefano Pasta e Pier Cesare Rivoltella, a proposito del videogioco come dimensione sociale condivisa, in *Crescere onlife* (Scholè ed.) scrivono: “I videogiochi sono indubbiamente un’espressione sociale e culturale a partire dagli stessi linguaggi utilizzati per esprimere contenuti. Non sono pertanto solo un’occasione di divertimento ma anche un’opportunità per riflettere e promuovere cultura”.

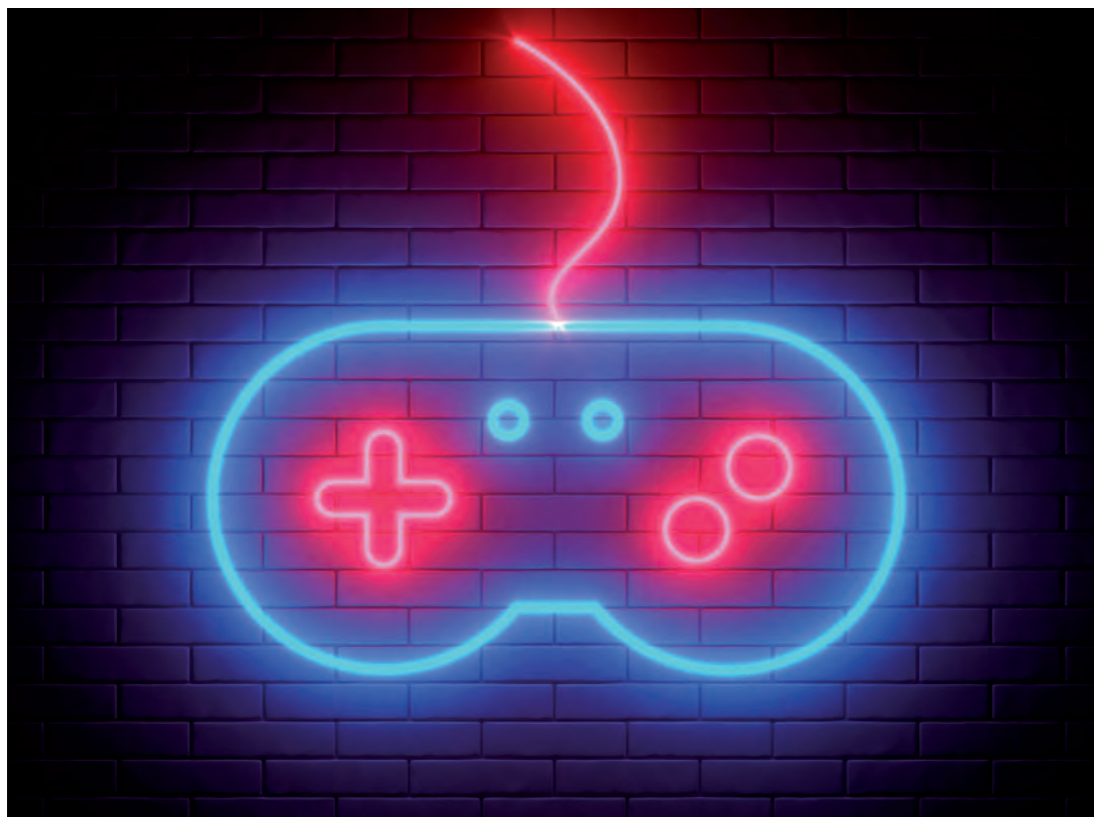
Non solo. Nel gioco è possibile mutare la propria identità, farsi rappresentare da un avatar, dandogli la connotazione che più rassicura o piace. “Gli avatar sono un simulacro molto forte, via via che migliorerà la tecnologia essi potranno essere iper-personalizzati in modo da



L’ACCADEMIA DEI VIDEOGIOCHI

Una risoluzione approvata dal Parlamento europeo nel novembre 2022 riconosce il settore dei videogiochi come parte fondamentale dell’industria creativa e digitale dell’Unione Europea. In essa, all’art. 17, si invita “la Commissione ad avviare iniziative volte a promuovere i videogiochi europei che mettono in luce i valori, la storia e la diversità europei, ma anche il know-how dell’industria, educando nel contempo le persone e sensibilizzando in merito ai vantaggi dei videogiochi per lo sviluppo delle competenze e delle conoscenze generali: ritiene che tali iniziative possano condurre alla creazione di un’Accademia europea di videogiochi”. Si suggerisce inoltre, all’art. 18 di creare, in collaborazione con l’industria, “un archivio che preservi i videogiochi europei più significativi dal punto di vista culturale e che ne garantisca la giocabilità in futuro: sottolinea, a tale riguardo, la necessità di consolidare i progetti esistenti quali la Collezione internazionale di giochi elettronici (International Computer Game Collection - ICS) e i numerosi musei dei videogiochi in tutta l’UE”

www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2022-0388_IT.html





LE FOTO DI ROBBIE COOPER

Nel mondo ci sono milioni di videogiocatori, dagli occasionali ai compulsivi. Molti di loro hanno un avatar: qualcuno lo crea simile a sé, altri lo proiettano in mondi immaginari con sembianze altrettanto immaginifiche. Il fotografo Robbie Cooper, con il progetto "Alter ego", ha indagato le connessioni ma anche le distanze che vi sono tra il giocatore e il suo avatar sapendo che, per quanto diverse siano le due identità, non potranno mai essere davvero separate. Perché, anche in questo caso, vale il principio: "parlami del tuo avatar e ti dirò chi sei".

riflettere chi siamo nella fisicità analogica oppure chi vorremmo essere", dice Fabio Viola e cita il caso di Jason Rowe, un bambino affetto da un grave handicap che lo costringeva intubato su una sedia a rotelle e il cui avatar nel gioco era un gigantesco soldato con una mega armatura. Il piccolo Jason è morto ma tutti lo avevano conosciuto come il giocatore forte, dalla corazza invincibile, verso cui era impossibile provare compatimento e commiserazione.

In quanto luoghi sociali di costruzione identitaria, al pari dei social, i videogiochi sono anche luoghi valoriali dove si discute e ci si confronta su tematiche di genere, razziali, identitarie, lontano dagli occhi e le orecchie indiscrete dei genitori. "Molti giochi toccano temi importanti, dalla droga ai suicidi. Giocare può diventare il pretesto per far nascere delle discussioni partendo però da quello che è accaduto all'interno dell'ambiente simulato. Il vantaggio del videogioco è che ti permette di morire e quindi di imparare dallo sbaglio che hai fatto e di tornare indietro cosa che, ovviamente, nella vita reale non è concessa", ci dice l'esperto Fabio Viola.

Protagonismo e identità si associano poi, nel mondo multiplayer, a una fortissima immedesimazione. Ogni sfida è affrontata in prima persona. L'interattività trasforma il fruitore-giocatore in attore-protagonista. Arrivare alla fine del gioco e della storia "non significa solo che il protagonista ha superato le prove che il fato gli ha imposto: noi le

abbiamo superate con lui", scrive Matteo Gaspari in "Videogiochi un altro modo di raccontare"⁶.

Difficile stabilire a priori quali siano i rischi o i benefici di tali esperienze. Il mezzo tecnologico non ha un valore etico o morale in sé. Sono l'uso e il contesto entro cui si svolge l'esperienza videoludica a fornirci una bussola. Serve interrogarsi sul videogiocare oltre che sui videogiochi, su come sono mutate le forme del gioco. Secondo Davide Zoletto, docente di Pedagogia interculturale all'università di Udine, "gaming e tecnologie riempiono spazi lasciati liberi, non presidiati. Quindi la domanda non è solo cosa c'è nel videogiocare ma anche cosa c'è o non c'è nel territorio, quale è l'offerta e come si orienta il digitale nelle agenzie educative, tra famiglie, scuola e altre realtà".

Marianna Ganapini, docente all'Union College di New York cita quattro elementi legati alla tecnologia e a chi la usa che aiutano a valutare rischi e opportunità. Lo fa formulando delle domande. L'ambiente di gioco è aperto, chiuso, controllato, incontrollato? Come è la tecnologia, semplice, complessa? Quali sono le capacità cognitive e di comprensione del linguaggio di chi gioca? E quali le sue capacità di prendere decisioni nel gioco? L'ambiente ludico richiede continue decisioni che possono esporre i più piccoli o i meno consapevoli a rischi e frustrazioni. Tra i principali pericoli vi sono quelli di essere vittima di bullismo, di non comprendere le regole della privacy o le modalità di interazione con gli altri giocatori, di subire le scelte della macchina che spinge ad adottare determinati comportamenti, attraverso "spinte gentili" (*nudges*) che si traducono - in negativo - nei cosiddetti "dark pattern" che, sfruttando le informazioni raccolte da chi sta giocando, creano in tempo reale dei contenuti personalizzati che spingono a compiere determinate scelte; dal dedicare più tempo al gioco a fare acquisti attraverso delle microtransazioni monetarie.

Per questo, soprattutto per i più piccoli, per chi ancora non ha strutture emotive e cognitive forti, è fondamentale il ruolo di accompagnamento e di partecipazione dell'adulto, di solito il genitore, in grado di valutare il tipo di videogioco, imponendo delle regole sul suo uso: il tempo di esposizione, il divieto di videogiocare prima di dormire per salvaguardare la qualità del sonno, il controllo dei contenuti, ecc. Ma non basta. Serve il coinvolgimento di altri attori: della scuola come luogo di alfabetizzazione "ludica" e, soprattutto, delle piattaforme di produzione e distribuzione del gaming affinché accertino l'età di chi videogioca, utilizzino la personalizzazione dell'esperienza per incentivare i benefici del gioco, rafforzino i sistemi di controllo che in parte già esistono, ad esempio sotto forma di alert dopo una prolungata esposizione al gioco. Ma ancor di più servono - secondo Marianna Ganapini - degli auditing indipendenti, cioè dei processi di verifica esterni imparziali sul grado di sicurezza del gioco per i minori e per la loro tutela rispetto, ad esempio, a meccanismi di dark pattern. "Gli utenti devono pretendere che chi crea i giochi passi un vaglio indipendente" ci dice.

Esiste una classificazione pan-europea per i videogiochi denominata PEGI (Pan European Game Information) che suddivide per fasce di età e per contenuti il prodotto in modo da



IL SISTEMA PEGI

Una Risoluzione del Consiglio dell'Unione Europea del 1° marzo 2002 sulla protezione dei consumatori, ha previsto l'obbligo dell'etichettatura dei videogiochi in base alla fascia d'età.

A seguito della Risoluzione, l'Unione Europea ha lanciato il sistema PEGI nell'aprile 2003, recepito in Italia con la legge 14 novembre 2016, n. 220. Il sistema PEGI aiuta i genitori ad adottare decisioni informate nell'acquisto dei videogiochi, fornendo una classificazione in base all'età e facilitando la comprensione dei potenziali rischi. La classificazione avviene sulla base dei contenuti del videogioco e non del livello di difficoltà.

orientare il consumatore e evitare che videogiochi potenzialmente inappropriati finiscano nelle mani dei più piccoli. Secondo tale classificazione, nel 2022 il 64,4 % dei videogiochi venduti in Italia sono stati etichettati come adatti a un pubblico tra i 3 e i 12 anni. Tuttavia, una valutazione da parte di un soggetto terzo e indipendente più stringente sarebbe importante. La verifica e la standardizzazione di linee guida, così necessarie da realizzare, trovano, tra i molti ostacoli, un mercato videoludico mondiale ove le norme differiscono a seconda dell'area geografica. Si tratta di una diversità che divide anche l'Europa e gli Stati Uniti perché differenti contesti culturali portano a valutare in modo non univoco i contenuti meno appropriati o più rischiosi per una determinata fascia di età. Scene e azioni violente, ad esempio, possono essere valutate in modi più o meno stringenti a seconda del Paese.

“I videogame sono una galassia che impiega migliaia di linguaggi. Il rischio è che bambine e bambini piccoli giochino a videogiochi non pensati per loro, non tanto perché sono violenti, ma perché non facilitano la creatività. E qui il mercato è ipocrita. Il 60-70% dei giochi sono indicati per +3, ma essendo i produttori a dirlo non ci possiamo fidare. Se a 7 anni sono frustrato perché nel gioco mi fanno sempre fuori dopo tre minuti, non va bene. Non tanto perché si spara ma per l'impatto adrenalinico che si produce. Va anche detto che oggi sempre più troviamo app fatte bene, che sollecitano il bambino ad aggiungere qualcosa, che non sono in continuità con i giochi che useranno da più grandi e che lo avvisano di uscire dallo schermo, di fare cose fuori, nel mondo reale”, ci dice Michele Marangi, docente all'Università Cattolica di Milano. Talvolta lontano dagli schermi, nel reale, ci vanno anche i ragazzi e le ragazze più grandi. Lo fanno indossando le vesti dei loro eroi videoludici preferiti, per ritrovarsi nei tanti appuntamenti sparsi per la penisola dedicati ai manga, ai fumetti, ai videogiochi come Lucca Comics. Lo fanno per sentirsi una comunità che ha i suoi codici, le sue passioni, per un gioco di identità diverse, con la voglia di incontrare magari chi si è conosciuto online, videogiocando. Il fenomeno, vasto e mondiale, del *cosplay* - ovvero del vestire i panni del personaggio preferito di un manga, film, videogioco, gioco di ruolo, ecc... mostra, più di ogni altro indicatore, il passaggio senza soluzione di continuità tra virtuale e reale e la sua circolarità nel mondo dei più giovani fattisi community.

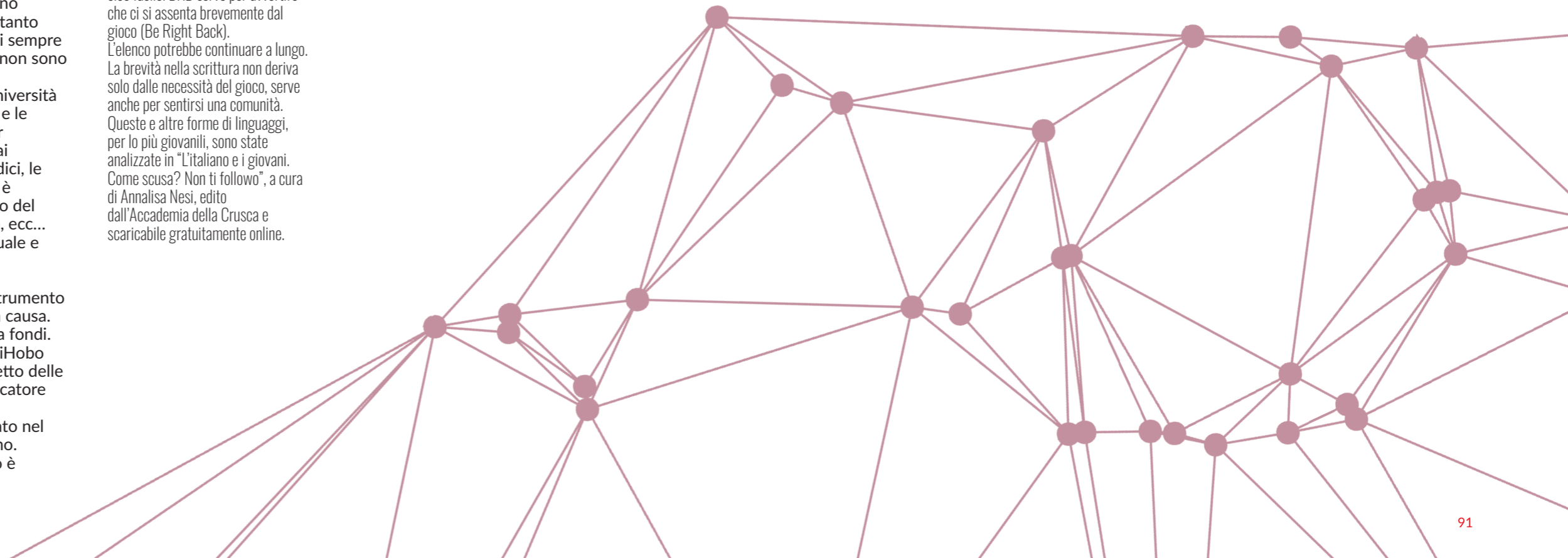
Talvolta il videogioco, senza abbandonare le sue caratteristiche di sfida ludica, si fa strumento di sensibilizzazione. Coinvolgimento e azione vengono messi al servizio di una buona causa. L'identità del personaggio virtuale trascina l'azione. Talvolta aiuta anche nella raccolta fondi. Come ci si sente nei panni di un homeless, ad esempio? Lo ha fatto, anni fa, l'inglese iHobo con un'app per iPhone. Chi scarica l'app riceve per tre giorni dal personaggio-senzatetto delle richieste di aiuto: per mangiare, per dormire, o magari perché sta male. Se il videogiocatore non agisce, se non cerca e trova una soluzione, i messaggi di aiuto continueranno. L'emergenza ora è anche colpa della sua inazione. E chissà se, smesso il gioco e tornato nel reale, incrociando un senzatetto non volgerà lo sguardo altrove ma gli tenderà la mano. Proprio per questa pluralità di prodotti ed esperienze virtuali, il gaming sempre meno è analizzato dagli studiosi e dai pedagogisti come un universo puramente ludico,



PARLA COME GIOCHI

Esiste un linguaggio dei videogiocatori che richiede sintesi. Exp o Xp sta per il sostantivo inglese experience (esperienza) che a sua volta si riferisce a experience point, punti di esperienza che il giocatore accumula portando a termine le missioni (quest). Ez sta per easy, cioè facile. BRB serve per avvertire che ci si assenta brevemente dal gioco (Be Right Back). L'elenco potrebbe continuare a lungo. La brevità nella scrittura non deriva solo dalle necessità del gioco, serve anche per sentirsi una comunità. Queste e altre forme di linguaggi, per lo più giovanili, sono state analizzate in "L'italiano e i giovani. Come scusa? Non ti followo", a cura di Annalisa Nesi, edito dall'Accademia della Crusca e scaricabile gratuitamente online.

ininfluente (o rischioso) rispetto alla crescita dei più giovani. Ferma restando la necessità di non sottovalutare rischi e dipendenze, va valorizzato il suo uso consapevole. “Il videogioco utilizzato responsabilmente stimola il giocatore che si impone delle sfide, supera ostacoli e porta a termine prove di abilità. Tale nesso causale è spesso non compreso, essendo il gaming ancora oggetto di numerosi stereotipi, pregiudizi e paure. L'evoluzione dei videogiochi è poi perfettamente allineata ai trend tecnologici: basti pensare all'integrazione nelle modalità di gioco di tecnologie quali l'intelligenza artificiale, la realtà virtuale e aumentata, e il metaverso. I videogiochi diventano sempre più 'interoperabili' consentendo ai giocatori di interagire utilizzando piattaforme diverse”⁷. Nascono, così, quelli che Fabio Viola chiama gli “spett-autori”, adolescenti che consumano contenuti ma anche li creano, che utilizzano le diverse piattaforme digitali per fruire e creare conoscenza e comunità.



Attivisti in rete

Era il 18 febbraio 2011 quando in Egitto nasceva Facebook. Non parliamo del social network più famoso al mondo, ma di una bambina a cui i genitori decisero di dare quel nome come segno di riconoscenza per il ruolo svolto dalla piattaforma di Zuckerberg nel successo della rivolta che portò alle dimissioni del presidente egiziano Hosni Mubarak. L'universo dei social media ebbe un ruolo molto importante in tutto il fenomeno della cosiddetta Primavera araba. Dopo è venuto il turno di Occupy Wall Street, di Black Lives Matter, di Fridays for Future, tutte campagne per le quali la rete è stata fondamentale. Sembra, dunque, che internet sia diventato negli anni uno strumento per alimentare dibattiti politici, per dare voce a chi altrimenti non l'avrebbe avuta e per aggregare comunità anche distanti fra loro ma che hanno interessi e intenti comuni. Anche il mondo dei



YOUTH PANEL INCONTRA LE PIATTAFORME

Il progetto Safer Internet Center-Generazioni Connesse, coordinato dal Ministero dell'Istruzione e del Merito, Save the Children e Telefono Azzurro, si è dotato di un gruppo, lo Youth Panel, composto da 40 ragazzi e ragazze tra i 14 e i 18 anni, con una prevalenza di età tra i 16 e i 17 anni. I ragazzi si sono incontrati sviluppando 4 temi con cui analizzare le piattaforme: Benessere digitale; Privacy e sicurezza; E-democracy e e-government; Etica e intelligenza artificiale (algoritmi). Molte le criticità individuate e le proposte avanzate per superarle che i ragazzi hanno discusso il 21 settembre 2023 con rappresentanti di Google, Meta e TikTok.

minorenni è coinvolto in questo fenomeno, come dimostra la storia di Greta Thunberg e delle manifestazioni per l'ambiente Fridays for Future animate soprattutto da giovani e giovanissimi. Dall'indagine "Dai like alle piazze" che Save the Children ha realizzato in occasione del Safer Internet Day del 2020 attraverso un questionario online strutturato in 23 domande a risposta multipla rivolte a ragazze e ragazzi dai 14 ai 19 anni, emergeva che solo 1 adolescente su 3 (30% circa), non è iscritto o non fa parte di nessun gruppo o associazione, mentre 1 su 6 frequenta gruppi scolastici e sempre 1 su 6 è iscritto ad associazioni di volontariato sociale o ad associazioni o gruppi religiosi. L'iscrizione ad associazioni culturali o associazioni per la tutela dell'ambiente riguarda il 7% circa, mentre quella ad associazioni per la cooperazione internazionale o per la tutela dei diritti umani o a movimenti, partiti politici o comitati di cittadini riguarda il 4% circa dei rispondenti¹.

In Italia l'impegno dei giovani è cresciuto più che in altri Paesi europei. Gli ultimi dati in ordine temporale, che riguardano questa volta una fascia d'età più bassa, ci arrivano dall'indagine ISTAT "Aspetti della vita quotidiana", pubblicata nel 2023, secondo cui il 2% dei ragazzi tra i 14 e i 17 anni nel 2022 ha partecipato a riunioni in associazioni ecologiche, per i diritti civili o per la pace, il 6,3% in associazioni culturali o ricreative, il 6,4% svolge attività gratuita in associazioni di volontariato, e il 2,5% versa soldi a una associazione. Il dato di partecipazione ad attività di associazioni per l'ambiente o per i diritti è tornato a crescere a partire dal 2019, dopo un periodo in cui era diminuito². Dalla stessa indagine dell'ISTAT, si stima che tra i ragazzi e le ragazze che navigano in rete, il 14% degli 11-13enni e il 29% dei 14-17enni sono soliti esprimere opinioni su temi sociali o politici su web (ad es. blog, social network, ecc.), con una differenza di genere nella fascia dei più grandi: il 27,5% dei maschi e il 30,6% delle femmine³.

Sempre nel 2022, anno europeo dei giovani, la Commissione Europea ha pubblicato i dati di una indagine dell'Eurobarometro sul tema "I giovani e la democrazia" condotta su un campione tra i 15 e i 30 anni. Questa volta non si parla solo di online, ma i risultati sono interessanti perché danno l'idea di un crescente impegno dei giovani europei: oggi la maggior parte di loro (58%) è attiva nella società in cui vive e dichiara di aver partecipato alle attività di una o più organizzazioni giovanili negli ultimi 12 mesi⁴. Si tratta di un aumento di 17 punti percentuali rispetto al precedente sondaggio dell'Eurobarometro del 2019. Alla domanda su quali siano le azioni più efficaci per far sentire la voce dei giovani a chi prende decisioni, la risposta "impegnarmi nei social media" si colloca al secondo posto, dopo di "votare alle elezioni" e prima di "partecipare ai movimenti politici, ai partiti e ai sindacati".

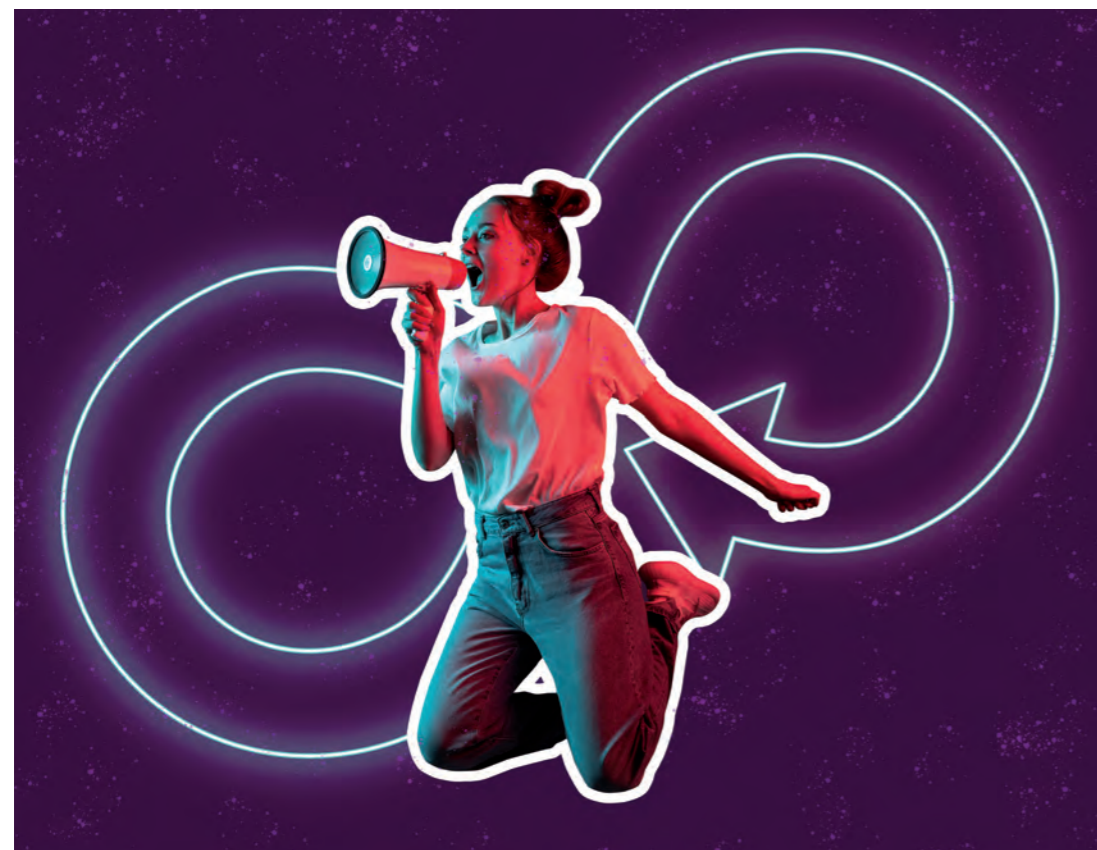
Il web consente senz'altro un grande coinvolgimento, ma si tratta di un coinvolgimento reale ed efficace nell'apportare cambiamenti nella società? Alcuni ne dubitano e sono stati creati termini dispregiativi per descrivere il fenomeno, come ad esempio clicktivism, per indicare il fatto che chi firma gli appelli si limita a cliccare senza neppure leggerne il contenuto, oppure slacktivism, una parola macedonia che unisce slack,



#EUROPA

"Desideri avere un impatto sulla comunità locale? Ambisci a vedere dei cambiamenti in Europa o a livello mondiale? La tua opinione conta. Esistono diversi modi per far sentire la propria voce, come le manifestazioni sui cambiamenti climatici. Esiste anche la possibilità di farsi sentire online, scopri come". Con questa premessa, l'Europa spinge per la partecipazione all'attivismo online dei giovani. Ed apre anche un sito, European Youth Ideas, dove i ragazzi possono proporre le proprie idee per contribuire a creare un'Europa migliore.

https://youth.europa.eu/get-involved/civic-engagement/online-activism_it



ossia lavativo, e activism, per sottolineare che l'attivismo digitale sarebbe un attivismo pigro e svogliato che si sente a posto con la coscienza senza mai essere coinvolto fisicamente e in prima persona in nessuna forma di manifestazione di dissenso. Il problema, sostengono alcuni critici, è che raramente l'impegno online si concretizza in cambiamenti offline, cioè nella società reale.

Il sociologo canadese Malcolm Gladwell alcuni anni fa aveva scritto che i movimenti sociali in grado di imporre cambiamenti della società richiedono legami forti tra i partecipanti e la presenza di un'organizzazione gerarchica, mentre i social network sarebbero caratterizzati da legami deboli e privi di gerarchia⁵.

Tuttavia, nel corso degli anni l'attivismo si è trasformato e c'è chi vede il lato positivo. Brighton Kaoma, direttore del Sustainable Development Solutions Network Youth Initiative delle Nazioni Unite, ha sostenuto recentemente in una intervista: "L'attivismo giovanile si manifesta in vari modi. Oggi abbiamo giovani che usano le loro voci, i loro talenti e la loro influenza per chiedere cambiamenti nella loro comunità. La tecnologia, e specialmente i social media, hanno reso l'attivismo più forte grazie alla loro capacità di diffondere conoscenze e informazioni. L'attivismo di oggi è diverso da quello degli anni Settanta e Ottanta perché è diventato più facile collaborare attraverso le piattaforme e su temi ampi di interesse comune"⁶. Kaoma ritiene che ci sono molti esempi nel mondo di giovani che stanno guidando il cambiamento: "Nel mio paese natale, lo Zambia, i giovani hanno utilizzato i social media per creare un cambiamento politico significativo. Il movimento Fridays For Future, un movimento organizzato e guidato dai giovani iniziato nell'agosto 2018 in Svezia con l'attivista climatica Greta Thunberg, ha ugualmente mostrato enormi risultati nel mettere i giovani al centro del cambiamento".

Il punto – sottolineano però alcuni autori – è che la partecipazione online di per sé non sarebbe sufficiente per influenzare i decisori politici e che le strategie di maggior successo in questo senso siano quelle che riescono a collegare il livello online con quello offline.

Una forma di attivismo che è nata insieme al crescere dell'attività online è quella che riguarda proprio i diritti sul web. Ad esempio EFF, The Electronic Frontier Foundation, è una delle principali organizzazioni non profit che difende le libertà civili nel mondo digitale, nata negli Stati Uniti, ma oggi con una dimensione mondiale. Oppure EDRI, European Digital Rights, un collettivo che riunisce 47 ONG europee avvocati, esperti e accademici che si occupano di diritti online. L'idea di base è che la tecnologia deve fornire un sostegno per la libertà, la giustizia e l'innovazione per tutte le persone del mondo. L'obiettivo quindi è creare un ambiente digitale aperto che permetta ad ognuno di sviluppare le proprie potenzialità, senza discriminazioni. Per fare questo uno dei punti critici degli attivisti è la battaglia per l'open source e l'open data⁷.

Con open source (in italiano sorgente aperta), si indica un software distribuito sotto i termini di una licenza che ne concede lo studio, l'utilizzo, la modifica e la redistribuzione. Gli open data, o dati aperti, sono dati liberamente accessibili a tutti le cui eventuali restrizioni sono l'obbligo di citare la fonte o di mantenere la banca dati sempre aperta. L'etica che c'è dietro è sempre la stessa: favorire la condivisione, la collaborazione e la libertà degli utenti.

Andrea Borruso, informatico, presidente dell'associazione OnData⁸ e tra i promotori della campagna "datiBeneComune", nata nel novembre 2020 per chiedere al Governo italiano di pubblicare in maniera aperta i dati sulla gestione della pandemia di Covid-19, ci dice: "I dati aperti e il software opensource permettono, ai ragazzi che hanno la possibilità di accedere a un laboratorio di informatica, di imparare una sorta di galateo che serve anche in altri settori. C'è una condivisione dei risultati e della conoscenza, libera e gratuita con al più l'unica richiesta di citare la fonte; l'open source stimola all'attività di gruppo insegnando alcune regole minime di discussione, come ad esempio: hai studiato un po' prima di fare una domanda? Il collegamento con l'attivismo online diventa naturale perché costruisci qualcosa che metti in comune".

Un esempio di uso di open data viene dal progetto OpenCoesione, un sito in cui sono pubblicati i progetti finanziati dalla politica di coesione europea per il contrasto dei divari regionali. Qui tutto è trasparente e chi vuole può controllare le scadenze dei progetti, quanto è stato speso e per fare cosa. Insomma un tentativo di applicare i principi della governance aperta secondo cui chi prende decisioni mostra anche come le ha prese, gli stadi di avanzamento dei progetti, eccetera. Successivamente è nato anche "A scuola di OpenCoesione", ASOC⁹. Si tratta di un percorso didattico finalizzato a promuovere e sviluppare nelle scuole italiane principi di cittadinanza attiva e consapevole, attraverso un'attività di ricerca e monitoraggio civico dei finanziamenti pubblici europei e nazionali.



Francesco Alesì per Save the Children



OPENCOESIONE

OpenCoesione è l'iniziativa nazionale di governo aperto (open government) sulle politiche di coesione, coordinata dal Dipartimento per le Politiche di Coesione della Presidenza del Consiglio dei Ministri. Nasce nel 2012 per favorire un migliore uso delle risorse pubbliche attraverso la diffusione e il riutilizzo di dati e informazioni sugli interventi finanziati con risorse nazionali ed europee, che vengono pubblicati sul portale. Il portale contiene i dati a partire dal ciclo 2000-2006 limitatamente ai programmi FSC (Fondo per lo Sviluppo e la Coesione) a titolarità regionale e dal ciclo 2007-2013 per quanto riguarda tutti i programmi nazionali ed europei, aggiornati con cadenza bimestrale.

Il progetto, attraverso lo sviluppo di competenze digitali, statistiche e di educazione civica, vuole aiutare gli studenti a conoscere e comunicare come le politiche pubbliche, e in particolare le politiche di coesione, intervengono nei luoghi dove vivono. “A scuola di OpenCoesione” ha coinvolto centinaia di scuole di tutta Italia, portando nelle classi, tra studenti e studentesse, insegnanti e famiglie, il tema della trasparenza e della partecipazione.

La battaglia più recente intrapresa da EDRI, EFF e altre organizzazioni è quella contro la proposta di legge avanzata dalla Commissaria per gli interni dell'Unione Europea, Ylva Johansson. La proposta, nota come “Regulation laying down rules to prevent and combat child sexual abuse” (CSA Regulation), depositata a maggio 2022, è stata pensata per prevenire e combattere gli abusi sessuali sull'infanzia che in effetti sono in aumento: secondo la Internet Watch Foundation (IWF) nel 2021 la quantità di materiale di pedopornografia reperita online è quindici volte superiore a quella di dieci anni fa. Il fulcro della proposta è l'obbligo per un'ampia gamma di aziende tecnologiche di scansionare e analizzare i messaggi dei propri



CONTRO IL DISCORSO D'ODIO

Negli ultimi anni si sono concretizzate forme di attivismo di giovani contro il discorso d'odio, spesso all'interno di progetti coordinati da organizzazioni non governative. Un esempio è #hatetrackers, un progetto promosso dalla ONG di Torino CIFA che si prefigge di “Educare alle fake news e contrastare l'hate speech online con metodologie di tracciamento”. L'iniziativa coinvolge le classi della scuola secondaria per educare le nuove generazioni alla comprensione e neutralizzazione del discorso d'odio. Ma il progetto vuole anche portare l'importante messaggio a bambini, bambine e giovani bersagli d'odio che non sono soli ma possono contare su una comunità nella quale, se lo desiderano, possono narrare la propria esperienza e nella quale possono trovare un sostegno.

utenti (email, foto, messaggi scritti o vocali sui social media) per intercettare e rimuovere il materiale pedopornografico. La norma ha suscitato un dibattito che ha visto confrontarsi due posizioni nettamente contrastanti. Va detto che i sostenitori di entrambe le tesi riconoscono la gravità del problema degli abusi perpetrati online sui minori e sottolineano che governi e aziende hanno la responsabilità di intervenire, ma i pareri divergono sull'efficacia e la sicurezza delle misure previste dalla proposta di regolamento. Il dibattito ha visto la contrapposizione anche degli esperti a suon di lettere indirizzate al Parlamento europeo. Da un lato docenti di pedagogia, psicologia sociale, educatori anche molto competenti sulla questione, come Sonia Livingstone della London School of Economics and Political Science, sostengono che il rilevamento dei casi sospetti attraverso le piattaforme è l'unico modo per intervenire perché spesso la famiglia e in generale chi si prende cura dei bambini non riconosce i segnali dell'abuso, per non parlare dei casi in cui l'abuso avviene all'interno della famiglia stessa, e che lo sviluppo di queste nuove misure non crea problemi di sicurezza degni di rilievo. D'altro lato docenti di informatica e cybersicurezza rispondono che la tecnologia non è pronta e che questa soluzione non è al momento utilizzabile senza gravi rischi, in primo luogo di falsi positivi e falsi negativi, anche creati in modo criminale e volontario per colpire qualcuno. Inoltre, sostengono, questa deroga sarebbe un precedente rischioso per controllare chi accede alla rete e smantellare i pochi strumenti che le persone hanno per mantenere una vita privata nello spazio digitale, con effetti negativi sulla democrazia stessa.

Un punto critico è ad esempio la crittografia end-to-end, un sistema di comunicazione cifrata nel quale solo le persone che stanno comunicando possono leggere i messaggi, utilizzata da molti sistemi di messaggistica come WhatsApp per evitare tentativi di sorveglianza o alterazione dei messaggi e che il regolamento rischia, secondo alcuni, di smantellare: “Si potrebbe equiparare questo alla installazione di videocamere nelle nostre case per ascoltare ogni conversazione e inviare segnalazioni quando si parla di argomenti illeciti”¹⁰. Ma, rispondono i sostenitori della proposta EU, “nessuno degli strumenti di protezione dei bambini attualmente in uso o previsti ha la capacità di vedere, leggere, comprendere o identificare qualsiasi cosa diversa da materiale pedopornografico o attività molto probabilmente associata all'abuso sessuale sul minore”¹¹. Alcune perplessità sono state avanzate anche dal servizio legale del Consiglio d'Europa in un parere: “Il regime del provvedimento di accertamento, come attualmente previsto dalla proposta di regolamento in materia di comunicazioni interpersonali, costituisce una limitazione particolarmente grave dei diritti alla vita privata e alla protezione dei dati personali sancita dagli articoli 7 e 8 della Carta sui diritti fondamentali”¹². Come gli esperti, anche la società civile si è divisa con alcune sigle, che si occupano di diritti dei bambini, che appoggiano la proposta e altre, che si occupano di diritti sul web, che la respingono. Il caso della CSA Regulation è sintomatico del fatto che intervenire sull'online non è mai semplice perché spesso si scontrano diritti diversi. Tuttavia, la contrapposizione non è sicuramente il modo migliore per affrontare il tema che forse andrebbe discusso alla ricerca di una soluzione condivisa.

Piccoli migranti social

Vengono dall'Egitto, dalla Tunisia, dal lontano Afghanistan e da decine di altri Paesi. È la veriegata e vulnerabile compagine dei minori stranieri non accompagnati (MSNA) che giungono con barconi o via terra in Italia. In tanti vi transitano ma la loro meta è spesso altrove: Francia, Germania, Nord Europa. Arrivano dopo un viaggio che talvolta dura mesi, costellato quasi sempre da violenze e sfruttamento. Ciascuno ha una storia alle spalle che dà conto del suo percorso migratorio. Si parte per sfuggire alla povertà, alle persecuzioni, alle violenze. Meno della metà di loro ha 17 anni, tanti sono più piccoli, a stragrande maggioranza maschi. La guerra li spinge o a volte è il miraggio di una vita migliore a metterli in cammino. A volte si parte avendo in mente una foto sui social postata da un amico con sullo sfondo un monumento famoso alle spalle e un sorriso sulle labbra a dire "Ce l'ho fatta". Sarà vero? Poco importa, il progetto migratorio prende forma. In Italia, al 31 luglio 2023 erano 21.710 i minori stranieri non accompagnati¹.



PERCORSI E GEOGRAFIA

Dei 21.710 minori stranieri non accompagnati (MSNA) presenti in Italia a fine luglio 2023, l'87,9% sono maschi. Il 44,5% di loro ha 17 anni, il 25,4% ha 16 anni, l'11,9% ha 15 anni e il 16% ha tra i 7 e i 14 anni. La Sicilia si attesta come la Regione che accoglie il maggior numero di MSNA, quasi un quarto di loro (23,7%), seguita dalla Lombardia, dall'Emilia-Romagna e dalla Campania.

www.lavoro.gov.it/temi-e-priorita/immigrazione/focus-on/minori-stranieri/pagine/dati-minori-stranieri-non-accompagnati



Decidere la rotta e trovare i soldi, almeno quel poco o tanto che serve per un tratto di strada, è il primo passo. I familiari si indebitano cullando anch'essi un sogno. Che il figlio abbia un futuro che garantisca il loro benessere. Spesso il minore parte con amici e conoscenti, in altri casi, se è fortunato, li troverà lungo il percorso, in una solidarietà fatta di sopravvivenza e di comune precarietà di destino.

In un viaggio pieno di incognite e con pochissimi strumenti, un alleato prezioso è il digitale. Il possesso di un cellulare, la possibilità di una linea internet per comunicare e informarsi accompagnano il minore lungo tutto il percorso migratorio e poi nel luogo di arrivo. "Nei Paesi di transito, i dispositivi sono fondamentali sia per l'eventuale prosecuzione del viaggio, sia per affrontare le difficoltà dei primi momenti dell'accoglienza; vengono utilizzati per mantenere il legame con il Paese di origine, per l'orientamento geografico, attivare o ampliare il proprio network informativo e relazionale (tra cui i legami dormienti e latenti), ricevere denaro, proseguire il viaggio, intercettare reti informali di sostegno, utilizzare le immagini per forme di storytelling", scrive Stefano Pasta in *Animazione digitale per la didattica*².

È un continuo scambio di informazioni in gran parte lungo le autostrade dell'online che aiuta a riconoscere rischi e opportunità. "Google maps è uno strumento molto importante. Chi è transitato prima lascia i pin con i consigli su dove andare, quali sono i passaggi migliori, quali i rischi o anche, più banalmente, chi aiuta a compiere un percorso, quali sono i luoghi più 'solidali' e quelli più 'difficili'. Si tratta di un passaparola molto intenso che aiuta, ad esempio, a non perdersi se si cammina in un bosco", ci racconta Daniele Biella, giornalista e curatore di due preziosi rapporti di Save the Children, "Nascosti in piena vista", realizzati uno al Sud Italia e uno alla frontiera Nord del Paese, per raccontare il viaggio di tanti minori non accompagnati in Europa.

Avere un cellulare con sé soddisfa anche l'intenso bisogno che molti hanno di documentare ciò che succede, non solo per lasciare tracce del loro viaggio, magari utili ad altri, ma per denunciare accadimenti e violenze. È sempre Biella che ci racconta dei momenti drammatici vissuti da un ragazzo afghano che ha ripreso con il cellulare l'uccisione di un suo compagno di viaggio. Di lui conosceva il contatto dei familiari, così ha avuto modo di informarli documentando quello che era successo. Altri usano le immagini riprese con il cellulare per testimoniare delle violenze subite lungo la rotta balcanica, una delle più difficili e pericolose. La chiamano The Game, perché come in un videogioco o in una roulette russa si tenta la sorte rischiando la vita. "Con i loro materiali multimediali svolgono un'attività quasi giornalistica che dimostra anche la grande resilienza e determinazione che hanno a raggiungere la meta", sottolinea Biella.

Per lo studioso Stefano Pasta si tratta di forme di *digital witnessing* (denuncia digitale) e *citizen journalism*, per testimoniare ingiustizie e violazioni di diritti, come succede, ad esempio, nella piattaforma online WatchTheMed, che monitora le morti in mare basandosi su segnalazioni inviate da parenti o testimoni³ spesso recuperabili su cloud anche quando i cellulari vengono persi o distrutti.



AFRICA MOBILE

Non sempre internet o il possesso di un cellulare sono disponibili nel Paese di origine e tuttavia una connessione è sempre possibile trovarla, anche nelle regioni più povere di infrastrutture e reti come l'Africa sub-sahariana che dimostra, comunque, nel settore ICT un certo dinamismo. Nel 2021 il 46% della popolazione sub-sahariana aveva sottoscritto un abbonamento al cellulare, quota destinata ad arrivare al 50% entro il 2025.

www.gsma.com/mobileeconomy/wp-content/uploads/2022/10/The-Mobile-Economy-Sub-Saharan-Africa-2022.pdf

Uno smartphone, la possibilità di una connessione internet, l'utilizzo dei social media sono quasi sempre anche gli unici strumenti che facilitano le modalità di restituzione del debito. "Il più delle volte la famiglia paga il prestatore man mano che il viaggio prosegue. I social servono per testimoniare fin dove si è arrivati. Ad esempio, se il minore arriva con un barcone all'Isola di Lesbo, in Grecia, con una foto lo documenta e la famiglia sblocca la tranche di soldi che serve a far proseguire il viaggio. Solo a quel punto il prestatore darà il denaro al passeur che aiuterà a far superare un nuovo confine". Se i soldi non bastano il ragazzo dovrà lavorare per pagare il debito, entrando in una rete di sfruttamento lavorativo "grigio" o "nero" che può durare mesi, talvolta anni e dove, nuovamente, i mezzi digitali diventeranno fonte di informazione ma anche di aggancio del baby lavoratore. O peggio, si faranno strumento di adescamento, contando sulla sua vulnerabilità. Tuttavia, la sensazione prevalente tra gli osservatori, pur in mancanza di dati certi, è che lo sfruttamento dei minori, contattati attraverso canali virtuali e non - la cerchia dei conoscenti, ad esempio - avvenga soprattutto a fini lavorativi.

GIRLS ON THE MOVE

Nel dossier "Girls on the Move in North Africa" Save the Children, in collaborazione con la Samuel Hall, nel 2022 ha intervistato bambine, ragazze e giovani donne di età compresa tra i 9 e i 24 anni, principalmente provenienti da Paesi dell'Africa subsahariana, che migrano verso o attraverso Libia, Tunisia e Marocco o arrivano in Italia e Spagna. Tra le ragazze migranti intervistate in Nord Africa una su 3 ha subito o è stata testimone di abusi sessuali o altre forme di violenza di genere. Conflitti, maltrattamenti e abusi, mancanza di prospettive di lavoro, dissidi familiari, matrimoni forzati sono tra i fattori che spingono le ragazze a migrare verso o attraverso il Nord Africa.

Una ragazza su cinque intervistata cita la violenza domestica come motivo della migrazione, mentre una ragazza su sette ha menzionato la fuga per sfuggire a matrimoni forzati o precoci.

Le opportunità di pianificare il viaggio sono spesso limitate e molte ragazze non sono consapevoli della piena portata dei rischi e dei pericoli connessi alla migrazione prima di mettersi in cammino. Alcune ragazze hanno utilizzato stratagemmi per ridurre al minimo i pericoli, come vestirsi da ragazzi o viaggiare con coetanei o adulti per proteggersi. Molte, durante la migrazione attraverso il Nord Africa, hanno subito l'arresto o la detenzione. Talvolta sono state vittime di tratta.

L'indagine non considera solo le minori straniere non accompagnate, anche se molte di loro lo sono. In Italia, a dicembre 2022, le ragazze MSNA erano il 14,9%, una percentuale cresciuta dallo scoppio della guerra in Ucraina per effetto dell'arrivo di molte minori dal teatro di guerra.

Girls on the Move in North Africa, Save the Children International, 2023
<https://resourcecentre.savethechildren.net/pdf/Girls-On-the-Move-2023.pdf/>

A rendere più resilienti i piccoli emigranti sono i legami con la famiglia che non si interrompono quasi mai del tutto. A differenza del passato, quando emigrazione significava allontanamento definitivo dai luoghi e dalla cerchia parentale, oggi, grazie alla tecnologia, questo legame è raramente reciso. Un messaggio via WhatsApp, una foto su Facebook, la voce del genitore aiutano a non perdere le speranze, motivano nel proseguire il viaggio. Tuttavia, e non di rado, questo legame può diventare "tossico". Avviene quando la richiesta di denaro da parte di chi è rimasto in patria si fa assillante. O si fa assillante l'imperativo di raggiungere la meta stabilita alla partenza. "Il progetto migratorio ha un mandato familiare molto forte, da rispettare a ogni costo: la destinazione viene scelta insieme alle famiglie e bisogna arrivarci. Succede, per esempio, a molti ragazzi afghani che non hanno la minima intenzione di fermarsi in Italia, perché devono raggiungere il parente oppure il contatto in Europa dato dalla famiglia prima di partire", racconta Daniela Carabina, psicologa di CivicoZero⁴, una delle strutture per l'accoglienza diurna dei minori migranti non accompagnati promossa da Save the Children Italia. Lo conferma Mbaye Gueye, specialista dell'accoglienza e dell'inclusione che lavora al CivicoZero di Catania: "la pressione familiare fa sì che il minore non si fermi in una destinazione intermedia. C'è un immaginario familiare che non tiene conto



Daniilo Balducci per Save the Children



TRAFFICANTI VIA SOCIAL

L'universo tecnologico ha cambiato anche l'operatività di chi gestisce il traffico dei migranti. "Il Web 2.0 ha ampliato le reti dei cosiddetti trafficanti, che si moltiplicano, divengono più visibili (i loro 'servizi' sono pubblicizzati sui social), usano forme di comunicazione più difficili da intercettare e provocano un abbassamento dei prezzi. È facile verificarlo: basta digitare su Google 'Libia' e 'Italia' in arabo per visualizzare pagine di informazioni su 'pacchetti viaggio' (rotte, prezzi, offerte...) proposti dai trafficanti. Numerose sono le pagine Facebook analoghe, non solo per contattare i trafficanti ma anche per avere indicazioni preziose da chi ha svolto o ha intenzione di svolgere una simile rotta, quindi un vero e proprio 'capitale di rete': tali pagine sono diverse e talvolta raggiungono diverse decine di migliaia di aderenti e hanno nomi tipo 'Come emigrare in Europa' o 'Di contrabbando nella Ue'".

Pasta S., "Web 2.0, dispositivi digitali mobili e flussi migratori. Un capitale da valorizzare nel sistema dell'accoglienza", Consulitori Familiari Oggi, 2019, anno 27, no. 1

delle condizioni concrete, magari un ragazzo arriva in una città e scopre che ha buone opportunità per restare, ma i parenti non lo sanno". Orientare verso il possibile, attenuando nei giovanissimi i sensi di colpa per le richieste disattese: anche questo fa parte di un percorso di inserimento e comprensione della nuova realtà che il minore deve affrontare. Una volta giunto a destinazione, social media, Instagram, YouTube, musica rap, soap opera del Paese di origine aiutano a stemperare la nostalgia, ad attenuare l'estraneità dei nuovi luoghi, a confermare la propria identità, a rinsaldare la rete di amici virtuali e non che possono restituire un senso di comunità. Da tecnologia della sopravvivenza durante il viaggio, il digitale diventa strumento di inserimento o per lo meno di orientamento nel Paese di arrivo. "Accanto a questo uso informale della rete, vi è un uso più strutturato verso cui indirizziamo i ragazzi. Imparano a fare un curriculum vitae online, a seguire corsi, a sfruttare le tecnologie per integrarsi in percorsi di studio o lavorativi. Grazie al digitale ci contatta anche chi sta in territori siciliani non coperti da CivicoZero e, durante il Covid-19, internet ci ha aiutato a mantenere la rete dei contatti", ci dice Samuele Cavallone che coordina il Centro catanese CivicoZero. Il digitale, alla fine di un lungo e spesso drammatico percorso, si rivela palestra di nuove conoscenze, genera apprendimenti informali che aiutano a ridurre la marginalità della condizione dei piccoli migranti e favoriscono l'integrazione. I minori si rivelano portatori anche di altre competenze, molte acquisite durante un viaggio in terre inospitali: conoscenze linguistiche, capacità di risolvere i problemi, di valutare i differenti contesti. "Sono competenze e conoscenze preesistenti e acquisite nel viaggio che andrebbero valorizzate. Imparare la lingua del Paese di accoglienza usando gli strumenti digitali rende più attivo il percorso di apprendimento e si possono rivelare anche una risorsa preziosa per gli insegnanti", sottolinea Andrea Zoletto, docente di Pedagogia interculturale all'Università di Udine. Si tratta, però, di qualcosa che il sistema educativo e quello dell'accoglienza tengono in scarsa considerazione. E che i nostri sguardi distratti e stereotipati stentano a riconoscere.



CIVICOZERO

Il primo è stato creato a Roma. Oggi ne esistono a Milano, Torino, Catania. Sono i centri diurni promossi da Save the Children Italia e dalla Cooperativa Civico Zero che accolgono i minori stranieri non accompagnati. "CivicoZero" sono spazi protetti dove socializzare, seguire corsi e laboratori creativi, trovare un sostegno psicologico e legale per favorire l'inserimento sociale, l'orientamento sul territorio e l'effettivo esercizio di diritti e doveri dei MSNA.

UNA LEGGE CONTRO L'IDENTIFICAZIONE BIOMETRICA

Il 14 giugno 2023 il Parlamento europeo ha dato il via libera alla legge sull'intelligenza artificiale (AI Act). L'approvazione definitiva dall'Unione Europea dovrebbe arrivare a fine anno e il regolamento entrerà in vigore nel 2024. La legge è pensata per regolamentare l'impiego dell'intelligenza artificiale nell'Unione Europea ed è il risultato di un'ampia consultazione di tutti i principali portatori di interessi. Da questo punto di vista, l'Europa sta facendo da apripista perché l'AI Act è la prima legge al mondo sull'intelligenza artificiale, ma non rimarrà l'unica: il Congresso degli Stati Uniti ad esempio ha appena iniziato il cammino di regolamentazione di questo settore.

Come viene specificato nel testo della relazione che accompagna la legge: "il regolamento segue un approccio basato sul rischio, differenziando tra gli usi dell'intelligenza artificiale che creano: i) un rischio inaccettabile; ii) un rischio alto; iii) un rischio basso o minimo"¹. Sulla base di questa valutazione, il regolamento vieta alcune pratiche di AI il cui uso è considerato inaccettabile in quanto contrario ai valori dell'Unione, ad esempio perché viola i diritti fondamentali.

L'elenco di queste pratiche è lungo, ma tra tutte spicca il divieto di "uso di sistemi di identificazione biometrica remota 'in tempo reale' in spazi accessibili al pubblico" e di "uso di sistemi di identificazione biometrica a

distanza 'a posteriori' in spazi accessibili al pubblico". Spesso ci si riferisce a questi strumenti come al "riconoscimento facciale" ma è una semplificazione. L'identificazione biometrica viene definita come "il riconoscimento automatico di caratteristiche fisiche, fisiologiche, comportamentali e psicologiche di una persona, quali il volto, il movimento degli occhi, le espressioni facciali, la forma del corpo, la voce, il linguaggio, l'andatura, la postura, la frequenza cardiaca, la pressione sanguigna, l'odore, la pressione esercitata sui tasti, le reazioni psicologiche (rabbia, angoscia, dolore, ecc.), allo scopo di determinare l'identità di una persona confrontando i suoi dati biometrici con quelli di altri individui memorizzati in una banca dati (identificazione 'uno a molti'), indipendentemente dal fatto che la persona abbia fornito il proprio consenso"². L'uso dell'identificazione biometrica viene vietato perché ritenuto particolarmente invasivo dei diritti e delle libertà delle persone e perché può scoraggiare l'esercizio della libertà di riunione e di altri diritti fondamentali. Senza contare che è una procedura che è stata da più parti criticata perché affetta da imprecisione e pregiudizi. Nelle versioni precedenti del regolamento il suo divieto aveva diverse eccezioni che, nella nuova versione approvata, sono state eliminate almeno per quanto riguarda l'identificazione biometrica "in tempo reale", ovvero che avviene al momento stesso dell'evento, mentre quella "a

posteriori", ovvero effettuata ad esempio sulla base di registrazioni video, dovrebbe essere vietata "a meno che non vi sia un'autorizzazione giudiziaria preventiva concernente il loro uso a fini di contrasto, ove strettamente necessario per la ricerca mirata connessa a uno specifico reato grave già avvenuto e previa autorizzazione giudiziaria"³.

Va ricordato che l'iter del regolamento non è finito e che i membri del Parlamento europeo dovranno discuterne i dettagli con il Consiglio dell'Unione Europea e la Commissione Europea, prima che diventi legislazione. In questi passaggi può accadere che alcune eccezioni possano ricomparire. La cosa preoccupa particolarmente una coalizione di organizzazioni della società civile guidata dalla Rete europea per i diritti digitali, e di cui fa parte anche Amnesty International⁴ che ha denunciato il fatto che questi sistemi possano venire utilizzati in modo discriminatorio sui migranti per limitare, vietare e prevenire i movimenti alle frontiere favorendo i respingimenti illegali⁵. Un sistema di sorveglianza in contesto migratorio "non ufficiale" era stato già segnalato alcuni anni fa. Si tratta di PeTRA (Processing personal data for risk analysis) creata da Frontex ed Europol che può conservare per tre mesi i dati personali relativi e persone sospette di essere coinvolte in casi di immigrazione irregolare⁶.

Memio, un robot per amico

In "ROBOT", illustrato da Marco Somà ed edito da Rizzoli (accanto una illustrazione tratta dal libro), lo scrittore Bruno Tognolini ha simulato un fantasioso catalogo di 20 "robot per bambini", divertenti e alla fine un po' inquietanti: dai più semplici, per fare il tifo allo stadio, ai più complessi, veri e propri sosia degli esseri umani.



MODELLO

Tipo: Avatar Robota
Nome di fabbrica: Ramikor®
Acronimo per: Robot Amico del Cuore
Niconomi più comuni: MEMIO, CICCI, FACCIADICUORE

POTENZA

Processore: Mentina® 66.5
(6650 Idee al Secondo)
Classe: Scimmia
(coefficiente IA: 47,5% dell'umano)
Durata batteria: 14 ore
(e 8 di sonnoricarica)
Durata vita: 3 anni
(salvo estensione Cresci.Con.Me®)

ABILITÀ

Il Ramikor® "Memio" è un robot comprensivo, affettuoso, costante, fedele e carino. Sua abilità è l'amicizia: un amico robot, ma perfetto come nessun amico umano sarà mai.

Parla, gioca, mangia, studia col proprietario umano: sa farlo ridere quando è triste (ha in memoria 5.000 barzellette); sa calmarlo quando è adirato (conosce 500 nuovi giochi); sa criticarlo con dolcezza quando esagera. Un evoluto motore psicoempatico, potenziato dal processore classe Scimmia, gli consente di adattarsi al proprietario, cambiando carattere, gesti e linguaggio in pochi giorni. Sarà mite se il proprietario è prepotente, sarà deciso se il proprietario è incerto. Se il proprietario è geloso sarà fedele, e non farà amicizia con nessun altro; se il proprietario è di compagnia sarà gioviale, aperto a nuovi amici. E così via.

Questo ricco colore affettivo si rispecchia con forza nel suo aspetto: i 200 motorini mimici sotto la Gummappelle® del suo viso lo rendono più espressivo dell'umano. Sorriso, broncio, sorpresa, dubbio, furbizia:

le sue facce irresistibili gli hanno fruttato il niconome "Facciadicuore". È fornito in modalità Maschio, Femmina e Neutro; Alto, Basso e Neutro; Magro, Grasso e Neutro; e con 50 stili-amico predefiniti, regolabili da cursore: Avventuriero®, Sentimental®, Socio.D'Affari®, Complice®, Scherzi.Pesanti®, Confidenze®, Merende&Games®, ecc. Il Mimio è un avatar, non fa servizi: se gli vengono richiesti, se ne addolora.

ACCESSORI E OPTIONAL

Abbonamento Cresci.Con.Me®: un optional costoso, ma necessario per quei bambini che rimangono legati al Memio troppo a lungo: loro crescono, l'amico no. Quando la cosa si fa imbarazzante, il robot viene spedito in fabbrica. Dopo tre giorni torna, coetaneo del padrone.

PRECAUZIONI

Così come il Rodapik® Busko, il Memio è un robot controverso. Nota. Alcuni robo-psicologi lo ritengono francamente dannoso. Toglierebbe al bambino umano una cosa preziosa: i momenti di solitudine, quelli in cui, nel silenzio e nell'apparente noia, si sta in realtà preparando il prossimo gioco, l'indomani, il futuro. Nota. Quanto ai bambini, benché il Memio possa operare in ogni ambiente, tendono a stare con lui solo dentro casa. Interrogati sul perché, danno queste due risposte: 1) fuori ci sono gli amici veri; 2) mi vergogno.



Dipendenza da internet: una, nessuna, centomila

Che cosa è la dipendenza da internet? È giusto chiederselo dato che anche nella letteratura scientifica non si trova una risposta univoca al riguardo e c'è un dibattito aperto sulla sua definizione. In particolare si discute se le persone siano dipendenti da internet oppure dalle diverse attività che vengono realizzate in internet. Ciò non ha impedito di chiamare il fenomeno con un nome: IAD, acronimo per l'espressione inglese Internet Addiction Disorder. In realtà, oggi si usa "dipendenza da internet" come un termine ombrello all'interno del quale vengono fatti ricadere atteggiamenti problematici nei confronti di specifici comportamenti online: dallo shopping compulsivo alla dipendenza dal sesso virtuale, dal sovraccarico



L'ASCESA DELLA FOMO

FOMO, è l'acronimo inglese di Fear Of Missing Out, paura di essere esclusi, che corrisponde al timore di perdere o di non partecipare ad una esperienza piacevole e gratificante che coinvolge conoscenti o amici. È ormai un fenomeno sociale che riguarda giovani e adulti indistintamente, ma gli adolescenti di sesso maschile sono i soggetti più colpiti. È definita da due elementi principali: ansia relativa alla possibilità che altri possano avere delle esperienze piacevoli a cui il soggetto non partecipa; desiderio di essere costantemente in contatto con gli altri tramite i social network, controllando compulsivamente i social ed eventuali notifiche.

informativo alla dipendenza da gioco d'azzardo o da videogiochi fino a un rapporto malsano con le relazioni virtuali. Tra le dipendenze legate all'uso di internet, solo quella da gioco (gaming disorder) è stata inclusa nell'ICD-11 (International Classification of Disease, 11th revision), ovvero nella classificazione delle malattie stilata dall'Organizzazione Mondiale della Sanità, ed è stata anche inserita nella Sezione III "Condizioni che necessitano di ulteriori studi" del DSM-5 (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition). Attualmente sono all'attenzione della comunità scientifica anche le dipendenze da relazioni virtuali, da eccessive informazioni, dai social network, e il cybersesso.

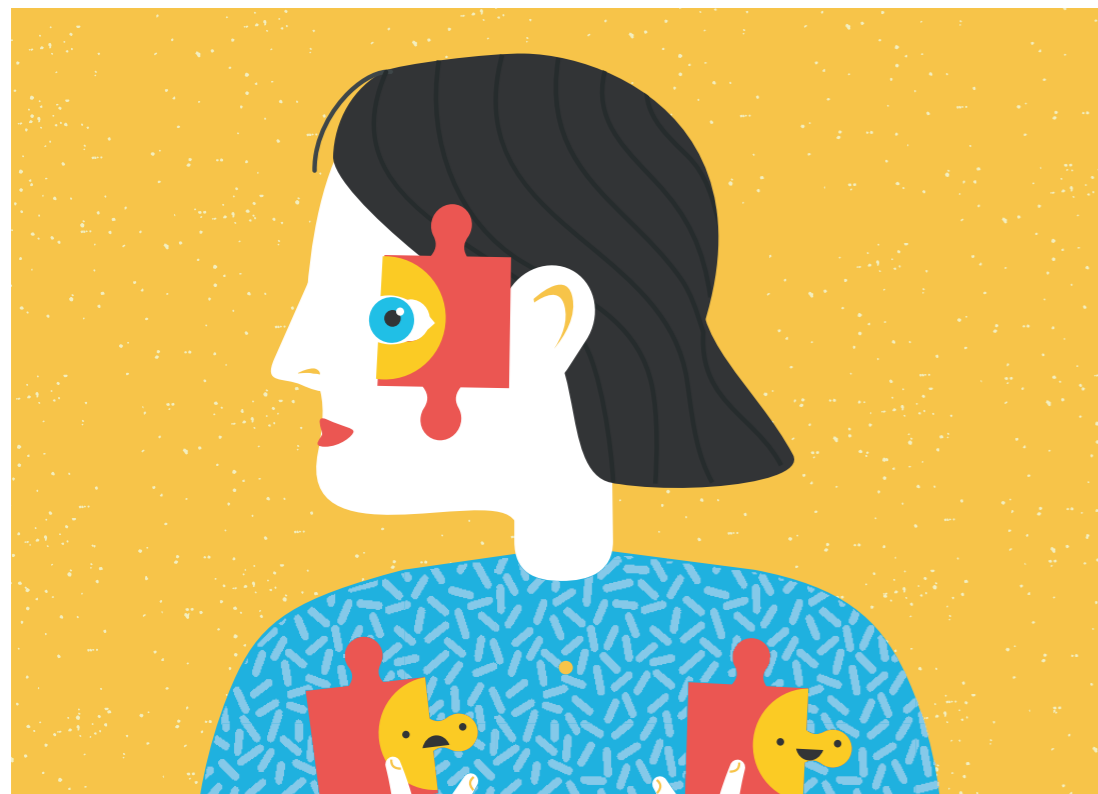
Una definizione sulla quale tutti sembrano concordare, tuttavia, è quella secondo cui la dipendenza da internet si riferisce a qualsiasi comportamento compulsivo correlato alla rete che provoca difficoltà nello svolgimento dell'attività lavorativa o scolastica, nei rapporti affettivi, interferendo con lo svolgimento delle attività quotidiane. In sostanza, "coloro che soffrono di dipendenza da internet tendono a dare la priorità all'uso di internet rispetto a tutte le altre attività della vita quotidiana e possono evitare le interazioni sociali per poter rimanere più tempo online"¹. In questo senso, va distinto l'uso di internet per molte ore al giorno - che può essere considerato un segnale di un possibile sviluppo problematico ma non un elemento patologico di per sé - dall'uso di internet a rischio nonché dalle dipendenze vere e proprie. Il comportamento a rischio di dipendenza rappresenta, comunque, un fenomeno diffuso tra i più giovani come dimostra lo studio ESPAD, condotto dall'Istituto di Fisiologia Clinica del Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR), che ogni anno raccoglie informazioni tra gli studenti tra i 15 e i 19 anni su abitudini che possono trasformarsi in comportamenti a rischio o portare allo sviluppo di dipendenze. I risultati vengono inglobati nella Relazione annuale al Parlamento del Dipartimento politiche antidroga della Presidenza del Consiglio. La Relazione del 2023 evidenzia che quasi 330.000 studenti, il 14% del totale, mostrano una fragilità nell'utilizzo del web, con percentuali più elevate tra le femmine (18%) rispetto ai maschi (9%). Ragazze e ragazzi riferiscono di aver trascurato gli amici o perso ore di sonno pur di rimanere collegati e di sentirsi di cattivo umore se non possono connettersi. Presentano, invece, un profilo di rischio per l'uso di videogiochi quasi 400.000 studenti tra i 15 e i 19 anni, il 16%, ma con un'incidenza tra i maschi ben più alta (24% rispetto al 7,2% delle femmine)².

Un diverso studio - "Dipendenze comportamentali nella Generazione Z" - frutto di un accordo tra il Dipartimento Politiche Antidroga della Presidenza del Consiglio dei Ministri e il Centro Nazionale Dipendenze e Doping dell'Istituto Superiore di Sanità, è stato realizzato con EXPLORA Addiction Research Division i cui risultati sono ora disponibili anche in un podcast³. Nell'autunno del 2022, i ricercatori che hanno lavorato allo studio sulla Generazione Z hanno intervistato più di 8.700 studenti, 3.600 circa delle scuole secondarie di primo grado e 5.100 circa delle secondarie di secondo grado, su tutto il territorio nazionale, selezionati in modo da avere un campione rappresentativo della popolazione. In base alle proiezioni emerse dall'indagine quasi 100.000 ragazze e ragazzi tra gli 11 e i 17 anni, pari al 2,5% di tutti quelli



RISCHIO ADHD

Secondo uno studio pubblicato sul Journal of the American Medical Association, gli adolescenti che usano molto lo smartphone e altri dispositivi multimediali hanno un rischio maggiore, rispetto a coetanei che li adoperano poco, di sviluppare disturbi comportamentali. In particolare, il rischio riguarderebbe il cosiddetto disturbo da iperattività e deficit di attenzione (ADHD), un disturbo che influisce sul rendimento scolastico impedendo a chi ne soffre di portare a termine compiti assegnati, di prestare attenzione e concentrarsi.



appartenenti a quella fascia d'età, presenterebbero caratteristiche compatibili con una dipendenza da social media, mentre poco meno di 500.000, circa il 12% degli studenti, potrebbero soffrire di disturbo da uso di videogiochi. In questo caso non ci si è soffermati sulla generica dipendenza da internet ma si sono indagati 4 fenomeni particolari: social media addiction, internet gaming disorder, food addiction e ritiro sociale. Ognuno ha una sua definizione: la social media addiction, o dipendenza da social media, è la frequentazione compulsiva di canali social (Instagram, TikTok, Twitch ecc.) in maniera incontrollabile tanto da compromettere altri ambiti di vita quotidiana; con internet gaming disorder si intende la partecipazione a videogiochi on line spesso con altri giocatori in maniera compulsiva tanto da portare a un disagio clinicamente significativo; la food addiction, ovvero la dipendenza da cibo, è la tendenza a mangiare in maniera incontrollata cibi ricchi di zuccheri e/o grassi (dolci, bevande zuccherate, carboidrati, snack salati, cibi proteici grassi, ecc); il ritiro sociale, conosciuto nella sua manifestazione clinica estrema con il termine nipponico "hikikomori", che indica il rinchiudersi per almeno 6 mesi nella propria camera senza mai uscire.

SEGNALI D'ALLARME

Alcuni tratti che può essere utile individuare per ipotizzare la dipendenza da internet:

- 1 preoccuparsi per internet, pensare alle attività che saranno svolte la prossima volta che l'individuo sarà online;
- 2 preoccuparsi del tempo trascorso online;
- 3 sentire il bisogno di trascorrere più tempo online per raggiungere la stessa quantità di soddisfazione;
- 4 tentare ripetutamente e senza successo di ridurre l'uso di internet;

5 provare sensazioni di irritabilità, depressione e malumore quando l'uso di internet è limitato;

- 6 utilizzare internet per periodi di tempo più lunghi del previsto;
- 7 mettere a rischio un lavoro o una relazione per poter utilizzare internet;

8 mentire sulla quantità di tempo che si trascorre online;

9 affidarsi a internet per regolare o migliorare il proprio umore.

Altre manifestazioni emotive possono includere: senso di colpa, ansia, sbalzi di umore, paura,

sensazione di solitudine, euforia quando si usa il computer. Inoltre, possono presentarsi: incapacità di completare altre attività importanti a causa del troppo tempo trascorso online, incapacità di dare priorità o mantenere gli orari, isolamento, perdita di piacere o noia verso le altre attività, perdita del senso del tempo quando si utilizza internet.

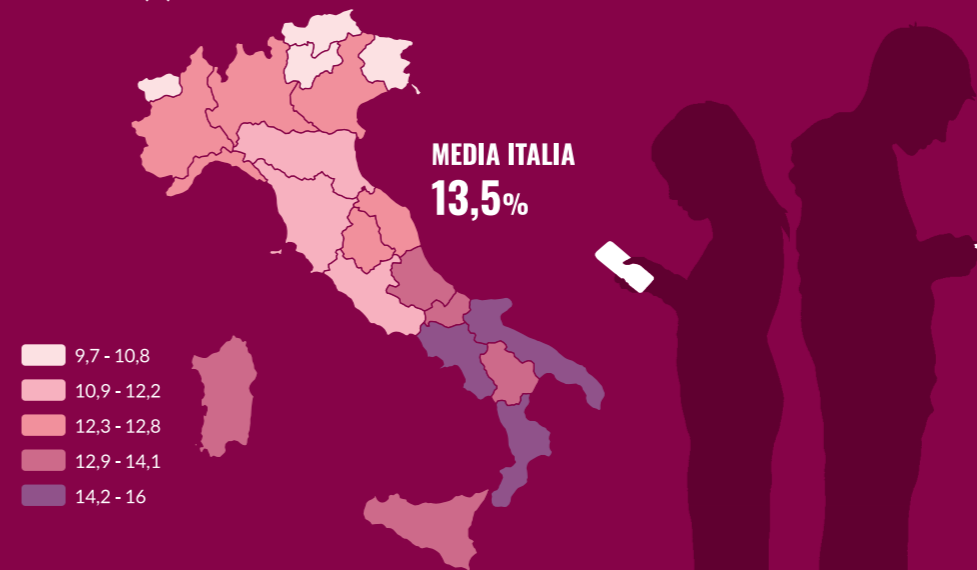
Istituto Superiore di Sanità, "Dipendenze da Internet", a cura di Adele Minutillo, Paolo Berretta, Pietro Canuzzi, Liliana La Sala, Roberta Pacifici 2022, ii, 118 p. Rapporti ISTISAN 22/5

Farsi male online

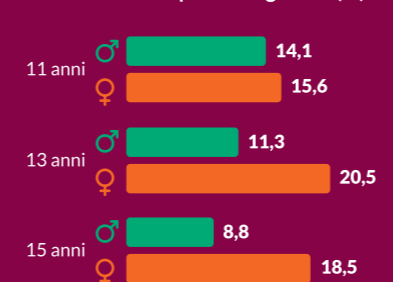
USO PROBLEMATICO DEI SOCIAL MEDIA (11, 13 E 15 ANNI)

Anno: 2022 - Fonte: ISS (Health Behaviour in School-aged Children)

Ragazzi che fanno un uso problematico dei social media (%)



Ragazzi che fanno un uso problematico dei social media per età e genere (%)

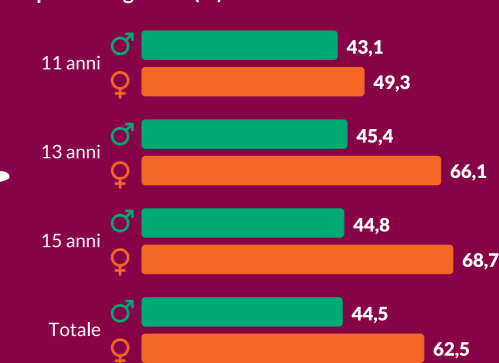


Uso problematico dei social in base allo status socioeconomico (%)

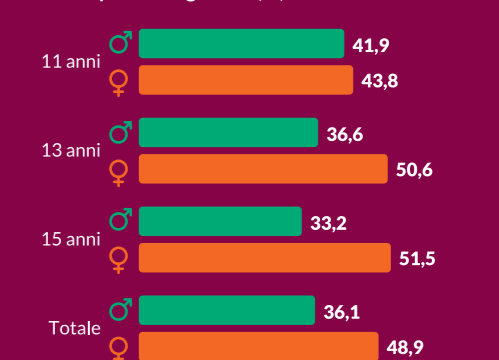


Lo studio multicentrico internazionale HBSC (Health Behaviour in School-aged Children - Comportamenti collegati alla salute in ragazzi di età scolare) ha preso in esame alcuni criteri per definire l'uso problematico, come l'ansia di accedere ai social media, la volontà di passare sempre più tempo online, sintomi di astinenza quando offline e il fallimento nel controllo del tempo speso sui social media.

Ragazzi che dichiarano di aver utilizzato spesso i social media per scappare da sentimenti negativi per età e genere (%)



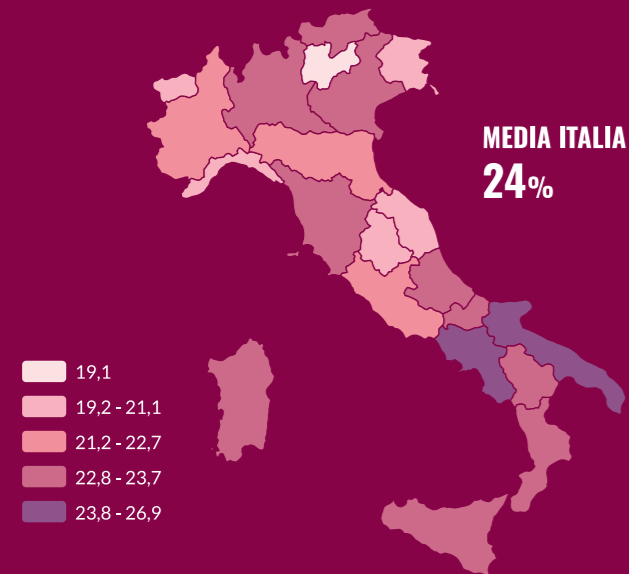
Ragazzi che dichiarano di aver fallito nel provare a passare meno tempo sui social media per età e genere (%)



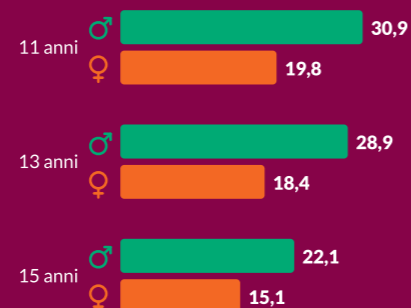
USO PROBLEMATICO DEI VIDEOGIOCHI (11, 13 E 15 ANNI)

Anno: 2022 - Fonte: ISS (Health Behaviour in School-aged Children)

Ragazzi che fanno un uso problematico dei videogiochi per regione (%)



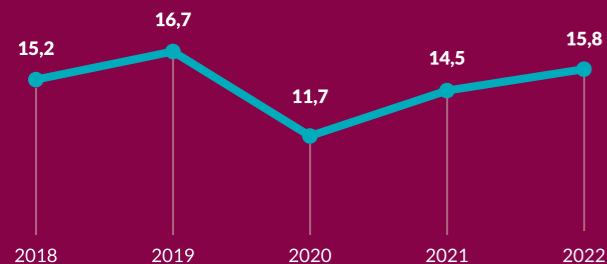
Ragazzi che fanno un uso problematico dei videogiochi per età e genere (%)



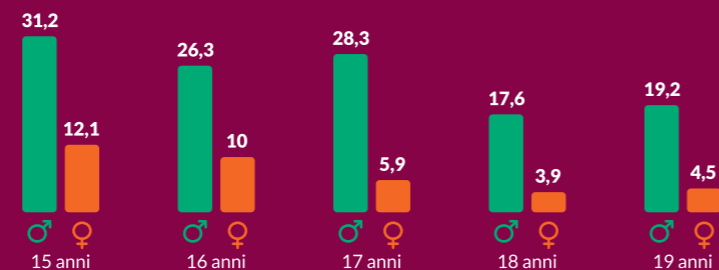
USO PROBLEMATICO DEI VIDEOGIOCHI (15-19 ANNI)

Anno: 2022 - Fonte: CNR-IFC Studio ESPAD®Italia per la Relazione annuale al Parlamento 2023 sulle dipendenze

Trend dell'uso problematico di videogiochi (%)



Ragazzi che fanno un uso problematico dei videogiochi per età e genere (%)



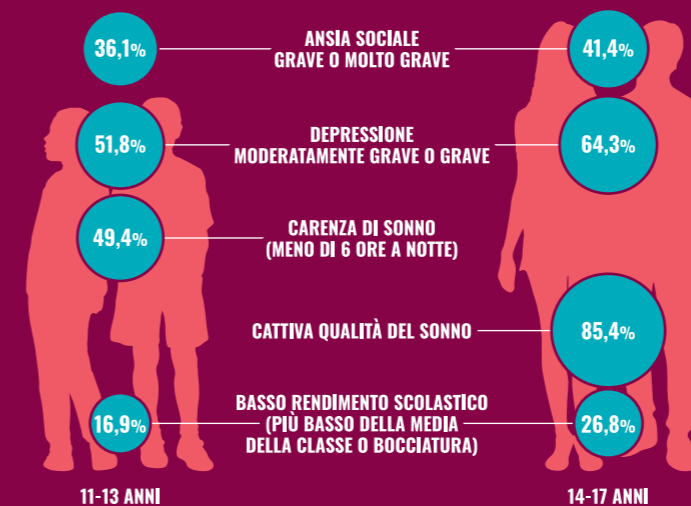
DIPENDENZA DA SOCIAL MEDIA

Anno: 2022 - Fonte: ISS (Survey "Dipendenze comportamentali nella Generazione Z")

Adolescenti dipendenti da social media per età e genere (%)



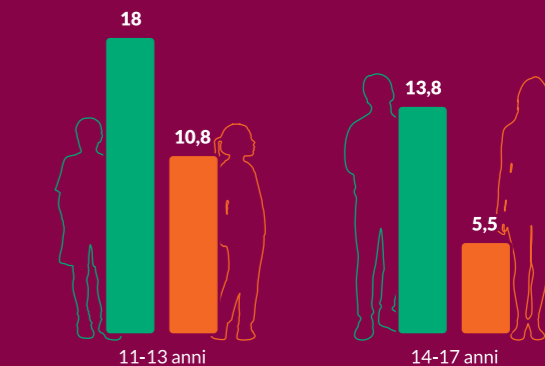
DISTURBI ASSOCIATI ALLA DIPENDENZA DA SOCIAL MEDIA PER FASCE D'ETÀ



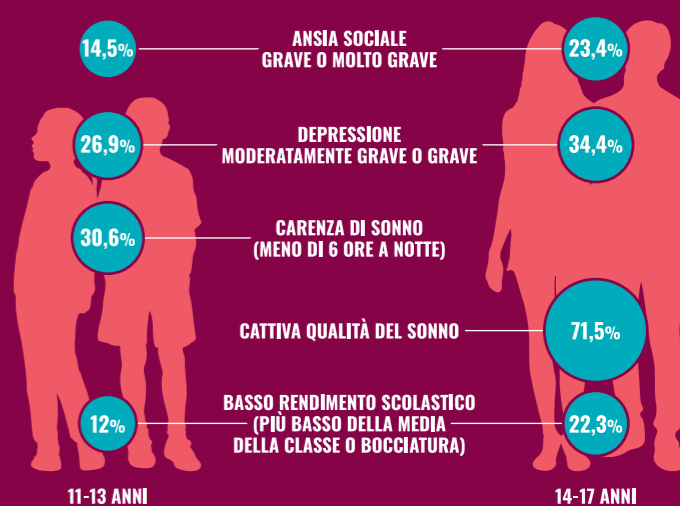
DIPENDENZA DA VIDEOGIOCHI

Anno: 2022 - Fonte: ISS (Survey "Dipendenze comportamentali nella Generazione Z")

Adolescenti dipendenti da videogiochi per età e genere (%)



DISTURBI ASSOCIATI ALLA DIPENDENZA DA VIDEOGIOCHI PER FASCE D'ETÀ



La ricerca conferma anche che le dipendenze hanno una declinazione di genere: quella da social media è decisamente più spiccata nel genere femminile e raggiunge il 3,1% nelle studentesse di 11-13 anni e il 5,1% nelle studentesse di 14-17 anni. Il disturbo da uso di videogiochi interessa in generale il 12% degli studenti (circa 480.000 studenti in Italia) ma questa volta il più colpito è il genere maschile: il 18% negli studenti delle secondarie di primo grado contro il 10,8% delle studentesse, e il 13,8% negli studenti delle secondarie di secondo grado contro il 5,5% delle ragazze.

Il rischio di food addiction riguarda circa il 30% di adolescenti, con il genere femminile ancora maggiormente colpito: nelle scuole medie la dipendenza da cibo si riscontra nel 32,7% delle studentesse (16,1% in forma lieve; 6,3% in forma moderata e 10,3% in forma grave). Si tratta di un esordio precoce del disturbo che fa ritenere necessario agli autori dello studio pensare a

COMPORAMENTI A RISCHIO

L'uso problematico di internet si esprime ed è legato ad una serie di comportamenti:

- **Cyberbullismo:** tra le definizioni più usate troviamo quella che descrive il cyberbullismo come qualsiasi comportamento messo in atto attraverso i media elettronici o digitali da individui o gruppi che comunicano ripetutamente messaggi ostili o aggressivi volti a infliggere danno o disagio agli altri.
- **Sexting:** termine che unisce la parola sesso in inglese (sex) e sms (texting), è l'invio o ricezione di messaggi, video e foto personali a sfondo erotico. In alcuni casi, il sexting viene utilizzato per prevaricare, ricattare o sfruttare.

- **Morphing:** modificare la propria immagine utilizzando applicazioni per migliorare il proprio aspetto e/o nascondere eventuali difetti o imperfezioni. La pratica può generare confusione tra identità reale e identità virtuale, inoltre la tecnica del morphing, ossia la trasformazione graduale di un volto in un altro, può essere utilizzata da terze persone come primo passo verso il furto di identità.

- **Sfide online (challenge):** le sfide condivise sui social possono essere divertenti e innocue, ma in alcuni casi possono risultare dannose ed estremamente pericolose poiché spesso coinvolgono il proprio corpo o parti del corpo a cui viene inflitta una lesione per completare la sfida. Partecipare alle sfide online può essere sentito come far parte di una comunità ampia.

- **Doxing:** diffondere pubblicamente online informazioni come ad esempio foto, video o altri dati personali riguardanti una persona, di solito con intenzioni malevoli.

- **Sovraccarico cognitivo:** ricevere troppi stimoli può sfociare in una vera e propria dipendenza. Come una sorta di bulimia informativa, per molti è complicato staccarsi da questo flusso ininterrotto di informazioni e può generare ansia.

- **Shopping compulsivo online:** si riferisce a una estrema preoccupazione per lo shopping e l'acquisto, a impulsi all'acquisto vissuti come irresistibili e ricorrenti eccessi di acquisto che portano a disagio e instabilità.

forme di prevenzione già durante la scuola primaria. Nelle scuole superiori il rischio si aggrava coinvolgendo il 43,9% delle studentesse (16,3% in forma lieve; 10,5 in forma moderata e il 17,1% in forma grave). Il rischio di questa condizione pertanto coinvolge 1.152.000 studenti tra gli 11 e i 17 anni, di cui quasi 850.000 sono femmine (364.029 delle scuole medie e 485.413 delle superiori).

I comportamenti a rischio di dipendenza tecnologica, da social media o da gioco online, sono correlati a un aumento dell'ansia sociale, della depressione e dell'impulsività nonché ad una peggiore qualità del sonno e a un rendimento scolastico scarso. Capire se una ragazza o un ragazzo soffre di una dipendenza tecnologica non è facile, innanzitutto non è sufficiente guardare al numero di ore trascorse davanti a uno schermo: "Noi non ci fermiamo solo al fatto che la persona trascorre tante ore davanti allo schermo, anche perché oggi è la scuola stessa che richiede di stare molto tempo online - ci racconta Silvia Valenti, psicoterapeuta presso un ambulatorio che si occupa delle dipendenze da comportamento - Siamo un servizio pubblico del Dipartimento area dipendenze della città di Torino. Il servizio è nato per curare la dipendenza da gioco d'azzardo ma nel corso del tempo ha cominciato ad occuparsi anche di dipendenze tecnologiche, gioco online, sesso, shopping e affettività". La dottoressa Valenti prende in carico, nello specifico, giovanissimi utenti tra i 13 e i 17 anni e si trova a fare consulenze per genitori preoccupati perché la figlia o il figlio stanno tanto tempo sui social o a giocare online. Spesso, però, si scopre che non c'è nessuna dipendenza, solo uno scontro generazionale.

"Sotto i 18 anni, non si fa diagnosi di dipendenza - ci spiega - non perché non esista la problematica, ma perché dare un'etichetta di dipendenza è pericoloso: il rischio è che il ragazzo o la ragazza si cristallizzi all'interno di questa diagnosi, mentre sappiamo che in età evolutiva non è detto che una fase di malessere permanga. Lo stesso vale per l'alcol o le sostanze psicoattive. Questo non vuol dire che i ragazzi di quell'età non possano essere dipendenti, solo non dobbiamo etichettarli. Noi cerchiamo di capire se esiste questa problematica sulla base dei criteri diagnostici utilizzati per l'area delle dipendenze, ossia osserviamo se c'è un pensiero totalizzante rispetto all'oggetto (che può essere il videogiochi, i social o anche una serie televisiva), se non dimostra nessun altro interesse, se ha relazioni unicamente online. Più la situazione di ingaggio con il mezzo tecnologico è forte, più si vanno a spegnere le aree di interesse offline per cui un ragazzo che ha dipendenza da internet o da videogiochi tende a isolarsi perché nulla diventa piacevole come quella attività".

È vero che in molti casi la richiesta di aiuto da parte della famiglia non corrisponde ad un reale problema comportamentale dei minorenni, ma secondo una stima di Silvia Valenti, circa il 70% dei giovani che passano per il servizio in cui lavora devono, successivamente, essere presi in carico: "una difficoltà che incontriamo è fare l'analisi differenziale tra chi si trova in una condizione di isolamento sociale e chi in una situazione di dipendenza perché si presentano nello stesso modo, ma sono due cose diverse. Nel primo caso la persona si isola e poi - se va bene - si connette al mondo, sia pure attraverso il digitale, nell'altro si isola perché si connette".



I COMPULSIVI

Con *Net Compulsion* ci si riferisce al coinvolgimento eccessivo e ai comportamenti compulsivi collegati a varie attività online quali il gioco d'azzardo, lo shopping compulsivo, i giochi di ruolo. Tutti e tre questi comportamenti possono essere anche offline, ma, come spesso accade, il trasferimento sull'online apre una enorme finestra di opportunità che unite alla facilità di accesso e all'anonimato favoriscono l'emergere di problematicità.

Anche il servizio per le dipendenze della ASL CN2 di Alba Bra, in provincia di Cuneo, si occupa di dipendenze tecnologiche: “Nella nostra struttura abbiamo uno spazio per famiglie e ragazzi in difficoltà – ci racconta Valentino Merlo, educatore - dal nostro punto di osservazione spesso il digitale non è la causa principale del disagio, ma contribuisce a rendere più gravi alcuni problemi. Abbiamo avuto a che fare con ragazzi già fragili su cui il digitale ha fatto danni perché li ha messi in situazioni che non erano in grado di gestire o perché avevano una loro propensione alla depressione o all’ansia che il digitale ha amplificato e rinforzato”. Ricorda il racconto di una ragazza, che spiega molte cose: “una volta ho visto un video sulle persone che si tagliano – diceva - e da quel momento mi arrivano video su questo argomento”. L’algoritmo non fa distinzione tra bene e male. E a volte le persone, invece di chiedere aiuto, nel web trovano conferme al loro malessere.

Una rete contro le dipendenze

Mentre si sta cercando di capire cosa si intenda per “dipendenza da internet”, sul territorio i servizi hanno cominciato ad attrezzarsi per affrontare quei disagi che negli ultimi anni stanno emergendo. Sono sorte numerose esperienze interessanti dal Nord al Sud del Paese, ma, come spesso capita, rimangono isolate l’una dall’altra. A metterle in contatto a partire dal 2018, ci ha pensato il progetto “Rete senza fili. Salute e Internet Addiction Disorder (IAD): tante connessioni possibili”¹ finanziato dal Ministero della Salute e coordinato dalla ASL CN2 Alba-Bra (Cuneo), Dipartimento delle Dipendenze, della Regione Piemonte. Il progetto è nato con l’obiettivo di prevenire l’insorgenza di forme di dipendenza attraverso azioni che possano ridurre il pericolo di un uso scorretto ed eccessivo degli strumenti tecnologici, migliorare le competenze dei ragazzi e favorire l’accesso delle persone a rischio ai servizi sociosanitari².

Nell’ambito di questo progetto, con il coordinamento del Centro Nazionale Dipendenze e Doping dell’Istituto Superiore di Sanità, è stato avviato anche il censimento su base volontaria dei centri territoriali che si occupano delle problematiche legate all’uso di internet sia per adulti che per minorenni. Attraverso un portale, gli operatori dei servizi che si occupano di prevenzione e cura delle dipendenze tecnologiche possono accedere in qualsiasi momento e inserire le informazioni relative alla loro attività in modo da essere facilmente raggiunti da altri operatori ma anche dai cittadini. Ne è nata una mappa dettagliata e in continuo aggiornamento che si può consultare all’indirizzo <https://dipendenzainternet.iss.it>.

Una lista dettagliata suddivisa per Regioni si può trovare pubblicata nella “Guida alle risorse territoriali per le problematiche legate all’uso di Internet”³. Tuttavia, siccome è materia in



IL PIANO NAZIONALE PREVENZIONE

Il Piano Nazionale prevenzione 2020-2025 adottato con intesa Stato-Regioni del 6 agosto 2020 prevede alcune strategie da mettere in atto contro le dipendenze, sia quelle da sostanze, sia quelle comportamentali, che peraltro spesso hanno un legame tra loro. Nel Piano si dichiara che i programmi di intervento volti a ridurre i fattori di rischio e potenziare i fattori di protezione non possono essere delegati solo al sistema socio-sanitario, ma hanno bisogno di una sinergia di interventi con la scuola e i luoghi di aggregazione. Inoltre si segnala che la presa in carico e gli interventi di riduzione del danno “presentano forti disomogeneità tra le Regioni, con conseguenti disuguaglianze nell’accesso a servizi e prestazioni”.



istock.com/smarboy10

continuo divenire poiché nuovi centri si aggiungono all’elenco nel corso del tempo, noi faremo riferimento all’ultimo aggiornamento disponibile, i cui dati, benché non ancora pubblicati, sono stati presentati ad aprile 2023⁴. Ad orientarci nella loro lettura, che può aiutare a capire cosa sta accadendo in Italia, ci ha guidato Adele Minutillo del Centro Nazionale Dipendenze e doping dell’ISS.

Al 5 aprile 2023 le risorse territoriali mappate erano 102, di cui 86 del Servizio Sanitario Nazionale e 16 afferenti al privato sociale, 87 offrono assistenza ai minorenni. Sul totale delle censite, 66 si trovavano al Nord, 27 al Centro e 9 al Sud⁵. “Non tutti i servizi hanno risposto al nostro invito, anche perché molto è stato rallentato dalla pandemia”, ci spiega Adele Minutillo, responsabile Progetto Rete senza fili.

Non esistono strutture dedicate espressamente alle dipendenze tecnologiche, ad occuparsene sono i servizi che trattano altre forme di dipendenza o quelli di neuropsichiatria. Sempre ad aprile 2023, l’81% dei servizi prende in carico ragazzi e ragazze tra i 15 e i 17 anni, il 38% anche quelli sotto i 14, mentre il 79% dei centri ha la possibilità di accogliere i familiari delle persone che richiedono un aiuto. A lavorare nei servizi sono équipe multidisciplinari per lo più formate da psicologi, assistenti sociali ed educatori. Ma le strutture sono in collegamento con i servizi di psichiatria e neuropsichiatria infantile dove eventualmente vengono indirizzate le persone che ne hanno bisogno. Nell’88% dei casi l’accesso ai servizi è

gratuito, nel 10% si paga un ticket per la prima visita, nel caso del privato sociale può venire richiesta una quota associativa. Complessivamente, tra adulti e ragazzi, le persone che hanno contattato i servizi sono 10.067, mentre quelle che, successivamente, sono state prese in carico sono 3.667. Si tratta per il 75% di maschi e per il 25% di femmine. La fascia d'età più rappresentata è quella dei 15-17enni con il 13,7% dei minori maschi e il 9,2% delle ragazze, mentre la popolazione da 0 a 17 anni nel suo complesso costituisce circa il 30% di tutti gli utenti⁶.

Come arrivano queste persone ai servizi? Nella maggior parte dei casi con accesso volontario, cioè sono loro stesse a presentarsi per chiedere un aiuto, segue l'accesso attraverso un familiare, spesso un genitore, che fissa un appuntamento perché è preoccupato dal comportamento della ragazza o del ragazzo, in altri casi giunge la segnalazione dello psichiatra o del neuropsichiatra infantile.

Per quanto riguarda le diagnosi, al primo posto troviamo una dipendenza da internet generalizzata, al secondo l'internet gaming disorder, al terzo la dipendenza dalle relazioni virtuali, seguita, con percentuali a scendere, dalla dipendenza da sesso virtuale, da shopping online e da sovraccarico cognitivo (o *information overloading*), ovvero la ricerca ossessiva di informazioni sul web. Va ricordato che anche in questo caso parliamo dell'intera popolazione degli utenti, perché il dato che riguarda solo i minorenni non è stato scorporato.

Oltre alla cura, alcuni servizi mettono in atto strategie di prevenzione che possono essere universali, ovvero pensate per tutta la popolazione, o dedicate ad alcuni gruppi di persone in modo particolare.

La maggior parte degli studi sulla dipendenza da internet concorda sul fatto che gli interventi di prevenzione dovrebbero concentrarsi principalmente sulle fasce di età più giovani. Da un lato si tratta di persone a rischio visto che i più alti tassi di prevalenza di questa dipendenza sono stati evidenziati durante l'infanzia e l'adolescenza. D'altro lato, in questa fase della vita, l'essere umano è immerso in una sorta di formazione continua: il bambino, così come il ragazzo, acquisisce in continuazione informazioni dalla famiglia, dalla scuola e dalla società. Proprio per questo, l'Istituto Superiore di Sanità sostiene che "i programmi di prevenzione dovrebbero essere implementati contemplando la famiglia e l'ambiente scolastico, con particolare attenzione alle scuole primarie che sono spesso in prima linea nell'identificazione di comportamenti potenzialmente pericolosi per la vita"⁷.

Chi da anni si occupa di prevenzione in questo ambito è Valentino Merlo, educatore e coordinatore delle attività del centro Steadycam (www.centrostadycam.it) presso il SerT (servizio per le tossicodipendenze) della ASL CN2 Alba Bra: "Il centro è attivo dal 2000, all'inizio usavamo spezzoni di film per fare interventi nelle scuole di promozione alla salute e sensibilizzazione sui comportamenti a rischio per quanto riguarda le dipendenze. Poi abbiamo cominciato ad usare gli audiovisivi. Negli ultimi anni siamo passati ad occuparci di digitale non solo come strumento, ma anche come oggetto di lavoro. In questo momento seguiamo alcuni progetti di prevenzione non

L'assistenza sul territorio

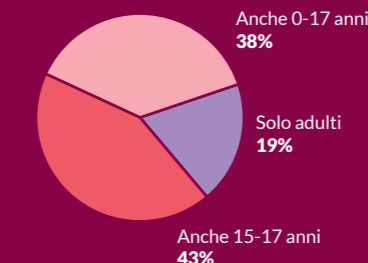
Servizi territoriali che offrono assistenza ai minori per le dipendenze da internet

Anno: 2023 - Fonte: ISS



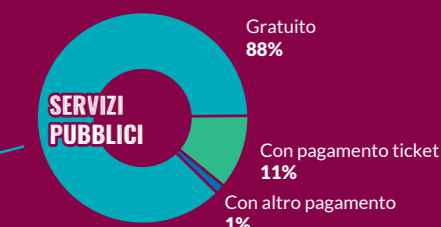
Servizi suddivisi per le fasce d'età degli utenti presi in carico

Anno: 2023 - Fonte: ISS



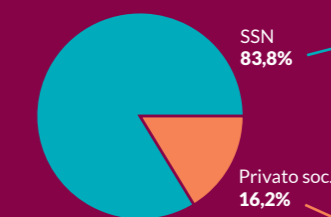
Modalità di accesso ai centri

Anno: 2023 - Fonte: ISS



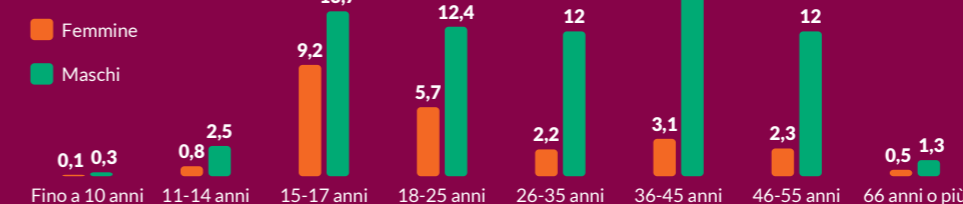
Servizi territoriali per tipologia (Servizio Sanitario Nazionale o privato sociale)

Anno: 2023 - Fonte: ISS



Utenti dei servizi per fasce d'età e genere (%)

Anno: 2023 - Fonte: ISS



tanto della dipendenza da internet, che come sappiamo ancora non è stata codificata, ma di un abuso di tecnologia che sicuramente non fa bene alla salute delle nuove generazioni”.

Nell'ambito di “Rete senza fili”, ad Alba è partito un progetto per la scuola primaria: “È indirizzato alle classi quarte e quinte – ci spiega Merlo – noi formiamo i docenti che fanno poi delle attività in classe, abbiamo inoltre pubblicato un manuale con unità didattiche sull'educazione al digitale. Una di queste si chiama ‘I messaggi che vorrei/non vorrei ricevere’. Un gioco di lettura a coppie rafforza la consapevolezza sulle conseguenze della comunicazione sia scritta che orale. Un'altra attività si intitola ‘A che gioco giochiamo’ e consente di elaborare una mappa dei consumi dei videogiochi, ascoltare le opinioni della classe e fornire delle informazioni al riguardo. Spesso veniamo chiamati nelle scuole dai ragazzi quando ci sono momenti di autogestione – continua Merlo – e il nostro approccio è sempre dialogico: dobbiamo ragionare con le persone perché tutti sanno cosa è giusto e cosa sbagliato, ma non basta saperlo per scegliere il giusto. I comportamenti sono questioni complesse, soprattutto a quell'età”.

L'altra indicazione proveniente dagli studi scientifici sulla prevenzione è che l'approccio più efficace sembra quello degli interventi complessi, ovvero interventi in cui si prendono in esame più comportamenti a rischio contemporaneamente (uso di droghe e alcol, gioco d'azzardo, gaming...). Inoltre, integrandoli tematicamente hanno più probabilità di successo quegli interventi

LE BUONE PRATICHE DI ALBA

Al SerT della ASL CN2 Alba Bra ci sono molte attività di prevenzione che possono essere considerate “buone pratiche”. Per le seconde e terze classi della scuola secondaria di primo grado è stato attivato il “Progetto Display”: una giornata in cui le classi seguono laboratori esperienziali sul digitale con l'obiettivo di creare consapevolezza.

I ragazzi lavorano in piccoli gruppi all'interno di quattro laboratori a rotazione: uno sui videogiochi in cui prima giocano e dopo ragionano su opportunità e rischi di questi strumenti, uno sulle immagini e il loro utilizzo nei social, uno sull'hardware,

in cui smontano il computer e ragionano su big data e algoritmi. Infine, c'è la stanza del corpo dove non c'è tecnologia ma si fa attività corporea per trasmettere il messaggio che le due cose possono stare insieme. Per la prima classe della scuola secondaria di primo grado c'è il progetto del patentino dello smartphone, inserito all'interno del piano locale della Regione Piemonte, che si sta diffondendo in altre regioni. Mentre per le scuole superiori, ad Alba non si fa un lavoro specifico, ma il digitale si usa come linguaggio e ambiente virtuale per lavorare sul tema delle dipendenze.

che si concentrano su diversi tipi di ambiente, ad esempio la famiglia, la scuola, i coetanei. Infine, i programmi di prevenzione dovrebbero anche affrontare i problemi di salute correlati alla dipendenza.

In effetti si è visto che molte di queste dipendenze sono collegate tra loro. Ad esempio, una revisione sistematica di diversi studi sugli studenti delle scuole secondarie di primo e secondo grado ha mostrato che diversi disturbi dell'alimentazione sono associati all'uso problematico di internet, dai più gravi come anoressia nervosa, bulimia, binge eating o disturbo da alimentazione incontrollata, che consiste nel bisogno di consumare enormi quantità di cibo in un breve lasso di tempo, a quelli meno importanti ma che sono, comunque, sintomo di un malessere come la preoccupazione eccessiva per il cibo, la perdita di controllo nel mangiare, l'ossessione per la dieta. Dagli studi analizzati è emerso che gli studenti che presentavano un uso problematico di internet avevano anche una probabilità maggiore di avere un disturbo dell'alimentazione⁸. Sono state avanzate delle ipotesi sul perché di questo legame. In primo luogo l'uso intensivo di internet incoraggia una vita sedentaria che porta, a sua volta, a nutrirsi di cibo spazzatura da procurarsi facilmente e da mangiare seduti davanti allo schermo, un'abitudine rafforzata anche dalla possibilità di ordinare online i pasti e riceverli dove si desidera senza preoccuparsi della loro preparazione. Inoltre, la presenza costante sui social media può portare alla pericolosa abitudine di mettere a confronto il proprio corpo con quello di modelli irraggiungibili di influencer con milioni di click.

Oltre al problema del cibo, si è visto che le dipendenze tecnologiche sono correlate ad altre forme di dipendenza. Anche lo studio “Dipendenze comportamentali nella Generazione Z” dell'Istituto Superiore di Sanità ha mostrato questi legami: i ragazzi che presentano i sintomi di una dipendenza da social media, ad esempio, presentano anche un maggiore consumo di fumo, alcol e ansiolitici. Ecco perché la prevenzione deve tener conto di diversi comportamenti a rischio, compreso quello di isolarsi dal resto del mondo.

Il ritiro sociale degli hikikomori

Vista da fuori assomiglia a una stanza-prigione, a un piccolo bunker inespugnabile ma per loro è l'unico rifugio, la sola dimensione spaziale e mentale in cui si riconoscono. Oltre la porta della loro stanza o, al massimo, della loro abitazione, la vita familiare scorre a volte inconsapevole, altre volte nell'impotenza e nello sconcerto di genitori che assistono al ritiro, incomprensibile, dei propri figli da tutto. Scuola, vita sociale, relazioni familiari vengono spazzati via bruscamente o, più spesso, a piccoli passi. Il fenomeno ha assunto dimensioni tali da far guadagnare ai suoi "adepti" un nome tutto per sé. Sono gli hikikomori, parola giapponese che indica i "ritirati sociali", gli autoreclusi. L'incubazione comincia presto, già alle scuole medie, ma il fenomeno esplose soprattutto tra i 15 e i 17 anni. Il primo sintomo è smettere di frequentare la scuola, poi si evitano gli amici, per arrivare a non uscire più di casa, o addirittura dalla propria stanza, e a limitare al minimo i rapporti con l'esterno, mantenendo i contatti prevalentemente attraverso internet e i social network.

Uno studio promosso dal Gruppo Abele assieme all'Istituto di Fisiologia Clinica (IFC) del CNR di Pisa, ha cercato di valutare, per la prima volta nel nostro Paese, l'estensione del fenomeno utilizzando un questionario anonimo rivolto a un campione di oltre 12.000 studenti rappresentativo della popolazione studentesca in Italia fra i 15 e i 19 anni. Inoltre, sono stati intervistati anche i dirigenti scolastici e gli insegnanti. I dati, raccolti nel 2021, sono stati resi pubblici nel marzo del 2023¹. Le risposte indicano che quasi un quinto (il 18,7%) degli studenti si è isolato nel corso della propria vita per un tempo significativamente lungo. Escludendo i periodi di lockdown o di altre malattie non-Covid, ed escludendo coloro che affermano di non essere andati a scuola e di non essere usciti di casa per meno di un mese, rimane una considerevole percentuale di studenti (8,2%) che dichiara di essersi ritirato per un tempo da 1 a oltre 6 mesi. Quello dei 6 mesi è un limite significativo. Se infatti il ritiro sociale volontario non costituisce ancora una sindrome specifica inserita all'interno del Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders - Fifth edition, DSM -5 (il manuale utilizzato in tutto il mondo per classificare i disturbi mentali), alcuni neuropsichiatri giapponesi, tra cui Takahiro Kato, nel 2019 hanno proposto possibili criteri diagnostici e hanno definito la "sindrome hikikomori" come un isolamento all'interno della propria abitazione che perdura da oltre sei mesi². Superare il limite di sei mesi diventa quindi sintomo di gravità, mentre un isolamento tra i tre e i sei mesi denota situazioni a rischio (pre-hikikomori).

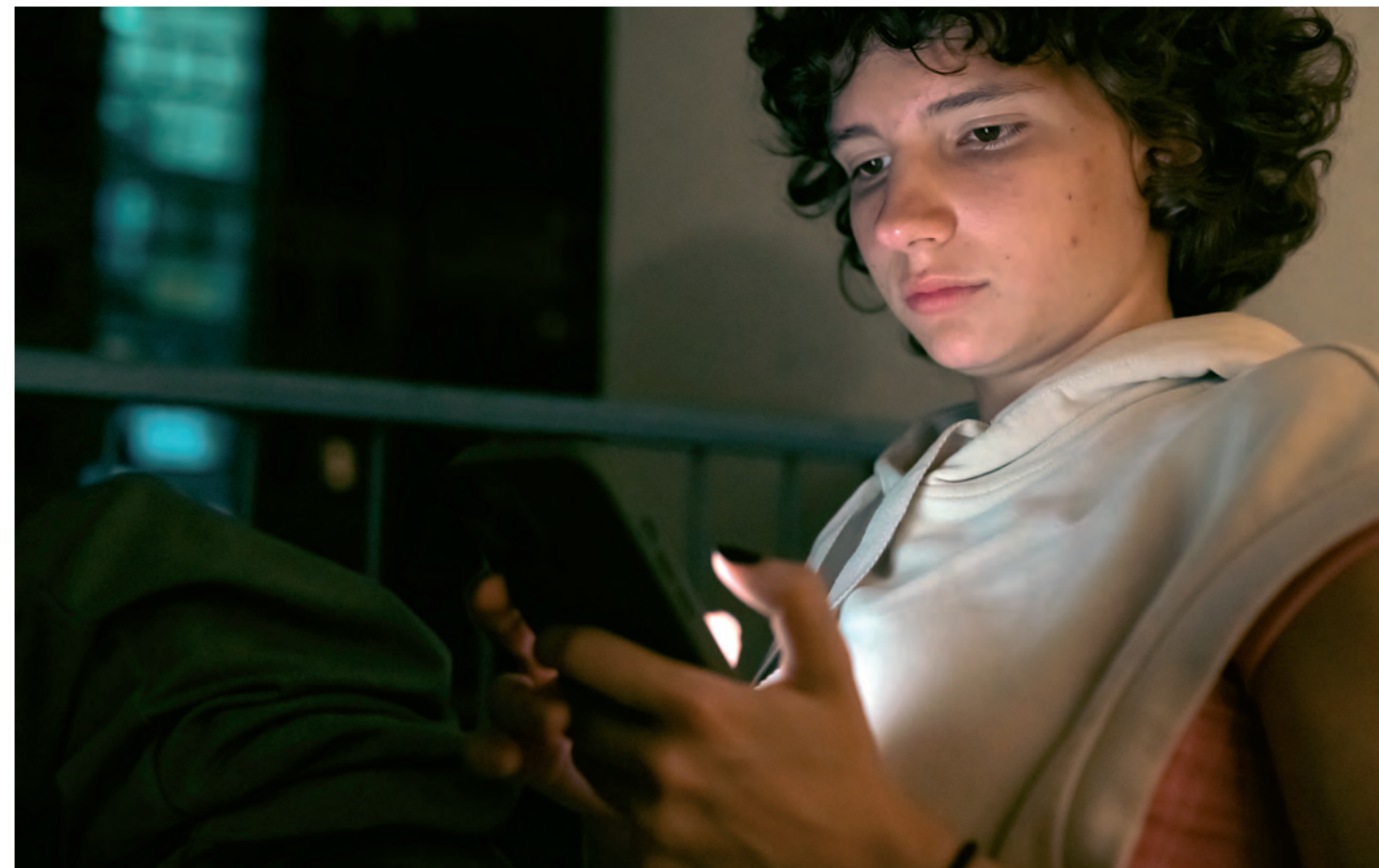


IL RE NELLA CAMERETTA

"Il re escluso" è il titolo di una graphic novel che parla del fenomeno degli hikikomori. L'adolescente protagonista di questo romanzo a fumetti ha avuto un'infanzia felice. Cresciuto nel mito della perfezione, davanti alle prime difficoltà accumula delusioni e si chiude in se stesso. Smette di andare a scuola e trascorre le giornate nella sua camera davanti ai videogiochi: "iniziavo a vincere ai tornei on line. Avevo letto che si potevano guadagnare più di 100mila dollari l'anno. Pensavo che sarei potuto diventare uno di quei player professionisti". "Nel guscio caldo" della sua cameretta resta per sei anni.

Maria Sara Mignolli Alessandro Locati, Il re escluso, Feltrinelli comics

Un altro dato interessante emerso dalla ricerca riguarda l'autovalutazione: il 2,1% dei ragazzi intervistati attribuisce a se stesso la definizione di hikikomori. Proiettando questo dato sul totale della popolazione studentesca si deduce che il fenomeno interesserebbe 54.000 ragazzi. Le differenze di genere si rivelano soprattutto nella percezione del ritiro: i ragazzi riferiscono in percentuali maggiori rispetto alle coetanee di aver trascorso periodi di isolamento di 6 mesi o più (2,1% rispetto all'1,4% delle ragazze), ma anche periodi dai 3 ai 6 mesi (2,8% ragazzi, 2,5% ragazze) e da 1 a 3 (4,1% ragazzi, 3,7% ragazze). Viceversa, le studentesse si riconoscono più frequentemente dei coetanei nella definizione di hikikomori, ossia nel 2,5% dei casi rispetto all'1,7% dei ragazzi, mostrando una maggior consapevolezza della drastica cesura con la vita precedente. Le differenze di genere emergono anche per quanto riguarda l'impiego della giornata: le ragazze occupano più il tempo col sonno (+20,6 punti percentuali rispetto ai ragazzi), con l'ascolto della musica (+13,1 punti percentuali rispetto ai ragazzi), consumando più cibo



(+11,2 punti percentuali rispetto ai ragazzi), guardando la televisione (+10,4 punti percentuali rispetto ai ragazzi), o leggendo (+8,1 punti percentuali rispetto ai ragazzi). Al contrario i ragazzi sembrano dedicarsi soprattutto al gaming online (59,8% rispetto al 18,5% delle ragazze).

La letteratura scientifica ha riscontrato importanti associazioni fra ritiro sociale, sintomi psicopatologici e utilizzo problematico di internet, anche se non è ancora chiaro quale sia la causa e quale l'effetto³. Si può infatti pensare che nel caso del ragazzo hikikomori, internet sia l'unico modo per rimanere connesso con il mondo, mentre nel caso di chi presenta una dipendenza da internet, l'isolamento sia dovuto al fatto di passare molte ore davanti a uno schermo. Si è visto comunque che con l'aumentare della durata del periodo di isolamento, aumenta anche la percentuale di coloro che hanno un profilo di utilizzo di internet considerabile a rischio secondo il test di screening Short Problematic Internet Use Test (SPIUT).



Fra gli studenti che possono essere considerati pre-hikikomori hanno un profilo a rischio il 30,3%, mentre fra coloro che possono essere definiti hikikomori questa percentuale sale al 47,7%. Tra le cause dell'isolamento, assume un peso determinante il senso di inadeguatezza rispetto ai compagni: "L'aver subito episodi di bullismo, contrariamente a quanto si possa ritenere, non è fra le ragioni più frequenti della scelta. Mentre si evince una fatica diffusa nei rapporti coi coetanei, caratterizzati da frustrazione e auto-svalutazione", afferma Sonia Cerrai, tra le autrici della ricerca del CNR.

Altre indicazioni sulle caratteristiche di queste ragazze e ragazzi che rinunciano al mondo arrivano dalla ricerca dell'ISS "Dipendenze comportamentali nella Generazione Z" di cui abbiamo scritto nel capitolo sulle dipendenze. In questo caso si è cercato anche di capire la correlazione tra ritiro sociale e altri indicatori come ansia sociale, depressione e impulsività: è emerso che l'ansia sociale grave o molto grave è presente nel 46,4% dei ragazzi che vivono una condizione di ritiro sociale contro il 10,3% di chi invece non presenta questa problematica. Differenze analoghe si sono riscontrate nella presenza di depressione moderatamente grave o grave (71,4% contro il 18,3%) e di alta impulsività (68,8% contro il 43,6%). L'indagine ha anche rilevato un legame con un aumento nell'uso di ansiolitici, di cannabis e di altre sostanze⁴.

Fabrizio Silei è uno scrittore e formatore, autore, assieme alla giovane esperta di Giappone Ariela Rizzi, del romanzo *Hikikomori* (Einaudi Ragazzi, 2023), storia di Luca che ha scelto di vivere asserragliato nella sua stanza, in un mondo filtrato dall'online perché li trova "un universo di cose da scoprire, da fare e da vedere. Un modo di essere in contatto con tutti senza bisogno di incontrare nessuno". Silei ci racconta che assiste, nel suo andare per le scuole, a un aumento della fragilità tra i giovanissimi. "Forse è la prima volta che percepiscono il futuro come minaccia e non come possibilità, sono iperprotetti e sono pochi, non conoscono più il sentimento della fraternità perché spesso non hanno fratelli o sorelle, il mondo del lavoro appare loro minaccioso e privo di opportunità in un pianeta che va verso il disastro ecologico. E poi c'è il mondo adulto, un po' schizofrenico, che li invita a studiare per avere più opportunità ma, contemporaneamente, manda loro un messaggio di pessimismo". Eppure, sostiene Silei, resiste nei più piccoli una spinta salvifica, il bisogno di costruirsi comunque un futuro. Ma poi "succede qualcosa tra la quinta elementare e l'inizio delle superiori che li trasforma e in questo lasso di tempo, nel momento in cui uno dovrebbe costruirsi un'identità sociale, emergono i disagi spesso legati a disturbi dell'alimentazione, all'autolesionismo, al tagliarsi, al chiudersi in camera per rifiutare la ferita della società e la relazione con l'altro. Il mondo virtuale crea l'illusione di un mondo in cui esista la benedizione senza la ferita".

E il mondo adulto, come reagisce? "Un dato parzialmente sorprendente della nostra ricerca - sottolinea la ricercatrice del CNR Sonia Cerrai - riguarda l'atteggiamento delle famiglie: più di un intervistato su 4, fra coloro che si definiscono ritirati, dichiara infatti che i genitori avrebbero accettato la cosa apparentemente senza porsi domande. Il dato è simile quando si parla degli insegnanti"⁵.



PAROLE DAL GIAPPONE

Il primo studio a presentare una nuova condizione di ritiro sociale in Giappone è datato 1978, ma solo alla fine degli anni Ottanta si diffuse il nome hikikomori nella letteratura scientifica. Il termine giapponese, che significa stare in disparte, deriva dal verbo hiku (tirare indietro) e komoru (ritirarsi, chiudersi). Il grande pubblico ha conosciuto questo termine solo alla fine degli anni Novanta quando uno psichiatra giapponese gli ha dedicato un libro.

Eppure le assenze da scuola dovrebbero far scattare un campanello d'allarme, anche perché spesso si associano ad un successivo abbandono degli studi. Il fenomeno è significativo: tra i dirigenti scolastici che hanno fornito informazioni su questo aspetto, l'82% riferisce la presenza all'interno del proprio istituto nell'anno 2020-21 di almeno un alunno il cui curriculum rientra nella "dispersione scolastica", un fenomeno che non si riferisce ovviamente solo al ritiro sociale, mentre il 28,7% riporta di aver avuto almeno uno studente con certificazione di ritiro sociale⁶.

Entrambi i fenomeni si sono, peraltro, aggravati negli anni della pandemia da Covid-19 come conferma un'indagine realizzata dall'Autorità Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza e dall'Istituto Superiore di Sanità (ISS)⁷.

Alcuni uffici scolastici regionali hanno consentito la possibilità di fruire di una certificazione, rilasciata dall'Azienda Sanitaria Locale di competenza, che attesta la "condizione di ritiro sociale" dello studente. In questo modo la singola scuola è autorizzata all'adozione di criteri più flessibili, per evitare alla ragazza o al ragazzo di perdere l'anno scolastico. Non tutte le Regioni, tuttavia, hanno programmato interventi in questa direzione. In particolare, la certificazione ha riguardato lo 0,1% degli studenti delle regioni settentrionali, lo 0,4% nelle regioni centrali e lo 0,2% nelle regioni meridionali.



Bulli da tastiera

Carolina Picchio è stata la prima "vittima" ufficiale di cyberbullismo, in Italia. Appena adolescente, in una fredda giornata di gennaio del 2013, si è gettata nel vuoto per la vergogna di un filmato che la riprendeva ubriaca e incosciente a una festa mentre i suoi coetanei mimavano su di lei atti sessuali. Il video è corso veloce online, alla vergogna si sono sommati gli insulti, al dolore per essere stata tradita dai suoi amici si è aggiunto lo sconcerto di vedere ampliata a dismisura la platea degli spettatori-commentatori-odiatori. "Le parole fanno più male delle botte" è stato il suo ultimo messaggio prima di togliersi la vita. A cui seguì il primo processo per cyberbullismo in Italia e una legge approvata nel 2017.

La tragica storia di Carolina, con il suo epilogo e il monito in essa racchiusa, non ha tuttavia fermato una drammatica escalation di atti sul web andata di pari passo con l'uso sempre più massiccio e precoce di chat, social media, messaggistica su cui postare di tutto, dai video alle foto, agli insulti.



SECONDO LA LEGGE

La legge n. 71 del 29 maggio 2017 stabilisce che per cyberbullismo si debba intendere "qualunque forma di pressione, aggressione, molestia, ricatto, ingiuria, denigrazione, diffamazione, furto d'identità, alterazione, acquisizione illecita, manipolazione, trattamento illecito di dati personali in danno di minorenni, realizzata per via telematica ..."



Molti fanno risalire l'origine del termine bullismo a quanto successe in Norvegia negli anni Settanta con ripetuti suicidi di minori vittime di atti persecutori e di prepotenze da parte dei compagni di scuola. Il primo a studiare il fenomeno fu lo psicologo Dan Olweus. A cui seguirono numerosi altri studi e definizioni del termine bullismo (applicabili anche al cyberbullismo) che per essere tale deve avere determinate caratteristiche. Innanzitutto ci deve essere l'intenzionalità: la vittima è presa di mira con il preciso intento di ferirla, umiliarla, impaurirla. Il secondo elemento è la persistenza di questi atti e atteggiamenti nel tempo, la loro sistematicità: un singolo episodio, anche se grave, non è sufficiente. Lo spintone, la lite, la presa in giro è capitata a tutti e a tutte. Ciò che caratterizza il bullismo è che la vittima si deve sentire minacciata e inseguita sempre. A scuola o per strada non si deve mai sentire al sicuro. Il terzo elemento è l'asimmetria di potere tra vittima e carnefice: il bullo o la bulla seleziona la "preda" contando sulla sua timidezza, sulla sua minore reattività o sulla sua ridotta forza fisica. Azioni fisiche, violenze, ma anche attacchi psicologici, umiliazioni, isolamento dal gruppo dei pari, dicerie, pettegolezzi, compongono l'armamentario del bullo che talvolta veste panni femminili. Isolare la vittima, emarginarla è un altro degli obiettivi degli atti di bullismo. Chi è preso di mira deve sentirsi non solo braccato, ma avere la sensazione di non poter chiedere aiuto a nessuno, né all'insegnante, né ai genitori né agli amici che spesso non ci sono. Il bullismo è un processo sociale che richiede una platea di "spettatori" che sostengono, aizzano, applaudono, o semplicemente assistono da gregari.

Queste caratteristiche trasportate nel digitale vengono confermate e amplificate dal mezzo tecnologico. Bullismo e cyberbullismo sono fenomeni simili, sovrapponibili e che tuttavia hanno importanti distinzioni: messaggi offensivi, insulti, umiliazioni corrono veloci online, non c'è il contatto diretto tra vittima e carnefice ma una platea potenzialmente enorme che amplifica danni e accanimento. Anche il "pubblico" silente che assiste è complice, talvolta senza rendersene conto. Il social media – sottolineano numerosi studi – induce al silenzio. In rete, dove tutto sfuma in una indistinta deresponsabilizzazione, anche chi in una situazione reale potrebbe e vorrebbe ribattere, spesso non lo fa. È la stessa deresponsabilizzazione che prova il bullo che si illude di contare sull'anonimato, non ha ripensamenti o sussulti empatici perché non può guardare negli occhi la sua vittima. I neuroni specchio, quelli che consentono di vestire i panni (leggi sentimenti) dell'altro, non si attivano. L'insulto, la foto, il video contro la vittima viaggiano nell'infosfera senza limiti spaziali e temporali. Potenzialmente sono ovunque e in qualsiasi momento.

Quantificare gli atti di cyberbullismo e di bullismo non è sempre agevole. Spesso i dati dei diversi istituti di rilevazione non sono facilmente confrontabili per le diverse metodiche adottate e le differenti prospettive con cui si effettuano. Molti studi, ad esempio, ricorrono, a misure autoriferite dove la soggettività è forte o prendono in esame solo una specifica fascia anagrafica giovanile. Gli stessi atti violenti spesso vengono percepiti dai ragazzi in modi diversi. Tra le più recenti indagini del fenomeno vi è quella presentata dall'Istituto Superiore di Sanità (ISS) e da numerosi altri soggetti nel febbraio 2023 dove si rileva - da un raffronto con la medesima indagine effettuata nel 2018 - come il cyberbullismo sia in crescita nella fascia dei



ADESCATI ONLINE

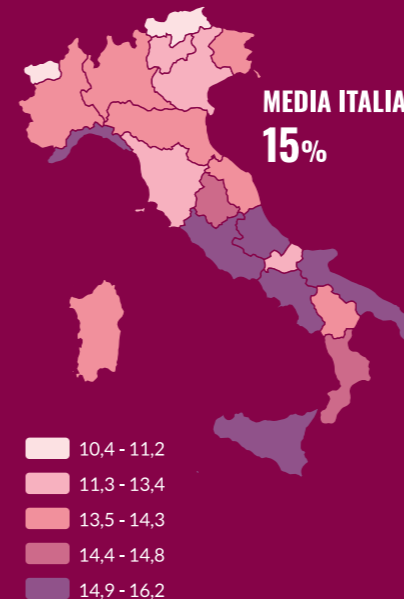
Nel 2022, la Polizia Postale si è occupata di 424 casi di adescamento online. Come per l'anno precedente, la fascia dei pre-adolescenti (età 10-13 anni) è quella più coinvolta in interazioni sessuali tecnomediate, 229 rispetto al totale. Si registra anche il lento incremento dei casi di bambini adescati di meno di 9 anni, trend che è diventato più consistente a partire dalla pandemia. Social network e videogiochi online sono i luoghi di contatto tra minori e adulti più frequentemente teatro delle interazioni pericolose.

www.commissariatodips.it/notizie/articolo/resoconto-attivita-2022-della-polizia-postale-e-delle-comunicazioni-e-dei-centri-operativi-sicurezza/index.html

Numeri da cyberbullismo

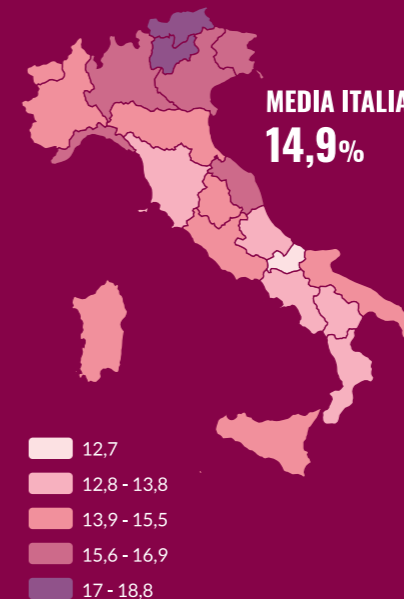
Adolescenti (di 11, 13 e 15 anni) vittime di cyberbullismo (%)

Anno: 2022 - Fonte: ISS HBSC 2022



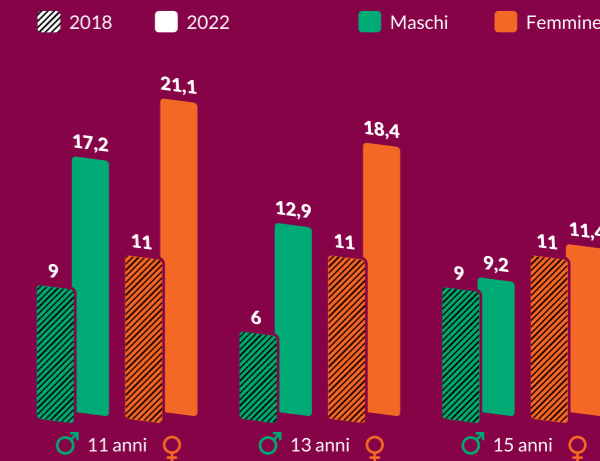
Adolescenti (di 11, 13 e 15 anni) vittime di bullismo (%)

Anno: 2022 - Fonte: ISS HBSC 2022



Vittime di cyberbullismo (%): confronto 2018 - 2022

Anni: 2018 e 2022 - Fonte: ISS HBSC



IL 25,3% DEGLI STUDENTI RIPOSTA DI ESSERE STATO VITTIMA DI BULLISMO DA PARTE DEI PARI

IL 7,9% È STATO VITTIMA DI CYBERBULLISMO

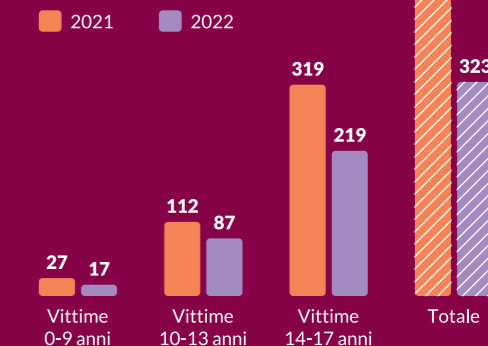
I DOCENTI SOTTOSTIMANO ENTRAMBI I FENOMENI E RITENGONO CHE NE SIANO VITTIME MENO DEL 6% DEGLI STUDENTI E DELLE STUDENTESSE

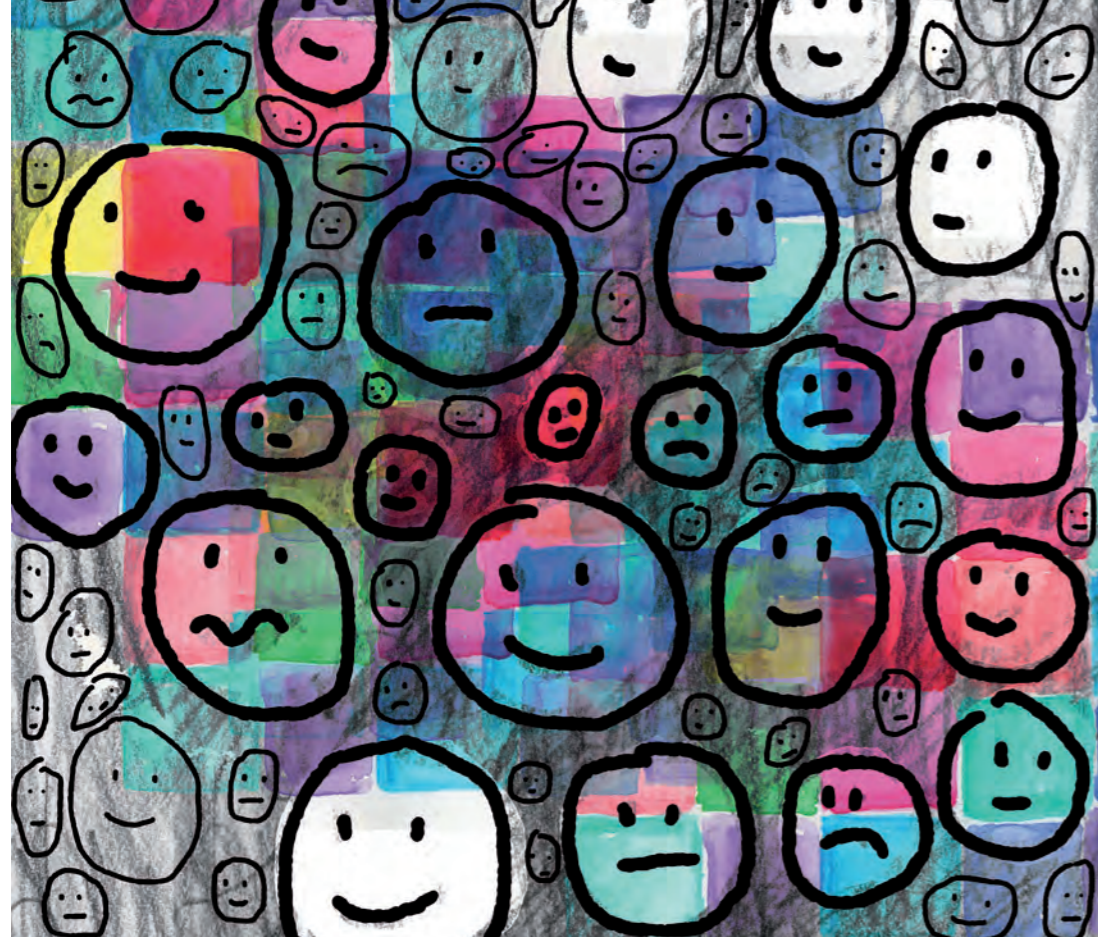
Fonte: MIM (Monitoraggio Piattaforma Elisa a.s. 2021-22)
Indagine svolta a marzo/aprile 2022 tra studenti delle scuole superiori



Casi di cyberbullismo denunciati e trattati dalla Polizia Postale

Anni: 2021-2022 - Fonte: Polizia Postale





CATTIVI FANTASMI

Il termine ghosting si riferisce al bloccare in maniera repentina e improvvisa una persona senza dare spiegazioni ed evitando le sue chiamate o messaggi. Nel 2022, il 25 % del campione di ricerca CNR-IFC, ovvero 620mila studenti 15-19enni, ha "ghostato" qualcuno, comportamento adottato in misura maggiore dalle ragazze (maschi 19%; femmine 31%). Quasi 560mila studenti (23%) sono stati, invece, vittime di ghosting. A riferire tale comportamento sono state maggiormente le ragazze (maschi 18%; femmine 27%).

www.politicheantidroga.gov.it/media/ix0b0esf/relazione-al-parlamento-2023.pdf

giovannissimi, tra gli 11 e i 13 anni. Tra le concause vi sono il possesso e l'uso sempre più anticipato dello smartphone, una presenza "truccata" sui social, aggirando il divieto di accedervi prima dei 13 anni, e la spinta data dal confinamento da Covid-19 che ha portato anche i più piccoli in rete sia per motivi di studio che per uscire dall'isolamento.

"Nel periodo dell'età dello sviluppo gli atti di bullismo e di cyberbullismo tendono a essere più frequenti contro le ragazze e tra i più giovani, con proporzioni di circa il 20% negli 11enni che progressivamente si riducono al 10% nei più grandi. Nel confronto con la rilevazione del 2017/2018 la frequenza di atti di bullismo sembra essere grosso modo stabile, ma è nel cyberbullismo che si osserva un preoccupante incremento soprattutto nei ragazzi di 11 e 13 anni, indipendentemente dal genere", si legge nel documento ISS¹.

Dal punto di vista regionale, non vi sono enormi differenze e la forbice va dal 10,4% di vittime di cyberbullismo in Val d'Aosta, al 16,2% in Campania e Sicilia mentre per gli atti di bullismo si va dal 13% in alcune regioni del Sud Italia al 18% nelle province autonome di Trento e Bolzano. Su quest'ultimo dato cerca di fare chiarezza Alberto Borraccino, medico e docente di Igiene

all'Università di Torino, tra gli estensori del rapporto internazionale Health Behaviour in School-aged Children (HBSC) a cui collabora l'Istituto Superiore di Sanità. "Nelle rilevazioni fatte nell'arco di dodici anni la regione del Trentino offre uno spaccato molto diverso, con comportamenti, che noi chiamiamo di cluster, tipici di questa zona. Ad esempio l'attività sportiva è molto varia, più praticata che altrove e in tutte le stagioni. Questo può aver creato una cultura della fisicità diversa e che ritroviamo in altri ambiti. Adolescenti e preadolescenti si misurano di più sul piano fisico, si picchiano anche di più, tuttavia hanno relazioni migliori con gli adulti e con la scuola. E probabilmente passano meno tempo con i cellulari".

Le ragazze sono più frequentemente vittime di atti di bullismo e di cyberbullismo ma è soprattutto nel mondo virtuale che le adolescenti e pre-adolescenti vengono prese di mira, quasi che in rete il bullo con il suo gruppo di supporter e di gregari (i così detti bystanders) lasci di più emergere le pulsioni a sfondo sessuale, figlie di una cultura patriarcale, sessista e maschilista. Né va sottovalutato il contributo delle bulle che colpiscono le compagne per isolarle e deriderle. Soprattutto accade negli anni della pre-adolescenza quando i tempi di crescita non sono uguali per tutti. C'è chi ha un corpo e un modo di essere ancora bambino e chi già si proietta nel mondo adulto. In questo equilibrio instabile, in questa disarmonia di gruppo, si annidano spesso le inimicizie e gli attacchi. A 11 anni subisce atti di cyberbullismo il 21,1% del campione ISS femminile contro il 17,2% di maschi. A 13 anni la distanza aumenta; a essere colpite è il 18,4% di ragazze contro il 12,9% di maschi. A 15 anni si assiste, invece, a un calo generalizzato del fenomeno e a una riduzione del divario tra i due sessi con una percentuale dell'11,4% per le ragazze e di 9,2% per i ragazzi. Una maggiore capacità di difendersi dagli attacchi, anche di denunciarli, e forse una più concreta consapevolezza dei propri atti, frutto di intense campagne nelle scuole, contribuiscono a questo calo.

Chi è preso di mira nel mondo reale lo è sovente anche in quello virtuale con una sovrapposizione che l'ISTAT stima essere all'incirca dell'88%. "Quello che inizialmente era il fenomeno del bullismo si è riversato in maniera quasi a specchio nel cyberbullismo. [...] Le persone vessate con azioni di bullismo e cyberbullismo sono nella quasi totalità sempre le stesse". Lo ha affermato Saverio Gazzelloni, direttore della Direzione centrale delle statistiche demografiche e del censimento della popolazione dell'ISTAT, nel corso dell'audizione alle Commissioni Giustizia e Affari sociali della Camera dei Deputati il 16 marzo 2023, quando ha annunciato, che l'Istituto avvierà nell'autunno 2023 una nuova indagine su bullismo e cyberbullismo rivolta ai ragazzi dagli 11 ai 19 anni. La precedente risale al 2015 (dati del 2014) mentre alcune informazioni più aggiornate sono rintracciabili nell'indagine svolta da ISTAT tra maggio e ottobre 2021 sugli studenti delle scuole secondarie di primo e secondo grado "Bambini e ragazzi: comportamenti, atteggiamenti e progetti futuri"². Obiettivo della recente indagine: cogliere la quotidianità degli adolescenti e pre-adolescenti in un periodo in cui erano ancora evidenti le conseguenze della pandemia e ancora vigenti alcune regole relative al distanziamento sociale. Secondo quanto riferito da Saverio Gazzelloni nel corso dell'audizione - con la premessa che il 2021 è stato un anno molto particolare e, dunque, non del



SEXTORTION

Sino a due anni fa colpiva prevalentemente gli adulti, oggi lambisce il pianeta infanzia e adolescenza. Dopo aver stabilito un rapporto e ottenuto materiale a sfondo sessuale, iniziano i ricatti con la richiesta di denaro pena il diffondere online quel materiale compromettente. Spesso la vergogna che i ragazzi provano impedisce loro di chiedere aiuto ai genitori o ai coetanei. La sensazione di sentirsi in trappola è amplificata dalla difficoltà che hanno nel pagare le somme richieste di denaro. Nel corso del 2022 la Polizia Postale ha trattato 130 casi, la maggior parte dei quali nella fascia 14-17 anni, più spesso in danno di vittime maschili.

www.commissariatodips.it/notizie/articolo/resoconto-attivita-2022-della-polizia-postale-e-delle-comunicazioni-e-dei-centri-operativi-sicurezza/index.html

L'ODIO IN UN CLICK

Li chiamano leoni da tastiera, gli inglesi keyboard worriers. Il termine italiano sembra alludere alla maestosa forza del re della foresta, a qualcosa di epico e insieme eroico. In realtà indica il mondo squallido degli odiatori che celati da uno schermo riversano odio e agiscono per colpire. Si tratta di un fenomeno diverso dal cyberbullismo, con hate speech si indica, infatti, un'offesa fondata su una qualsiasi discriminazione (razziale, etnica, religiosa, di genere o di orientamento sessuale, di disabilità ecc.) ai danni di un gruppo o di una persona che viene attaccata, in quanto appartenente a un determinato gruppo "sociale" (ad esempio, è donna, è omosessuale, è di religione islamica, non è cittadino italiano, ecc.).

L'escalation verbale violenta è amplificata dai social media anche se i discorsi d'odio fanno parte sia della vita online che dell'offline, tuttavia nell'anonimato della rete acquistano più virulenza e capacità di "trascinamento". L'odio si nutre di stereotipi e di pregiudizi. Singoli e gruppi sono presi di mira in quanto "diversi". L'insulto e l'invettiva sono difficili da rimuovere, circolano tra diverse piattaforme e social network e se rimossi riappaiono in altre vesti e

con altri autori. Il tutto facilitato da una diffusa percezione di anonimato e di impunità di chi è dietro uno schermo.

La Commissione Europea ogni anno pubblica un rapporto sul tasso di rimozione dei contenuti offensivi da parte dei social network (Facebook, TikTok ecc.) che hanno aderito al Codice di condotta nel contrastare i discorsi d'odio. Donne e ragazze, come scrivono Stefano Pasta e Milena Santerini in *Nemmeno con un click* (Franco Angeli editore), sono il primo bersaglio dei discorsi d'odio che si sviluppano all'interno del triangolo haters, vittime e spettatori.

Protegersi è, però, possibile. Ecco alcune raccomandazioni:

- Blocca e segnala contenuti che ritieni offensivi senza condividerli.
- Segnala al gestore del social il contenuto d'odio.
- Segnala e blocca l'utente che utilizza questa comunicazione.
- Ignora e non rispondere a commenti offensivi e inappropriati, non alimentare l'odio.

- Se vuoi rispondere, non essere aggressivo ma assertivo, proponendo un'altra lettura e richiedendo rispetto per le tue opinioni.

- Chiedi aiuto ad un adulto di riferimento se tu o un/a tuo/a amico/a si trova in difficoltà.

Più in generale, quando si pubblica un contenuto, alcune applicazioni inseriscono anche la localizzazione: meglio disattivare la funzione. Non inserire informazioni sui social network troppo personali che rendano possibile la tracciabilità. È sempre utile informarsi sulle impostazioni di privacy di strumenti, app, servizi e degli ambienti digitali che si frequentano e fare delle scelte. Ad esempio, si può avere un profilo pubblico ma limitarne la visione solo a determinate persone. Questi consigli sono tratti dal podcast Griot "Violenza di genere e incitamento all'odio online".

<https://open.spotify.com/episode/0NmOqgADhRzuNDp0QAgARQ>

tutto confrontabile con i dati raccolti in precedenza - "il 9,4% degli intervistati ha dichiarato di aver assistito in prima persona o di essere venuto a conoscenza durante la pandemia di episodi di cyberbullismo sui suoi compagni di scuola (oltre 350 mila ragazzi). Sono soprattutto i ragazzi delle scuole secondarie di primo grado ad avere assistito o a essere venuti a conoscenza di questo tipo di comportamenti (11,7%, contro il 7,9 delle scuole secondarie di secondo grado). Tra le ragazze, la quota è più alta rispetto ai coetanei maschi: rispettivamente 11,3% contro 7,6%. Per i ragazzi stranieri la percentuale di persone che hanno assistito o saputo di episodi di cyberbullismo sale al 12% (per gli italiani è del 9,2%); si deve inoltre registrare che per gli stranieri la quota di coloro che non risponde è notevolmente più elevata di quella registrata tra gli italiani: 7,7% contro 2,9%; anche questo potrebbe essere interpretato come un segnale di maggior disagio rispetto a questo tipo di fenomeno". Che gli stranieri, e tra loro più frequentemente i maschi, siano tra le categorie prese di mira lo confermano anche i dati dell'indagine svolta dall'ISTAT nel 2014-15 e confermati da quelle più recenti: la provenienza geografica, la difficoltà ad esprimersi in un italiano corretto, l'andamento scolastico, le abitudini alimentari e ogni altro aspetto della vita del compagno non italiano motivano azioni di bullismo e cyberbullismo. "Un importante aspetto evidenziato dall'indagine del 2021 è che spesso il bullismo e il cyberbullismo si iscrivono in un quadro più ampio di disagio sociale; per questo è importante, nello studio dei due fenomeni, tenere conto anche di altre dimensioni della vita quotidiana di bambini e ragazzi", si legge nel testo dell'audizione ISTAT del marzo 2023. "Ad esempio è evidente che l'esperienza di episodi vessatori è più frequente tra i ragazzi che ritengono di appartenere a famiglie povere o molto povere. I ragazzi che percepiscono come ricca la propria famiglia hanno subito episodi di bullismo o cyberbullismo nel 7,9% dei casi, quelli che ritengono la famiglia né ricca né povera nell'8,1%, mentre la quota di vittime sale al 16,2% tra coloro che percepiscono la famiglia come povera. Anche tra coloro che non vanno bene a scuola gli episodi di bullismo sono più diffusi. Ne sono vittima circa l'8% di coloro che dichiarano di essere bravi o molto bravi a scuola prima della pandemia; la quota sale al 14,8% tra coloro che non si ritengono bravi. Risulta così chiaro da questi esempi che lo studio del bullismo e del cyberbullismo debba avvenire all'interno di rilevazioni strutturate, che consentano di avere allo stesso tempo informazioni approfondite sul background sociale e scolastico dei ragazzi" ³.

Anche il monitoraggio su bullismo e cyberbullismo effettuato dal MiM, tramite un sondaggio condotto sulla piattaforma ELISA fornisce alcune preziose informazioni, pur restando anch'esso uno strumento parziale di conoscenza. Hanno partecipato al monitoraggio per l'anno scolastico 2021-22, 232 mila studenti di 757 scuole statali secondarie di secondo grado e 50.538 docenti, di 2.100 Istituti scolastici statali, primari e secondari. Dall'indagine è emerso che nei due, tre mesi precedenti alla rilevazione (aprile/maggio 2022), il 25,3% degli studenti e delle studentesse partecipanti ha riportato di essere stato vittima di bullismo (21% occasionalmente, e 4,3% sistematicamente), mentre il 18,1% di aver preso parte attivamente a episodi di bullismo (15,8% occasionalmente e 2,3% sistematicamente). In relazione alle forme cyber, il 7,9% ha dichiarato di aver subito episodi di cyberbullismo (6,6% occasionalmente e 1,3% sistematicamente) e il 7,4% di aver preso parte attivamente a episodi di cyberbullismo (6,2% occasionalmente e 1,2% sistematicamente)⁴.



LA VENDETTA PORNOGRAFICA

Il revenge porn consiste nell'invio, consegna, cessione, pubblicazione o diffusione, da parte di chi li ha realizzati o sottratti e senza il consenso della persona cui si riferiscono, di immagini o video a contenuto sessualmente esplicito destinati a rimanere privati. Tale diffusione avviene di solito a scopo vendicativo (ad esempio per punire l'ex partner che ha deciso di porre fine ad un rapporto amoroso), per denigrare pubblicamente, ricattare, bullizzare o molestare. Molto spesso sono i minori ad essere coinvolti in episodi di revenge porn. L'art. 144 bis del decreto legislativo "Codice in materia di protezione dei dati personali", stabilisce che anche il minore ultra quattordicenne possa denunciare al Garante della Privacy episodi di revenge porn di cui è vittima o tema di esserlo. Il Garante, a sua volta, appurata la consistenza dei fatti, trasmette il tutto al Pubblico ministero.

Si diventa target per il background migratorio (8,8%), per l'omofobia (7,8%), per una propria disabilità (6,4%). "In generale", si legge nella piattaforma ELISA, "rispetto alla rilevazione avvenuta nell'anno scolastico precedente, emerge una tendenza all'aumento dei fenomeni di bullismo e vittimizzazione basati sul pregiudizio. Un aumento statisticamente significativo è stato riscontrato nel bullismo omofobico".

Spesso la scuola si trova impreparata a intercettare questi fenomeni. L'indagine rileva come vi sia un forte scostamento tra la percezione degli studenti e quella dei docenti rispetto alla diffusione dei fenomeni. Nelle scuole secondarie di secondo grado, i docenti stimano che la percentuale di studenti e studentesse coinvolti nei fenomeni di bullismo e cyberbullismo sia poco meno del 6%, un dato lontano dalla percentuale di coinvolgimento nei fenomeni dichiarata dagli studenti e dalle studentesse. "I fenomeni rischiano quindi di rimanere sommersi, non arrivando all'attenzione dei docenti, se non forse nelle forme più gravi e sistematiche", si legge nella sintesi del monitoraggio⁵.

LE CIFRE DELLA PIATTAFORMA ELISA

La legge n. 71 del 2017, "Disposizioni a tutela dei minori per la prevenzione ed il contrasto del fenomeno del cyberbullismo", di cui il Parlamento sta discutendo alcune modifiche, prevede, tra le altre cose, che all'interno di tutte le istituzioni scolastiche venga nominato un docente referente per il contrasto al bullismo e al cyberbullismo. Da un monitoraggio compiuto sulla piattaforma ELISA (E-Learning degli Insegnanti sulle Strategie Antibullismo - www.piattaformaelisa.it) è emerso come la maggioranza degli insegnanti dichiara che nella sua scuola sia stato nominato il referente antibullismo (79,1% primaria; 85,9% secondaria di primo grado; 77,5% secondaria di secondo grado), eppure solo il 18% degli studenti e delle studentesse della secondaria di secondo grado ha

dichiarato di sapere chi sia tale docente. Il 51% ha dichiarato addirittura di non aver mai sentito parlare di tale figura.

In generale le Linee di Orientamento 2021 per la prevenzione e il contrasto dei fenomeni di bullismo e cyberbullismo emanate dal Ministero dell'Istruzione sono conosciute in maniera approfondita solo dal 14,3% dei docenti. Di questi, circa uno su tre ritiene che esse abbiano avuto un grande impatto nella propria scuola. Tra le Linee di Orientamento 2021 vi è anche l'indicazione per le scuole di dotarsi di un protocollo per la presa in carico e la gestione dei casi di bullismo e cyberbullismo.

L'adozione di un protocollo di presa in carico delle situazioni di bullismo e cyberbullismo si presenta come un processo in progressiva attuazione

nelle scuole italiane: il 55,6% dei docenti di scuola secondaria di primo grado dichiara che è stato adottato, così come il 49% della scuola primaria e il 44,7% della secondaria di secondo grado.

Similmente, il 46,2% dei docenti della primaria, il 48,7% dei docenti della secondaria di primo grado e il 38,6% della secondaria di secondo grado dichiarano che nella propria scuola è stato istituito il Team Antibullismo/per l'Emergenza. Risultano, comunque, notevoli le percentuali di coloro che dichiarano di non sapere se nella propria scuola sia stato istituito il Team Antibullismo/per l'Emergenza (primaria 38,8%, secondaria di primo grado 35,6% e di secondo grado 47,1%).

www.piattaformaelisa.it/risultati-monitoraggio-a-s-2021-2022/

D'altra parte, sottolinea un documento della Camera dei deputati, "il fenomeno assume anche nuove forme: interessa diversi ambienti sociali anche extrascolastici e sono numerosi, ormai, gli episodi dei quali rimangono vittime anche persone adulte, tra cui gli stessi docenti. Un'altra realtà preoccupante è rappresentata dalla diffusione di comunità virtuali create tra genitori, spesso con lo scopo di scaricare sulla scuola la responsabilità degli esiti negativi dei comportamenti dei propri figli"⁶.

Diversa ma ugualmente allarmante la fotografica scattata dalla Polizia Postale che registra l'emerso del cyberbullismo, vale a dire tutti quegli atti che hanno portato a una segnalazione o denuncia. Nel 2022 i casi arrivati all'attenzione della Polizia Postale sono stati 323, con una leggera flessione rispetto al 2020 e 2021, biennio di pandemia e confinamento in cui si era verificata l'impennata di tutti i reati informatici, compresi quelli di cyberbullismo. La diminuzione dei casi è però andata di pari passo con un aumento dei minori indagati. Sono stati 128 nel 2022 rispetto a 117 nel 2021. Per quanto riguarda i reati si è trattato, principalmente, di sostituzione di persona, molestie, minacce, diffamazione, atti persecutori, ecc. Anche dalle denunce alla Polizia Postale si conferma che il bullo è prevalentemente maschio mentre la vittima è prevalentemente femmina⁷.

Sul che fare le opinioni convergono nel sottolineare come la semplice repressione non serva. Anna Lisa Lillini, direttrice della Seconda Divisione della Polizia Postale e delle Comunicazioni, nel corso della sua audizione su bullismo e cyberbullismo, il 16 marzo 2023, presso l'aula della Commissione Affari Sociali della Camera dei Deputati, sottolineava la necessità di un coinvolgimento sistemico di tutti gli attori che partecipano alla crescita dei minori anche per sensibilizzarli sulle conseguenze dei loro atti. "Quando avviene la perquisizione, soprattutto degli strumenti informatici, volta alla ricerca delle prove, la reazione del cyberbullo è molto spesso di sorpresa, ha difficoltà a concepire che esistono delle norme che regolano certi comportamenti anche in rete, oppure ignora la portata amplificatoria che le sue azioni hanno. Da parte dei genitori c'è altrettanta sorpresa perché ignorano completamente quello che fanno i figli in rete". Soprattutto dopo la pandemia l'accesso online e il possesso di uno smartphone sono molto più precoci, avvengono già verso i 5-6 anni mentre prima, in linea di massima, si avevano attorno ai 10 anni. "Bisognerebbe iniziare a rendere consapevoli i minori di quello a cui vanno incontro e questo lo devono fare la scuola e i genitori"⁸, avverte la dirigente della Polizia Postale. I parental control vanno bene a patto che i genitori li utilizzino. Anche lo studioso Alberto Borraccino prova a indicare un possibile percorso. "Gli studi internazionali ci dicono che una risposta solo repressiva, securitaria, non è efficace, anzi tende a creare più problemi. Più utile lavorare sulla riduzione della paura, troppi annunci di atti violenti creano all'interno della scuola una sensazione di timore che non favorisce un clima scolastico sereno e collaborativo, l'unico in grado di ridurre le azioni violente. Ma non si può lasciare che la scuola affronti da sola tutto questo. È necessario un approccio che metta assieme pedagogia e psicologia, servono esperti e competenze e un ambiente scolastico che crea meno stress, sensazione che vive gran parte degli studenti in Italia".



IL DOCENTE ANTIBULLO

La Legge n.71 del 2017, "Disposizioni a tutela dei minori per la prevenzione ed il contrasto del fenomeno del cyberbullismo" prevede che all'interno di tutte le istituzioni scolastiche venga nominato almeno un docente referente per il contrasto al bullismo e al cyberbullismo. Dai risultati del monitoraggio effettuato dalla piattaforma ELISA emerge come la maggioranza dei docenti dichiara che nella sua scuola sia stato nominato il referente antibullismo (79,1% primaria; 85,9% secondaria di primo grado; 77,5% secondaria di secondo grado). Tuttavia, solo il 18% degli studenti e delle studentesse della secondaria di secondo grado ha dichiarato di sapere chi sia tale docente. Il 51% ha dichiarato addirittura di non aver mai sentito parlare di tale figura. Sono meno del 50% le scuole che hanno attuato il protocollo di presa in carico delle situazioni di bullismo e cyberbullismo.

www.piattaformaelisa.it/risultati-monitoraggio-a-s-2021-2022/



VIOLENZA CYBER CONTRO LE RAGAZZE

Brunella Greco

esperta di tutela online
Save the Children Italia

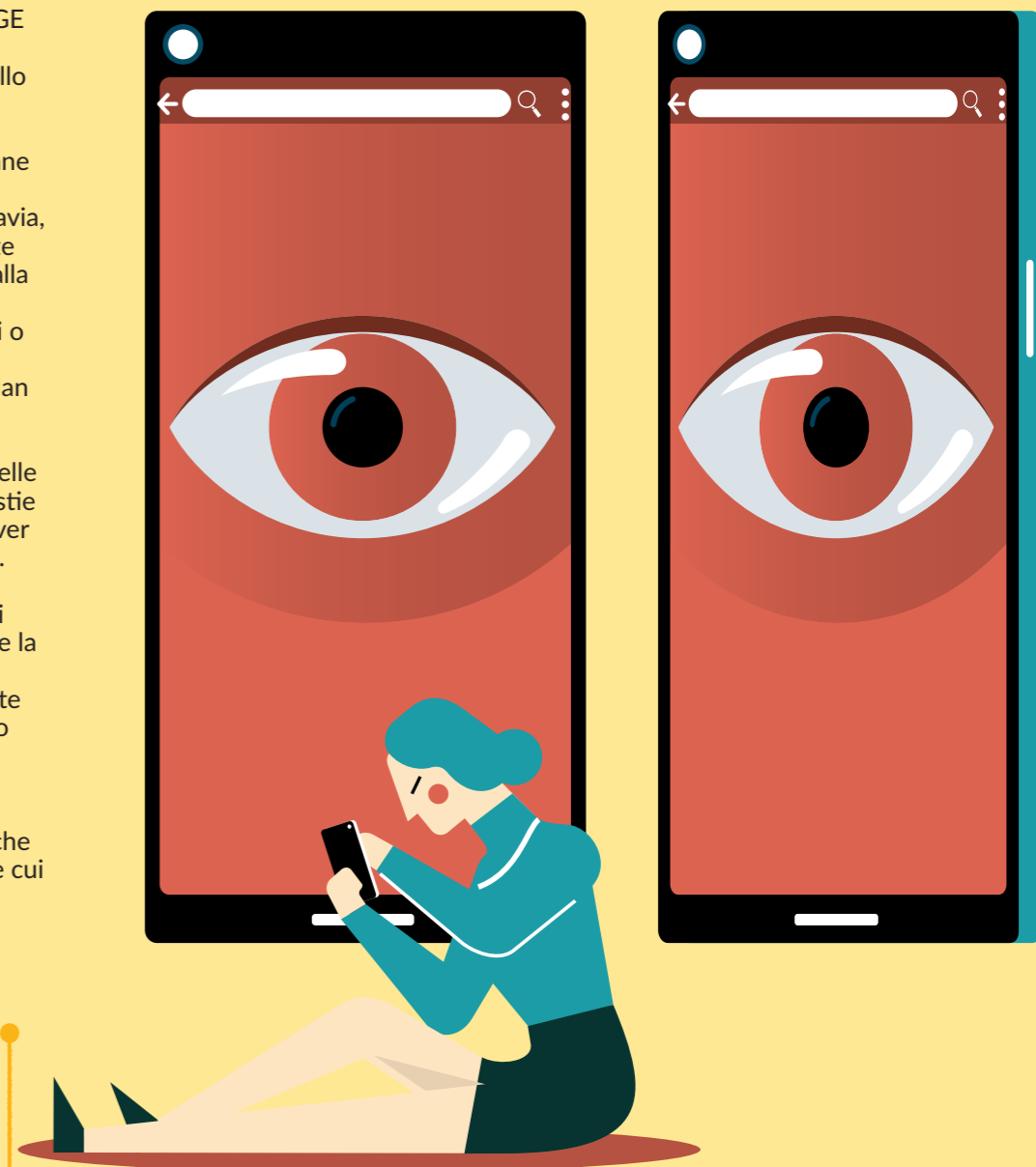
B ambine, ragazze e donne incontrano anche online, negli ambienti digitali e attraverso l'uso delle tecnologie, forme di "violenza di genere", espressione con cui ci si riferisce a qualsiasi atto "commesso, assistito o aggravato in parte o interamente dall'uso delle TIC, come telefoni cellulari e smartphone, internet, piattaforme di social media o email, contro una donna perché è una donna, o che colpisce in modo sproporzionato le donne"¹. La violenza di genere online (definita anche

"violenza di genere facilitata dalla tecnologia" o "cyberviolenza contro donne e ragazze") si colloca in un continuum tra il mondo fisico e quello digitale: per le ragazze gli ambienti online possono essere dunque sia luogo e strumento di partecipazione ed empowerment sia contesti in cui si riproducono le stesse forme di violenza che le riguardano offline. Anche i comportamenti online o mediati dalla tecnologia sono infatti condizionati dai modelli culturali e dagli stereotipi dei ruoli di genere che sono alla base della violenza, tuttavia così diffusi e normalizzati da essere difficili da riconoscere come tali. Gli stessi ambienti digitali non sono neutri rispetto al genere, a partire dal modo in cui vengono disegnati e sviluppati, perpetuando bias di genere (e non solo) che hanno effetti reali sulle nostre vite.

Sebbene i dati riferiti alle esperienze online delle ragazze non vengano ancora raccolti in modo sistematico, gli studi a disposizione affermano che le violenze agite attraverso l'utilizzo delle tecnologie colpiscono maggiormente donne e persone di genere non binario e che queste soffrono maggiormente di tali conseguenze, per via della disuguaglianza sociale ancora esistente tra i generi. È questa la fotografia

confermata negli anni dagli studi dell'EIGE (Istituto europeo per l'uguaglianza di genere) secondi i quali le evidenze a livello dell'Unione Europea dimostrano che le donne e le ragazze sono fortemente esposte alla violenza digitale². Sia le donne che gli uomini possono subire abusi interpersonali (inclusi quelli online), tuttavia, la ricerca indica che le donne e le ragazze sono più inclini a essere prese di mira dalla violenza informatica, a subire forme ripetute e gravi di abusi fisici, psicologici o emotivi e a soffrire gravi conseguenze³. Nel 2020, l'organizzazione umanitaria Plan International ha condotto un'indagine coinvolgendo 14.000 ragazze e giovani donne provenienti da 31 Paesi: il 58% delle intervistate dichiara di aver subito molestie online (la metà di loro ha dichiarato di aver subito più molestie online che in strada). Il rapporto evidenzia che le ragazze vengono prese di mira solo per il fatto di essere giovani e di sesso femminile e che la situazione peggiora per le donne e le ragazze che sono apertamente impegnate dal punto di vista politico, disabili, nere o che si identificano come LGBTQ+⁴.

Le ragazze possono essere coinvolte in forme più o meno esplicite di violenza, che sono specifiche degli ambienti digitali, le cui caratteristiche cioè ne moltiplicano e



amplificano le modalità, anche a causa dell'intensificarsi di un uso distorto dell'applicazione basata sulle Intelligenze Artificiali, ma anche di una normalizzazione di una cultura del controllo: l'anonimato (anche se la maggior parte delle violenze viene comunque perpetrata da persone conosciute); l'assenza di confini spazio-temporali delle azioni (tale da non far sentire al sicuro mai e in nessun luogo); la permanenza e la viralità dei contenuti online; l'automazione che implica meno tempo e sforzo per chi compie azioni violente; l'accessibilità delle tecnologie digitali e delle applicazioni per i più diversi usi.

Le forme di violenza di genere possono provenire sia da sconosciuti sia da persone conosciute (in maggioranza) e possono riguardare, solo a titolo di esempio: violazioni della privacy (tramite ad esempio accesso non consensuale a dispositivi o profili o richiesta consensuale in un continuum di atti di controllo); forme di stalking online più o meno riconoscibili come il monitoraggio (ad esempio delle interazioni online o degli spostamenti tramite app di geolocalizzazione), la sorveglianza o le minacce esplicite online da parte di un individuo (sconosciuto, amico, ex partner, partner); molestie di vario genere come la ricezione di contenuti

sessuali non richiesti, messaggi offensivi, insulti, commenti sessualizzati o minacce; la diffusione non consensuale di immagini o video intimi senza il consenso della persona coinvolta (impropriamente definito revenge porn); il doxing (la condivisione di dettagli personali o identificativi) e attacchi alla reputazione come l'uso, la manipolazione, la diffusione o la condivisione di informazioni private e/o contenuti, fotografie, video, audio o immagini manipolate tramite programmi di editing o create artificialmente (ad esempio come i "deep nude"). Conoscono forme di hate speech, cyberbullismo o di bodyshaming (che consiste nel criticare o deridere il corpo o l'aspetto fisico di una ragazza) fino al victim blaming (colpevolizzazione della vittima, facendola sentire responsabile per l'abuso o le molestie subite).

La maggior parte delle violenze commesse nei confronti delle donne avvengono da parte di partner o ex partner e all'interno delle coppie ad agire violenza sono nella stragrande maggioranza dei casi uomini (cfr. ISTAT, 2014). Come si manifesta allora la violenza online nelle relazioni affettive tra adolescenti (detta "online teen dating violence")? Gelosia come forma di amore e

controllo come forma di interesse del partner possono essere difficili da riconoscere come elementi alla radice della violenza all'interno della coppia, ancora di più nel caso delle prime relazioni: si possono voler conoscere gli spostamenti con la geolocalizzazione, vedere cosa fa una persona monitorando le sue storie su Instagram, scoprire se è online controllando le chat e con chi sta interagendo verificando chi la segue sui social, impedire contatti social, eccetera. Online, inoltre, le emozioni, i limiti, i confini della privacy, il consenso sono complessi da riconoscere ed esercitare, rischiando così di minimizzare ciò che accade e di rafforzare la tolleranza sociale della violenza di genere.

Come agire? Sono necessari interventi sia di sensibilizzazione tra coetanei sia di rafforzamento del ruolo educativo degli adulti di riferimento: percorsi di sensibilizzazione rivolti ai genitori, programmi scolastici integrati con l'educazione all'affettività, formazione per docenti e studenti sull'utilizzo degli strumenti digitali, formazione ai professionisti dell'area socio-educativa e sanitaria.

Altrettanto significativo è il ruolo dei governi e degli organismi nazionali e internazionali affinché diano forza a norme e politiche di contrasto a ogni forma di violenza di genere (come già stabilito dalla Convenzione del Consiglio d'Europa sulla prevenzione e la lotta alla violenza contro le donne e la violenza domestica, nota anche come Convenzione di Istanbul, del 2011) e il ruolo delle aziende nel rispettare tali norme e nel contribuire a disegnare ambienti e tecnologie sempre più non discriminanti, volte alla minimizzazione dei rischi online e facilitanti la risposta alle segnalazioni di situazioni violente.

Oltre alla sofferenza e all'impatto sulla salute ed il benessere, la violenza di genere online rischia di indurre le donne e le ragazze ad abbandonare gli ambienti digitali, compromettendo il loro diritto di esprimersi liberamente e di cogliere le opportunità delle tecnologie in termini di partecipazione, attivismo, costruzione di comunità e di collaborazione alla costruzione di tecnologie e ambienti non discriminatori.

Leggi & diritti

1 CONVENZIONI ONU

- Nel 2021 il Comitato ONU per diritti dell'infanzia e dell'adolescenza ha adottato il **Commento Generale n. 25 sui diritti dei bambini e delle bambine in relazione all'ambiente digitale**. L'obiettivo è di attuare la Convenzione in relazione all'ambiente digitale, fornendo orientamenti sulla legislazione e sulle misure destinate a garantire il pieno rispetto degli obblighi che derivano dalla Convenzione. Il Commento sottolinea l'importanza della collaborazione con la società civile nell'elaborazione, attuazione, monitoraggio e valutazione di leggi, politiche, piani e programmi relativi ai diritti di bambini e bambine e invita gli Stati a diffondere informazioni, condurre campagne di sensibilizzazione e azioni di formazione sui diritti di bambini e bambine nell'ambiente digitale. Le imprese vengono individuate come direttamente responsabili per quanto riguarda il rispetto dei diritti dei bambini e delle bambine e la prevenzione degli abusi in relazione all'ambiente digitale (e il porre rimedio ad eventuali violazioni). Gli Stati devono assicurarsi che le imprese rispettino queste responsabilità, in quanto influiscono sui diritti, nella fornitura (diretta o indiretta) di servizi e prodotti relativi all'ambiente digitale.

2 CONVENZIONI DEL CONSIGLIO D'EUROPA

- **La Convenzione sulla criminalità informatica**, detta anche "Convenzione di Budapest", del 2001 è considerata l'accordo internazionale più completo e coerente in materia di cybercrimine elettronico. Fornisce linee guida per qualsiasi Paese che voglia sviluppare una legislazione interna sul cybercrimine e come quadro per la cooperazione internazionale. È corredata da due Protocolli, in particolare il Protocollo sugli atti di natura razzista e xenofoba commessi a mezzo di sistemi informatici (CETS 189, 2003). Il secondo protocollo è quello sulla cooperazione internazionale per la condivisione delle prove (del cybercrime): www.coe.int/it/web/portal/-/enhanced-co-operation-and-disclosure-of-electronic-evidence-22-countries-sign-new-protocol-to-cybercrime-convention
- **La Convenzione del Consiglio d'Europa per la protezione dei bambini contro lo sfruttamento e gli abusi sessuali**, detta anche "Convenzione di Lanzarote", è del 2007 e affronta il tema dello sfruttamento sessuale e dell'abuso di bambini e bambine, anche in relazione all'ambiente online. È stata ratificata in Italia nel 2013 con la Legge 1 ottobre

2012 n. 172 – Ratifica ed esecuzione della Convenzione del Consiglio d'Europa per la protezione dei minori dall'abuso e dallo sfruttamento sessuale.

- **La Convenzione del Consiglio d'Europa sulla prevenzione e la lotta contro la violenza nei confronti delle donne e la violenza domestica**, detta anche "Convenzione di Istanbul", del 2011. Insieme alla Convenzione di Lanzarote fornisce orientamenti e indicazioni sulle leggi che proteggono bambini, bambine e donne da ogni forma di violenza, anche nell'ambiente online.

3 LEGISLAZIONE E STRATEGIE EUROPEE E NAZIONALI

DIRETTIVE

- **La Direttiva europea sui servizi di media audiovisivi (direttiva AVMS)** contiene norme finalizzate a proteggere bambini e bambine dalla visualizzazione di contenuti audiovisivi illegali o dannosi e dalla pubblicità inappropriata in televisione e si applicano anche alle piattaforme online di condivisione video. Sono inoltre previste regole su product placement, pubblicità televisiva e teleshopping nei programmi per bambini/e. Gli obblighi per le piattaforme di condivisione video (Articolo 28b della Direttiva) mirano a proteggere tutti gli utenti da contenuti illegali (ad esempio, la pornografia minorile).
- **La Direttiva 2011/93/UE del Parlamento Europeo e del Consiglio d'Europa del 13 dicembre 2011 relativa alla lotta contro l'abuso e lo sfruttamento sessuale dei minorenni e la pornografia minorile**, che sostituisce la decisione quadro 2004/68/GAI, riguarda il perseguimento degli autori di reati, la protezione delle vittime e la prevenzione dei reati, nonché il blocco e la rimozione dei siti web che contengono e distribuiscono materiale di abuso sessuale su minori.

REGOLAMENTI E LEGGI

- **Il Regolamento generale per la protezione dei dati personali 2016/679 ("GDPR")**, recepito in Italia con il D.Lgs. del 10 agosto 2018, n.101, Disposizioni per l'adeguamento della normativa nazionale alle disposizioni del Regolamento (UE) 2016/679, stabilisce che i dati personali dei bambini necessitano di una protezione specifica. Tra le altre disposizioni, fissa a 14 anni l'età minima per esprimere il consenso al trattamento dei propri dati in relazione all'accesso ai servizi online senza che vi debba essere il consenso dei genitori.
- **Il Regolamento relativo a una deroga temporanea a talune disposizioni della direttiva 2002/58/CE** per quanto riguarda l'uso di tecnologie da parte dei fornitori di servizi di comunicazione interpersonale indipendenti dal numero per il trattamento di dati personali e di altro tipo ai fini della lotta contro gli abusi sessuali online sui minori consente ai fornitori di servizi di comunicazione online di continuare volontariamente a individuare, segnalare e rimuovere materiale di abuso sessuale minorile online fino al 3 agosto 2024. Si tratta di una deroga temporanea agli articoli 5(1) e 6(1) della Direttiva sull'e-Privacy. Una nuova legge più ampia e permanente per coprire queste azioni, proposta nel 2022, dovrebbe essere in vigore al momento in cui termina l'eccezione.

- **Legge 29 maggio 2017, n. 71, Disposizioni a tutela dei minori per la prevenzione ed il contrasto del fenomeno del cyberbullismo.** La norma fornisce per la prima volta una definizione giuridica del cyberbullismo come qualunque forma di pressione, aggressione, molestia, ricatto, ingiuria, denigrazione, diffamazione, furto d'identità, alterazione, acquisizione illecita, manipolazione, trattamento illecito di dati personali in danno di minorenni, realizzata per via telematica, nonché la diffusione di contenuti online aventi ad oggetto anche uno o più componenti della famiglia del minore il cui scopo intenzionale e predominante sia quello di isolare un minore o un gruppo di minori ponendo in atto un serio abuso, un attacco dannoso, o la loro messa in ridicolo. (Art.1) e indica misure di carattere preventivo ed educativo nei confronti dei minori (qualunque sia il ruolo nell'episodio) da attuare in ambito scolastico, e non solo.
- **Legge del 20 agosto 2019, n. 92,** Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'educazione civica. La legge comprende anche il tema dell'educazione alla cittadinanza digitale
- **La legge 23 dicembre 2021, n. 238, "Disposizioni per l'adempimento degli obblighi derivanti dall'appartenenza dell'Italia all'Unione europea - Legge europea 2019-2020"** modifica alcune norme in tema di repressione degli abusi sessuali ai danni dei minori e contro la pedopornografia. Con questa legge si cerca di adeguarsi ulteriormente alla Direttiva CEE 13 dicembre 2011, n. 2011/93/UE, relativa alla lotta contro l'abuso e lo sfruttamento sessuale dei minori e la pornografia minorile. In particolare, la L. 238/2021 prevede ora la nuova ipotesi delittuosa di accesso intenzionale a siti contenenti materiale pedopornografico. La nuova disciplina integra il secondo comma dell'articolo 600-quater del Codice penale e punisce la condotta di chiunque acceda intenzionalmente e senza giustificato motivo a materiale pedopornografico online.

PROPOSTE NORMATIVE

- **La Proposta di regolamento che stabilisce norme per la prevenzione e la lotta contro gli abusi sessuali sui minori della Commissione Europea** prevede norme che obbligheranno i fornitori a individuare, segnalare e rimuovere il materiale pedopornografico presente nei loro servizi internet. La proposta disciplina inoltre il nuovo Centro indipendente dell'UE sugli abusi sessuali su minori (Centro UE) per facilitare l'azione dei fornitori di servizi di internet in quanto polo di competenze e azioni.
- **L'Artificial Intelligence Act** è la prima proposta di regolamentazione sull'Intelligenza Artificiale con l'obiettivo di proteggere i diritti fondamentali e la sicurezza nell'utilizzo dell'IA. Il Parlamento europeo ha dato il via libera alla proposta il 14 giugno 2023 e la sua approvazione definitiva, da parte dell'Unione Europea, dovrebbe arrivare a fine anno per entrare in vigore tra il 2024 e il 2025.
- **La proposta di una direttiva che combatta la violenza contro le donne e la violenza domestica** copre anche diverse forme di violenza informatica e stabilisce misure mirate di protezione e sostegno per le vittime. Propone di criminalizzare la condivisione non consensuale di materiale intimo o manipolato, il cyber stalking, le molestie informatiche e l'incitamento informatico alla violenza o all'odio basato sul sesso o sul genere. I bambini possono diventare vittime di tutte queste forme di violenza.

- Nell'ottobre del 2022 la Commissione Europea ha rilasciato il **Digital Service Act (DSA + DSM)** package. Si tratta di una serie di norme per i fornitori di servizi online volti a creare uno spazio digitale più sicuro per tutti gli utenti - con alcune regole appositamente progettate per proteggere i minori online - dove i diritti fondamentali siano rispettati e tutelati. Il 15 dicembre 2020 la Commissione ha presentato la sua proposta relativa alla legge sui servizi digitali (proposta di regolamento relativo a un mercato unico dei servizi digitali e che modifica la direttiva 2000/31/CE (COM/2020/825 final), insieme alla proposta per il Digital Markets Act, su cui il Parlamento europeo e il Consiglio hanno raggiunto un accordo politico il 22 marzo 2022.

STRATEGIE

- **La Strategia Europea per una lotta più efficace contro gli abusi sessuali su minori (2020-2025)** prevede in particolare la realizzazione del Centro Europeo di lotta all'abuso sessuale di minori per risposte coordinate all'interno dei vari Paesi Membri e la proposta di un'ampia legislazione, che possa introdurre obblighi anche per gli *Internet service provider*, recependo e sostituendo così l'approvazione della deroga temporanea al *Codice Europeo delle Comunicazioni Elettroniche*, avvenuta il 6 luglio 2021.

- **La Strategia dell'UE sui diritti dei minori**, che mira a rafforzare la protezione dei minori da tutte le forme di violenza, compresi gli abusi online. Nel 2021 l'UE ha adottato la sua prima strategia globale sui diritti dei minori. La strategia copre sei aree: la partecipazione dei bambini, l'inclusione nella società, la protezione dei bambini dai pericoli, la giustizia a misura di bambino, la protezione dei bambini nel mondo digitale e l'assistenza ai bambini a livello globale.
- **Il piano d'azione per l'istruzione digitale (2021-2027)** sostiene i sistemi di istruzione e formazione negli Stati membri dell'UE affinché si adattino all'era digitale. La Commissione sta sviluppando orientamenti per insegnanti ed educatori per combattere la disinformazione e promuovere l'alfabetizzazione digitale, in modo che i giovani possano utilizzare le piattaforme dei social media in modo sicuro e identificare le informazioni affidabili.



Saperi onlife

- La scuola dei nuovi linguaggi
- Poveri di competenze digitali
- Nella newsroom
- In principio fu il PNSD
- La scuola 4.0 del PNRR
- Cablaggi
- L'insegnante smart
- Un'agenda per il Sud
- Le piccole scuole fanno rete
- Stanze di fuga
- Se il bisogno è speciale
- Dove la scuola fallisce
- NEET né studio né lavoro
- Diversamente occupati
- Se l'online diventa un lavoro
- A lezione di glossario

La scuola dei nuovi linguaggi

Le rivoluzioni hanno sempre avuto a che fare con segni tangibili, con oggetti e luoghi fisici da abbattere per edificarne di nuovi. La Quarta Rivoluzione ha, invece, fatto dell'“immaterialità” la sua essenza e dell'informazione la moneta circolante nella società digitale. Un tempo “alfabetizzazione” era parola semplice e preziosa, significava liberare dall'analfabetismo gli adulti che non sapevano leggere e scrivere e insegnare ai più piccoli, a chi muoveva i primi passi nel mondo dei segni, a farlo. Oggi quel vocabolo richiede molte più abilità e connessioni. Significa leggere e scrivere ma anche decodificare i media, dare un senso e un ordine alle informazioni frammentarie e molteplici che circolano ovunque, soprattutto nel web. Il caos cognitivo sfida gli adulti e interroga i più piccoli. “New literacies”, “media information”, “media education”, sono le parole che stanno scardinando i vecchi edifici del sapere, a partire da quello della scuola. Non perché questi luoghi si siano dissolti sotto il peso di un'intelligenza generativa artificiale. O perché di essi ce ne sia meno bisogno. Al contrario. I bisogni si sono moltiplicati. Sono, però, cambiate le risposte.

Il coro è unanime. Per stare nel flusso della Quarta Rivoluzione non basta saper usare gli strumenti digitali. Il determinismo tecnologico, in sé, non è categoria utile. Padroneggiare i mezzi per produrre contenuti o per fruirne è solo un pezzo del percorso. L'altro pezzo, più in salita, è capire criticamente come funzionano, cosa comunicano, che idea del mondo trasmettono, chi li fa e chi li consuma, compreso ciò che ciascuno di noi produce e consuma. Si tratta di competenze mobili, flessibili, in perenne evoluzione perché cambia continuamente il quadro di riferimento e le tecnologie che lo sostengono. E che necessitano di nuovi linguaggi per esprimersi. Il mondo anglosassone chiama questi linguaggi “new literacies”.

Media, tecnologie, diversità sono le tre parole chiave che Pier Cesare Rivoltella, a capo del CREMIT (Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media alla Innovazione alla Tecnologia) sino a ottobre di quest'anno, ci indica: “sarebbe utile ricondurre la media literacy e la digital literacy nel contesto delle new literacies al plurale, dove non ci sono solo competenze legate alla tecnologia. C'è l'information literacy, che implica un lavoro sulle fonti internet per accertarne la veridicità e l'attendibilità, c'è la data literacy, perché bisogna avere consapevolezza di dove vanno a finire i nostri dati, di come vengono usati, a chi vengono ceduti e, infine, c'è la IA literacy che significa - in una società dove l'intelligenza artificiale sta diventando sempre più pervasiva - acquisire competenze per servirsene in maniera consapevole. A queste parole ne aggiungo altre due, altrettanto fondamentali: intercultura e transcultura perché, in una società sempre più multietnica, sollecitano competenze linguistiche ma anche conoscenze delle diverse culture”.

Di fronte allo smarrimento di chi teme l'asservimento alle “macchine intelligenti” o si inoltra senza bussola nella “giungla digitale” per esserne inghiottito, gli studiosi incoraggiano la speranza. “Non si tratta di avere paura ripiegandosi in un atteggiamento tecnofobico o quanto meno di scetticismo tecnologico, quanto piuttosto di coglierne le potenzialità e trasformarle in opportunità

per l'umanità”, scrivono Chiara Panciroli e Pier Cesare Rivoltella in *Pedagogia algoritmica*¹.

Il titolo del loro testo ha a che fare con i nuovi bisogni pedagogici, con gli spazi dell'intelligenza artificiale nei contesti educativi. In sintesi, parla della scuola che i bambini e i ragazzi abitano, o meglio dovrebbero abitare. Alla scuola si chiede, oggi, di essere il primo presidio educativo nel flusso della Quarta Rivoluzione, il principale alfabetizzatore dei nuovi linguaggi, ossia delle new literacies. Il problema sorge, però, quando dalle parole si passa ai fatti. Perché spesso alle scuole mancano gli attrezzi giusti. Accanto ad aree di sperimentazione e impegno resiste, in molte realtà, una didattica trasmissiva, verticale, rigidamente divisa in discipline poco dialoganti i cui limiti erano già emersi nei lunghi mesi del Covid quando milioni di studenti si erano trovati davanti a uno schermo a fare quasi le stesse cose di quando erano in classe. Anche le (relativamente) vecchie tecnologie non avevano granché modificato l'assetto della scuola tradizionale. È l'avvento dell'intelligenza artificiale a sovvertire nel profondo gli ecosistemi formativi a partire dal ruolo dell'insegnante che resta centrale ma deve vestire panni diversi. “Trasmettere, moderare, osservare, fare da coach”, questi, secondo Chiara Panciroli, professoressa di Didattica e tecnologie educative all'Università di Bologna, dovrebbero essere i suoi nuovi compiti. Molti cercano di farlo, si aggiornano, sperimentano, sostengono sulle loro spalle un edificio traballante. Ma le crepe ci sono. Gino Roncaglia in *Letà della frammentazione*² avverte: “avere acquistato una attrezzatura all'ultimo grido non aiuta a compensare l'handicap in competenze e infrastrutture, ma rischia semmai di aggravarne gli effetti”.

Se cambia il modello di scuola, dovrebbero cambiare molte altre cose. Gli spazi fisici, ad esempio. “L'idea che l'ambiente sia il terzo insegnante contestualizza l'apprendimento e conferma che non impariamo memorizzando i fatti, impariamo interagendo con gli altri e con l'ambiente circostante”, si legge nello studio dell'Istituto INDIRE (Istituto Nazionale Documentazione Innovazione Ricerca Educativa) “The classroom has broken”³. Nella scuola improntata al digitale gli spazi saranno, allora, flessibili, mobili, a isole da rimodellare a seconda delle esigenze. Una sfida per l'edilizia scolastica. Cambiano anche i criteri di “giudizio”, oggi ancorati a una valutazione delle prove e delle interrogazioni su scala numerica. “I sistemi di intelligenza artificiale, invece, ci portano a valorizzare il processo e a spostare l'attenzione dalle prove specifiche ai feedback continui che l'intelligenza artificiale può dare all'insegnante in termini di personalizzazione dell'apprendimento”, ci suggerisce Chiara Panciroli. Nessun timore che la nuova scuola veda il declino del ruolo del docente, schiacciato dal pensiero artificiale. Su questo c'è unanimità. L'intelligenza artificiale ha bisogno dell'umano per evolversi e raggiungere degli obiettivi.

La funzione docente resta ben salda, essenziale più che mai, a patto che si rinnovi. Sul banco di prova c'è la sfida della cittadinanza digitale, in grado di lenire diseguaglianze, territoriali, economiche, sociali, educative, imprescindibile aspetto dei diritti di cittadinanza.

Poveri di competenze digitali

Parlare di competenze digitali nella popolazione è certamente complesso perché le cosiddette “digital skills” sono diverse, cambiano continuamente con l’evolvere della tecnologia, con innovazioni repentine che modificano le capacità e le abilità necessarie per l’utilizzo dei dispositivi, delle app, dei software e dei social media e anche le capacità più tecniche, come il coding, la programmazione. In giovane età, molte capacità sono acquisite in modo informale, da “autodidatti” attraverso l’uso degli strumenti o dei media digitali, maneggiando uno smartphone o giocando a un videogame. Numerose analisi indicano anche che le competenze digitali sono molto legate al livello di istruzione in generale e alla conoscenza approfondita della propria lingua, con la capacità di decodificare contenuti e informazioni. Per questo la scuola rappresenta l’agenzia educativa fondamentale per trasmettere agli adolescenti le conoscenze utili a una cittadinanza digitale, per saperne utilizzare i linguaggi e gli strumenti in modo adeguato e sicuro. Quando, poi, analizziamo la popolazione adulta, l’acquisizione delle competenze digitali è strettamente legata ad elevati livelli di istruzione, alla partecipazione al lavoro e alla formazione continua.

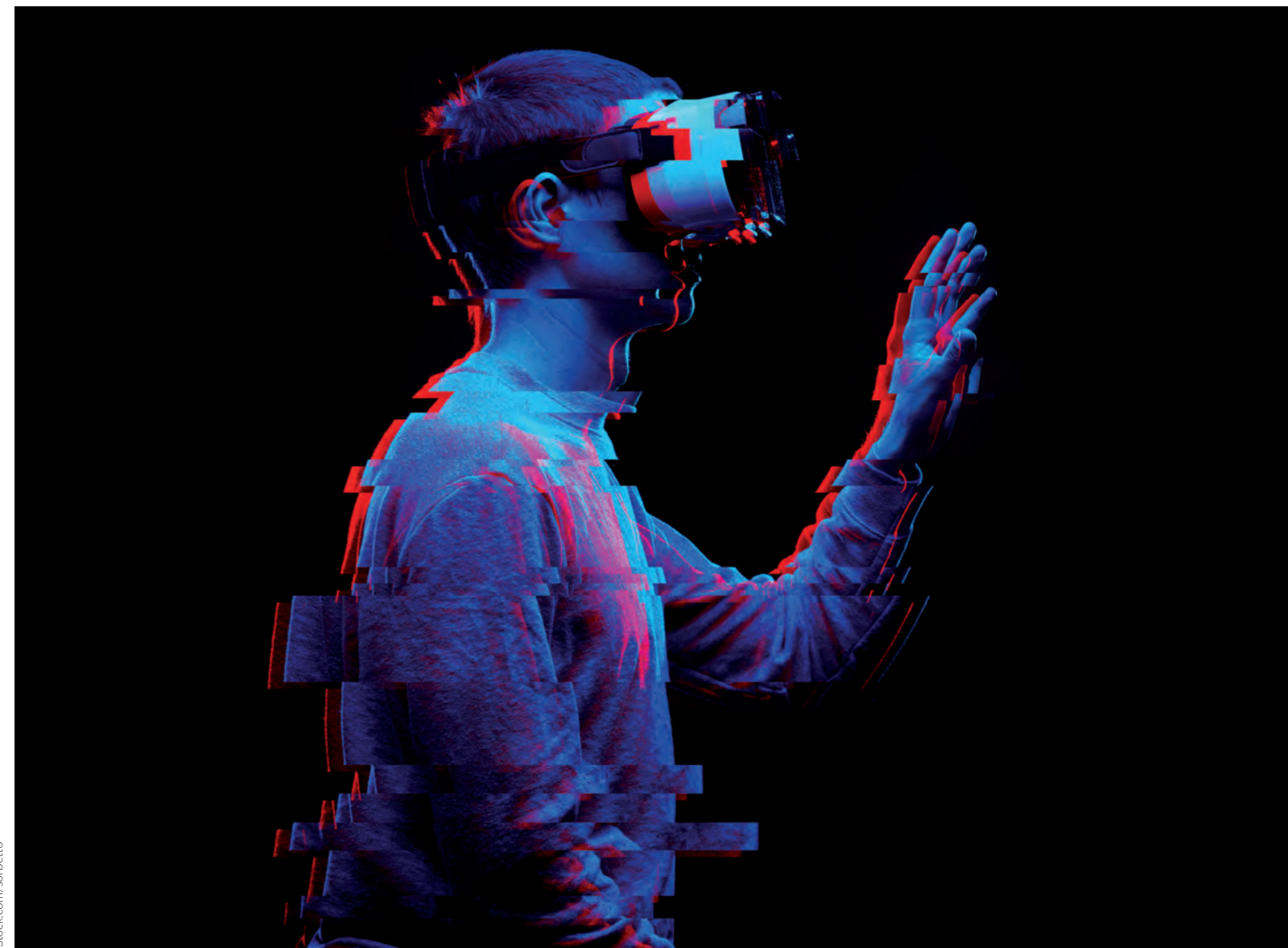
In Europa le competenze digitali della popolazione in età lavorativa (dai 16 ai 74 anni) sono misurate in base al Digital Competence Framework 2.0, un quadro comune europeo di riferimento, che le suddivide in cinque domini: “alfabetizzazione all’informazione e ai dati”, “comunicazione e collaborazione”, “creazione di contenuti digitali”, “sicurezza” e “risoluzione dei problemi”. In Italia, tra la popolazione compresa tra 16 e 74 anni, nella rilevazione 2021 (ultima disponibile), solo il 45,7% aveva competenze digitali almeno di base in tutti i domini, rispetto alla media europea del 54%, o al 56,3% dell’area euro. In base a questo indicatore, il nostro Paese si collocava al 25° posto su 27 Paesi dell’UE, mostrando un forte ritardo. Il confronto risulta ancora più penalizzante se si considera che siamo il terzo Paese dell’UE per popolazione e peso economico. Nel rapporto in cui si descrivono i risultati dell’Italia nell’ambito del DESI (Digital Economy and Society Index 2022), l’Indice europeo di digitalizzazione dell’economia e della società 2022, si evidenzia come “oltre la metà dei cittadini italiani non dispone neppure di competenze digitali di base. La percentuale degli specialisti digitali nella forza lavoro italiana è inferiore alla media dell’UE e le prospettive per il futuro sono indebolite dai modesti tassi di iscrizione e laurea nel settore delle TIC (Tecnologie dell’informazione e della comunicazione, in inglese ICT)”. Avverte la Commissione Europea: “se si desidera che l’UE consegua l’obiettivo del decennio digitale in termini di competenze digitali di base e specialisti TIC, è assolutamente necessario un deciso cambio di passo nella preparazione dell’Italia in materia di competenze digitali”¹. Numerosi fattori possono spiegare questo ritardo. Rispetto agli altri Paesi europei, in Italia i tassi di occupazione e di istruzione (tra loro molto legati) della popolazione giovane e adulta sono più bassi e questo sicuramente



SCENARI DEL FUTURO

Si sono messi insieme l’ex presidente di Google Cina Kai-Fu Lee e lo scrittore di fantascienza Chen Qiufan per immaginare, attraverso dieci racconti, come sarà il mondo nel 2041 quando molte abitudini della nostra vita quotidiana così come molti funzionamenti delle nostre società saranno completamente mutati per effetto dell’intelligenza artificiale. Ne è nato “Scenari dal futuro dell’intelligenza artificiale”.

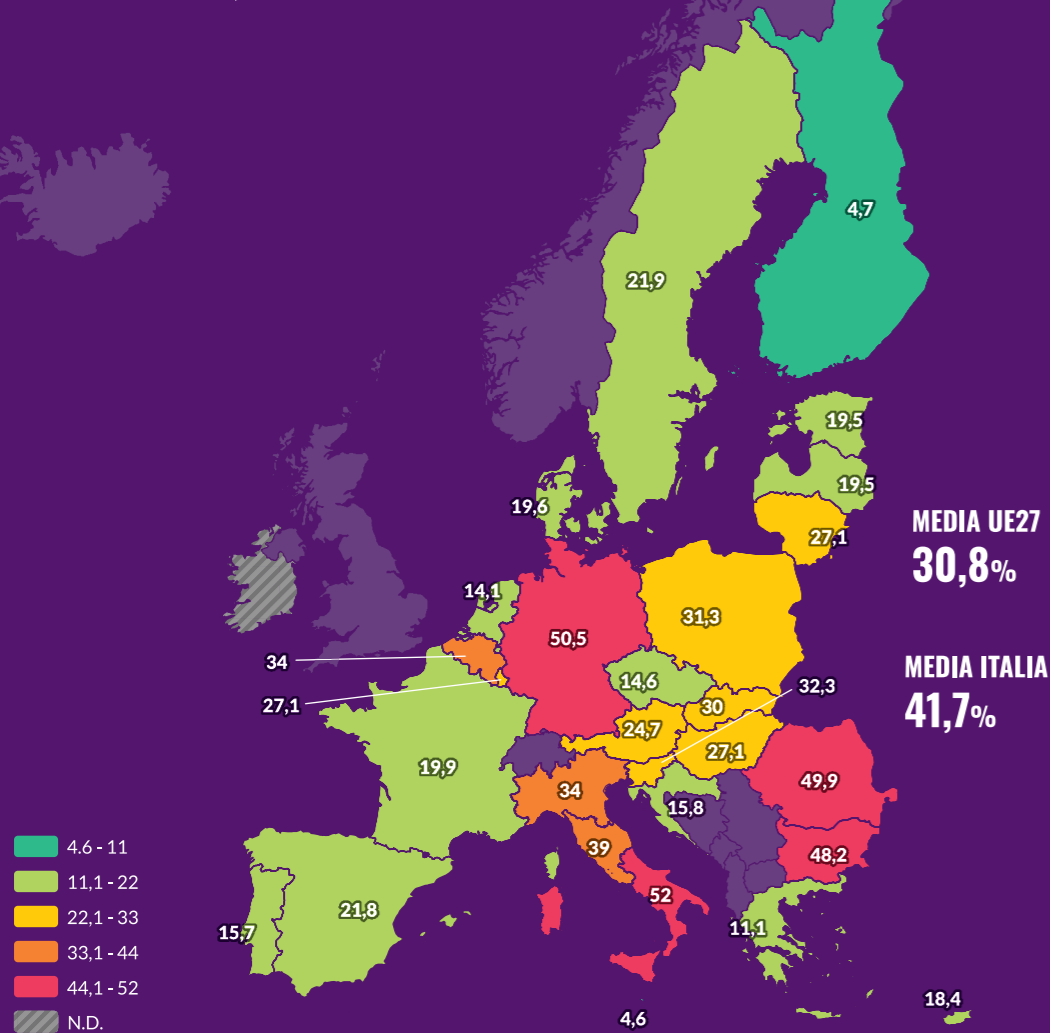
Luiss University Press, 2023



Competenze digitali in Italia e in Europa

Giovani di 16-19 anni con scarse o nessuna competenza digitale nei Paesi UE27 (%)

Anno: 2021 - Fonte: Eurostat, ISTAT



COS'È IL DIGCOMP

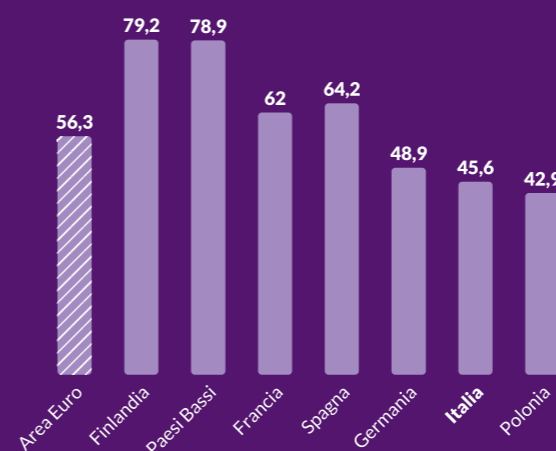
Il Digital Competence Framework 2.0, detto DigComp fornisce un quadro condiviso e scientificamente solido per identificare e descrivere le aree chiave delle competenze digitali. È stato lanciato nel 2013 e aggiornato nel 2017. Nel 2022 è stato ulteriormente modificato dal nuovo Quadro DigComp 2.2 che ha introdotto 250 nuovi esempi di conoscenze, competenze e abilità utili ai cittadini per un utilizzo consapevole, critico e sicuro dei media e delle tecnologie digitali, che tengono conto dell'emergere dei sistemi di intelligenza artificiale, di realtà aumentata, robotizzazione, Internet of Things, ma anche dell'esigenza del lavoro da remoto.

Nel DigComp 2.2 sono raccolte risorse e strumenti per valutare le competenze e pianificare iniziative di istruzione e formazione per migliorare le competenze digitali di specifici gruppi di popolazione. Sono anche descritti altri quadri di riferimento di ILO, Unicef, Unesco, Banca Mondiale, coinvolte nella validazione del DigComp.

<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>

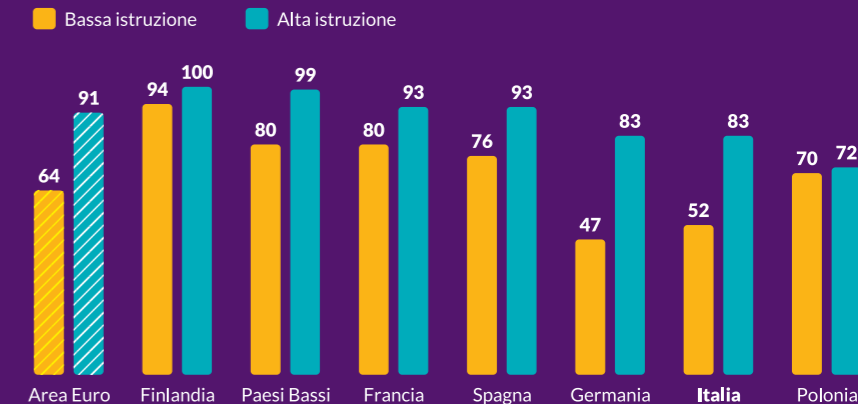
Persone di 16-74 anni che posseggono almeno le competenze digitali di base (%)

Anno: 2021 - Fonte: Eurostat (Indice DESI)



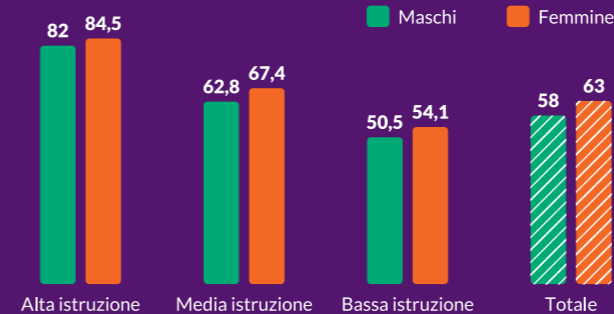
Giovani di 16-24 anni che posseggono almeno le competenze digitali di base, per livello di istruzione (%)

Anno: 2021 - Fonte: Eurostat (Indice DESI)



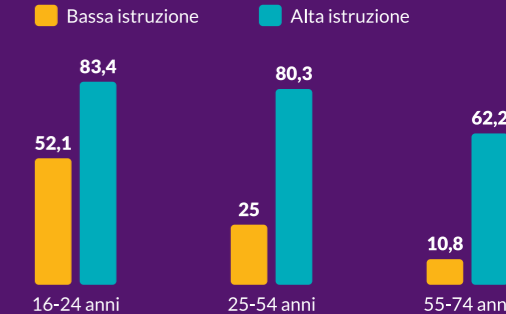
Giovani di 16-24 anni con competenze digitali almeno di base in Italia, per livello di istruzione (%)

Anno: 2021 - Fonte: ISTAT



Persone in Italia che raggiungono almeno le competenze digitali di base, per fascia d'età (%)

Anno: 2021 - Fonte: ISTAT



pesa sull'acquisizione di competenze digitali. In particolare, la transizione scuola, università e vita attiva risulta particolarmente problematica per una fascia consistente di popolazione, considerando la quota elevatissima di NEET (Not [engaged] in Education, Employment or Training) e la quota troppo ristretta di giovani che si iscrivono e completano l'istruzione terziaria. Per quanto riguarda la scarsità di specialisti TIC, è necessario (e ci si sta muovendo anche in questa direzione) sviluppare maggiormente il sistema dell'educazione tecnica terziaria (ITS) nelle discipline TIC e riuscire ad offrire maggiori incentivi e sostegno economico a chi intraprende percorsi STEM nelle nostre università con misure in grado anche di trattenere i giovani che completano percorsi di laurea di eccellenza nelle nostre università ma spesso lasciano l'Italia.

Nell'ambito delle competenze digitali, l'indagine europea - e quella italiana in particolare - mostrano una traiettoria nelle differenze di genere che non stupisce. Le giovani donne partono in vantaggio e poi con il passare degli anni risultano meno competenti rispetto agli uomini, in maniera simile all'evoluzione delle differenze di genere nei percorsi di studio e di lavoro, con le giovani più istruite dei coetanei maschi, quindi con un vantaggio in partenza che, però, perdono all'ingresso nel mondo del lavoro e durante la vita lavorativa. In Italia, tra i giovanissimi di 16-19 anni, non vi sono differenze di genere nei livelli di competenze digitali, mentre, se ampliamo la fascia d'età ai giovani dai 16 ai 24 anni, emerge un vantaggio femminile, che si spiega con il fatto che le femmine tra i 20 e i 24 anni frequentano l'università più dei coetanei maschi: a raggiungere almeno le competenze digitali di base sono infatti il 63% delle giovani a fronte del 58% dei coetanei maschi. Solo se restringiamo il campo a chi ha un'elevata istruzione le percentuali salgono e si allineano: 84,5% per le giovani e 82% per i giovani². Se, invece, ci spostiamo sulla popolazione adulta e anziana, dai 45 anni in su, sono gli uomini ad aver acquisito maggiori capacità digitali, con un vantaggio di circa 5 punti percentuali sulle donne. L'Italia, ad esempio, mostra un forte divario di genere nell'uso dell'e-banking (lo utilizza solo il 51% delle donne rispetto al 64% delle europee, mentre gli uomini risultano il 61% rispetto al 67% degli europei) e nell'uso dei servizi digitali della pubblica amministrazione (39% delle donne italiane rispetto ad una media europea del 65%)³. Probabilmente il "sorpasso", in età adulta, degli uomini sulle donne per quanto riguarda le competenze digitali, è largamente dovuto al fatto che gli uomini partecipano (in media) molto più delle donne alla vita attiva e al mondo del lavoro. Questo, realisticamente fa sì che, a parità di istruzione, godano di un maggior accesso alle TIC.

Nella mappa europea sulle competenze digitali dei 16-19enni, quindi di ragazze e ragazzi che frequentano gli ultimi anni delle scuole superiori, l'Italia si posiziona quart'ultima per la quota di giovanissimi con scarse o nessuna competenza (sono il 42% rispetto ad una media europea del 31%)⁴. Questo dato medio italiano nasconde ampi divari territoriali, con il Mezzogiorno che ha oltre la metà dei ragazzi con scarse o nessuna competenza (52%) e il Nord e il Centro più vicini ai valori medi europei (34% e 39%) ma, comunque, anch'essi peggiori della media europea che è del 31%. Se guardiamo ai giovanissimi che hanno acquisito elevate



GAP DI GENERE

L'Italia risulta al terzo posto in Europa nella classifica ONU sulla parità di genere, e mostra sempre ampi divari di genere, territoriali, legati all'istruzione e, in particolare, all'occupazione, con un impatto anche sulle competenze digitali. Nel nostro paese, i tassi di occupazione delle donne di 25-49 anni spaziano da un minimo di 21,4% di occupate tra le madri del Mezzogiorno con basso titolo di studio (circa una su cinque) a un massimo di 92,7% di occupate tra le donne laureate che vivono da sole al Nord. Questi divari nella partecipazione al lavoro sono visibili già nella fascia delle 30-34 anni, per la quale si possono considerare conclusi anche i percorsi di studi post-laurea, laddove non ha mai lavorato il 7,5% delle 30-34enni laureate contro il 38,3% delle coetanee con al più la licenza media.

UN Women e UNDP, "The paths to equal: Twin indices on women's empowerment and gender equality, 2023", www.unwomen.org/en/digital-library/publications/2023/07/the-paths-to-equal-twin-indices-on-womens-empowerment-and-gender-equality

UN SERVIZIO CIVILE PER IL MONDO VIRTUALE

Il PNRR prevede alcune misure per aiutare i giovani nella transizione alla vita attiva. Una di queste misure, rivolta ai giovani tra i 18 e i 28 anni, punta a promuoverne lo sviluppo individuale e professionale, e la loro acquisizione di competenze, attraverso il Servizio Civile Digitale, realizzato in collaborazione tra il Dipartimento per la trasformazione digitale della Presidenza del Consiglio dei Ministri e il Dipartimento per le politiche giovanili e il Servizio Civile Universale. In particolare, la Missione 1 - Componente 1 (M1C1) - Investimento 1.7.1 del PNRR finanzia con 60 milioni il Programma quadro del Servizio Civile Digitale. L'ambizione è formare, con l'aiuto dei volontari, un milione di cittadini beneficiari di attività per "garantire a ciascuno le stesse opportunità di alfabetizzazione digitale, al fine di completare il percorso verso un Paese realmente digitale" - come previsto dagli obiettivi di Italia digitale 2026. I giovani selezionati come "formatori" o facilitatori supporteranno i cittadini nell'utilizzo delle nuove tecnologie, nell'ambito di 900 progetti realizzati da almeno 100 enti. Entro la fine del 2023, saranno selezionati 4.629 giovani tra 18 e 28 anni, da impiegare in 213 progetti, in alcuni dei quali è prevista una riserva di posti dedicati ai giovani con minori opportunità.

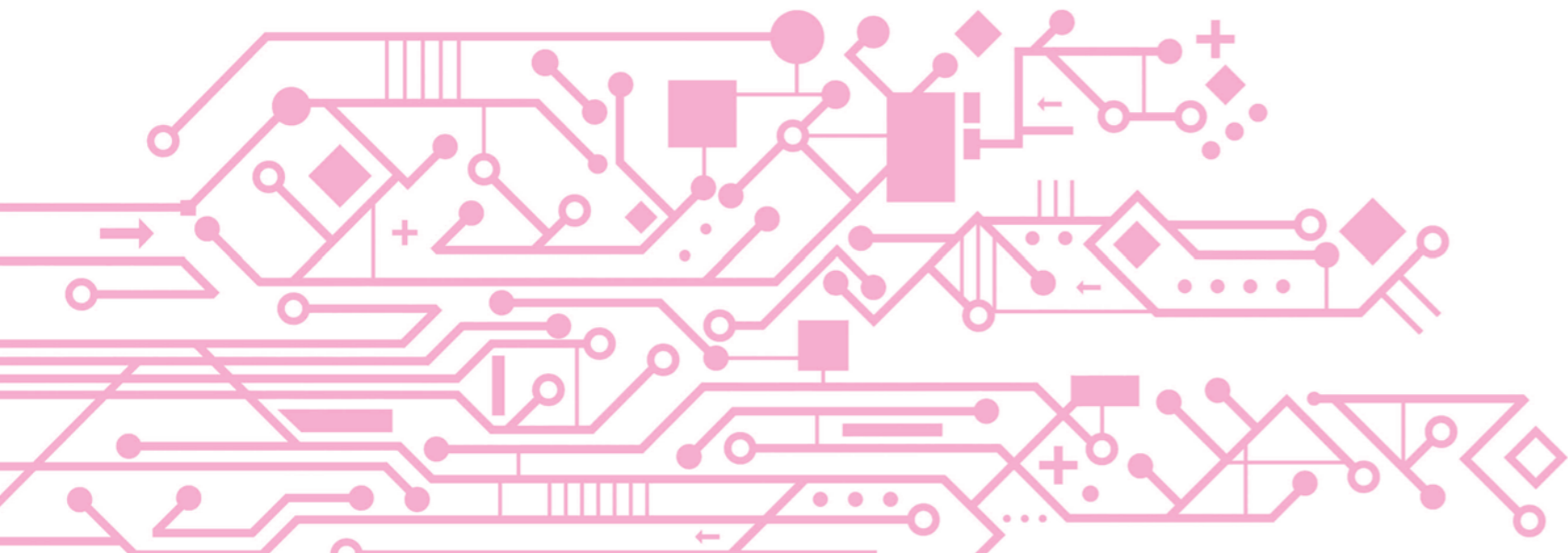
Tra le diverse iniziative vi è, ad esempio, quella dell'ARCI che offre a 60 giovani la possibilità di attivarsi in due tipologie di

progetto (realizzati in 9 regioni). Nel primo progetto, "Sportelli digitali, cittadini connessi", l'impegno sarà rivolto ai più fragili, per aiutarli a conoscere il funzionamento dei più comuni strumenti digitali per accedere ai servizi della pubblica amministrazione, dai portali web al rilascio delle credenziali SPID. Si tratta di un ponte digitale per accompagnare tutti lungo la strada della transizione verso i servizi digitali, migliorando il presidio nei punti di facilitazione digitale. Nella seconda tipologia di progetto, "Costruire linguaggi digitali comuni", il focus dell'impegno dei giovani volontari sarà sulla diffusione della cultura e dell'educazione all'uso di strumenti digitali. I giovani in servizio civile, durante i 12 mesi di attività, spiegheranno il corretto utilizzo dei social, come prevenire i casi di phishing o furto di informazioni, come difendersi dai discorsi d'odio online e di cyberbullismo, come gestire la propria identità digitale. Contemporaneamente si vogliono creare altri 2.400 Centri di facilitazione digitale oltre ai 600 già esistenti, che sono punti di accesso fisici, solitamente situati in biblioteche, scuole e centri di partecipazione sociale, che forniscono ai cittadini formazione sia in presenza che online sulle competenze digitali al fine di supportare efficacemente la loro inclusione digitale. Complessivamente sono previsti fondi per 195 milioni.

www.politichegiovani.gov.it

competenze digitali, gli italiani sono poco più di 1 su 4 (il 27%) a fronte del 50% dei coetanei francesi e del 47% degli spagnoli. Solo i giovani con alta istruzione riducono il gap con i partner europei: tra i 16-24enni italiani con un'istruzione elevata, l'83% ha le competenze digitali di base, rispetto ad una media dell'area euro del 91%.

Nel frattempo, l'Italia ha varato una Strategia nazionale per le competenze digitali mirata a tutta la popolazione, attuata attraverso un Piano Operativo⁵ adottato nel dicembre 2020 nell'ambito dell'iniziativa "Repubblica Digitale". Si tratta – come scrivono i suoi estensori – di "un Piano ambizioso, che punta a chiudere entro il 2025 il gap attuale con Paesi simili come Germania, Francia, Spagna e a rendere il digitale opportunità reale di crescita sociale ed economica per tutti e tutte, abbattendo l'analfabetismo digitale e sviluppando un percorso necessario di cambiamento culturale in tutti i settori della società". Il documento identifica 111 iniziative e stabilisce gli snodi principali e i target da raggiungere entro il 2025, tra cui quello di dotare il 70% della popolazione di competenze digitali di base, in linea con l'obiettivo dell'80% previsto dal decennio digitale per il 2030. Nell'ottobre 2022 è stata pubblicata una versione aggiornata del Piano Operativo⁶ e, precedentemente, nel gennaio 2022, è stato istituito un fondo di 350 milioni ("Fondo per la Repubblica Digitale") per sostenere iniziative sulle competenze digitali e formare 2 milioni di cittadini nel periodo 2022-2026. Un'altra iniziativa importante rivolta ai giovani per promuovere l'alfabetizzazione digitale della popolazione, anche anziana, è quella del "Servizio Civile Digitale" lanciata nel 2021 e che mira a selezionare 9.700 volontari di diversa provenienza in tutta Italia per fornire servizi di facilitazione digitale (nel riquadro alla pagina precedente, un approfondimento sul tema).



Nella newsroom di connessioni digitali

Nella rivoluzione di abitudini, modi di relazionarsi, studiare e lavorare che la pandemia da Covid -19 ha prodotto, un nuovo concetto ha preso corpo: quello di povertà educativa digitale. Era il 2021 quando Save the Children rendeva pubblico il rapporto "Riscriviamo il futuro" in cui si legge: "Nell'anno di pandemia la didattica a distanza ha caratterizzato le vite di milioni di studenti e studentesse in Italia. Ma nonostante il tanto tempo passato di fronte agli schermi di pc e tablet, molti di loro risultano impreparati e senza le necessarie competenze per affrontare il mondo digitale che si è loro aperto davanti. Si è configurata in questo periodo una nuova dimensione della povertà educativa, la povertà educativa digitale".



Non si trattava tanto di una mancanza di strumentazione tecnologica, che pure c'era. Ciò che mancavano o scarseggiavano erano le competenze, la capacità per molti ragazzi e ragazze di utilizzare le risorse digitali per compiere anche semplici operazioni e di farlo con consapevolezza: condividere lo schermo durante una videochiamata, inserire un link in un testo, scaricare un file da una piattaforma della scuola, utilizzare un browser per l'attività didattica ma anche identificare una password sicura, conoscere i passaggi necessari per rendere un profilo social accessibile soltanto ai propri amici o le regole relative alla cessione della propria immagine ai social, saper distinguere una notizia vera da una falsa. Complessivamente circa un quinto dei ragazzi e delle ragazze che avevano partecipato all'indagine non era stato in grado di rispondere correttamente a più della metà delle domande.

Il concetto multidimensionale e ormai consolidato di povertà educativa - su cui agiscono fattori socioeducativi, culturali, sanitari ed economici con un effetto moltiplicatore - non bastava a raccontare questa nuova forma di povertà che trovò una sua definizione: è "povero digitalmente" chi è privato delle "opportunità per apprendere, ma anche sperimentare, sviluppare e far fiorire liberamente capacità, talenti e aspirazioni, attraverso l'utilizzo responsabile, etico e creativo degli strumenti digitali".

I quesiti, a partire dall'indagine "Riscriviamo il futuro", furono: la povertà educativa e la povertà educativa digitale coincidono sempre? Come misurare la povertà educativa digitale? E come porvi rimedio?

Insieme al Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media, all'Innovazione e alla Tecnologia (CREMIT) dell'Università Cattolica di Milano, sono state declinate nel mondo digitale le quattro dimensioni della "povertà educativa" definite già nel 2014 da Save the Children.



NUOVE AREE DI RICERCA

L'area di ricerca che si occupa di intelligenza artificiale e cittadinanza digitale pone l'attenzione su come sia possibile raggiungere un'adeguata educazione all'intelligenza artificiale attraverso azioni formative e strumenti specifici per giungere a una riflessione etica, filosofico-pedagogica sugli algoritmi e le tecnologie utilizzate per un uso consapevole di modelli di intelligenza artificiale nella società.

COME TI EDUCO IL COMUNICATORE

“I diversi ambienti e strumenti di Connessioni Digitali rispondono da un punto di vista educativo al cambiamento legato alla coautorialità del web sociale, ossia al fatto che i nuovi media consentono con semplicità di produrre contenuti e di pubblicarli senza l'intervento di apparati di mediazione, come le redazioni giornalistiche, le case editrici o le televisioni per i media mainstream.

Considerando la confusione dei ruoli del fruitore e del produttore fino al superamento della loro distinzione nella figura degli "spettatori" (*prosumer*, in inglese), è necessario educare ciascun utente divenuto nel frattempo produttore culturale alla responsabilità, intesa come valutare le conseguenze delle proprie azioni online; infatti, nel momento in cui si pubblicano contenuti nel web sociale, a tutti gli effetti uno spazio

di sfera pubblica, è superata la tradizionale distinzione tra i professionisti della comunicazione, come i giornalisti, e i comunicatori occasionali. Per questo, sia l'educazione al pensiero critico sia l'educazione alla responsabilità contrastano la povertà educativa digitale".

Michele Marangi e Stefano Pasta, CREMIT, per Save the Children

Francesco Alesi per Save the Children



Una prima dimensione riguarda l'"apprendere per comprendere" e attiene alla conoscenza degli strumenti, delle loro funzionalità e delle loro caratteristiche. Affiancata ad essa vi è la dimensione dell'"apprendere per essere", ovvero come si costruisce la propria identità online sapendo quali possono essere le conseguenze delle nostre azioni e quali le distinzioni tra sfera pubblica e privata. Ma non basta badare a sé stessi. Serve "comprendere per vivere assieme" che significa, in estrema sintesi, rispettare le diverse identità, stili di vita, culture con un netto rifiuto delle discriminazioni e del cyberbullismo. C'è bisogno, infine, di una quarta dimensione che è quella del "comprendere per vivere una vita attiva ed autonoma", perché lo strumento digitale può regalare grandi spazi di partecipazione e di conoscenza. Essere privi di una o di tutte queste dimensioni significa affrontare il mondo di oggi, e ancor più quello di domani, con un'andatura zoppa. La tappa successiva di questo viaggio nel mondo dei giovanissimi e delle "new literacies" è stato il progetto Connessioni Digitali tutt'ora in corso. Realizzato da Save the Children Italia, con CREMIT (Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media all'Innovazione e alla Tecnologia - Università Cattolica di Milano), la cooperativa Edi Onlus, il patrocinio del Ministero dell'Istruzione e del Merito e con il principale sostegno di Crédit Agricole Italia, il progetto è stato lanciato nel 2021. Obiettivo: contribuire a ridurre la povertà educativa digitale dei giovanissimi, soprattutto di chi vive in contesti deprivati, attraverso l'acquisizione di competenze di base, fornendo, parallelamente, strumenti e conoscenze agli insegnanti impegnati in questo percorso. Stefano Pasta, docente all'Università Cattolica di Milano, tra gli animatori del CREMIT, ci sintetizza così i riferimenti fondamentali da seguire: "educare al pensiero critico rimane un principio assolutamente valido, si pensi ad esempio al tema delle fake news, ma non basta. È solo metà dell'opera, l'altra metà è l'educazione alla produzione culturale. In questo quadro, le due



parole chiave del curriculum di educazione civica, entro cui si svolge anche il progetto Connessioni Digitali, sono: educare al pensiero critico lo spettatore; educare alle responsabilità il produttore culturale che ciascuno è diventato, dove per responsabilità si intende valutare la conseguenza delle proprie azioni”.

Sono state coinvolte nel progetto 99 scuole, ciascuna con tre classi di seconda media. Tra le prime a partire sono state 38 scuole di 14 regioni nell'anno scolastico 2021-22 a cui si sono aggiunte altre 61 scuole nell'anno scolastico 2022-23. Ciascuna classe compie il proprio percorso nell'arco di due anni (seconda e terza media), negli orari destinati all'educazione civica, con insegnanti formati allo scopo (in alcuni casi anche con tutor e volontari), con una dotazione di strumenti tecnologici e, ove possibile, con l'allestimento di una vera newsroom, una sorta di piccola redazione per la produzione di contenuti digitali; dal video, al podcast, al digital storytelling declinato nelle sue varie forme.

“La voce di Wikipedia, la petizione e il podcast di inchiesta giornalistica possono valorizzare le competenze formali e trattare argomenti di interesse pubblico, consentendo alle classi di

confrontarsi con stili espressivi e approcci tematici meno praticati nella vita quotidiana. In modo complementare, il podcast con la recensione, il visual e il video storytelling favoriscono l'utilizzo di pratiche di consumo e stili espressivi che spesso sono già sperimentati nella vita quotidiana degli studenti in modo informale, con l'opportunità di apprendere in redazione la capacità di sviluppare ulteriormente la coerenza tra lo stile adottato, il mezzo utilizzato e gli obiettivi di comunicazione prefissati”, commentano Michele Marangi e Stefano Pasta del CREMIT.

Ma il primo passo, che ha preceduto tutto questo, è stata l'analisi dello “stato dell'arte”. Quali erano le effettive competenze digitali dei ragazzi? E quali i loro bisogni e opportunità educativi? Quale la loro condizione socio-economica e il loro background familiare? L'istantanea è stata scattata, nella fase di avvio, grazie a un test sulle competenze digitali e a un questionario sulla condizione “anagrafica”. I primi ad essere stati interpellati sono stati i ragazzi delle scuole coinvolte nell'anno scolastico 2021-22 a cui sono seguiti gli studenti delle successive 61 scuole, per un totale di 6.598 ragazzi, 410 classi, in 17 regioni, tra classi sperimentali e di controllo. Ne sono emersi dati interessanti anche se non si tratta di una vera e propria indagine campionaria avendo le scuole aderito su base volontaria.

Una prima istantanea riguarda il test sulle competenze digitali che ha totalizzato una media di 7,26 punti su una scala da 1 a 12. Una seconda istantanea, che incrocia diversi fattori, inclusi quelli socio-demografici, mostra che i più competenti e bravi, non solo sul piano strettamente tecnico, ma come capacità complessive di agire e produrre negli ambienti digitali, sono – e questo è abbastanza ovvio – coloro che hanno un “capitale culturale alto”. Tradotto: chi proviene da una famiglia dove ci sono libri, dove i genitori, soprattutto la madre, hanno un titolo di studio elevato, chi ha buoni risultati a scuola. Di solito, sono più brave le ragazze che hanno un miglior voto in italiano rispetto al compagno maschio, pur a parità di risultati in matematica. Sarebbe, cioè, la buona riuscita nella tanto bistrattata materia “umanistica” a essere il grimaldello per entrare con più successo nel mondo digitale con quelle competenze flessibili richieste da un mondo dei media e degli alfabeti digitali in veloce mutamento. Conta anche aver stabilito in famiglia regole precise sull'uso degli strumenti digitali, quasi che fissare dei limiti comporti anche una maggiore consapevolezza, condivisa da figli e genitori, degli ambienti digitali. Probabilmente discuterne favorisce le abilità all'interno della famiglia contemporanea anche se la presenza di regole non è di per sé una garanzia automatica di maggiori capacità digitali. Se la cava bene anche chi ha un genitore italiano e l'altro straniero, è cioè figlio o figlia di una coppia mista, quasi che il situarsi tra due culture e due lingue, transitare dall'una all'altra e integrarle, renda più “dinamico” anche l'approccio al digitale. I meno dotati, invece, sono risultati i minori con background migratorio che hanno aderito al progetto Connessioni Digitali. Forse il loro scarso risultato è dovuto anche alle difficoltà linguistiche nel rispondere al questionario e al test. O forse, pesano su di loro, più che su altri, le condizioni di povertà delle famiglie di provenienza. “C'è stato un ritardo di apprendimento in alcuni strati della popolazione povera in cui si è dimostrato che sono le fasce degli stranieri, che già sapevamo in larga parte coincidere con le fasce degli economicamente e dei socialmente svantaggiati, ad avere un ulteriore ritardo di

apprendimento per colpa del divario digitale. Lì ci si è accorti che, effettivamente, dove c'è una povertà o dove ce ne sono due, poi si vanno ad impacchettare anche tutte le altre, anche se non sempre c'è correlazioni", ci dice Pier Cesare Rivoltella, nel momento in cui lo intervistiamo a capo del CREMIT.

Fatica di più anche chi proviene da una famiglia numerosa, dove con più probabilità ci sono problemi economici e sociali e dove la povertà si traduce spesso in povertà educativa, anche digitale. Non pesa, invece, la variabile geografica: fa poco differenza essere nati al Sud o al Nord, al Centro o nelle isole. Anche la dotazione di strumenti digitali a disposizione non è così determinante, anche se il loro possesso è, ovviamente, un prerequisito per saperli usare. Tuttavia, non è detto che chi ha più pc o tablet o smartphone a casa sia più competente rispetto a chi magari usa solo il cellulare, anche se la maggior parte dei ragazzi e delle ragazze (76,4%) del progetto Connessioni Digitali dichiara di avere una connessione veloce a casa e il 93,6% di loro dice di utilizzare lo smartphone tutti i giorni nel tempo extrascuola. L'accesso alla rete veloce resta, comunque, un elemento determinante nelle politiche pubbliche per modernizzare il Paese e anche per ridurre le disuguaglianze sociali. Tristemente, la scuola – come l'abbiamo conosciuta sino ad ora – contribuisce poco nel far crescere le competenze digitali: del resto difficile immaginare il contrario se – come dichiarano i ragazzi – metà di loro non ha mai usato un pc in classe. Chiusa la parentesi dello studio a distanza negli anni della pandemia da Coronavirus, gran parte degli studenti è tornata in una classe "ancien régime" dove schermi e pc sono assenti dalla didattica.

Queste sono le istantanee scattate all'inizio del progetto che ha rivelato anche come non sempre le buone competenze digitali siano appannaggio esclusivo di chi è bravo a scuola e ha un solido bagaglio socio-culturale. I ricercatori del CREMIT, con la messa a punto di un "Punteggio di competenza digitale" (PCD) e un "Punteggio di Opportunità educativa" (POE)¹ hanno fatto dialogare i due indicatori di Povertà Educativa e Povertà Educativa Digitale mostrando come, per una fetta di adolescenti coinvolti in Connessioni Digitali, esista una divaricazione tra i due poli. Più nel dettaglio e considerando solo le percentuali in cui maggiore è la divaricazione tra "competenze" e "opportunità", una quota del 6,5 % di studenti ha mostrato di avere solide "Opportunità educative", ma ben poche competenze sul piano digitale. Viceversa, esiste una quota del 4,4,% che registra un punteggio molto basso di "Opportunità educative", ma ha parecchie competenze digitali. Molto probabilmente queste abilità sono state conquistate attraverso l'uso dei videogiochi o nel tempo speso a produrre contenuti per i social media. Si tratta, sicuramente, di una discordanza che "interroga i professionisti dell'educazione, invitando a valorizzare le competenze digitali proprio in quei territori che gli indicatori classici segnalano come più svantaggiati"². Mostra anche che non esiste un modo unico e lineare per far acquisire le competenze digitali ma che ogni intervento va misurato sul contesto in cui si effettua sapendo che il tema delle povertà educative e di quelle digitali, incrociate con altre povertà, resta la priorità, tanto più in società ampiamente digitalizzate come le nostre. Nel 2023, sono trascorsi due anni da quando Connessioni Digitali ha preso avvio. I ragazzi sono cresciuti, chi ha iniziato il progetto nel 2021 lo ha terminato a giugno 2023. In questo tempo



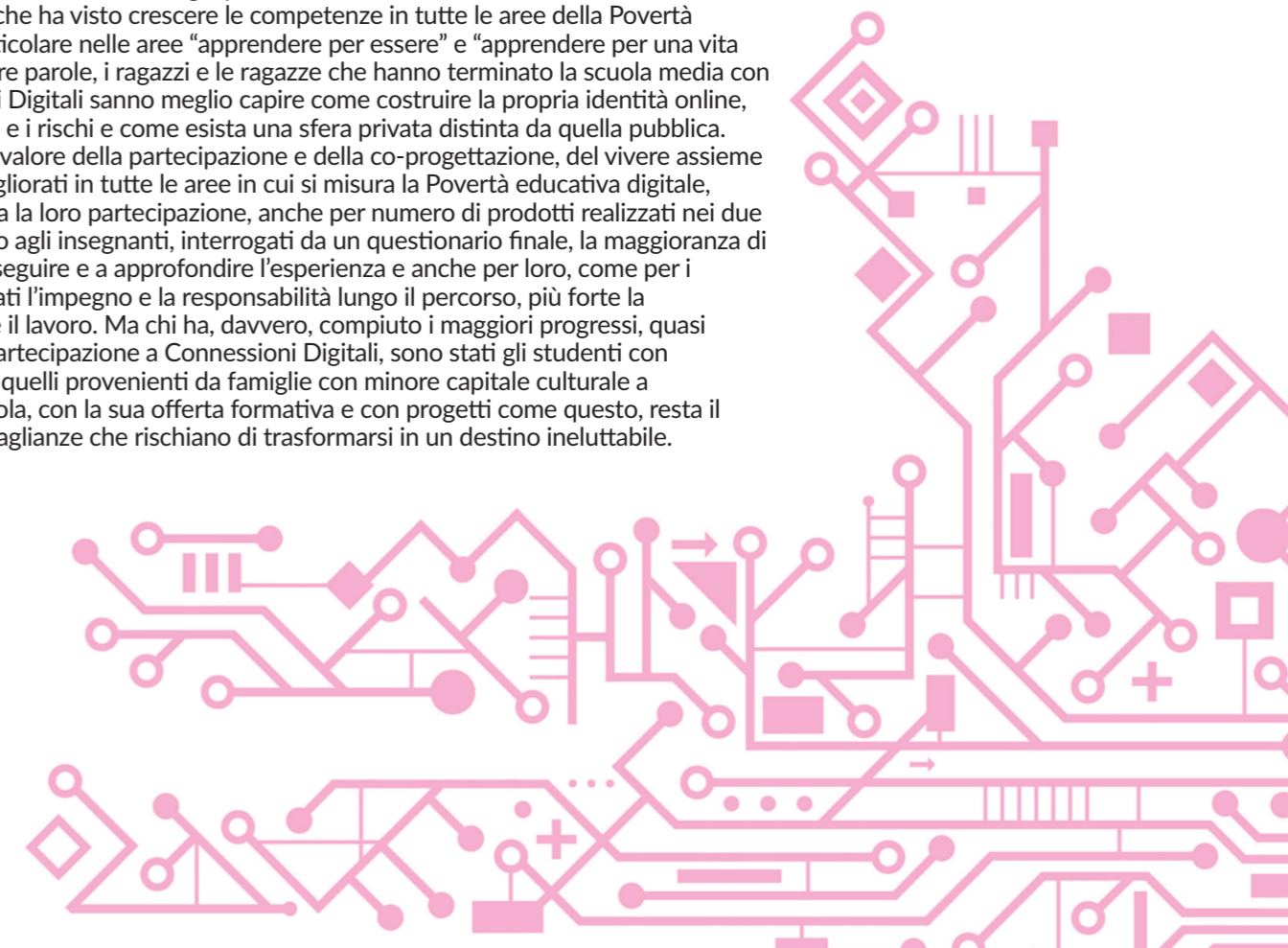
I CONSIGLI DI TELEFONO AZZURRO

Nel rapporto "Essere Cittadini Digitali", Telefono Azzurro analizza il mondo dei nuovi strumenti digitali e lancia un messaggio a genitori e ed educatori: "Dobbiamo reimparare, come adulti, a metterci accanto ai ragazzi e accompagnarli in un percorso di maturazione del giudizio critico che deve seguire dinamiche (e velocità) differenti rispetto al passato". L'iniziativa fa parte di un più ampio progetto sulla Cittadinanza digitale.

<https://cittadinodigitale.azzurro.it>

sono stati impegnati a produrre podcast, video, a interrogarsi sulla privacy e sul copyright, a lavorare in gruppo nella newsroom. Sono stati monitorati, ci sono state correzioni lungo il percorso, tutti si sono misurati, anche i docenti. Per valutare il successo, grande o piccolo, di questo "laboratorio" e la sua possibile replicabilità, di nuovo è stato chiesto loro di sottoporsi a test e questionari. Lo ha fatto anche un gruppo di controllo, ragazzi e ragazze che non hanno partecipato a Connessioni Digitali ma a cui sono stati sottoposti, all'inizio e alla fine del percorso, gli stessi test e questionari per capire la differenza nelle competenze digitali in chi ha partecipato al progetto e chi no.

CREMIT e l'Istituto Italiano di Valutazione sono al lavoro. È ancora presto per trarre tutte le conclusioni ma dalle prime evidenze sulle prime 38 scuole fornite dall'Istituto Italiano di Valutazione questo settembre 2023, sono già possibili alcune considerazioni che indicano il successo di un percorso che ha visto crescere le competenze in tutte le aree della Povertà educativa digitale, in particolare nelle aree "apprendere per essere" e "apprendere per una vita autonoma e attiva". In altre parole, i ragazzi e le ragazze che hanno terminato la scuola media con il bagaglio di Connessioni Digitali sanno meglio capire come costruire la propria identità online, quali sono le opportunità e i rischi e come esista una sfera privata distinta da quella pubblica. Hanno anche imparato il valore della partecipazione e della co-progettazione, del vivere assieme onlife. Tanto più sono migliorati in tutte le aree in cui si misura la Povertà educativa digitale, quanto più intensa è stata la loro partecipazione, anche per numero di prodotti realizzati nei due anni del progetto. Quanto agli insegnanti, interrogati da un questionario finale, la maggioranza di loro è intenzionata a proseguire e a approfondire l'esperienza e anche per loro, come per i ragazzi, maggiori sono stati l'impegno e la responsabilità lungo il percorso, più forte la motivazione a proseguire il lavoro. Ma chi ha, davvero, compiuto i maggiori progressi, quasi sicuramente grazie alla partecipazione a Connessioni Digitali, sono stati gli studenti con background migratorio e quelli provenienti da famiglie con minore capitale culturale a dimostrazione che la scuola, con la sua offerta formativa e con progetti come questo, resta il miglior antidoto a disuguaglianze che rischiano di trasformarsi in un destino ineluttabile.



A NAPOLI TRA PODCAST E INTERVISTE “IMPOSSIBILI”



Francesco Alesi per Save the Children

Giacca blu, camicia bianca e un po' di emozione. C'è chi, dentro quei vestiti è già cresciuto troppo e si tira le maniche nello sforzo di allungarle. Le ragazze attendono composte il loro turno per parlare. Altri compagni di classe sono seduti silenziosi. Tra pochi giorni la scuola “media” si concluderà e comincerà una nuova avventura. Ma in quella grande aula dell'istituto comprensivo 9° Cuoco Schipa di Napoli, ancor prima che l'anno scolastico finisca, si festeggia un altro approdo: la conclusione di due anni di lavoro del progetto Connessioni Digitali. C'è voglia di raccontare cosa è stato questo tempo di

sperimentazione, di fatica, di scoperta, di navigazione nell'universo digitale. Le tre classi secondarie di primo grado napoletane sono tra le prime a “diplomarsi” all'interno di un progetto di Save the Children Italia iniziato nel 2021 e che si concluderà nel 2024 con oltre 6.500 studenti coinvolti, ciascuno per un biennio. Nelle scuole dove la disponibilità di spazi lo consentiva, come al Cuoco Schipa, sono state create anche delle newsroom attrezzate digitalmente, luoghi dove essere non solo spettatori ma anche autori, produttori di senso e contenuti lavorando in piccoli gruppi sotto la guida di insegnanti formati anch'essi

all'interno del progetto Connessioni Digitali in uno spazio che è protagonista al pari degli altri elementi. Obiettivo del percorso: acquisire competenze di base e, soprattutto, saperle usare in modo critico e consapevole in un continuo rimando tra scuola e territorio, tra vita fuori e dentro le aule e come parte integrante di una didattica che si rinnova. A unire questo universo di scuole, ragazzi, insegnanti, esperti, c'è una piattaforma digitale dove poter valutare il proprio percorso, trovare gli strumenti necessari, capire dove si è arrivati e quale altro pezzo di strada serve fare.

L'Italia, si sa, soffre di un drammatico ritardo nelle competenze digitali anche tra i giovanissimi, all'apparenza grandi “smanettatori” ma quasi sempre privi di consapevolezza dei rischi e delle potenzialità dello strumento digitale. È in questo territorio dell'oggi e ancor più del domani che rischiano di crearsi nuovi divari tra chi sa e chi non sa. Non è solo questione di tecnologia, di possederla, di saperla usare. È anche e soprattutto acquisizione di senso critico, di comprensione dei meccanismi che regolano il grande flusso della produzione e fruizione di contenuti online, dai social, ai podcast, ai video, ecc. E se ieri, di

fronte alla tv eravamo dei semplici spettatori, oggi davanti agli schermi digitali siamo insieme spettatori e autori, fruitori e produttori. Talvolta inconsapevoli.

Alessandra Daliso è l'insegnante che più di altri ha accompagnato i ragazzi della Cuoco Schipa lungo questo percorso iniziato in seconda media e che si inserisce nel curriculum di Educazione civica. Anche lei come centinaia di altri insegnanti si è formata grazie a corsi online e in presenza, organizzati nell'ambito di Connessioni Digitali con la supervisione scientifica del CREMIT (Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media alla Innovazione alla Tecnologia) dell'Università Cattolica di Milano, e di Edi Onlus. “I ragazzi hanno risposto in modo autentico, direi eccellente”, afferma con orgoglio prima di lasciare loro la parola. In una grande aula si alternano, chi con voce stentorea, chi con un filo di voce, per presentare i loro “lavori”. Ed eccole le interviste “impossibili” a Bernini e a Michelangelo Buonarroti in vista di una gita scolastica a Roma o il podcast che svela, dicono i ragazzi, “i lati oscuri di Peter Pan”. Rimpianto o voglia di voltare le spalle al “bambino che non voleva crescere”? Questa è un'altra storia e non poniamo la domanda anche se sarebbe bello

parlarne con loro. Un altro gruppo ha lanciato una petizione online, #palestriamoci, affinché si metta mano alla palestra da anni inagibile. Hanno raccolto 162 firme, non male. Perché il digitale, ora lo sanno, può anche essere palestra di democrazia. C'è chi ricorre al digital storytelling per raccontare la guerra in Ucraina accostando i suoni di una giornata qualsiasi, il trillo della sveglia, il latte versato nella tazza a colazione, con i rumori della vita sotto le bombe e la corsa nei rifugi.

Una vignetta serve a rendere consapevoli dei rischi del sexting, con la diffusione di immagini intime: “l'abbiamo disegnata noi per evitare problemi di copyright” spiegano molto consapevoli dell'importanza delle fonti che si possono o non si possono usare mentre un video di grande impatto emotivo apre uno squarcio sulla dispersione scolastica. Le voci si susseguono, le immagini pure. “Una tappa importante del processo è l'autovalutazione, il giudizio su sé stessi, su ciò che si è fatto e su ciò che poteva andar meglio”, dice l'insegnante ma si capisce che per lei tutti sono stati bravissimi.

Scaduto il tempo delle presentazioni la sala torna rumorosa, è il momento

atteso. Tra poco tutti riceveranno il loro badge digitale con le competenze acquisite nei due anni, una sorta di lasciapassare contro la povertà educativa digitale da tenere sempre aggiornato. Gli adulti, anche gli ospiti di Crédit Agricole Italia - principale sostenitore del progetto - aiutano a infilare al collo degli studenti il badge rosso con i riferimenti dei livelli di competenze acquisiti.

Poi dietro le quinte ci sarà ancora da lavorare. L'Istituto Italiano di Valutazione dirà che impatto ha avuto il progetto e quali aree si possono ancora migliorare. “La valutazione d'impatto, se positiva - dicono a Save the Children - servirà a modellizzare il progetto con l'obiettivo auspicabile che sia il Ministero per l'Istruzione e il Merito a subentrare e a diffondere l'esperienza di Connessioni Digitali in tutte le scuole”. Nell'attesa chiedo all'insegnante Alessandra Daliso se continuerà a fare la “tutor virale” anche in futuro. “Sempre”, assicura, “la cittadinanza digitale è troppo importante perché la scuola non se ne occupi”. Poi se ne va sventolando il badge rosso come un trofeo. La osservo allontanarsi e penso che su quelle spalle agili e scattanti si regge un pilastro della scuola che innova.

Ultero, robot urlatore

Da "ROBOT. Catalogo raccontato dei principali Avatar Servo Robota per ragazzi e bambini", di Bruno Tognolini, illustrato da Marco Somà, edito da Rizzoli.

Ecco Ultero uno dei molteplici robot nati dalla fantasia del poeta, rimatore e scrittore Bruno Tognolini. La sua funzione è di essere un urlatore un po' rissoso, a tratti villano, ma si sa nella foga, può capitare. Tognolini lo ha inventato anni fa quando di robot si parlava pochissimo e pochissimi erano gli esperti del tema. Lui, pensate un po', lo era già.

ULTRO

Ragibrast®

MODELLO

Tipo: Avatar Robota
Nome di fabbrica: Ragibrast®
Niconomi più comuni: ULTRO,
RABBIO, TARRO

POTENZA

Processore: Mentina® 2.3
(230 Idee al Secondo)
Classe: Bruco
(coefficiente IA: 0,9% dell'umano)
Durata batteria: 24 ore
(di urlo continuo)
Durata vita: 4 anni
(dopo impazzisce)

ABILITÀ

Il Ragibrast® "Ultero" è un robot villano, rissoso, screanzato, collerico e urlone. Come dice il nome, sua abilità principale è agitare le braccia urlando. Il suo uso principale è negli stadi, dove svolge tutti i compiti di un tifoso ultrà, risparmiando ai tifosi umani fatica, sgolamento e rischio di buscarle.

Può agitare le braccia ed eseguire gesti con le dita in 26 stili diversi, programmabili prima della partita e commutabili in tempo reale in risposta alla tifoseria avversaria. Può essere sincronizzato in wi-fi con altri Ragibrast® presenti nello stadio, componendo coreografie di agitementi di braccia corali, nelle modalità Ola®, Gorilla.Furiosi®, Foresta.Nel.Vento®, e altre acquistabili online.

Oltre ad agitare le braccia, è in grado di urlare insulti a voce altissima contro l'arbitro, i giocatori in campo e i tifosi avversari. Intensità dell'agitamento di braccia e volume d'urlo sono modulabili con un cursore da 1 a 100. Si consiglia tuttavia di evitare i valori massimi, nei quali il Ragibrast® tende a

decollare. La dotazione base di insulti è in italiano standard TV, con potenza e volgarità modulabili da 1 a 100. Oltre agli urli, il Ragibrast® può intonare inni e canti, selezionabili a mano da un repertorio di 1000 brani, o auto-selezionati sui canti di altri Ragibrast® presenti sugli spalti, coi quali il tuo Ultero canterà in coro. Il modello base è fornito con sciarpa, cuffia, bandiere, ecc. in Memostoffa® Chromosport®, che cambia con un clic colori e stemmi delle squadre del campionato italiano di serie A.

ACCESSORI E OPTIONAL

Estensione Chromosport Mundial.Plus®, in grado di configurare sciarpa, cuffia, bandiere, ecc. coi colori di tutte le squadre di serie B, C, D, E, e Dilettanti di tutti i paesi d'Italia e del mondo. Estensione insulti Tamarro.Plus®, con dizionari in 116 lingue del mondo e 58 dialetti d'Italia.

PRECAUZIONI

I casi di malfunzionamento del RAGIBRAST® sono riconducibili a uso improprio da parte degli umani. Esempi. È stato riportato il caso di un bambino di nove anni che, dopo l'ennesimo brutto voto e nota per i genitori, si è recato a scuola col suo Ultero mascherato da scolaro. Entrato in classe l'ha attivato contro la maestra, con intensità agitemento braccia a 50, volume urlo a 70 e volgarità degli insulti a 80. Non è stata una buona idea.



In principio fu il PNSD

Il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) nasce nel 2015 con la Buona Scuola (Legge 13 luglio 2015, n. 107). L'obiettivo era di "sviluppare e di migliorare le competenze digitali degli studenti e di rendere la tecnologia digitale uno strumento didattico di costruzione delle competenze in generale" (art. 1, commi 56-62). Nel 2023 è stata fatta una consultazione pubblica per il suo aggiornamento. In estrema sintesi, il PNSD¹ è articolato in 35 azioni, organizzate in tre ambiti di intervento (ambienti e strumenti, competenze e contenuti, formazione e accompagnamento). Sin dall'inizio ci si è anche posti il problema della "connettività", che nella versione più recente significa il cablaggio e l'accesso alla banda ultra larga per tutte le scuole, perché senza una buona connessione wifi è impossibile parlare di scuola digitale. Ma, come spesso avviene in Italia, in molte aree del Paese è mancato un coordinamento tra diversi livelli di governo e le singole scuole per risolvere questo problema. (Per un approfondimento si veda più avanti "Cablaggi: la scuola (dis)connessa" e relative mappe). Tra le azioni più importanti che il PNSD ha prodotto negli anni c'è la creazione di una rete di 8.200 referenti delle attività digitali ("animatore digitale"), 24 mila docenti innovatori (figure presenti in ogni scuola) e 200 docenti esperti di didattica digitale per l'accompagnamento all'innovazione didattica e digitale, oltre ai Future Labs, gestiti da scuole polo per la formazione del personale scolastico sui temi della transizione digitale, presenti in tutte le regioni italiane.

Nel settembre 2022, il Ministero dell'Istruzione e del Merito (MiM) ha radunato un gruppo di esperti per analizzare quali azioni sono state attivate in ambito PNSD e, soprattutto, qual è stata la risposta da parte delle scuole per capire errori e punti di forza dell'esperienza maturata. Contemporaneamente, è stata condotta un'indagine a cui hanno partecipato l'80% dei dirigenti scolastici, il 25% dei docenti e il 50% degli animatori digitali per raccogliere idee e suggerimenti. Solo più tardi è stato somministrato un questionario agli studenti. Il gruppo di esperti ha prodotto un Rapporto ad aprile 2023, "Verso il nuovo Piano Nazionale Scuola Digitale: principi ispiratori e proposte"², da cui si apprende che, dal 2016 al 2022, per il PNSD sono stati messi a disposizione delle scuole 386 milioni di euro, in gran parte (per l'82% delle risorse) per l'acquisto di strumenti. "Questa scelta può essere in parte spiegata, almeno per l'ultimo periodo, dall'urgenza di dotare le scuole dei dispositivi necessari per la didattica durante l'emergenza epidemiologica da Covid-19. I progetti finanziati negli ambiti 'Competenze e contenuti' e 'Formazione e accompagnamento' rappresentano solo il 18% del totale" rileva il Comitato Scientifico. Questa semplice proporzione, 82 a 18, è, già, la spia di uno squilibrio che rischia di ridurre la portata innovativa della digitalizzazione su didattica e studenti. Al momento i dati sui progetti finanziati che sulle dotazioni di strumenti digitali acquisite dalle scuole non sono ancora pubblici e questo impedisce di avere una mappatura territoriale ed un'analisi delle azioni realizzate anche in base alla tipologia di scuola, per trarne qualche lezione e tracciare un



FONDI RIPARTITI

Nel Rapporto del Comitato Scientifico sul PNSD, risulta che, sulle modalità con cui sono state distribuite le risorse, circa 214 milioni di euro (56%) sono stati ripartiti con assegnazioni non selettive cioè senza i bandi: in alcuni casi le risorse sono state assegnate a tutte le scuole indifferente (come avvenuto per gli animatori digitali), in altri casi sono stati utilizzati parametri come ad esempio gli esiti degli studenti, la dispersione scolastica, il livello economico sociale e culturale. I restanti 172 milioni di euro (44%) sono stati assegnati attraverso i bandi.





ASPETTANDO ICILS

Una valutazione d'impatto indiretta al processo di digitalizzazione delle scuole italiane avviata nel 2016 potrà venire dall'indagine ICILS (International Computer and Information Literacy Study) 2023, i cui risultati usciranno però nel 2024. ICILS è una ricerca internazionale che fornisce informazioni sulle competenze digitali degli studenti necessarie per partecipare efficacemente alla vita sociale. In particolare, sono indagate le capacità degli studenti di raccogliere, gestire, valutare e condividere le informazioni digitali e la loro comprensione delle questioni relative all'uso sicuro e responsabile delle informazioni elettroniche. L'indagine è rivolta agli studenti del terzo anno della scuola secondaria di primo grado e coinvolge più di 30 Paesi in tutto il mondo.

https://invalsi-areaprove.cineca.it/index.php?get-static&pag=iea_icils_info

bilancio di questi sei anni di PNSD. È importante sapere quali effetti queste azioni o interventi abbiano avuto sugli alunni svantaggiati, sugli alunni che crescono in territori emarginati, sugli alunni con bisogni speciali e disturbi dell'apprendimento, e su tutti gli alunni con una disabilità. Va detto, peraltro, che se si prova a fare una ricognizione dei progetti dal portale OpenCoesione filtrando i progetti che contengono la parola PNSD ne risultano solo 160, per un ammontare di risorse esiguo, di 5 milioni. Comprare qualche tablet o innovare un laboratorio o investire in una newsroom sono azioni diverse e con effetti ben diversi. Come ci dice Gianna Barbieri, Direttrice Generale della Direzione per i fondi strutturali per l'istruzione, l'edilizia scolastica e la scuola digitale del MiM, esiste uno stretto legame tra progettazione di ambienti e innovazione digitale che devono procedere insieme. Gli spazi devono essere realizzati sulla base del progetto educativo digitale. Purtroppo i nostri edifici, che fanno parte di un patrimonio preesistente, sono stati adattati ad un uso scolastico ma non sono stati pensati per questa funzione. Ora, con la realizzazione di scuole innovative all'interno di un progetto a guida INAIL, stiamo vedendo i primi frutti.

L'Istituto INDIRE, già nel 2014 nel suo manifesto "Avanguardie Educative" annunciava che "la fluidità dei processi comunicativi innescati dalle ICT si scontra con ambienti fisici non più in grado di rispondere a contesti educativi in continua evoluzione e impone un graduale ripensamento degli spazi e dei luoghi che preveda soluzioni flessibili, polifunzionali, modulari e facilmente

configurabili in base all'attività svolta, e in grado di soddisfare contesti sempre diversi"³. Dal Rapporto degli esperti sul PNSD, si possono conoscere alcune considerazioni e valutazioni qualitative riportate dagli attori della scuola. L'opinione espressa dai docenti che hanno risposto al questionario, ad esempio, è che nonostante l'impiego più frequente di dispositivi come computer, LIM, schermi interattivi, software didattici e piattaforme per l'apprendimento, l'utilizzo degli strumenti digitali non risulta ancora pervasivo nella didattica. Per quanto riguarda la formazione, i docenti mostrano una generale preferenza verso esperienze e contenuti direttamente applicabili alla didattica e verso forme di accompagnamento che possano proseguire anche una volta concluso il percorso formativo. Gli animatori digitali ritengono che la formazione debba essere pratica e operativa, finalizzata alla trasferibilità delle conoscenze acquisite nella realtà scolastica e all'introduzione di nuovi linguaggi e metodologie innovative. Sebbene molti animatori digitali ritengano di aver operato in contesti ben attrezzati, circa la metà di loro considera necessario adeguare la dotazione di risorse digitali e l'allestimento degli ambienti a soluzioni innovative della didattica. In modo simile a quanto espresso da docenti e dirigenti scolastici, gli animatori digitali individuano nella mancanza di soluzioni organizzative adeguate uno tra i maggiori fattori di ostacolo all'utilizzo degli strumenti digitali nelle scuole. Nel Rapporto manca la voce degli studenti, che hanno espresso la loro opinione successivamente. Tra le prime indicazioni emerse dalle risposte degli studenti – come ci ha riportato la Direttrice Generale del MiM, Gianna Barbieri - risulta che il 50,7% dei circa 2.500 ragazzi delle superiori che hanno risposto alla consultazione nell'aprile 2023 vorrebbe approfondire a scuola le tematiche sull'uso sicuro del digitale (privacy, cyberbullismo, furto di identità, ecc.), il 49% vorrebbe saper programmare le app, il 42% ritiene che le tecnologie digitali migliorino "abbastanza" la motivazione nello studio, il 30% "molto" (rispetto ad un 21% che risponde "poco" e un 8% che afferma "per niente").

Relativamente alle tecnologie di ultima generazione, come metaverso, realtà aumentata, ecc., l'80% afferma di non averle mai usate a scuola, ma l'11% dice di usarle qualche volta o spesso. C'è, qui, un tema non solo legato alla "logistica", nel processo di trasformazione digitale, ma alla capacità del processo di innovazione di raggiungere gli obiettivi fondamentali, cioè di migliorare qualità e inclusività della didattica, mettendo "al centro" ogni studente. Ad esempio, nell'accelerazione impressa dalla pandemia, ma anche in questa nuova fase di progetti finanziati da sviluppare in pochi mesi, uno dei rischi principali è quello di lasciare che gli attori privati nel settore tecnologico acquisiscano un ruolo preponderante, anche dentro la scuola, senza una regolamentazione attenta da parte degli attori pubblici. Il percorso non è facile: ogni scuola dovrà trovare la propria strada in questo complesso processo di transizione, riuscendo a mantenere sempre chiari gli obiettivi qualitativi che si è posta, in uno scambio continuo con le istituzioni e gli esperti. Molti dirigenti scolastici lamentano di ricevere fondi soprattutto per l'acquisto di strumenti prima ancora di essere orientati sulla traiettoria da seguire, anche a livello pratico e organizzativo, per far fiorire e far emergere una nuova qualità della relazione pedagogica, valorizzare le capacità dei docenti e i bisogni degli studenti.



SAFER INTERNET CENTRE

Un altro risultato importante e misurabile sull'uso appropriato e sicuro degli strumenti e dei linguaggi digitali a scuola è quello ottenuto, grazie al progetto Safer Internet Centre – Generazioni Connesse, con l'adozione da parte di oltre 1200 istituti scolastici in tutta Italia dell'ePolicy, cioè scuole che si sono dotate di un documento operativo, autoprodotta da ciascuna scuola, mirato a promuovere le competenze digitali e l'uso positivo e sicuro delle tecnologie digitali, prevenendo situazioni problematiche grazie ad un percorso di formazione per docenti, studenti e genitori.

www.generazioniconnesse.it/site/it/banca-dati-epolicy/

La scuola 4.0 del PNRR

Nel quadro tratteggiato nel capitolo precedente si è inserito il Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR) approvato nel 2021 dall'Italia, sotto l'egida dell'UE, per rilanciarne l'economia dopo la pandemia di Covid-19 e per sostenere lo sviluppo verde e digitale del Paese. Una importante linea di investimento della Missione 4 del PNRR finanzia con 2,1 miliardi di euro interventi per il cablaggio, l'innovazione degli ambienti per l'apprendimento e degli strumenti digitali in tutte le scuole.

Il Piano Scuola 4.0¹ è stato adottato a giugno 2022; si tratta di un documento di oltre 20 pagine che delinea gli orientamenti per la progettazione degli ambienti di apprendimento innovativi (Next Generation Classrooms) e dei laboratori per le professioni digitali del futuro (Next Generation Labs). Ad agosto 2022², sono stati assegnati a tutte le scuole, in base alla loro dimensione, 1 miliardo 290 milioni di euro destinati alla trasformazione di almeno 100.000 aule in ambienti di apprendimento innovativi e altri 429 milioni per realizzare laboratori per le professioni del futuro destinati alle secondarie di secondo grado (124 mila euro per ogni liceo, 164 mila euro a ciascun istituto tecnico o professionale). A dicembre 2022, il Ministero dell'Istruzione e del Merito ha pubblicato le Istruzioni Operative³ di Scuola 4.0, per guidare le scuole nelle complicate procedure di progettazione, di accordo di concessione ai fornitori, di rendicontazione, ecc.

L'investimento da oltre 2 miliardi di euro del PNRR per finanziare il Piano Scuola 4.0, dunque, è partito. Come si sta realizzando? Ancora "al buio", sembrerebbe, per la maggior parte delle scuole. Tra le scarse informazioni trapelate, nell'indagine condotta a fine anno scolastico dall'Osservatorio sulla transizione digitale del mondo della scuola creato da uno dei principali fornitori di Scuola 4.0, Aura Immersive⁴, tra più di 2.700 dirigenti scolastici e insegnanti che hanno già presentato o stanno presentando i progetti di Scuola 4.0, solo il 12,3% riteneva di avere il personale (docente e non) formato per gestire un'innovazione così importante. Ad oggi, di proroga in proroga – l'ultimo rinvio ha posto come scadenza fine novembre 2023 – non si conoscono i progetti approvati e già in parte avviati da parte delle scuole che si sono attivate in anticipo per rispettare la prima scadenza (febbraio 2023) o quella successiva (30 giugno). Di certo, si è creata una spaccatura tra scuole già in piena transizione digitale, con idee e progetti da realizzare, che aspettavano solo le risorse assegnate, e scuole che non sono in grado di progettare e realizzare in poco tempo le aule innovative o i Future Lab. Tra i progetti che ogni tre mesi sono inseriti nel database PNRR accessibile dal portale Italia Domani⁵ quelli di Scuola 4.0 non compaiono, nonostante siano trascorsi più di 12 mesi dall'assegnazione dei fondi. Una riflessione importante andrebbe aperta anche sulla modalità di assegnazione delle risorse: se da un lato appare evidente che il superamento dell'uso dei bandi (avvisi selettivi)



GUARDANDO AL 2030

Il Piano nazionale scuola digitale dovrebbe favorire il raggiungimento degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile dell'Agenda 2030, in particolare l'obiettivo 4, "garantire un'istruzione di qualità inclusiva ed equa e promuovere opportunità di apprendimento continuo per tutti", e l'obiettivo 10, "ridurre le disuguaglianze all'interno dei e fra i paesi".



iStock.com/Hispanolistic

per assegnare le risorse è un fattore positivo (perché con i bandi i fondi venivano acquisiti solo dalle scuole più capaci di progettare e attivarsi), dall'altro bisogna anche rimettere in discussione la distribuzione di risorse a pioggia che non mirano a ridurre i divari, lasciando molte delle scuole più svantaggiate troppo sole nella fase di progettazione e realizzazione degli interventi. In molti casi, poi, sono le amministrazioni locali a creare ostacoli e a non supportare adeguatamente le scuole, ad esempio quando si interviene nell'edilizia scolastica, nella realizzazione e gestione delle mense, nel mantenimento degli spazi verdi delle scuole. Il mancato coordinamento con gli enti locali, proprio nei territori più fragili, rischia di penalizzare le scuole che partono già con un ritardo nell'innovazione digitale, depotenziando lo sforzo di riequilibrio e di contrasto alle disuguaglianze che un grande investimento come Scuola 4.0 avrebbe la possibilità di realizzare.

Cablaggi: la scuola (dis)connessa

Dotare tutte le scuole di una connessione veloce e stabile e di strumenti digitali adeguati rappresenta il prerequisito essenziale per ridurre il digital divide e combattere la povertà educativa digitale, dando priorità alle scuole situate in aree particolarmente svantaggiate dove maggiore è l'incidenza della povertà materiale e educativa. Proprio nei contesti più deprivati, si possono imparare ad utilizzare le nuove tecnologie, in modo consapevole e versatile, a scuola, con l'adulto-guida al fianco, sfruttando strumenti e dispositivi che, spesso, a casa nessuno possiede. Ma le scuole devono almeno poter contare su una connessione veloce e di qualità – a banda ultralarga, cioè con la fibra o in alternativa con wireless, il famoso 5G. A che punto siamo?

L'Italia, come abbiamo visto anche nel primo capitolo scrivendo di famiglie connesse, è un territorio morfologicamente complesso e costellato di aree poco abitate, in genere montagnose, definite "Aree Interne" o, nel gergo della connettività, "Aree Bianche" – zone troppo impervie o spopolate per attirare investimenti privati e che, per questo, sono oggetto di intervento pubblico. Nel caso delle scuole, dopo gli investimenti per il cablaggio dei plessi scolastici



Francesco Alesì per Save the Children

effettuati con i fondi europei del PON "Per la scuola" negli anni 2015-2019, restando la maggior parte delle scuole ancora "sconnesse", nel 2020 è stato lanciato il Piano "Scuole connesse" come parte della nuova Strategia italiana per la banda ultralarga – "Verso la Gigabit Society". Il Piano è stato avviato nel 2021 e, per ora, ha messo a bando e sta finanziando opere per 166 milioni di euro (dei circa 400 milioni di euro di fondi PNRR dedicati), e punta a connettere il 100% delle scuole del primo e secondo ciclo entro la fine del

2023 - alla velocità di 1 gigabyte al secondo. Nell'Azione numero 1 del Piano Nazionale Scuola Digitale, era indicato che "entro il 2020, i plessi scolastici saranno raggiunti 'alla porta' dalla fibra ottica in via prioritaria rispetto agli altri interventi del Piano Nazionale Banda UltraLarga"¹. A metà 2023, le mappe delle scuole connesse grazie al "Piano Scuole" – nelle due pagine che seguono - ci forniscono indicazioni importanti sullo stato dell'arte della connettività delle scuole: la prima informazione è che in meno di due anni

sono stati avviati e realizzati moltissimi interventi per fare arrivare la fibra dentro le scuole e attivare la connessione veloce. L'ultimo aggiornamento reso noto da Infratel² – la società che è incaricata dal Ministero dello Sviluppo (MIMIT) di realizzare il Piano Scuole Connesse - indica che ben 19.432 scuole sul territorio nazionale sono state "attivate" (dati aggiornati a fine agosto 2023) sulle 32.350 incluse nel Piano, esattamente il 60%, 3 su 5. Parliamo di scuole dall'infanzia alle superiori.

Bisogna considerare innanzitutto che nel Piano Scuole "mancano" le altre circa 8.000 scuole che sono state già connesse negli anni precedenti, grazie agli interventi del PON Scuola finanziati dai fondi europei della programmazione 2014-2020. Nelle mappe che abbiamo costruito entrano quindi soltanto le 32.350 incluse nel Piano Scuole del 2020: quello che interessa quindi analizzare sono le carenze infrastrutturali e quello che resta ancora da fare per arrivare al 100% delle scuole connesse. Nelle mappe osserviamo dove si sta intervenendo e quante scuole entrate nel Piano non sono state ancora "attivate": nella prima pagina le mappe individuano tutte le 6908 scuole secondarie di primo grado censite da Infratel³. In ogni Comune è riportata la percentuale di scuole ancora non connesse (e su cui Infratel e gli attori coinvolti stanno lavorando) sul totale di quelle presenti nel Piano Scuole. Molte delle aree in rosso nella mappa, in cui meno del 30% di scuole sono cablate e connesse, rientrano nelle cosiddette aree bianche, quelle cioè dove è più difficile arrivare con la fibra e dove il mercato ha poco interesse ad investire. Le aree rosse e arancioni, nella nostra mappa, sono quelle che scontano il maggior ritardo nel processo di "fornitura e posa in opera della

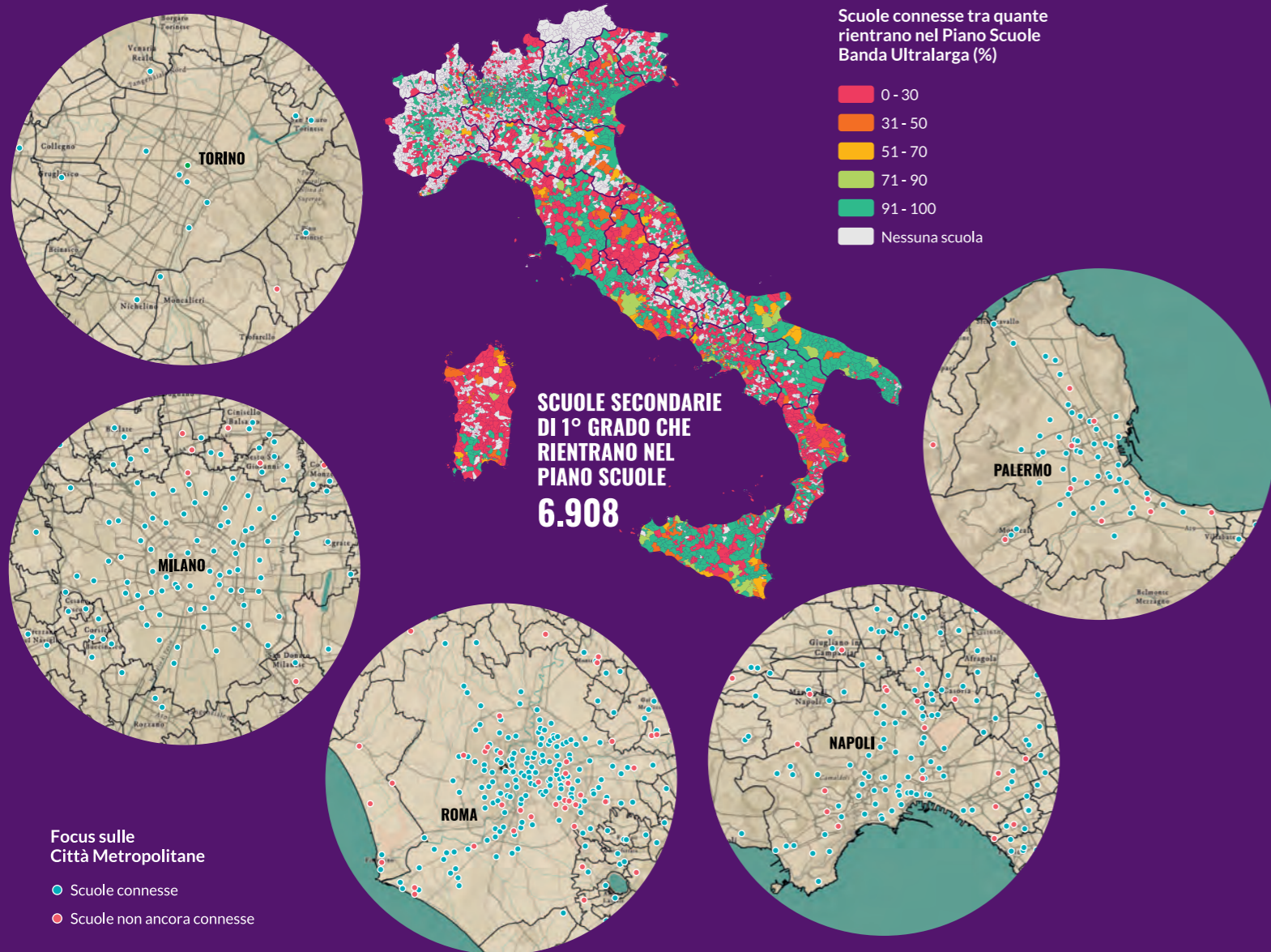
rete di accesso e servizi di gestione". Sul fronte opposto, le aree verdi presenti in Puglia, Basilicata, Sicilia e in altre regioni del Centro-Nord sono aree in cui in questi ultimi due anni si è riusciti a connettere praticamente tutte le scuole. Nei 5 dettagli (zoom) sulle grandi città, va notato che mancano quasi la metà delle scuole medie perché già connesse prima del 2020. I punti rappresentano quindi le scuole su cui si sta intervenendo, e a Roma e Palermo quasi un quarto sono ancora in attesa di essere connesse, nonostante siano ormai cablate tutte le aree della città e nonostante il Piano Scuole garantisca a tutte le scuole i servizi di connettività per 6 anni (a costo zero). Torino è la città in cui tutte le scuole sono ormai connesse (c'è un solo punto rosso nell'interland), Milano è interamente connessa con qualche eccezione alla periferia Nord, Napoli ha circa un quinto di scuole ancora non attivate, sparse nel territorio. Nella pagina successiva, invece, abbiamo mappato le 5.271 scuole secondarie di secondo grado (sulle circa 8.700 sedi presenti, quindi circa il 60% sono incluse nel Piano Scuole). Risulta, innanzitutto, che moltissimi comuni non hanno scuole nel programma Piano Scuole, ma spesso si tratta di piccoli comuni che non ospitano scuole superiori sul loro territorio. La Sicilia e la Puglia presentano scuole connesse con il Piano Scuole in moltissimi Comuni, così come l'Umbria (densa di aree bianche) ha molti comuni con scuole in via di attivazione, ma ancora aree con oltre la metà delle scuole superiori ancora sconnesse. Tra le grandi città, colpisce in positivo Torino, incluso il suo hinterland, il Comune di Milano e il Comune di Palermo, con sole due scuole ancora sconnesse ma con diverse scuole sconnesse nell'interland. Nel Comune di Napoli, solo 6 scuole non sono connesse, a Roma

invece il processo sembra ancora incompleto in circa un decimo delle scuole, ma colpisce il colpo d'occhio della concentrazione dentro al Raccordo di scuole superiori.

Per sintetizzare al massimo tutte queste informazioni, abbiamo stimato, in ogni regione, la percentuale di scuole (da quelle dell'infanzia fino alle secondarie di secondo grado) ancora non connesse con la banda ultra larga sul totale di tutte le scuole presenti (sedi scolastiche). Risulta, così, che la regione più avanzata è la Puglia, con solo il 14,4% di scuole ancora da connettere sul totale delle sedi scolastiche. Anche Lombardia (21,3%) e Veneto (23,4%) insieme a Valle d'Aosta e Trentino (24%) hanno meno di un quarto di scuole non ancora connesse. All'opposto, la Sardegna ha ben due terzi (66,9%) di scuole non connesse con banda ultra larga, seguita dal Friuli Venezia Giulia con quasi la metà delle scuole ancora sconnesse (48,2%) e Umbria (47,1%).

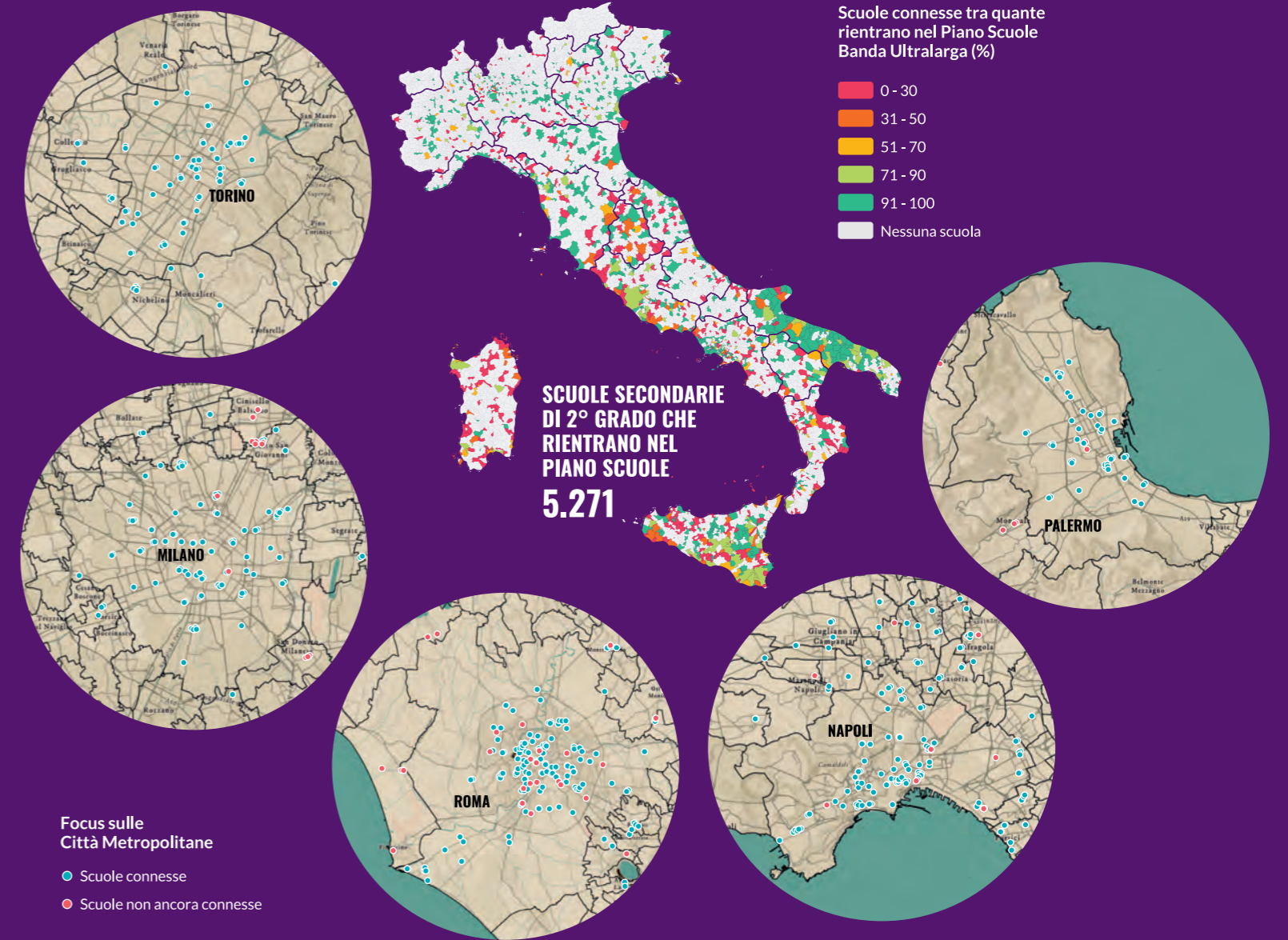
Scuole secondarie di primo grado connesse in base al Piano Scuole della Strategia per la Banda Ultralarga

Anno: 2023 - Fonte: Ministero delle imprese e del Made in Italy



Scuole secondarie di secondo grado connesse in base al Piano Scuole della Strategia per la Banda Ultralarga

Anno: 2023 - Fonte: Ministero delle imprese e del Made in Italy



Come si forma l'insegnante smart

In questi ultimi anni, le innovazioni tecnologiche hanno invaso la vita extrascolastica dei bambini e degli adolescenti, e nulla è più come prima anche nel complesso mondo dell'apprendimento e dell'insegnamento. L'era digitale apre di continuo nuove strade, innovativi linguaggi e strumenti si insinuano nella vita di ognuno, altre frontiere pedagogiche devono essere esplorate. Nel 2022, i test PISA dell'OCSE, somministrati a decine di migliaia di alunni 15enni in tutti i Paesi industrializzati, hanno per la prima volta approfondito come gli studenti accedono e utilizzano le risorse digitali ICT (Information and Communication Technologies) dentro e fuori la scuola, come i docenti e il sistema educativo integrano le ICT nelle pratiche pedagogiche e negli ambienti per l'apprendimento. PISA 2022 valuta, inoltre, come i fattori sistemici modellano l'esperienza degli alunni e dei docenti con le nuove tecnologie, come la disponibilità e l'uso degli strumenti digitali interagiscono con le pratiche educative e come questa interazione influenza i risultati degli studenti in matematica, literacy (italiano) e scienze, ma anche come influisce sulle competenze digitali e sul benessere degli alunni.

La formazione dei docenti sull'uso dei nuovi strumenti, dei nuovi linguaggi, delle tecnologie per una didattica innovativa inserita in nuovi ambienti di apprendimento non riguarda semplicemente il cogliere un'opportunità cercando di ridurre i rischi al minimo ma diventa necessità non rinviabile per affrontare la complessità. E, certamente, non è sufficiente una formazione tecnica se non si riesce a "mettere il bambino al centro e non si adotta un approccio pedagogico che riconosce che ci sono sia rischi che opportunità nell'uso delle tecnologie", nelle parole di Sonia Livingstone. L'ascolto è, dunque, parola chiave, accostata alla formazione. Ne è convinta Elisabetta Nigris, docente di Progettazione didattica e valutazione all'Università Milano Bicocca: "Non basta fare corsi di formazione semplicemente per poter usare gli strumenti. Si parte da là ma poi, per raggiungere degli obiettivi socio-cognitivi in modo che la maggior parte degli studenti li acquisisca, l'insegnante deve costruire delle relazioni di fiducia e ascolto dei ragazzi. Quello che ci chiedono i ragazzi rispetto alla valutazione, che è la punta dell'iceberg di un processo, è di essere ascoltati. Come insegnante, se non lo faccio, non li conosco e non posso fare un'analisi del contesto e dei loro bisogni formativi né riuscirò a trasmettere la mia passione per la materia che insegno. Quanti mi hanno seguito e quanti no, e perché alcuni non mi hanno seguito?". All'ascolto e alla formazione la professoressa Nigris accosta le parole "tecnologia" e "partecipazione". "In Italia gli insegnanti hanno basse competenze metodologiche-didattiche quindi anche basse capacità di adottare strategie partecipative. Se usi le tecnologie senza strategie partecipative promuovi un apprendimento di tipo individualizzato ma non perché calibrato su un individuo ma semplicemente perché è solipsistico, ciascuno usa lo strumento



PEDAGOGIA DIGITALE

Il "DigCompEdu", fornisce ai docenti e ai formatori dell'Unione Europea un quadro di riferimento per verificare il proprio livello di "competenza pedagogica digitale" e per svilupparla ulteriormente. DigCompEdu prevede sei aree di competenza che ciascun docente dovrebbe possedere:

- 1) coinvolgimento e valorizzazione professionale attraverso l'uso del digitale;
- 2) risorse digitali (individuare, condividere e creare risorse educative digitali);
- 3) pratiche di insegnamento e apprendimento;
- 4) valutazione dell'apprendimento;
- 5) valorizzazione delle potenzialità degli studenti (utilizzare le tecnologie digitali per favorire una maggiore inclusione, personalizzazione e coinvolgimento degli studenti);
- 6) favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

(Il documento integrale del quadro DigCompEdu è stato tradotto in italiano dall'Istituto per le Tecnologie Didattiche del Centro Nazionale delle Ricerche)

iStock.com/SvetiaZi



per i fatti suoi con le sue capacità economiche, culturali, di competenza, di aiuto a casa e, dunque, di nuovo siamo di fronte a un divario e alle diseguaglianze".

Un ebook pubblicato di recente dall'UNESCO, sull'uso "affrettato" delle tecnologie nel sistema educativo durante il Covid¹, ad esempio, cita evidenze globali per sottolineare il fallimento educativo prodotto dall'improvvisa e mai sperimentata forte dipendenza della scuola dalle tecnologie, fallimento legato ad un'esclusione massiccia di alunni dall'apprendimento, ad un aumento dell'inequità dei sistemi e, soprattutto, ad un uso pervasivo di modelli di insegnamento e apprendimento inadeguati, che talvolta hanno fatto più danno che beneficio, improvvisati da docenti privi della formazione e della cultura adeguate. L'UNESCO, in conclusione del suo studio, estrae alcune importanti lezioni e raccomandazioni affinché la scuola e gli insegnanti traccino nuove direzioni "più umanistiche" per l'integrazione delle ICT nella didattica, con un approccio pedagogico più innovativo, equo ed inclusivo. Non si possono introdurre nuovi media, nuovi linguaggi, nuovi strumenti se non si è in grado prima di riformulare la relazione pedagogica con i propri alunni trovando nuove modalità di apprendimento collaborativo, proattivo.

Mauro Cristoforetti, presidente di EDI onlus, quasi due decenni di esperienza come formatore sull'uso sicuro dei "nuovi media" a scuola, impegnato da anni nel progetto Generazioni Connesse (il Safer Internet Centre che promuove l'adozione delle ePolicy² nelle scuole



SELFIE FORMATIVO

Per far sì che le scuole e altre organizzazioni che si occupano di formazione siano pronte per la digitalizzazione, la Commissione EU ha sviluppato uno strumento online gratuito, SELFIE, per aiutare le scuole, i docenti e gli studenti a valutare il livello raggiunto nella didattica e negli apprendimenti nell'era digitale.

<https://education.ec.europa.eu/selfie>

italiane), spiega quale sfida rappresenti per lui stimolare i docenti a integrare il digitale nel proprio approccio didattico in modo coerente, offrendo agli studenti modalità di uso delle tecnologie che siano alternative a quelle proposte dal mercato e utili al loro percorso di crescita e sviluppo, anche in un'ottica di cittadinanza digitale. “La sfida principale – ci dice – è far capire che la tecnologia e i media digitali non possono essere trattati come elemento esterno alla scuola o a se stante, come avveniva fino a poco tempo fa quando il docente si limitava a mostrare agli alunni un documentario sulla LIM o a portarli in aula informatica. Ora che virtuale e reale interagiscono naturalmente nella quotidianità di alunni e insegnanti, la scuola dovrebbe facilitare l'integrazione degli alfabeti e dei linguaggi del digitale con quelli più tradizionali, stimolando la creatività. Per gli studenti, consapevolezza, responsabilità, usi positivi nascono dalla pratica quotidiana, non solo dai divieti e dalle preoccupazioni degli adulti. Gli insegnanti che formiamo devono trovare modalità proprie ritagliate sul loro contesto e sulla loro visione didattica: nel nostro lavoro, la co-progettazione tra formatori e corpo docente ha anche l'obiettivo di stimolare la collaborazione insegnante-studenti e tra studenti del gruppo classe, perché integrare le innovazioni di strumenti e linguaggi oggi disponibili significa ripensare profondamente e in modo creativo la relazione pedagogica. Mai come oggi è necessaria e utile la lezione dei grandi maestri che hanno rivoluzionato la pedagogia un secolo fa”.



GEMELLAGGI

Una piattaforma online, eTwinning, aiuta scuole, docenti e studenti ad utilizzare le tecnologie digitali per stabilire contatti con colleghi di altri Paesi, aiutandoli a collaborare all'attuazione di progetti. I servizi di sostegno nazionali sono cofinanziati dall'UE. Inoltre, le scuole ed altre organizzazioni nel campo dell'istruzione possono beneficiare di sovvenzioni individuali per progetti di partenariati strategici transnazionali relativi alla digitalizzazione.



Gli fa eco Federica Scarrione, insegnante al liceo “Galilei” di Voghera (Pavia), formatrice, esperta di e-learning e di metodologie didattiche innovative: “La formazione dei docenti è tanto importante quanto difficile da affrontare. In primo luogo, risente spesso di generalizzazioni che non aiutano a risolvere le criticità. Ad esempio, molto spesso si sente dire che i docenti non hanno una formazione adeguata nelle nuove tecnologie e nelle metodologie online, il che rende difficile l'adozione di strumenti digitali in classe. Questo è solo parzialmente vero: negli ultimi dieci anni si è avuto nel corpo docente un allargamento del divario tra i docenti tecnologicamente preparati e attenti a migliorarsi e quelli tendenzialmente tecnofobi, con la frammentazione in una varietà di profili che rendono pressoché inutili campagne di formazione massiva e a tappeto. Lo stesso divario si è parallelamente accentuato tra i dirigenti scolastici. Il corpo docente mostra, in realtà, un interesse variabile per la formazione. A volte è motivato ma ha difficoltà a trovare contenuti e applicazioni pratiche in classe e spesso lamenta la mancanza di flessibilità nei percorsi formativi”. Tuttavia il cammino è iniziato, portato avanti da molti dirigenti e docenti. Lungo questo percorso cambia, necessariamente, anche il significato di insegnamento. “La difficoltà diffusa a considerare l'insegnamento come una professione con le sue tecniche e competenze specifiche pesa in generale sull'innovazione didattica e di conseguenza anche su quella tecnologica”, prosegue Federica Scarrione. “Finché sentiremo parlare dell'insegnamento soprattutto come vocazione e del docente come di una persona che ‘trasmette’ il sapere sarà difficile proporre un piano di miglioramento organizzato e razionale; non che la vocazione e la capacità di trasmettere contenuti siano insignificanti, ma non sono certo le caratteristiche determinanti per la scuola nel nuovo millennio, che richiede senza dubbio più pianificazione strutturale che ‘genio’ romantico”.

Le innovazioni, nel frattempo, corrono, gli insegnanti si interrogano su come la Quarta Rivoluzione e l'intelligenza artificiale trasformeranno il loro ruolo e il loro lavoro. Alcune indicazioni scaturiscono da una riflessione su cosa sono stati i mesi di didattica a distanza a causa della pandemia. Elisabetta Nigris, nel fare un bilancio di quell'esperienza, rilancia l'importanza della scuola in presenza anche per sviluppare la didattica online. “L'uso di tecnologie sofisticate è riservato a pochi e se voglio usarle nell'insegnamento devo farlo in classe in modo che tutti ne possano usufruire allo stesso modo, sia dal punto di vista della dotazione degli strumenti che per fruire della presenza dell'adulto. I ragazzi non possono utilizzare le tecnologie da soli come sostitutivi del rapporto con gli educatori e senza la relazione con i pari perché il processo di insegnamento e apprendimento - ce lo dicono tutte le ricerche internazionali - si incentiva utilizzando il gruppo dei pari come un gruppo di confronto che promuove e moltiplica i processi d'apprendimento che non sono mai di tipo individuale ma sempre socio cognitivi. Lo scriveva già nel 1925 Vygotskij: il pensiero è linguaggio e il linguaggio non esiste se non come processo sociale. Quindi ogni riflessione sulle tecnologie va sempre inserita in questa cornice di contesto”. Quanto al futuro, Stuart J. Russell, professore di Computer Science alla Università di Berkeley, negli Stati Uniti, sostiene nel suo libro, “Artificial Intelligence. A Modern Approach”³, che la figura dell'insegnante nella scuola rimarrà centrale anche in un futuro prossimo in cui l'intelligenza artificiale generativa sarà in grado non solo di fornire



UN ISTITUTO DI TECNOLOGIE DIDATTICHE

L'Istituto Tecnologie Didattiche (CNR-ITD) è il solo istituto scientifico italiano interamente dedicato alla ricerca sull'innovazione educativa veicolata dall'integrazione di strumenti e metodi basati sull'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione. Il Consiglio Nazionale delle Ricerche è stato pioniere in questo settore istituendo, nel 1970, l'Istituto Tecnologie Didattiche e, nel 1993, l'Istituto Tecnologie Didattiche e Formative. Nel 2002 l'unione di questi due istituti ha dato vita all'attuale istituto, che ha la sua sede a Genova e la sede secondaria a Palermo. Oltre all'attività di ricerca l'ITD si dedica anche allo sviluppo di soluzioni innovative ai problemi dell'educazione e della formazione basate su un approccio sistematico alla progettazione, gestione e valutazione di ambienti di apprendimento.

www.itd.cnr.it/istituto/missione

contenuti ma anche di interagire con gli studenti: posto che lo sviluppo di questi sistemi di IA sia controllato e sotto la supervisione del docente, la nuova frontiera dell' Artificial General Intelligence (AGI) – sistemi intelligenti con una gamma di applicazioni comparabile alla gamma di compiti che il cervello umano sa svolgere – potrebbe essere in grado di offrire istruzione ad ogni bambino nel mondo entro la fine del decennio. Ma il maestro 'umano' sarà necessario per capire i bisogni di ciascun bambino e, alla fine, potrebbero essere necessari più insegnanti di quelli attuali, secondo un modello in cui ogni docente diviene una sorta di guida intellettuale per gruppi di solo 8-10 bambini, a cui deve insegnare anche a lavorare in gruppo e a collaborare¹⁴.

Ma cosa succede nel presente? La formazione degli insegnanti è questione annosa in Italia e sostanzialmente ruota attorno ad alcuni nodi fondamentali, come ci spiega Marco Gioannini della Fondazione Agnelli, il primo dei quali è la formazione pedagogica, teorica e pratica, che dovrebbe sostenere ciascun insegnante. Il gap di competenze didattico-pedagogiche è rilevante, in particolare per gli insegnanti delle secondarie di primo e secondo grado che hanno specializzazioni legate alle materie che insegnano ma spesso mancano di una preparazione pedagogica. Altro nodo è quello della formazione in ingresso, concernente i requisiti di formazione e tirocinio pratico richiesti a chi vuole abilitarsi all'insegnamento, attualmente in fase di modifica, come richiesto dal PNRR che lega l'erogazione delle risorse per investimenti al varo di alcune riforme chiave. Tuttavia, le regole imposte a chi si affaccia al mondo della scuola rappresentano solo una parte del problema perché nel nostro sistema scolastico, a causa della carenza di personale di ruolo, entrano in classe migliaia di docenti precari che spesso non hanno attraversato il percorso di formazione obbligatoria per l'abilitazione all'insegnamento. Senza contare che oltre tre docenti delle scuole secondarie su quattro hanno più di 50 anni e hanno iniziato la loro carriera quando la rivoluzione didattica, trascinata dalle nuove tecnologie, non era all'orizzonte. Per moltissimi, resta la formazione in servizio ma che *de facto* non è obbligatoria. L'Italia, dunque, almeno sino ai tempi più recenti, ha rappresentato un caso piuttosto unico nel panorama dei sistemi di istruzione pubblica occidentali sotto il profilo della formazione del suo corpo docente. È almeno dal 2013 che l'OCSE la sollecita a fare di più. Tuttavia, qualcosa sta cambiando. Nell'ultimo anno, alle scuole sono state assegnate (sulla base delle dimensioni o di indicatori di svantaggio e non più attraverso i bandi) ingenti risorse del PNRR, soprattutto alle scuole secondarie. Nel 2022, la maggior parte delle scuole secondarie, ritenute più vulnerabili, ha ricevuto fondi per contrastare la dispersione e migliorare le competenze di base degli studenti più fragili attraverso maggior orientamento e l'introduzione di 52.176 "docenti tutor" e 4.252 i "docenti orientatori", insegnanti che hanno seguito (a settembre 2023) una formazione di 20 ore offerta dall'istituto INDIRI. L'incentivo economico è minimo, e non in tutte le scuole l'adesione degli insegnanti è stata sufficiente, ma per i più motivati sicuramente potrebbe rivelarsi un'esperienza formativa importante, un banco di prova nella relazione uno ad uno con studenti che hanno difficoltà specifiche nell'apprendimento, che vivono disagi psicologici o provengono da contesti sociali complessi, e dove l'ausilio delle nuove tecnologie potrebbe fare la differenza. La professoressa Maria Teresa D'Aniello, docente di riferimento anche del progetto di Save the Children, Connessioni Digitali, insegna a Milano, alla scuola secondaria di primo grado "Grossi",



APPRENDIMENTI INFORMALI

L'apprendimento non formale ha solitamente luogo al di fuori del programma previsto dall'istruzione formale ed è finalizzato a favorire lo sviluppo personale e sociale dei partecipanti. L'apprendimento informale consiste nell'imparare facendo (*learning by doing*). Esso consente ai ragazzi di partecipare in prima persona. Anche la didattica deve far proprio il concetto di *learning by doing* allontanandosi dal tradizionale metodo cattedratico così da favorire partecipazione e espressione delle proprie opinioni da parte di studenti e studentesse.

nel quartiere di Molise Calvaireate, costellato di case popolari in cui vivono numerose famiglie con background migratorio. "Il mio tentativo – ci dice – è di integrare strumenti e linguaggi ICT nella vita scolastica sfruttandone al massimo le potenzialità per motivare e stimolare l'apprendimento di studenti che devono affrontare ostacoli linguistici, familiari, sociali e talvolta bisogni educativi speciali. Fondamentale è anche l'aiuto che riceviamo dalle associazioni del quartiere per rendere la scuola un presidio di inclusione sociale, punto di riferimento per le famiglie più svantaggiate in cui i ragazzi divengono mediatori tra genitori e mondo esterno e a cui le competenze digitali di base sono essenziali per esercitare i fondamentali diritti di cittadinanza". Anche alla scuola della professoressa D'Aniello sono arrivati i fondi PNRR per il contrasto alla dispersione: "abbiamo ricevuto 98mila euro e da maggio abbiamo iniziato attività di orientamento e mentoring con possibilità di tutoraggi uno a uno degli studenti. Siamo un gruppo di lavoro di docenti motivati con un dirigente attivo e contatti continui con il territorio. Questi fondi sono di impulso ad un lavoro che noi cerchiamo di fare da anni, incluso portare le ragazze e i ragazzi di terza media agli open day organizzati dalle scuole superiori, per aiutarli a scegliere. Le famiglie purtroppo da sole non ce la fanno".

Dalle testimonianze dirette del mondo della scuola arriva la stessa osservazione: senza una formazione continua e adeguata del personale docente, senza uno spirito collaborativo tra docenti più stabili e dirigenti fortemente impegnati, senza la capacità di progettare, coprogettare e trovare una strada per la didattica innovativa coerente con il contesto, ascoltando i bisogni e le idee dei ragazzi, anche gli investimenti rischiano di cadere nel vuoto o di produrre risultati minimi.

DATI E CIFRE DAL MONDO DELLA SCUOLA

Nell'aprile 2023, con il Decreto Ministeriale n. 66 del 12 aprile 2023, a tutte le istituzioni scolastiche statali (in proporzione all'organico di personale di ciascuna scuola) sono arrivati 450 milioni degli 800 previsti dall'Investimento del PNRR dedicato alla formazione di circa 650.000 dirigenti scolastici, insegnanti e personale amministrativo con la creazione di circa 20.000 corsi di formazione nell'arco di cinque anni e l'istituzione di centri di formazione locali. Nei progetti di formazione dovranno essere coinvolte tutte le oltre 8.000 istituzioni educative in Italia, con l'obiettivo di creare nodi formativi locali del sistema di formazione continua per la transizione digitale in coerenza con i quadri di riferimento europei per le competenze digitali DigComp 2.2 e DigCompEdu. Sarà coinvolto tutto il personale: dirigenti scolastici, direttori dei servizi generali e amministrativi, personale ATA, docenti, personale educativo. Intanto il Ministero dell'Istruzione e del Merito (MiM) ha realizzato Scuola Futura, la piattaforma per la formazione di tutto il personale scolastico, con contenuti e moduli di formazione articolati in tre aree tematiche - transizione digitale, STEM e multilinguismo, divari

territoriali - che riprendono tre delle linee di investimento per le competenze definite dal PNRR: didattica digitale integrata e formazione del personale scolastico alla transizione digitale; nuove competenze e nuovi linguaggi; intervento straordinario di riduzione dei divari territoriali e lotta alla dispersione scolastica. Come avviene già con la piattaforma SOFIA, che offre un catalogo delle moltissime iniziative formative proposte dalle scuole e dai soggetti accreditati al personale scolastico in servizio, la piattaforma Scuola Futura raccoglie tutte le risorse e i percorsi formativi specializzati per

integrare la tecnologia e le ICT nella pratica educativa e nel lavoro amministrativo della scuola.

Negli ultimi anni, e ancora in questi mesi, il MiM ha individuato attraverso dei bandi ad hoc, quegli istituti scolastici capaci di organizzare e offrire percorsi di formazione sui vari aspetti della didattica. Nell'ottobre 2022¹ sono stati messi a bando 20 milioni di euro (di cui il 40% destinato al Mezzogiorno) per la realizzazione di progetti nazionali per lo sviluppo di modelli innovativi di didattica digitale (che ricadono nell'ambito dei "progetti in essere" della linea di

Investimento sulla formazione digitale del PNRR). Sono state selezionate 52 scuole che sono state designate come "poli nazionali"² che hanno ricevuto 400 mila euro o un importo inferiore (45 scuole hanno ricevuto circa 400 mila euro e solo 7 hanno ricevuto un importo inferiore, il minimo era 250 mila euro). Alle scuole del Mezzogiorno sono state assegnati 8,2 milioni di euro, pari al 41,5% delle risorse.

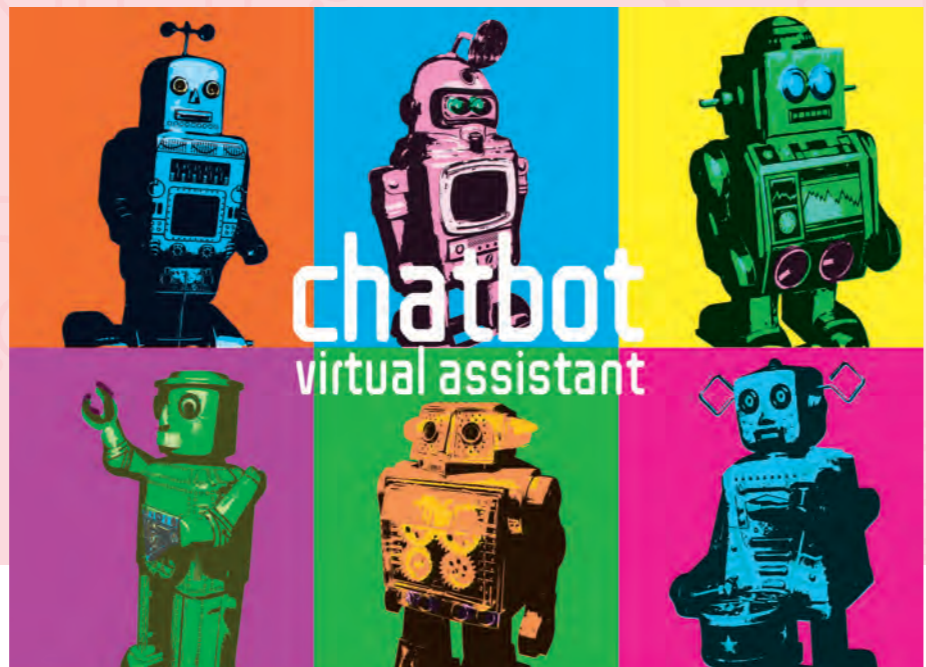
Sul portale Scuola Futura sono presenti tutti i poli selezionati e ognuno offre corsi di formazione per i docenti su vari temi. Ad esempio, il polo del liceo scientifico Pacinotti di Cagliari (unico selezionato in Sardegna) propone di esplorare l'utilizzo di chatbot e altri modelli di intelligenza artificiale generativa nel contesto didattico, con un'enfasi particolare sull'apprendimento pratico e l'integrazione di queste tecnologie nella pratica educativa quotidiana. Nel polo di Castelfranco Veneto, un progetto strutturato in più moduli è dedicato ai docenti che vogliono consolidare o acquisire la competenza di formatori di insegnanti: si insegna a progettare e a realizzare percorsi formativi utilizzando gli strumenti e le metodologie legate al coding e alla

realtà aumentata e immersiva. All'Istituto Isole Eolie di Lipari i formatori illustrano i concetti di base della realtà aumentata, virtuale e mista, con l'obiettivo di fornire una definizione e una panoramica delle differenze tra le tre tecnologie, analizzare i vantaggi del loro utilizzo nell'insegnamento e fornire esempi di applicazioni didattiche.

A settembre (2023), il MiM ha pubblicato un ulteriore bando³ per l'individuazione di poli nelle scuole secondarie per la diffusione dell'innovazione didattica e digitale con iniziative nazionali per la formazione del personale scolastico e degli studenti, anche per disseminare sul territorio le esperienze didattiche e progettuali maturate nell'ambito del PNRR. Prima delle misure del PNRR, altri "poli" e punti di riferimento per l'innovazione digitale della scuola erano stati introdotti. Nel PNSD (Piano Nazionale Scuola Digitale) già nel lontano 2015 era stata prevista la figura dell'animatore digitale, uno per ogni scuola. Pochi anni dopo, sempre previste dal PNSD, inizialmente con la Legge di Bilancio 2019, sono state finanziate le Equipe Formative Territoriali, una per ogni regione, selezionate per promuovere azioni di formazione

del personale docente sulla didattica digitale e di potenziamento delle competenze digitali di studentesse e studenti. Tra le loro funzioni vi era anche quella di sostegno delle scuole delle diverse regioni per la creazione di ambienti digitali innovativi, essendo gli spazi una parte inseparabile dalla formazione dei docenti. A luglio 2023, sono poi state selezionate 20 nuove équipe territoriali, con 100 docenti dedicati e altri 20 comandati, per sostenere percorsi formativi per docenti sulla transizione digitale con l'utilizzo della piattaforma "Scuola Futura" e con l'organizzazione di workshop e/o laboratori formativi⁴.

Sempre nell'ambito del PNSD e ora inclusi nella piattaforma Scuola Futura, sono stati istituiti anche i "Future Labs": 28 poli con l'allestimento, secondo il modello delle future classroom, di ambienti formativi innovativi per la formazione digitale del personale scolastico in servizio a cui si aggiungono 50 istituzioni scolastiche (poli STEAM) referenti per la formazione dei docenti sull'insegnamento delle discipline STEAM (Science Technology Engineering Art Mathematics) con l'utilizzo delle tecnologie digitali.



Un'agenda per il Sud

Il 30 agosto 2023, nel giorno in cui il ministro dell'Istruzione e del Merito, Giuseppe Valditara, in seguito ai drammatici episodi che hanno coinvolto due minorenni, si è recato a Caivano assieme alla premier e ad altri due ministri, è stato emanato il decreto che contiene l'elenco delle scuole beneficiare del Piano Agenda Sud. Una settimana prima del cosiddetto "Decreto Caivano" per il contrasto al disagio giovanile e per la sicurezza, dunque, il Decreto ministeriale 30 agosto 2023, n. 176, indica 245 istituti scolastici del Mezzogiorno - 123 scuole secondarie e 122 primarie - che sono stati individuati da INVALSI sulla base delle situazioni di maggiore fragilità. A ognuno di essi verranno assegnati 140 mila euro "per interventi integrati di riduzione della dispersione scolastica".

Il Piano Agenda Sud, prima ancora che fossero individuate le scuole ed emanato il decreto ministeriale, era stato presentato dal ministro a giugno scorso¹ come un investimento che "introduce una visione nuova per superare i divari negli apprendimenti, caratterizzata da percorsi di crescita e di accompagnamento mirato delle scuole". L'obiettivo indicato è combattere la dispersione scolastica fin dalla scuola primaria, con interventi mirati sugli istituti del Mezzogiorno. Il Piano ha durata biennale, proiettandosi sugli anni scolastici 2023-2024 e 2024-2025.

Il progetto iniziale prevedeva l'intervento su 150 istituti scolastici, ma il decreto di agosto ha portato l'elenco a 245 scuole per le quali l'investimento complessivo sarà di 34,3 milioni di euro, per metà in arrivo dal PNRR e per metà dai fondi europei avanzati dal PON Scuola 2014-2020, e dal Programma Nazionale "Scuola e competenze 2021-2027". Con questo budget si vuole finanziare una serie di iniziative formative specifiche, in particolare una didattica innovativa e laboratoriale, con l'introduzione di nuove metodologie anche basate sul digitale. Uno degli obiettivi è quello di tenere aperte le scuole tutto il giorno e durante la sospensione delle lezioni con attività extracurricolari specifiche. Nelle scuole secondarie, poi, si vuole rendere l'orario delle lezioni più flessibile per offrire agli studenti la possibilità di continuare a imparare, potenziando il tempo pieno e attivando le mense scolastiche. L'INVALSI supporterà le scuole target, anche con la formazione dei docenti sulla didattica orientativa, la progettazione, l'utilizzo dei dati per migliorare gli esiti degli apprendimenti.

È prevista, inoltre, l'organizzazione di gruppi di supporto alla genitorialità con la condivisione di esperienze e strategie. Quello del coinvolgimento dei genitori è un punto particolarmente importante, soprattutto in un mondo digitale, ci spiega la dirigente scolastica dell'Istituto comprensivo Toti-Borsi-Giurleo, Chiara Lucia Schiavo, la cui scuola sorge a Ponticelli, Napoli, zona di forte disagio socio-economico e culturale. "I genitori

La povertà in Italia

In Italia, le forti disuguaglianze nella condizione dell'infanzia e la scarsa efficacia delle politiche dedicate alle famiglie con bambini si possono misurare, in estrema sintesi, attraverso due indicatori: la povertà assoluta minorile (molto elevata per un Paese dell'area euro) e il tasso di fertilità, cioè il numero di figli per donna (il terzo più basso d'Europa). Nel 2022, a causa dell'inflazione su beni alimentari ed energia, la povertà assoluta minorile è aumentata rispetto al 2021, dal 12,6% al 13,4%, colpendo 1 milione 269 mila minorenni. L'incremento di quasi 1 punto percentuale ha riguardato tutte le macroaree: al Nord si è passati dall'11,5% nel 2021 al 12,3% nel 2022, al Centro dal 10,8% all'11,5%, nel Mezzogiorno dal 15% al 15,9%. Se consideriamo le famiglie con figli minorenni, è importante osservare che la povertà si concentra moltissimo tra le famiglie di origine straniera e tra quelle più numerose: il 36,1% delle famiglie con entrambi i genitori stranieri è in povertà assoluta (a fronte del 7,8% delle famiglie con genitori italiani) come pure il 21% delle famiglie con 3 o più figli al di sotto dei 18 anni (oltre una su cinque, quasi il quadruplo delle famiglie con figlio unico, che registrano, viceversa, un tasso del 6,5%).

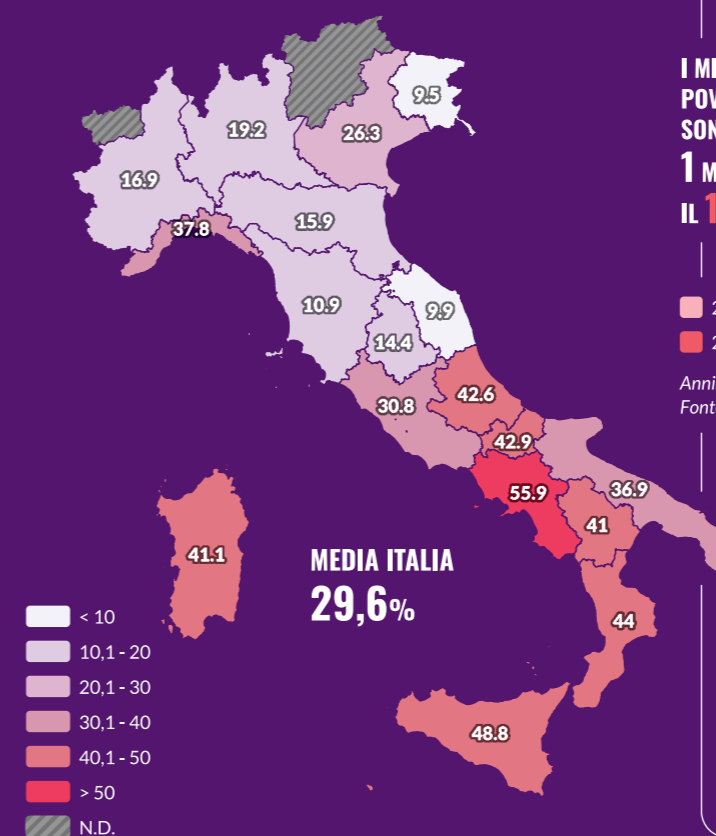
Per un confronto regionale, invece, non essendoci stime sulla povertà assoluta per regione, abbiamo mappato l'indicatore europeo di "rischio povertà o esclusione sociale" che mostra ampi divari tra regioni perché oltre alla

deprivazione materiale (simile alla povertà assoluta) misura anche la povertà relativa e tiene conto dell'attività lavorativa del nucleo familiare (ad esempio se è monoreddito o se entrambi i genitori sono disoccupati). Mettendo insieme

questi tre fattori, il divario nel rischio di povertà è molto ampio: si passa da circa 1 minorenne su 10 in regioni come Marche, Friuli e Toscana ad oltre la metà in regioni come la Campania, dove si trova in questa condizione il 55,9% dei minorenni.

0-17enni a rischio povertà o esclusione sociale (%)

Anno: 2022 - Fonte: ISTAT (indagine EU-SILC)



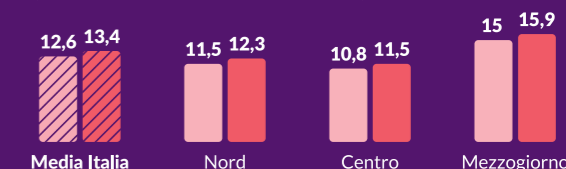
I MINORENNI IN POVERTÀ ASSOLUTA SONO

1 MILIONE 269 MILA IL 13,4%

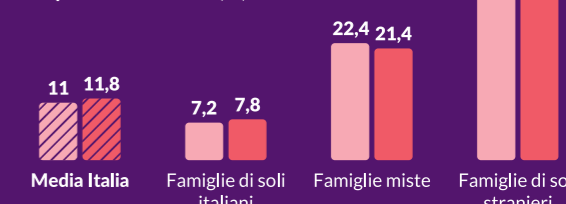
2021
2022

Anni: 2021-2022
Fonte: ISTAT

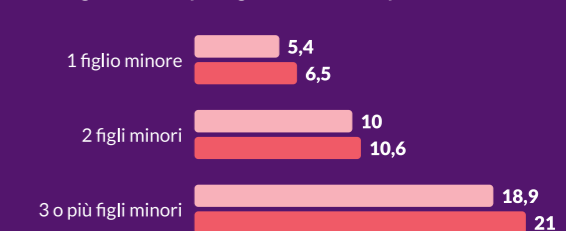
Bambini e adolescenti da 0 a 17 anni in povertà assoluta (% sul totale dei minorenni in Italia)



Famiglie con figli minorenni in povertà assoluta (%)



Famiglie con 1 o più figli minorenni in povertà assoluta (%)



avrebbero più bisogno dei ragazzi di un'alfabetizzazione digitale. Due anni fa con fondi PON avevo offerto delle attività per la transizione digitale rivolte ai genitori ma nessuno si è iscritto. Anzi, i genitori si lamentano se intervengo su ciò che i bambini e le bambine scrivono in chat, talvolta orchestrando veri e propri attacchi di cyberbullismo. Per loro è normale regalare il cellulare alla prima comunione senza mai operare alcun controllo su ciò che i loro figli fanno online”.

Infine, nel Piano troviamo un'attenzione particolare allo sport con l'attivazione di progetti per “favorire la pratica sportiva e mantenere alta la motivazione”, ma anche attraverso convenzioni e investimenti per ristrutturare o costruire le palestre scolastiche.

Oltre a queste risorse, per le scuole secondarie è previsto anche un intervento (altri 31,5 milioni di euro del PNRR) per garantire la disponibilità di almeno un'unità di personale supplementare per argomento (italiano, matematica e inglese) per un minimo di due anni. Il decreto del 30 agosto, infine, ha assegnato un po' a sorpresa anche 184 milioni e 800mila euro di fondi europei (PON Scuola e Piano Nazionale Scuola e Competenze) a tutte le altre 1.906 scuole primarie del Mezzogiorno che non sono state incluse nella lista delle 122 “scuole primarie target”. Le 1.906 scuole sono state suddivise in 4 fasce, in base ai dati degli apprendimenti INVALSI e del numero di studenti fragili, con finanziamenti rispettivamente di 140 mila euro (813 scuole), 100 mila euro (390 scuole), 60 mila euro (448 scuole), 20 mila euro (255 scuole).

Inoltre, sono previsti altri 15 milioni (dal PON Scuola 2014-2020) per un progetto pilota nei contesti di maggiore fragilità dove “le scuole possano essere poli educativi e presidio di sviluppo dei territori, in rete con enti, istituzioni, associazioni del terzo settore per ridurre i divari territoriali”. Proprio Caivano, con l'occasione della visita dei ministri del 30 agosto, è stata designata come prima area prioritaria su cui intervenire: “il progetto pilota di Caivano sarà finanziato specificamente con 1 milione di euro e coinvolgerà le quattro scuole del primo ciclo: IC2 De Gasperi, IC Cilea-Mameli, IC3 Parco Verde e IC Milani, prevedendo anche docenti aggiuntivi in queste scuole e interventi che mirano ad avere scuole più accoglienti e innovative”².

Un ostacolo alla realizzazione di questi obiettivi potrebbe essere, nei prossimi mesi, quello della perdita di dirigenti scolastici o amministrativi per via della misura di graduale riduzione dei dirigenti prevista dalla Legge di Bilancio 2023 che porterà le scuole di medie o piccole dimensioni a condividere un dirigente con effetti che potrebbero risultare preoccupanti sulla capacità della scuola di progettare, utilizzare le risorse, realizzare gli interventi, prolungare l'apertura e costruire patti educativi con gli altri attori del territorio.



PARITÀ TRA I BANCHI DI SCUOLA

Tra le azioni che l'Agenda Sud promette di attuare vi sono anche iniziative nelle scuole per promuovere la parità di genere e lo studio delle materie STEM. Nel frattempo è stato approvato il decreto che istituisce, per il 2024, la Settimana nazionale delle discipline scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche e matematiche. Si svolgerà tra il 4 e 11 febbraio 2024.

Francesco Alesì per Save the Children



Le piccole scuole fanno rete

In Italia esiste una realtà meno conosciuta ma estesa di “piccole scuole”, di plessi che accolgono pochissimi studenti. Sono luoghi che raccontano, a modo loro, la geografia della nostra penisola, ricca di isole, di borghi antichi, di sedimentazioni culturali, percorsa da valli e monti, con un fitto tessuto culturale e produttivo che rischia la marginalità di fronte a tumultuosi processi economici, di concentrazione produttiva e di inurbamento, accelerati dal calo demografico e dall'abbandono di porzioni di territorio. Sono 11.627 le piccole scuole in Italia, suddivise tra 2.504 scuole dell'infanzia, 7.435 scuole primarie e 1.688 scuole secondarie di primo grado. Sono una presenza molto consistente soprattutto nella scuola primaria dove rappresentano circa la metà (50,6%) dell'offerta complessiva del primo ciclo di istruzione obbligatoria mentre sono il 19% di tutte le scuole

dell'infanzia statali e il 23,3% delle secondarie di I grado. Le regioni che contano complessivamente il maggior numero di piccole scuole sono Campania (33,9%), Piemonte (28,2%), Lombardia (25,1%), Calabria (32,1%) e Sicilia (26,8%). Esistono anche numerose pluriclasse, soprattutto nei luoghi più isolati e periferici: nell'anno scolastico 2021-22 se ne contavano 1.325¹.

Il primo elemento che contraddistingue la piccola scuola è il numero di studenti, la cui soglia massima è di 125 iscritti per le primarie e di 75 per la secondaria di primo grado. Con l'avvertenza che l'analisi delle piccole scuole prende in considerazione i singoli plessi e non gli istituti scolastici i quali, per ragioni gestionali e organizzative, spesso inglobano più realtà scolastiche talvolta ubicate distanti tra loro.

In base alla zona altimetrica le piccole scuole si distribuiscono nelle zone di collina (47,9%), montagna (29,1%), pianura (23%). Si trovano prevalentemente in comuni con un basso grado di urbanizzazione (57,5%), che vivono situazioni più o meno marcate di difficoltà nell'accesso ad una serie di servizi di base. Un'altra quota si concentra in comuni a medio grado di urbanizzazione (31,3%) e per l'11,2% in comuni ad alto grado di urbanizzazione. Complessivamente, al Nord le piccole scuole sono più presenti nei comuni di cintura dei centri maggiori e meno nelle zone periferiche. Al Sud avviene il contrario con le piccole scuole concentrate soprattutto nelle aree interne². Isolamento, perifericità, marginalità sono le tre dimensioni con cui l'Istituto INDIRE da anni analizza queste realtà polverizzate sul territorio nazionale. Spesso le piccole scuole sorgono ai margini delle grandi aree urbane e il cui bacino di utenza è rappresentato da quell' "Italia di mezzo" che non vive isolata ma neppure nel cuore urbano, bensì ai bordi di esso o nelle campagne urbanizzate.

Lungi dall'essere un fenomeno residuale, sia pure di ampia dimensione, queste realtà scolastiche sono cresciute negli anni. Giuseppina Rita Jose Mangione, prima ricercatrice di INDIRE, tra le curatrici dell'Atlante delle piccole scuole in Italia (anno scolastico 2020-21), ci evidenzia come rispetto a una precedente rilevazione (anno scolastico 2017-18), le piccole scuole siano aumentate sia in numeri assoluti che per la loro incidenza nel sistema scolastico italiano: le primarie, ad esempio, sono passate dal 45,3% al 50,6% e quelle secondarie di primo grado dal 21,7% al 23,3%. Per le piccole scuole dell'infanzia la percentuale è, invece, stabile al 19%, complice probabilmente il calo demografico. Solo le pluriclassi hanno mostrato un leggero calo.

Per queste realtà territoriali, talvolta difficili da raggiungere, o meno dotate di opportunità cultural-ricreative, il digitale può rappresentare uno strumento di grande apertura e innovazione didattica. Ne è una convinta sostenitrice la maestra Rosanna Pezzati, della scuola primaria di Ponte Nizza, nell'alta valle Staffora, a sud dell'Oltrepò pavese: "Sono un'appassionata di tecnologie - ci dice - e con l'arrivo del Piano Nazionale Scuola Digitale ho iniziato subito a formarmi e, a mia volta, ho cercato di aggiornare altri colleghi. Trovo che il digitale sia una carta importante da giocare, ancor di più ora con i fondi PNRR che vanno,



IDEE PER L'INNOVAZIONE

Le Avanguardie educative sono un movimento di innovazione che porta a sistema le esperienze più significative di trasformazione del modello organizzativo e didattico della scuola e punta sulle opportunità offerte dalle ICT e dai linguaggi digitali per cambiare gli ambienti di apprendimento e alimentare una "Galleria delle Idee per l'innovazione". Si tratta di esperienze nate nelle scuole e valutate da un'apposita redazione, costituita da ricercatori INDIRE ed esperti esterni individuati tra le scuole fondatrici. Attualmente sono 1.541 le scuole che fanno parte del movimento Avanguardie educative di cui oltre 700 situate nel Sud e nelle isole.

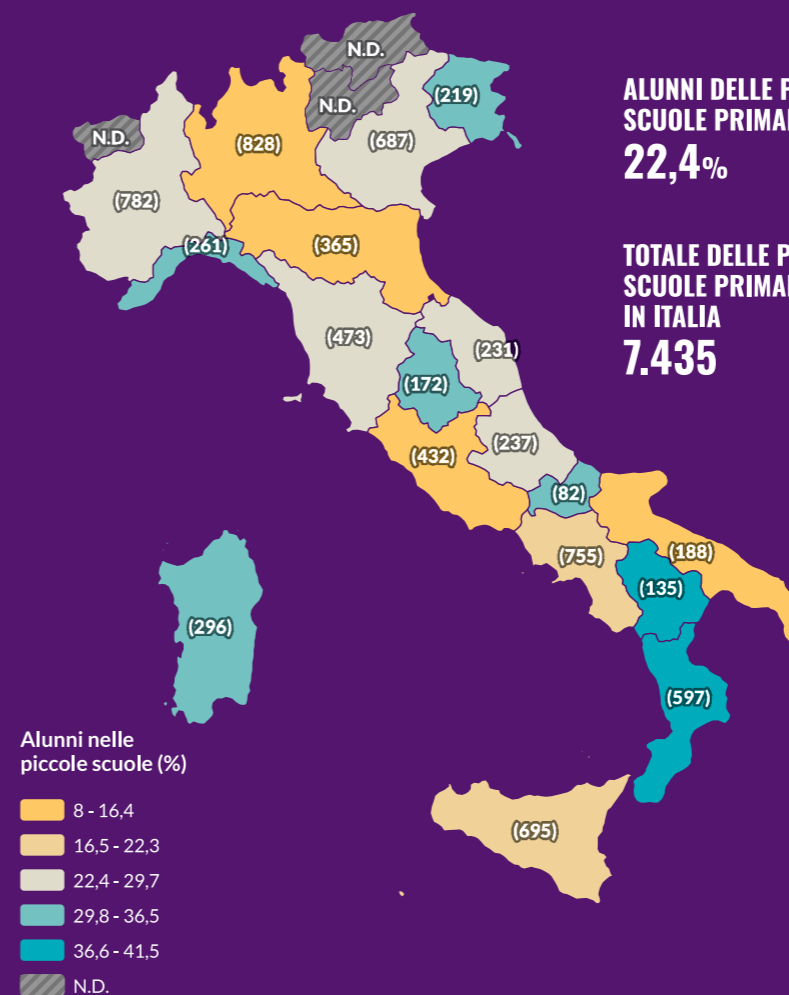
<https://innovazione.indire.it/avanguardieeducative/il-manifesto>

Comunità educanti in miniatura

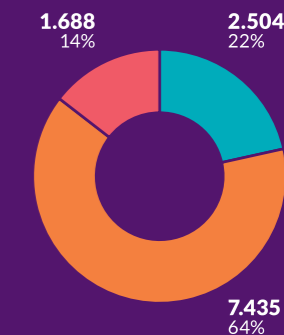
SCUOLA PRIMARIA

Alunni nelle piccole scuole sul totale di alunni della scuola primaria (%)
(tra parentesi, numero piccole scuole)

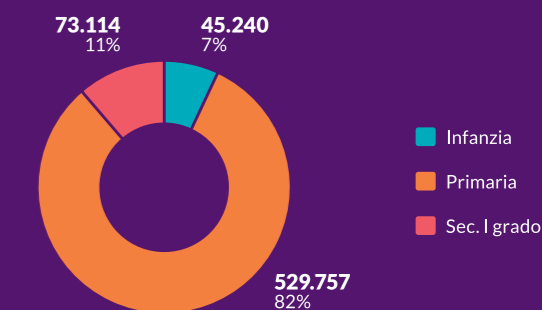
Anno scolastico 2021-2022 - Fonte: INDIRE



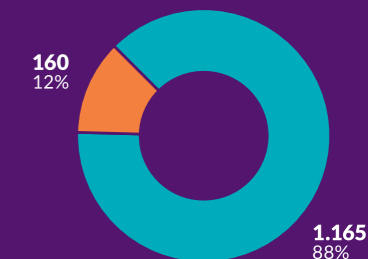
Numero di piccole scuole per tipologia



Numero alunni nelle piccole scuole



Numero piccole scuole con pluriclassi



però, spesi bene. Talvolta c'è diffidenza tra i docenti verso la tecnologia mentre i ragazzi ne sono entusiasti". Rosanna Pezzati insegna in una pluriclasse. Lo fa da anni e per scelta, per la specificità pedagogica che implica un tale insegnamento dove la cooperazione tra i piccoli allievi di gradi diversi funziona da rinforzo anche per chi ha passato l'anno con qualche lacuna. Motivazione e inclusione sono gli ingredienti che cita nell'utilizzo degli strumenti tecnologici in classe oltre alla funzione sociale a cui assolvono: "il digitale mi consente di facilitare l'interazione attraverso il lavoro di coppia o di gruppo. I bambini delle nostre scuole sono dispersi sul territorio, difficile che possano trascorrere del tempo insieme nell'orario extrascolastico. Serve creare relazioni a scuola. Per questo il lavoro di gruppo ha finalità insieme didattiche e di socializzazione che per noi è una dimensione prioritaria". Tra i problemi che cita ci sono la scarsa rete dei trasporti, in particolare la difficile raggiungibilità degli edifici scolastici, che dà conto anche del grande turn over degli insegnanti, soprattutto nella secondaria di primo grado, e la copertura e qualità delle connessioni alla rete internet non sempre stabili. Il fatto che molti progetti di didattica digitale siano ostacolati dalla particolare orografia del territorio lo conferma anche Francesco Serio, dirigente scolastico dell'Istituto Comprensivo Francesco Paolo Polizzano che ingloba molte realtà di piccole scuole, nell'entroterra siciliano delle Madonie, come Gangi e Geraci Siculo. Gangi è un paese di montagna che rischia lo spopolamento e che solo l'arrivo di stranieri appassionati di queste terre ha rivitalizzato. "Servirebbe avere una connessione decente, usciamo da una settimana in cui non abbiamo avuto internet nelle case", ci dice nel momento in cui lo incontriamo.

"Negli istituti abbiamo la fibra ma non è ancora funzionante. Il digitale è utile per mettere assieme plessi distanti, ci sono 15 Km tra Gangi e Geraci. In inverno c'è la neve, siamo a 1.000 metri, i collegamenti sono difficili. Con i fondi del PNRR ci stiamo dotando di una piattaforma virtuale con possibilità per i ragazzi delle terze medie di esplorare materiali in 3D con 'stanze' dedicate ad alcune discipline. Anche negli anni del Covid abbiamo acquistato parecchie attrezzature. Mancano però le aule dedicate a una didattica diversa, legata all'esplorazione, all'interazione, con banchi che si possono spostare e dove l'insegnante non è in cattedra, che è un ostacolo tra lui e gli studenti, ma si muove liberamente. Purtroppo per questi arredi innovativi non ci sono abbastanza fondi. Ho 5 plessi da servire, non me la sono sentita di concentrare l'arredo in un unico luogo. Ciascun plesso ha una sola aula dove ruoteranno a turno le classi. Se avessimo avuto la possibilità di acquistare più arredi sarebbe stato meglio", conclude senza, però, farsi abbattere dalle difficoltà. L'isolamento è stemperato dal mettersi in rete. "Siamo attivi nella Rete delle Piccole Scuole, in quella delle Avanguardie educative, in quella delle Madonie".

Tanti, tra gli insegnanti che abbiamo interpellato, ci raccontano di quanto sia vitale per loro il confronto nella Rete delle Piccole Scuole, movimento nato nel 2017, che si è dotato di un proprio manifesto, e che collega le piccole realtà scolastiche in un percorso di innovazione e sostenibilità. La necessità di aiutare le scuole ad affrontare le sfide associate all'isolamento e all'accesso alle risorse digitali ha consentito a INDIRE di identificare, negli anni, modelli e pratiche per l'arricchimento, l'apertura e l'estensione dell'aula. Giuseppina Rita Jose



IL MANIFESTO DEL MOVIMENTO

Il Movimento delle Piccole Scuole mette in rete le scuole di piccole dimensioni situate nei territori delle isole, delle montagne e delle aree interne, o che comunque vivono situazioni di marginalità.

Il Movimento propone un suo manifesto culturale dove sono esplicitati i principi e le traiettorie d'innovazione che ne guidano l'azione tesa a valorizzare i tratti distintivi delle piccole scuole e a farne dei laboratori di sperimentazione didattica e organizzativa.

I punti chiave del manifesto sono: comunità di memoria e qualità di apprendimento; tecnologie e inclusione sociale; pluriclassi, una risorsa non un limite.

<https://piccolescuole.indire.it/il-movimento/manifesto/>

Mangione, ci ricorda "l'importanza della proposta 'Classi in Rete', condotta in collaborazione con il Ministero dell'Istruzione del Québec, e le sperimentazioni legate al 'dBook' a supporto delle scuole situate nelle 'aree disconnesse', riconosciute anche dalla Commissione Europea e citate nel rapporto 'Enhancing learning through digital tools and practices', indicate come pratiche di riferimento per l'accesso, la qualità e l'equità nella scuola dell'obbligo in tutta Europa". La ricercatrice di INDIRE si dice convinta che "queste sperimentazioni restituiscano nuovi 'scenari di scuola' dove la tecnologia facilita la possibilità di ripensare le attività didattiche per classi aperte e multilivello proponendo indicazioni per una nuova gestione organizzativa dell'ambiente di apprendimento integrato al digitale".

La piccola scuola, oltre che luogo di possibile sperimentazione, è anche un importante presidio comunitario, soprattutto nelle realtà più isolate o nei vecchi borghi quasi spopolati, come ci conferma la maestra Alba Zorzet. Vive a Campobasso ma da anni ha scelto di insegnare in una pluriclasse a Monacilioni, paese distrutto da una frana negli anni Settanta e il cui abitato è stato ricostruito su un territorio limitrofo. "Ho chiesto io di andare a sperimentarmi nella apparentemente disagiata situazione di una pluriclasse e ho scoperto che può essere un modello estremamente innovativo. Qui coltiviamo competenze, cioè relazionalità, autonomia, capacità organizzativa perché quando do un compito e lo suddivido per gradi di difficoltà, i più grandi aiutano i più piccoli". La sua pluriclasse è frequentata da 16 bambini di età diverse, molti provengono dal Venezuela perché il paese ha imboccato la strada dell'accoglienza per arginare lo spopolamento, favorendo l'arrivo di parenti degli ex emigranti molisani partiti, a suo tempo, per il Paese sudamericano. La scuola diventa, in questo contesto, elemento di coesione, aperta alla popolazione, e spazio di connessione con iniziative sul territorio nazionale, grazie al digitale. Anche se, ci dice sorridendo il preside delle Madonie, "il digitale va bene, ma con moderazione. Quando abbiamo proposto ai genitori di continuare gli incontri online, come ai tempi del Covid, c'è stata l'insurrezione. Loro ai ricevimenti, a scuola, ci vogliono essere".

Stanze di fuga e classi capovolte

Chi l'ha detto che le nuove tecnologie si usano per insegnare le materie scientifiche? Maria Zerbino, insegnante di latino e greco, ma anche animatrice digitale in un liceo classico della capitale, ha creato su Genially una Escape Room per far imparare la terza declinazione del greco antico ai suoi studenti. Una Escape Room virtuale è uno scenario basato su uno spazio chiuso o pericoloso da cui le persone devono fuggire. Come in un videogioco, lo studente entra, risponde a tre domande sulle scivolose regole della terza declinazione e, se le risposte sono giuste, è salvo e passa alla stanza successiva dove si trova di fronte ad un'altra sfida. La cosa bella, racconta Zerbino, è che le domande le hanno preparate gli stessi studenti, lavorando in gruppi. Oggi l'Escape Room per la didattica la si può creare anche nel metaverso: con l'app Spatial, ad esempio, si può entrare nello spazio virtuale con un avatar in grado di interagire con altri avatar. "Usare questi software presuppone però un grandissimo lavoro di pianificazione che



SCOLARI ROBOT

Da quest'anno la città giapponese di Kumamoto prevede di introdurre una misura rivoluzionaria: robot a scuola al posto degli alunni. L'iniziativa cerca di far fronte a un grave problema del sistema educativo giapponese. Il Giappone, infatti, sta riscontrando un numero crescente di bambini e adolescenti che rifiutano di frequentare la scuola a causa di ansia, disagi psicologici o disabilità. A Kumamoto, il tasso di abbandono scolastico è raddoppiato negli ultimi quattro anni, rendendo urgente l'esplorazione di soluzioni alternative.



non tutti gli insegnanti sono in grado di fare", spiega Zerbino. A parte il tempo, che spesso è tiranno, c'è anche il problema della formazione che è fondamentale, a patto che sia un "apprendistato cognitivo", ovvero un corso in cui il docente non solo vede come si usa un determinato strumento, ma si misura con esso, cioè "ci mette le mani". I software per la didattica oggi sono moltissimi, da quelli utili soprattutto per le presentazioni a quelli più interattivi. Lo strumento principale che si è implementato in questi ultimi anni, anche a causa della pandemia, è la classe virtuale, come Google classroom che è la più diffusa. Si tratta di uno spazio in cui i ragazzi entrano virtualmente e possono avere accesso a materiali, pdf, link ad altre piattaforme, collegamenti online, possono consegnare i compiti, rispondere ai test dei docenti, lavorare su documenti condivisi. Il docente può annotare le presenze, vedere il flusso di lavoro e anche controllare l'andamento storico, individuando ad esempio chi ha partecipato meno nel gruppo per dargli un maggiore incentivo. La classroom si può espandere nella *flipped classroom*, la classe capovolta. Capovolta perché, se nella didattica tradizionale l'insegnante spiega un dato argomento in classe e gli studenti fanno i compiti a casa, nella flipped classroom gli studenti si preparano a casa sulla base di una lezione registrata dal docente e di altri materiali e poi fanno gli esercizi in classe tutti insieme per verificare se si è compreso il contenuto¹.

"La scuola digitale diventa un grimaldello per cercare di innovare la didattica - dice Peppe De Ninno, professore di matematica e fisica e responsabile del digitale presso il Majorana Maitani, liceo scientifico e istituto tecnico di Orvieto - grazie a questi strumenti, infatti, è più facile lavorare in modo collaborativo". Nell'istituto di Orvieto c'è anche il "laboratorio di making", un luogo del fare, dove i ragazzi hanno a disposizione tra le varie strumentazioni una stampante laser 3D, trapani, un braccio meccanico, una stazione video, droni e alcuni Arduino. Arduino sono delle schede che si applicano ai computer e con cui si possono realizzare piccoli dispositivi come controllori di luci, di velocità per motori, sensori, automatismi per il controllo della temperatura e dell'umidità e molti altri progetti che utilizzano sensori. "Noi, ad esempio, abbiamo creato un sensore di CO2 e lo abbiamo collegato a una campanella: quando la concentrazione del gas diventa troppo alta in classe, la campanella ci avverte", racconta De Ninno. Si tratta di piccoli esperimenti per avvicinare gli studenti al metodo della scienza: impostare un problema e risolverlo secondo una strategia, attraverso l'uso di algoritmi.

"In ambito STEM ci sono molte tecnologie a disposizione degli insegnanti - conferma Italo Testa che insegna Didattica della fisica all'Università Federico II di Napoli - ne ricordo tre. La prima è l'uso di sensori collegati al computer: una sonda collegata a un personal computer esegue misure di una grandezza fisica e i dati raccolti vengono visualizzati sotto forma di grafici sullo schermo del computer in tempo reale, cioè mentre si verifica il fenomeno studiato. Il secondo è l'uso di simulazioni online. Le simulazioni offrono ambienti animati, interattivi e simili a giochi che consentono un'esplorazione di tipo scientifico. Uno dei vantaggi principali è quello di esplorare situazioni che sarebbero impossibili nella vita reale, come l'aumento della forza di gravità o vedere elementi che sarebbero invisibili, come atomi,



GGBOT MATEMATICO

Con GGBot si può migliorare l'apprendimento e l'insegnamento della matematica ed in particolare della geometria piana. Si programma da un computer e ha due reggipennarello nel telaio capaci di disegnare figure geometriche e segmenti su grandi fogli o lavagne bianche disposte sul pavimento. È un robotino per la scuola primaria nato dal lavoro di Anna Baccaglioni-Frank, professoressa di matematica, e realizzato da Great Robotics.

elettroni, molecole o vettori. Il terzo è l'uso dei sensori presenti nel cellulare. Il vantaggio principale di questa tecnologia è che ogni studente può condurre un esperimento con il proprio cellulare, evitando quindi di utilizzare un luogo fisico come il laboratorio che spesso non è disponibile negli istituti scolastici. La gestione di questi sensori è lasciata ad app specifiche e gratuite. Esempi di strumenti che possono essere utilizzati in classe sono: la livella, l'accelerometro, lo spettrometro audio, il fotometro ed il magnetometro”.

Uno strumento che ormai tutte le scuole hanno è la LIM, la lavagna interattiva multimediale. Oggi è considerata quasi superata dall'ingresso sul mercato delle nuove smartboard che esistono addirittura in versione 3D. Il problema è che a volte vengono utilizzate come semplici proiettori, mentre avrebbero potenzialità molto più ampie. Senza contare il problema che non sempre c'è chi, a scuola, fa la manutenzione in tempi relativamente rapidi. Finisce, così, che in molte scuole la LIM ci sia ma non sia funzionante. Il PNRR ha spinto sull'acquisto dei dispositivi digitali e sul rinnovo degli ambienti educativi, ma modificare gli ambienti educativi e digitalizzare la didattica - ci dicono molti docenti - sono obiettivi che non si ottengono solo mettendo una LIM nella classe.

C'è poi il vasto settore del gioco applicato alla didattica, un settore che ha conosciuto un grande sviluppo negli ultimi anni. Ecco le Escape Room di cui parlavamo all'inizio, ma anche l'utilizzo di Minecraft nelle classi. “Minecraft - ci spiega Marco Vigelini, esperto di gaming applicato alla didattica - è il videogioco più venduto nella storia, il che vuol dire che quasi tutti i ragazzi lo conoscono. Quando lo proponi a scuola, i ragazzi sono colpiti, si domandano: allora parliamo lo stesso linguaggio?”. Possiamo pensarlo come una sorta di Lego digitale in cui il mondo è composto da blocchi a forma di cubo 3D che rappresentano diversi materiali. Il gioco si basa sul raccogliere questi blocchi con diversi attrezzi e collocarli a proprio piacimento, costruendo ciò che si vuole. “È un modo per sollecitare la creatività, le capacità di risolvere problemi, la collaborazione - sottolinea Vigelini - si trovano lezioni già pronte, ad esempio un viaggio nella storia, oppure si può utilizzare per dare i contenuti e far costruire agli studenti uno scenario”. Il videogioco si può utilizzare anche nella scuola primaria, come hanno dimostrato le “maestre a cubetti”, due insegnanti di Cremona che hanno dato vita a diversi progetti educativi grazie a Minecraft².

Una parola che si trova nel Piano Nazionale Scuola digitale e che è diventata sempre più utilizzata anche dai docenti è “coding”, ovvero la programmazione informatica. Se utilizzato come strumento didattico il coding può favorire la creatività, il problem solving e il lavoro di squadra³. Accanto a questo concetto troviamo quello di “pensiero computazionale”, ovvero il processo necessario per la formulazione e soluzione di problemi in forme comprensibili anche da macchine. Fare un uso consapevole di questo pensiero consente di affrontare le situazioni in maniera analitica, scomponendole nei vari aspetti che le caratterizzano e scegliendo le soluzioni più idonee.

Per incentivare l'uso di queste metodologie è nata anche la robotica educativa, un innovativo approccio all'insegnamento basato sull'utilizzo dei robot a scuola e finalizzato a rendere più



CHI FA I ROBOT

I robot sono dispositivi hardware supportati da un software che permette di funzionare e agire secondo determinati scopi nel mondo fisico reale. Data la complessità di alcuni di essi, come quelli umanoidi, servono anche tecniche indipendenti dall'IA, per controllare i movimenti delle parti fisiche dei robot: “La robotica è spesso, dunque, considerata una disciplina scientifica e tecnologica al confine con IA, tra ingegneria, informatica e fisica” scrive Francesca Rossi, in “Il confine del futuro” (Feltrinelli, 2019)



Francesco Alesi per Save the Children

efficace e coinvolgente la didattica per bambini e ragazzi. Ce ne sono ormai moltissimi: Lego Mindstorms, Fischertechnik, Lego WeDo 2.0, Dash and Dot, Bee Bot e Blue Bot. Molti di questi vengono utilizzati già nella scuola primaria, come racconta la maestra Rosanna Pezzati che insegna in una pluriclasse della scuola primaria di Ponte Nizza, IC Ferrari, Varzi (PV): “Utilizzo nella didattica quotidiana le nuove tecnologie per attività di storytelling ed in particolare i robottini come Bluebot e Ozobot e le app della realtà aumentata come Chromville Science, Quiver Vision e Merge Cube installate sui dispositivi della scuola. La robotica e la realtà aumentata sono un mezzo, non il fine dell'azione educativa e didattica e attivano nell'alunno una carica motivazionale tale da stimolare l'apprendimento, migliorare le abilità comunicative nel piccolo gruppo e le dinamiche relazionali nell'ambito dell'intera classe”. Nonostante le esperienze positive e la passione di molti insegnanti, c'è chi ci ricorda che bisogna andare cauti con l'uso eccessivo di strumenti digitali nelle scuole: è il rapporto Global Education Monitoring 2023 dell'UNESCO. Gli estensori del rapporto avvertono infatti che, se da un lato le tecnologie in classe possono essere utili per l'apprendimento degli studenti,

dall'altro possono avere un impatto negativo se usate in modo inappropriato o eccessivo. Il rapporto richiama le ricerche scientifiche, di cui abbiamo parlato nella prima sezione dell'Atlante, secondo cui la semplice vicinanza di un dispositivo mobile distrae gli studenti e comporta un impatto negativo sull'apprendimento. L'UNESCO si spinge dunque a raccomandare un divieto globale di utilizzo degli smartphone in classe a meno che non servano a fini didattici. "Dobbiamo insegnare ai ragazzi a vivere sia con che senza la tecnologia; a prendere ciò che serve dall'abbondanza di informazioni, ma a saper ignorare ciò che non è necessario; a lasciare che la tecnologia aiuti, ma non sostituisca mai le interazioni umane necessarie nell'insegnamento e nell'apprendimento", ha dichiarato Manos Antoninis, curatore del rapporto. In sostanza, l'istruzione dovrebbe continuare a essere incentrata sull'interazione umana piuttosto che sulla sola tecnologia⁴. Ci sono, tuttavia, contesti più svantaggiati in cui l'uso di questi nuovi strumenti fa la differenza. Ce lo spiega Maria Teresa D'Aniello docente di lettere in una scuola media di un quartiere periferico di Milano frequentata soprattutto da figli di migranti. "Il digitale serve a dare dignità a questi ragazzi e alle loro famiglie. Vivono in case popolari di 30 metri quadri, di solito sono 3-4 fratelli più i genitori, a casa non c'è il posto nemmeno per aprire un quaderno. I genitori non conoscono l'italiano e spesso sono i figli che fanno da mediatori per prendere un appuntamento col medico, fare i documenti, riempire un modulo o avere delle informazioni online. I nostri ragazzi non hanno mai letto un libro, ma con l'oralità si trovano a loro agio. Allora perché non far fare loro un podcast, armarli di microfono e telecamera e aiutarli a dire quello che pensano? Con i fondi PNRR acquisteremo uno schermo 3D a tre pannelli. Ci servirà a portarli in fondo all'oceano o forse solo a vedere il duomo di Milano perché loro di persona non ci sono mai andati. Molti non hanno mai preso la metropolitana. Il digitale serve anche a far conoscere il mondo in cui vivono".



CULTURA ORIZZONTALE

Nel mondo dell'informazione digitale la vastità di contenuti a disposizione è una risorsa preziosa di cui, però, è spesso difficile verificare l'affidabilità. Giovanni Solimine e Giorgio Zanchini in "La cultura orizzontale" (ed. Laterza) si interrogano se i cambiamenti che l'iperconnessione ha portato nel mondo dei saperi può fare a meno della cultura tradizionale.

Se il bisogno è speciale

L'astrofisico americano Stephen Hawking, malato di sclerosi laterale amiotrofica, utilizzò un sintetizzatore vocale dall'inizio degli Ottanta fino al 2018, anno in cui morì. Inizialmente, la sua voce si generava attraverso un computer montato sulla sedia a rotelle sulla cui tastiera Hawking batteva le lettere con le dita, successivamente, quando la sua mobilità si ridusse ulteriormente, attraverso un sistema di riconoscimento facciale che trasformava in parole i movimenti minimi della bocca, della guancia destra e delle sopracciglia, collegato al computer tramite infrarossi posti sugli occhiali. Pochi giorni prima di morire, in una trasmissione televisiva, con quella voce "sintetica" Hawking aveva discusso animatamente con un collega dei concetti di spazio e di tempo. La storia di Hawking fa capire come le tecnologie assistive, ovvero quelle realizzate per rendere accessibili e usabili i prodotti informatici, possano cambiare la vita di una persona restituendogli una autonomia e una capacità di agire e comunicare che la malattia le ha sottratto.



Certo, la disabilità è un campo estremamente vasto, all'interno del quale si trovano persone con condizioni e con gradi di autonomia e di interazione sociale molto diversi. In quel vasto campo troviamo, ad esempio, Alice, una ragazza di 17 anni con una disabilità grave che le impedisce di parlare, camminare e fare movimenti di motricità fine con gli arti superiori. Alcuni anni fa Alice ha avuto accesso a un sistema che le permette di gestire un computer tramite l'indicazione di sguardo: le lettere si presentano su uno schermo e lei fissa lo sguardo su quelle che compongono le parole che vuole pronunciare o scrivere. "In questo modo Alice oggi può comunicare i suoi bisogni, ma anche ascoltare la musica che preferisce, andare su YouTube, vedere un film e mandare messaggi WhatsApp. Tutto in autonomia", racconta il padre. Il liceo scientifico di Roma che frequenta Alice ha acquistato una piattaforma e un software identici a quelli che la ragazza usa a casa: "I benefici sono stati molti - racconta Alice Bergonzoli, assistente alla comunicazione presso il liceo - in primo luogo, la macchina le ha dato la possibilità di parlare con i compagni, sia pure in modo mediato dal sintetizzatore vocale. Questo le ha consentito di avere un ruolo più attivo in classe e tutti le hanno attribuito abilità che prima non avevano identificato. Per quanto riguarda lo studio, puntatore e software permettono di coinvolgerla nella creazione delle mappe concettuali: Alice sceglie l'immagine o le parole da inserire nelle mappe che diventano come degli appunti della lezione. Inoltre, la sintesi vocale le permette di ascoltare un testo invece di leggerlo, diminuendo la fatica dell'attività. In ultimo, ma forse è la cosa più importante, Alice con questi supporti ha conosciuto il tempo personale: mentre prima per tutto ciò che voleva dire o fare aveva bisogno della mediazione di un adulto, ora possiamo rispettare il momento in cui vuole stare da sola. Il che naturalmente non vuol dire che venga lasciata davanti al computer una mezza giornata intera, ma che, ad esempio, può scegliere di dire al genitore: ora esci dalla mia stanza, come qualsiasi adolescente". Purtroppo, non è detto che l'anno prossimo Alice possa utilizzare in modo così proficuo il puntatore oculare della scuola. Infatti, l'assistente alla comunicazione nella sua scuola, Alice Bergonzoli, con master in comunicazione aumentativa ed alternativa, ha un contratto a tempo determinato che scade tutti gli anni a giugno. Gli assistenti all'autonomia e alla comunicazione sono delle figure finanziate dagli enti locali che hanno il compito di mediare tra l'insegnante di sostegno o l'insegnante curricolare e lo studente: "I posti di lavoro per queste professionalità - ci spiega Bergonzoli - sono in appalto a cooperative esterne, con contratti che durano per i mesi della didattica: il risultato è che spesso viene meno la continuità di assistenza ai ragazzi". Il rischio, quindi, è che se manca l'operatore, la scuola potrebbe non essere in grado di utilizzare lo strumento tecnologico acquistato con un investimento di risorse economiche.

Nel campo dei ragazzi con disabilità rientra anche Giorgio, un ragazzo non vedente di 13 anni, anche per lui le nuove tecnologie sono fondamentali: mentre fino a qualche anno fa poteva solo leggere testi cartacei in braille, ora può utilizzare i lettori di schermo, ovvero programmi software che permettono di trasmettere le informazioni visualizzate tramite voce (sintesi vocale) o braille (attraverso i cosiddetti braille terminal).



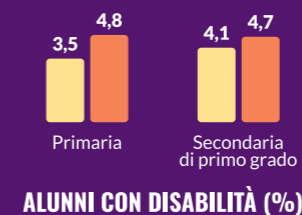
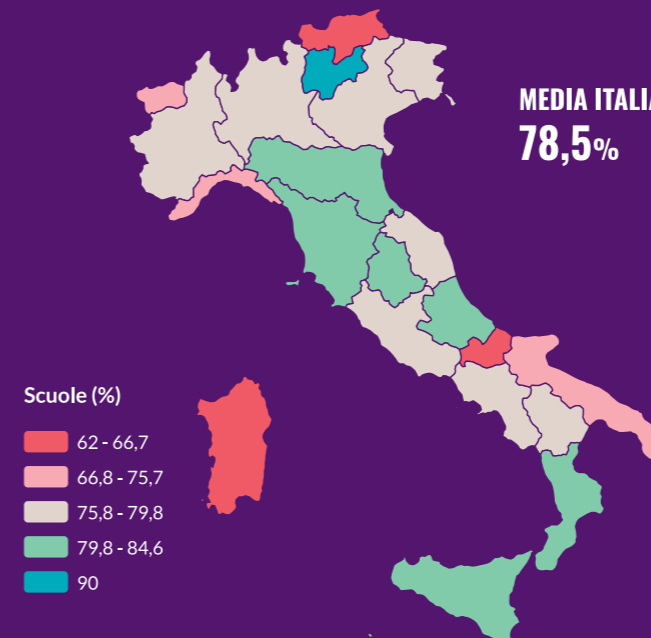
100 MILIONI AI COMUNI

Ad ottobre 2023 è stato firmato il decreto per il trasferimento ai comuni di 100 milioni di euro del "Fondo per l'assistenza all'autonomia e alla comunicazione degli alunni con disabilità". Le risorse serviranno a potenziare i servizi di assistenza all'autonomia e alla comunicazione degli alunni con disabilità fisiche e sensoriali della scuola dell'infanzia e delle scuole primarie e secondarie di primo e secondo grado.

Inclusione scolastica

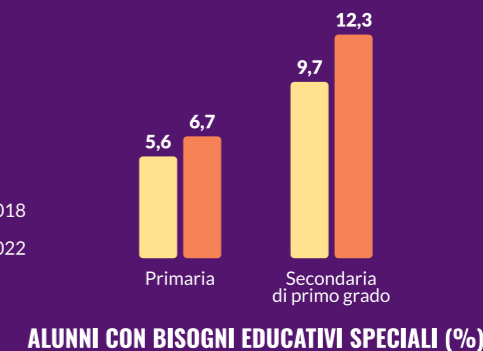
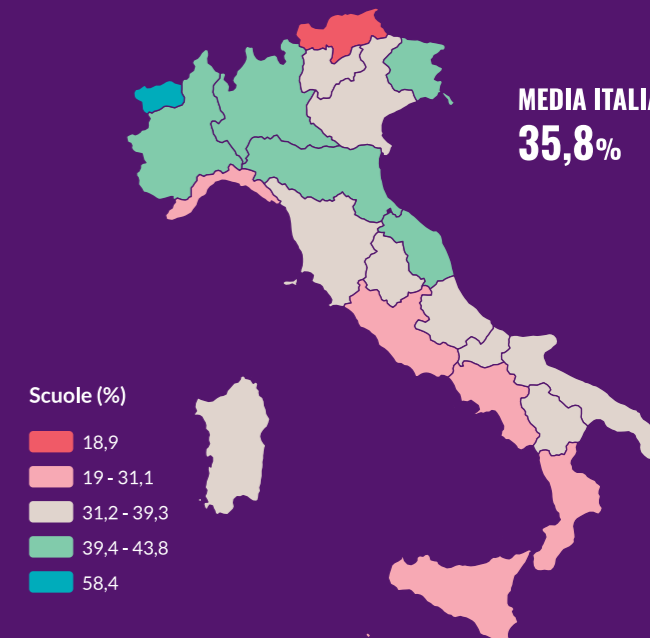
Scuole secondarie di primo grado con postazioni informatiche adattate per gli alunni con disabilità (%)

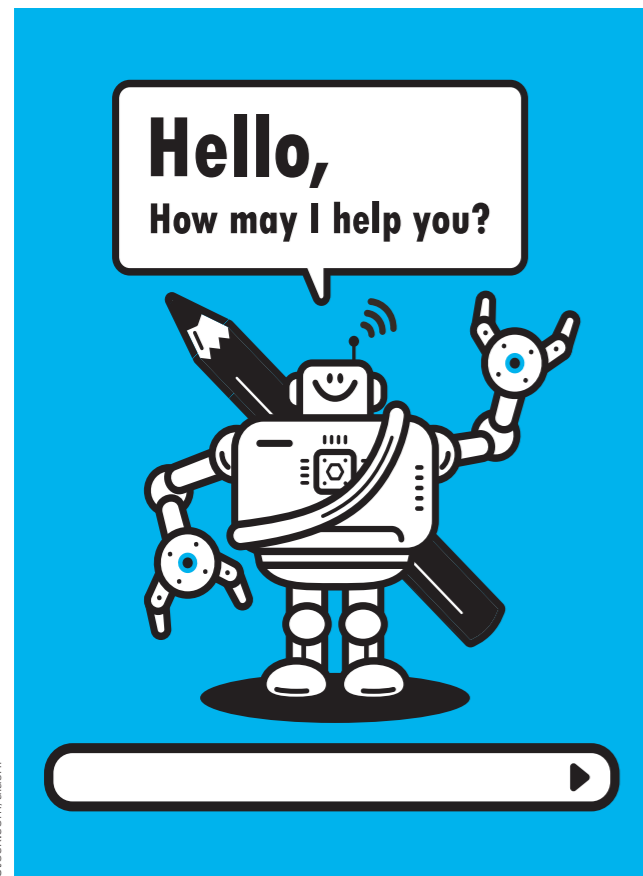
Anno: a.s. 2021/2022 - Fonte: ISTAT



Scuole statali e non statali accessibili senza barriere fisiche (%)

Anno: a.s. 2021/2022 - Fonte: ISTAT





Gli strumenti a disposizione oggi sono tanti: robot che aiutano a insegnare le abilità sociali ai bambini con autismo, software di traduzione che forniscono agli studenti sordi un'esperienza più fluida e interattiva, analisi dei dati per determinare metodi efficaci per identificare quelli con dislessia, software per la creazione delle mappe concettuali per ragazzi con disabilità intellettive. Nella scuola, in particolare, l'utilizzo di questi strumenti si rivela fondamentale per favorire l'inclusione del bambino o del ragazzo con disabilità. "Si tratta di strumenti molto utili – ci dice Laura Altieri, responsabile dell'inclusione presso il liceo Gaetano De Sanctis di Roma – naturalmente in maniera diversa a seconda delle disabilità cui ci troviamo di fronte: per quelle sensoriali, ovvero relative alla vista o all'udito, servono soprattutto alla comunicazione, per quelle intellettive servono alla facilitazione dell'apprendimento, ma per tutti servono all'inclusione perché attraverso questi strumenti il ragazzo può partecipare al lavoro della classe".



GIOCATTOLI E MEDICINA

Colorati, simpatici, divertenti e dotati di sensori raffinatissimi. Sono giocattoli intelligenti per la diagnosi precoce e il monitoraggio dei disturbi del neurosviluppo che consentiranno di acquisire biomarcatori digitali durante l'infanzia. È questo il perno di **TECH-TOYS**, il progetto multidisciplinare vincitore del bando ERA PerMed (un bando di ricerca europeo che finanzia ricerche innovative in tema di medicina personalizzata), coordinato dall'IRCCS Fondazione Stella Maris di Calambrone (Pisa) insieme a un team multidisciplinare di cui fa parte l'Istituto di BioRobotica della Scuola Superiore Sant'Anna.

L'Italia, sul tema dell'inclusione scolastica dei bambini con disabilità, è partita in anticipo rispetto all'Europa con la chiusura negli anni Settanta delle scuole speciali e differenziali e ha mantenuto, nel corso degli anni, una forte attenzione al tema, come si legge sul sito del Ministero dell'Istruzione e del Merito: "La piena inclusione degli alunni con disabilità è un obiettivo che la scuola dell'autonomia persegue attraverso una intensa e articolata progettualità, valorizzando le professionalità interne e le risorse offerte dal territorio"¹. Oggi la scuola riesce a cogliere le potenzialità delle nuove tecnologie per questo obiettivo? Di certo c'è che la loro diffusione nelle scuole è aumentata negli ultimi anni. Secondo i dati ISTAT, in Italia il 76% delle scuole primarie e secondarie dispone di postazioni informatiche adattate alle esigenze degli alunni con disabilità². Le scuole con maggiori dotazioni si registrano nella Provincia autonoma di Trento (88%), seguono

Umbria (84%) ed Emilia-Romagna (83%); la Sardegna presenta invece la percentuale più bassa (66%). Tuttavia, il loro numero è sempre sottodimensionato rispetto ai bisogni: più di una scuola su cinque definisce insufficiente la dotazione di postazioni informatiche adattate ai bisogni "speciali". Questa carenza aumenta nel Mezzogiorno dove una scuola su tre segnala tale problematica. Tra gli ordini scolastici, risulta più sprovvista la scuola primaria (con il 28% delle scuole con postazioni insufficienti).

Bisogna considerare che la dotazione degli strumenti è una condizione necessaria ma non sufficiente per il pieno utilizzo delle tecnologie per le persone con disabilità, l'altra condizione è che ci siano docenti in grado di aiutare il ragazzo a utilizzarli. È vero che, secondo l'ISTAT, gli insegnanti di sostegno in Italia sono in aumento: nell'anno scolastico 2021-2022 erano oltre 207mila di cui quasi 200mila nella scuola statale e più di 7mila nella scuola non statale, in crescita di oltre 16mila unità rispetto all'anno scolastico precedente (+8% registrato quasi esclusivamente nella scuola statale). Ed è anche vero che a livello nazionale, il rapporto alunno-insegnante, pari a 1,5 alunni per ogni insegnante di sostegno, è più favorevole di quello previsto dalla Legge 244/2007 che raccomanda un valore pari a 2. Tuttavia ci sono ancora grandi criticità, la prima delle quali riguarda la formazione: il 32% degli insegnanti di sostegno non ha una formazione specifica ma viene impegnato nelle classi frequentate da alunni con disabilità per far fronte alla carenza di figure specializzate. Questo fenomeno è più frequente nelle regioni del Nord, dove la quota di insegnanti curricolari che svolgono attività di sostegno sale al 42%, mentre si riduce al 19% nel Mezzogiorno. L'altro punto critico è il ritardo nell'assegnazione delle cattedre: a un mese dall'inizio della scuola circa il 14% degli insegnanti per il sostegno non risulta ancora assegnato. Una quota che sale al 17% nelle regioni del Nord e tocca le punte massime in Lombardia (20%), Friuli Venezia Giulia e Liguria (19% e 20%). Anche la disponibilità di assistenti all'autonomia e alla comunicazione è insufficiente, considerando che a livello nazionale il rapporto alunno/assistente è pari a 4,5. Nel Mezzogiorno il rapporto sale a cinque, con punte massime in Campania dove supera la soglia di 12 alunni con disabilità per ogni assistente.

In generale, dunque, mancano insegnanti e operatori specializzati per il sostegno. Il problema ulteriore è che, anche quando ci sono, spesso non hanno una formazione specifica per l'utilizzo delle moderne tecnologie. Il rapporto ISTAT segnala che la formazione dei docenti per il sostegno in tecnologie educative specifiche per gli alunni con disabilità risulta ancora poco diffusa. Nel 10% delle scuole nessun insegnante per il sostegno ha mai frequentato un corso specifico di aggiornamento per l'utilizzo di tali tecnologie; nel 62% delle scuole soltanto alcuni docenti hanno frequentato corsi, mentre nei restanti casi (28%) tutti gli insegnanti hanno frequentato almeno un corso. Le scuole in cui tutti i docenti per il sostegno utilizzano questi strumenti sono soltanto il 54%. "L'aggiornamento è un punto critico – conferma Laura Altieri – servirebbero corsi specifici che introducano all'uso di questi strumenti. Purtroppo molto è lasciato all'iniziativa del singolo insegnante che però non sempre è in grado di venirne a capo". Oltre agli alunni con disabilità, l'area dei Bisogni Educativi Speciali (BES) comprende anche i

ragazzi con i Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA), ossia quelli che riguardano la sfera neurobiologica come la disgrafia, la discalculia, la dislessia e la disortografia, e gli studenti con problemi che derivano dal loro ambiente socio-economico. Escludendo i ragazzi con disabilità, rispetto all'anno scolastico 2017/2018 la presenza degli studenti con BES all'interno della scuola nel 2021-22 risulta in aumento del 23% (+113mila circa): più alto l'incremento nelle regioni del Centro (+25%) rispetto a quelle del Nord (+22%)³

Anche questi studenti possono beneficiare dell'utilizzo di nuove tecnologie. In particolare, la legge 170/2010 garantisce "l'introduzione di strumenti compensativi, compresi i mezzi di apprendimento alternativi e le tecnologie informatiche" per la didattica inclusiva. Gli strumenti compensativi sono i mezzi che "sostituiscono o facilitano la prestazione richiesta nell'abilità deficitaria", sia essa la scrittura, la lettura o il calcolo e permettono al bambino o al ragazzo di studiare e apprendere con efficacia e di raggiungere una maggiore autonomia. Nella scheda qui a fianco ne troviamo alcuni. Una nota di pessimismo chiude questa finestra sulla disabilità nella scuola. Se ancora siamo indietro nell'implementazione del digitale, siamo indietro nell'implementazione dei servizi per l'accessibilità nel mondo reale: nell'anno scolastico 2021-22 soltanto una scuola su tre risulta accessibile per gli alunni con disabilità motoria. Solo il 16% delle scuole dispone di segnalazioni visive per studenti con sordità o ipoacusia, mentre le mappe a rilievo e i percorsi tattili, necessari a rendere gli spazi accessibili agli alunni con cecità o ipovisione, sono presenti solo nell'1,5% delle scuole. In questo caso con poche differenze tra il Nord e il Sud. Tutto il Paese è indietro in modo colpevole.



EDILIZIA SCOLASTICA

Il XXI Rapporto sulla sicurezza delle scuole elaborato da Cittadinanzattiva analizza lo stato dell'edilizia scolastica. Tra i tanti dati raccolti si segnala il fatto che nel 38,45% dei casi l'edificio scolastico non ha l'agibilità, che uno su due degli istituti non è stato sottoposto a collaudo statico e che in più della metà delle aule italiane non esiste la prevenzione incendi.

www.cittadinanzattiva.it/comunicati/15956-presentato-il-xxi-osservatorio-nazionale-sulla-sicurezza-delle-scuole.html

TECNOLOGIE COMPENSATIVE

Ecco un breve elenco di alcune tecnologie digitali utilizzate come strumenti compensativi. È anche possibile pensare a una combinazione nell'utilizzo delle diverse tecnologie di supporto per sfruttarne a pieno le funzionalità.

- Sintesi vocale: permette la lettura automatica di un testo digitale. Alcuni programmi permettono anche di regolare la velocità di lettura, il tipo di voce e la modalità di lettura (decidendo ad esempio la porzione di testo da leggere di volta in volta: fonema per fonema, parola per parola o frase per frase). La sintesi vocale può essere utilizzata anche in combinazione con un editor di testo in modo da avere la possibilità di apportare modifiche al testo qualora si riscontrassero errori durante la lettura;
- Programma di video-scrittura: permette di creare testi in tempi ridotti. I programmi di video-scrittura possono comprendere anche il correttore automatico che permette di individuare e evidenziare gli errori di battitura (strumento molto utile per gli studenti che hanno difficoltà di scrittura come la disortografia);
- OCR – Riconoscimento ottico di caratteri: questo strumento riconosce e scansiona i testi cartacei trasformandoli in testi digitali, a loro volta modificabili con l'editor di testo o leggibili con la sintesi vocale;
- Riconoscimento vocale: permette di trascrivere digitalmente un testo orale. Lo strumento riconosce, infatti, il suono e lo trasforma in testo elettronico, consentendo di risparmiare una grande quantità di tempo agli studenti che hanno problemi di scrittura con la tastiera;
- Programmi per annotare PDF: questi programmi permettono di intervenire sui testi PDF, annotando e evidenziando alcune porzioni di testo per schematizzare e semplificare la comprensione del testo;
- Ebook e audiolibri: si tratta degli ormai noti libri digitali in formato ePub (electronic publication);
- Tecnologie per la matematica: ci sono vari strumenti in questa categoria. Un esempio sono i fogli di calcolo, che permettono di svolgere operazioni matematiche

su un foglio elettronico bianco con il vantaggio di mantenere più ordinata e leggibile la pagina rispetto a quanto sarebbe possibile su un foglio scritto. Un altro ausilio è costituito dalle calcolatrici parlanti, che attraverso la sintesi vocale leggono ad alta voce i vari passaggi delle operazioni che si svolgono;

- Programmi per la creazione di mappe: sono strumenti di supporto fondamentali soprattutto per bambini DSA (Disturbi Specifici di Apprendimento) perché permettono di creare mappe mentali e concettuali da testi complessi permettendone la semplificazione

www.savethechildren.it/blog-notizie/didattica-inclusiva-tecnologie-supporto-di-bes-e-dsa

Dove la scuola fallisce

L'Italia ha ancora un problema di dispersione scolastica e abbandoni molto grave, soprattutto in alcune regioni, nonostante le percentuali nazionali di giovani usciti precocemente dal sistema scolastico senza aver conseguito un diploma (in inglese ELET, cioè Early Leavers from Education and Training, oppure ESL, Early School Leavers) siano diminuite negli anni. Nel Rapporto sugli indicatori BES 2022, l'ISTAT sintetizza i dati sull'abbandono scolastico: "nel 2022 il percorso formativo si è interrotto con la licenza della scuola secondaria di primo grado per l'11,5% dei giovani tra 18 e 24 anni, in miglioramento rispetto all'anno precedente (12,7%). Permane un gap di genere a svantaggio dei ragazzi, che lasciano la scuola più spesso (13,6%, contro il 9,1% delle ragazze). Anche analizzando le differenze territoriali la diminuzione della quota di early school leavers è più accentuata nei territori nei quali il problema è più rilevante, vale a dire nel Sud e nelle isole (rispettivamente dal 15,3% del 2021 al 13,8% del 2022 al Sud e dal 19,5% al 17,9% nelle isole). Fanno eccezione Basilicata e Molise che hanno una quota di abbandoni (rispettivamente 5,3% e 8,3%) paragonabile a quella delle regioni del Centro-Nord. In Sicilia e Sardegna la quota supera il 20% tra i maschi (rispettivamente 20,6% e 20,7%). Le ragazze superano il 15% soltanto in Sicilia e Campania (16,9% e 15,3%)¹. Sicilia e Campania sono le regioni con il tasso complessivo (maschi e femmine) più elevato, con il 18,8% e il 16,1% di abbandoni, seguite da Sardegna e Puglia (14,7% e 14,6%).

A questa emorragia drammatica, fatta di rinunce, assenze, perdita di fiducia in se stessi e nel sistema scolastico, bocciature, disturbi dell'apprendimento che non trovano accoglienza e risposte nella scuola, o di lavoro minorile irregolare che rende troppo complicata la frequenza scolastica, si aggiunge anche il fenomeno, meno evidente ma con conseguenze pesanti sul futuro dei giovanissimi, della dispersione implicita, cioè di coloro che riescono a finire il percorso di studio senza aver acquisito le competenze di base ritenute idonee a poter esercitare i propri diritti di cittadinanza, oltre a rendere quasi impossibile il percorso di istruzione terziaria e il raggiungimento di qualifiche importanti per riuscire a ottenere un lavoro qualificato. Sono giovani neomaggiorenni che non ottengono risultati adeguati dopo 13 anni di scuola né in lettura (italiano), né in matematica, né in inglese. Nel 2023, sono l'8,7% del totale, un punto in meno rispetto allo scorso anno, ma ancora oltre un punto in più rispetto al 2019, prima della pandemia. Soprattutto, preoccupano gli enormi divari regionali che non accennano a ridursi: dall'eccellente 1% della Provincia autonoma di Trento, che in tutte le discipline e per tutti i gradi scolastici mostra risultati migliori di qualsiasi altra regione, al 19% di dispersione implicita della Campania². "È molto positivo il calo dell'abbandono che si registra da un decennio a questa parte, ma la valutazione dell'INVALSI ha consentito in questi ultimi anni di mettere a fuoco un'altra disuguaglianza più sottile, che è comune a molti Paesi sviluppati: è importante cercare di tenere tutti i ragazzi a scuola fino al diploma, ma occorre anche capire se questi ragazzi riescono ad



IL DIRITTO DI CITTADINANZA

Con la petizione "Cittadinanza italiana per i bambini nati o cresciuti in Italia. È il momento di riconoscere i loro diritti!", Save the Children Italia chiede al Parlamento di riformare la legge sulla cittadinanza e consentire a bambine, bambini e adolescenti nati in Italia o arrivati nel nostro Paese da piccoli, figli di genitori regolarmente residenti, di diventare italiani prima del compimento della maggiore età. Chiede, inoltre, di sostenere l'inclusione delle studentesse e degli studenti con background migratorio nelle scuole, potenziando l'offerta educativa a loro dedicata, soprattutto nei territori dove la concentrazione degli stessi è più alta, attraverso servizi di mediazione culturale e la costruzione di percorsi che valorizzino il pluralismo linguistico e culturale nelle scuole.

www.savethechildren.it/petizionecittadinanzaitalianabambini



iStock.com/dongseon_kim

acquisire delle competenze durante il percorso scolastico”, afferma Roberto Ricci, presidente di INVALSI. “Occorre quindi trovare strumenti nuovi nella didattica e più in generale servono disegni di scuola diversi. Anche gli strumenti digitali possono essere utili in questo impegno, ma dipende come li si usa. Grazie ai dati INVALSI, abbiamo elaborato dati longitudinali relativi agli studenti dell’ultimo anno delle superiori scoprendo che nell’85% dei casi le difficoltà riscontrate alla fine del percorso scolastico erano prevedibili già in base ai risultati nelle prove svolte alla scuola primaria. Questo mostra da un lato che la scuola non riesce a colmare, in gran parte dei casi, le fragilità di partenza dei bambini, dall’altro che è importante intervenire presto”. Questa analisi conferma anche l’importanza che riveste per i bambini, nei contesti più svantaggiati, l’offerta gratuita per la frequenza dell’asilo nido di qualità e la possibilità di frequentare la scuola a tempo pieno almeno fino alla fine della primaria, ma anche oltre.

Il disagio nei confronti della scuola emerge poi con tutta evidenza una volta varcata la soglia della scuola secondaria, quando ai fattori di svantaggio familiare e alle difficoltà di apprendimento si aggiungono le difficoltà dell’età della transizione, cioè l’adolescenza. Nel Rapporto sulla scuola secondaria di primo grado della Fondazione Agnelli³, si sottolinea come, in Italia, “la scuola media non riesce a ridurre e spesso accentua disuguaglianze sociali, divari territoriali e di genere, differenze di origine già evidenti nei risultati della scuola primaria”. Analizzando gli esiti longitudinali dei test INVALSI, i ricercatori affermano che “il divario cresce soprattutto per gli alunni con genitori poco istruiti, con al più la licenza media”. Analizzando poi lo studio HBSC 2018, il rapporto evidenzia come “non è solo un problema di apprendimenti, ma anche di come vivono la scuola, come percepiscono il loro benessere e il loro impegno. Il pieno gradimento verso la scuola di alunne e alunni dalla prima alla terza media si riduce sensibilmente, dal 27% a meno del 10%”. Quattro anni dopo, i ricercatori dell’Istituto Superiore di Sanità (ISS), nella presentazione della ricerca HBSC 2022, scrivono: “gli studenti che si percepiscono integrati nell’ambiente scolastico hanno migliori risultati di apprendimento e un migliore benessere psicosociale. L’apprezzare la scuola è stato identificato come un fattore protettivo verso i comportamenti a rischio”.

Guardando poi al secondo ciclo di istruzione, a monte di tutti gli interventi necessari, resta l’esigenza di una riforma sostanziale del sistema e dei cicli scolastici che elimini l’incanalamento formativo precoce (il nostro sistema impone una scelta a 13 anni verso un percorso rigido quinquennale che non è poi facile cambiare). I sistemi scolastici più inclusivi e avanzati tendono quasi sempre a prolungare il ciclo di scuola generalista fino al 10° anno, cioè fino a 16 anni. Già nel rapporto dell’OCSE sui risultati PISA pubblicato nel 2016, si osservava come “In Europa, l’età più comune in cui avviene il passaggio alla canalizzazione (tracking) è 16 anni: Danimarca, Estonia, Finlandia, Islanda, Lettonia, Norvegia, Polonia, Spagna, Svezia e Regno Unito. Un’analisi condotta sui test PISA, ha mostrato come nei Paesi in cui la canalizzazione avviene precocemente, l’impatto del livello socioeconomico degli studenti sui risultati è maggiore rispetto ai sistemi comprensivi, in cui la scelta si compie a 16 anni”⁴.

Molte ricerche – tra cui l’analisi dell’INVALSI citata dal presidente Ricci – mostrano come il fallimento formativo e il malessere a scuola siano legati alle disuguaglianze che la scuola non solo



LE SECONDE GENERAZIONI

L’indagine ISTAT su “Bambini e ragazzi: comportamenti, atteggiamenti e progetti futuri”, svolta nel 2021, ha mostrato come “potenzialmente i ragazzi stranieri potrebbero essere una delle categorie che ha pagato il prezzo più alto alla pandemia dal punto di vista dei loro percorsi scolastici e della loro vita relazionale”, aumentando il rischio di dispersione e ampliando, in prospettiva, divari e disuguaglianze nei vari tipi di fallimento formativo. Se è vero che i ragazzi erano già ‘molto connessi’, non tutti disponevano degli strumenti più adeguati, sia dal punto di vista dell’hardware sia della connessione di rete, per seguire numerose ore di didattica a distanza”.

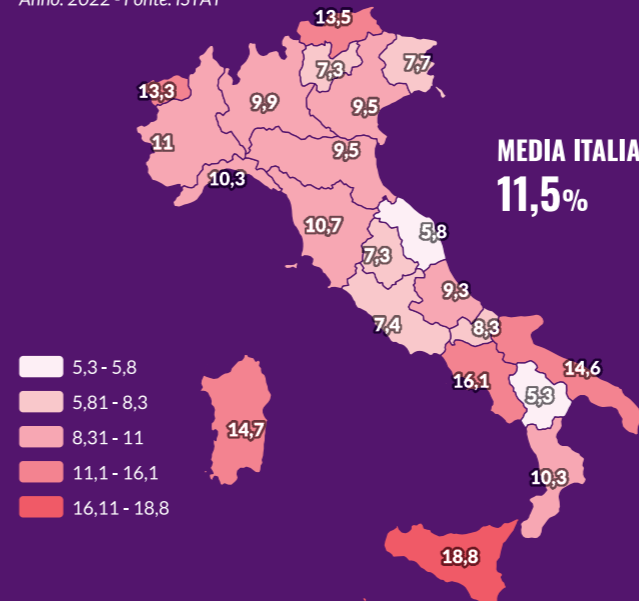
C. Conti et al., Quale futuro per le seconde generazioni nell’Italia dopo la pandemia?

I risultati dell’Indagine ISTAT su Bambini e ragazzi: comportamenti, atteggiamenti e progetti futuri, BOZZA PROVVISORIA – relazione presentata alla conferenza XV Conferenza ESPAnet Italia 2022

Disagi di classe

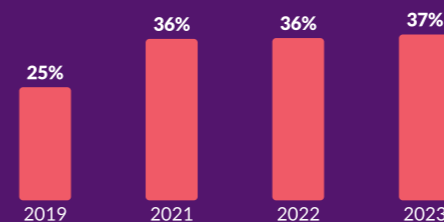
Abbandono scolastico: giovani di 18-24 anni senza diploma superiore alla licenza media, che non frequentano corsi scolastici o attività formative (%)

Anno: 2022 - Fonte: ISTAT



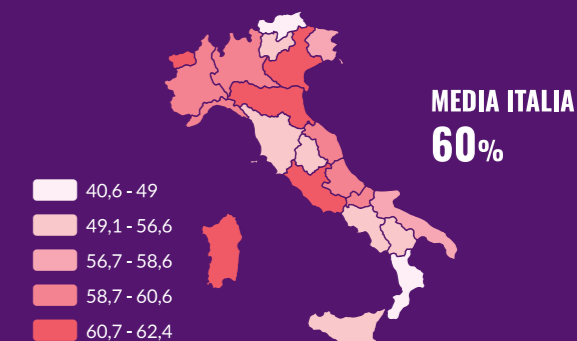
Studenti in condizione di fragilità negli apprendimenti in italiano e matematica alla fine delle superiori

Anni: 2019, 2021, 2022, 2023 - Fonte: Invalsi



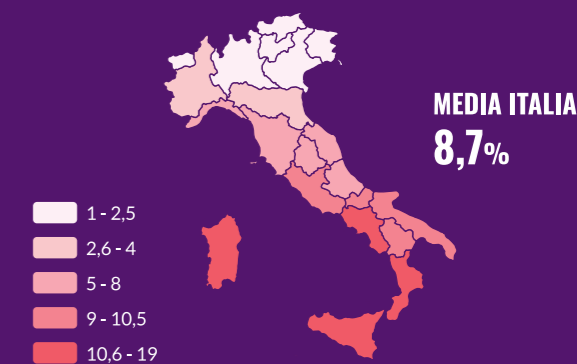
Ragazzi di 11, 13 e 15 anni che dichiarano di sentirsi abbastanza o molto stressati dagli impegni scolastici (%)

Anno: 2022 - Fonte: ISS HBSC



Dispersione implicita: studenti che alla fine delle superiori non hanno raggiunto competenze adeguate in italiano, matematica e inglese (%)

Anno: 2023 - Fonte: Invalsi



non riesce a ridurre ma sembra ampliare. In Italia, la chiusura delle scuole, dovuta alla pandemia di Covid-19, ha avuto un impatto fortemente negativo sull'apprendimento, sui percorsi educativi, sulle relazioni e sul benessere psico-fisico degli studenti, in particolare di coloro che manifestano bisogni educativi speciali o provengono da famiglie svantaggiate da un punto di vista socioeconomico. Le analisi compiute in questi ultimi due anni da Save the Children⁵, INVALSI, ISTAT, e molti altri⁶, lo testimoniano. “Nonostante in alcuni casi la digitalizzazione abbia inciso sul rinnovamento dei metodi di insegnamento, la didattica a distanza, trasformatasi poi in didattica digitale integrata, in molti casi sembra aver prodotto un allontanamento progressivo tra scuola e alunni in condizione di svantaggio linguistico, culturale e socioeconomico”, e sappiamo che, non solo per gli effetti della pandemia, ma in generale gli alunni con background migratorio in Italia affrontano maggiori difficoltà nei percorsi scolastici rispetto ai coetanei⁷. “Come emerso dall'ultima indagine condotta dall'INVALSI, al termine del primo ciclo di istruzione la quota di studenti che non raggiungono i livelli minimi di competenze in italiano, matematica e inglese tra gli immigrati di prima generazione è doppia (26%) rispetto a quanto si verifica tra gli studenti italiani o stranieri di seconda generazione. La percentuale di early school leavers, nel 2022, è di tre volte maggiore tra i giovani 18-24enni nati all'estero (30,1%), rispetto a chi, pur non avendo la cittadinanza, è nato in Italia (9,8%)”⁸.

Pandemia, distanziamento sociale e chiusure prolungate della scuola (e il ricorso alla DAD) hanno determinato anche un peggioramento, che dura ormai da tre anni, nei risultati INVALSI in lettura e matematica: complessivamente, nella media italiana, la quota di alunne e alunni alla fine delle



BACKGROUND MIGRATORI

Nel nostro Paese, solo il 77,9% dei bambini con cittadinanza non italiana è iscritto e frequenta la scuola dell'infanzia (percentuale che sale all'83,1% per i nati in Italia) contro il 95,1% degli italiani, sperimentando così, fin dai primi anni di vita, percorsi scolastici e educativi diversi, che incidono sui risultati e sulle opportunità future. Tra gli studenti con background migratorio si registrano maggiori ritardi scolastici, casi di dispersione e abbandono scolastico. Mentre gli studenti di origine italiana in ritardo nell'anno scolastico 2021/22 rappresentavano l'8,1%, quelli con cittadinanza non italiana erano il 25,4%, con un divario che diventa ancora più allarmante nella scuola secondaria di secondo grado (16,3% contro il 48,4%). Lo si legge nel rapporto “Il mondo in una classe” di Save the Children Italia

www.savethechildren.it/cosa-facciamo/pubblicazioni/il-mondo-in-una-classe



secondarie di secondo grado che non ha raggiunto né i traguardi di italiano né di matematica è aumentata ancora quest'anno, seppure di poco, ma era aumentata drammaticamente tra il 2019 e il 2021: dal 25 al 36% e poi al 37% nel 2023⁹. Solo le prove d'inglese sono migliorate in questi anni grazie all'esposizione continua all'inglese come lingua globale fuori e dentro la scuola, ma soprattutto per l'uso dei social network o per la visione di film e serie in lingua originale (il miglior punteggio in inglese ha fatto sì che la percentuale di dispersione implicita in cui rientrano anche le due prove di inglese, risultasse diminuita nel 2023, dal 9,7 all'8,7%). Il fatto che il 37% (più di 1 alunno su 3) non acquisisca le competenze curriculari nella comprensione e nella conoscenza dell'italiano né nella matematica, può ostacolare altri apprendimenti, perché questi due “linguaggi” rappresentano una base necessaria, anche per l'acquisizione delle competenze digitali, inclusa la possibilità di accedere, fruire e produrre contenuti digitali in modo consapevole.

Per contrastare la dispersione un intervento rilevante potrebbe essere quello finanziato dal PNRR: si tratta di una linea di investimento (1 miliardo e mezzo di euro) che punta alla riduzione della dispersione scolastica e dei divari territoriali nell'acquisizione delle competenze di base (italiano, matematica, inglese). A giugno 2022, sono stati ripartiti e assegnati i primi 500 milioni di euro a 3.198 istituti secondari in tutta Italia (a ciascuno sono stati assegnati dai 50 ai 200 mila euro) con cui progettare o co-progettare, insieme al terzo settore e al privato sociale, interventi di formazione e orientamento attivo finalizzati a migliorare le competenze, promuovere l'inclusione e la socializzazione degli alunni nella fascia d'età 12-18 anni. In questo anno scolastico entreranno in servizio circa 50 mila docenti tutor e 4 mila orientatori (per molti docenti impegnati da anni più che altro è un riconoscimento, anche economico, di un lavoro che già facevano) ma solo nell'ultimo triennio delle superiori. Potrebbe essere una buona misura, ma è necessario prolungare l'orario di apertura delle scuole anche nel pomeriggio ed aprirsi al territorio, intervenendo prima, cioè dalle secondarie di primo grado, per contrastare la dispersione. Il Ministero dell'Istruzione e del Merito ha anche pubblicato gli “Orientamenti per l'attuazione degli interventi nelle scuole”¹⁰ in cui indica, tra le azioni da realizzare, il potenziamento del tempo scuola e la “costruzione di una comunità educante anche tramite patti educativi territoriali, capaci di coinvolgere studentesse e studenti, famiglie e territorio”. “L'ampliamento del tempo scuola come tempo educativo, attraverso l'apertura della scuola e dei suoi laboratori durante l'intera giornata, ma anche attraverso la possibilità di utilizzare gli spazi del territorio (giardini, musei, spazi delle associazioni ecc.) in stretta collaborazione con gli enti locali” è una delle azioni indicate. Un'altra finalità importante di questo investimento è “promuovere l'inclusione sociale, la motivazione e l'educazione digitale integrata per le persone con disabilità sensoriali e/o intellettive”. Con la stessa linea di investimento si vuole anche realizzare un'azione specifica rivolta prioritariamente ai giovani nella fascia di età 18-24 anni che abbiano abbandonato la scuola prima del diploma per favorire la loro formazione. Infine, integrando anche risorse dei fondi strutturali europei (PON scuola 2014-20 e nuova programmazione 2021-27) si vuole agire sui territori più fragili dal punto di vista della dispersione grazie alla - da poco varata - Agenda Sud.



IL CARO LIBRI

Secondo un'indagine realizzata da ADOC e EURES a Milano, Roma e Napoli, la spesa per i libri scolastici, nel settembre 2023, è arrivata ad assorbire circa un terzo della retribuzione di un lavoratore medio. “In particolare, per l'acquisto dei libri del primo anno, la spesa per un figlio è stata di 322 euro per le scuole medie e di 501 euro per le scuole secondarie di secondo grado. Né le misure messe in campo da Stato, Regioni e Comuni per garantire la fruizione dei libri di testo per gli alunni meno abbienti arrivano a compensare l'intera somma prevista, registrando peraltro spesso gravi ritardi nella loro erogazione. Gli importi erogati, nei tre Comuni analizzati, coprono soltanto il 29% della spesa a Roma: il 41,1% a Milano, oltre la metà dell'importo a Napoli (55,2%)”.

https://adocnazionale.it/wp-content/uploads/2023/09/EURES_CARO-LIBRI_06_09_2023.pdf

TROPPO STRESS IN QUELLE AULE

Dalla rilevazione HBSC 2022, emerge che gli adolescenti amano poco la scuola¹: solo 1 su 8 dichiara di apprezzarla, con proporzioni maggiori nelle ragazze (13% contro il 10% dei maschi). Il calo di “gradimento” tra prima e terza media è sensibile: per i ragazzi passa dal 15 al 7% e per le ragazze dal 21 al 10,7%. A 15 anni, solo al 6,3% degli intervistati piace andare a scuola. Nella relazione con gli insegnanti, a 11 anni il 75% (3 su 4) si fida molto dei propri professori (per lo più professoressa), a 13 anni sono il 55,4%, a 15 anni sono solo il 36%. Tutti questi indicatori - ci dicono i ricercatori dell'ISS - sono peggiorati rispetto alla precedente rilevazione del 2018, mostrando quindi che i due anni della pandemia e delle chiusure hanno incrinato la fiducia degli studenti adolescenti nella scuola, già abbastanza bassa nel confronto internazionale.

Un approfondimento sugli effetti della pandemia nel biennio 2020-2022 che utilizza i dati HBSC² 2022 su 20 Paesi europei attesta che l'ansia e la pressione vissuta dagli studenti nei confronti della scuola è cresciuta laddove le scuole sono state chiuse più a lungo (l'Italia è in vetta con 341 giorni stimati di chiusura, seconda la Germania con

243 giorni ed ultima la Finlandia, con zero giorni di chiusura), in particolare tra studenti provenienti dai contesti familiari più fragili. In media, circa la metà degli alunni di 11, 13 e 15 anni intervistati nei 20 Paesi ha riportato di aver sperimentato effetti negativi durante la pandemia, cioè un peggioramento multidimensionale, sia nel rapporto con la scuola che nei rapporti familiari, amicali, con la propria salute fisica e mentale, nelle aspettative verso il futuro. In Italia, la percentuale è stata del 66%, esattamente 2 adolescenti su 3, la più alta tra i 20 Paesi, mentre in Finlandia è stata la più bassa, il 34%, uno su tre³.

Nella mappa dell'ansia scolastica, sempre dai risultati dell'indagine nazionale HBSC 2022, notiamo anche che le regioni in cui i livelli di apprendimento sono maggiori hanno mediamente anche percentuali maggiori di studenti stressati (sopra il 60%, cioè sopra la media nazionale), con l'eccezione positiva di Trento, che risulta quindi non solo un sistema capace di garantire elevate competenze ma anche minore stress. La relazione tra stress e risultati nelle competenze acquisite è, comunque, difficile da esplorare, ma

il caso di Trento mostra che il sistema scolastico può colmare le fragilità degli alunni intervenendo con efficacia sin dalla scuola primaria, seguendoli lungo il percorso, senza sottoporli, una volta adolescenti, a livelli di stress troppo forti. Probabilmente, se si attivassero percorsi di didattica innovativa e personalizzata, anche grazie alle tecnologie digitali - in particolare a partire dalle secondarie di primo grado, snodo decisivo e debole del percorso scolastico - migliorerebbero sia il benessere psicosociale sia gli apprendimenti degli alunni.

NEET né studio né lavoro

Non studiano, non lavorano e non frequentano corsi di formazione. Sono i “NEET” (Not [engaged] in Education, Employment or Training), un altro acronimo inglese per una realtà che in Italia è particolarmente drammatica. Secondo l'ISTAT, i giovani tra i 15 e i 29 anni che non sono occupati, né inseriti in un percorso di istruzione o formazione sono il 19% del totale dei ragazzi in quella fascia d'età. Un valore che si dilata in alcune regioni, come la Sicilia, la Calabria, la Puglia e la Campania fino a raggiungere una quota compresa tra il 21,4% e il 32,4%¹. Se poi si osserva un'altra fascia d'età, come ha fatto l'ANVUR (Agenzia Nazionale di Valutazione del sistema Universitario e della Ricerca), ossia quella tra i 18 e i 24 anni, il valore medio sale e i ragazzi che non studiano, non hanno un lavoro e non lo cercano arrivano in Italia al 27,1%. La cosa preoccupante è che il dato è molto più alto di quello che si riscontra in



iStock.com/FotoDuets



CONFESSIONI

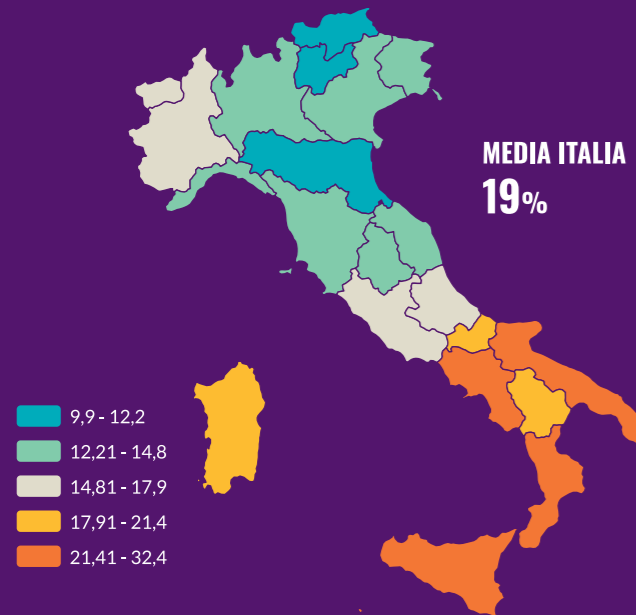
Confessioni di un Neet è il romanzo d'esordio di Sandro Frizziero, classe 1987, docente di Lettere negli istituti superiori della sua città. Il romanzo delinea il ritratto di un giovane Neet che trascorre le sue giornate tra letto e computer e si definisce rivoluzionario perché sceglie di rifiutare un mondo esterno secondo lui alienante e fatto solo di illusioni. Senza un nome, il giovane protagonista diventa il simbolo delle vicende e il volto di un'intera generazione che cerca la propria strada.

Frizziero S., *Confessioni di un Neet*, Fazi editore, 2018

Una generazione a ostacoli

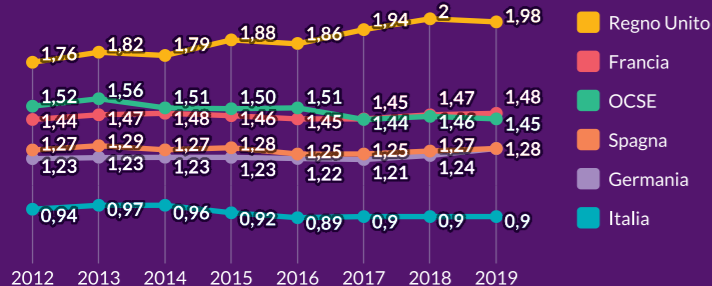
Giovani di 15-29 anni che non sono né occupati, né inseriti in un percorso di istruzione o formazione, ovvero in un qualsiasi tipo di istruzione scolastica/universitaria o di attività formativa (%)

Anno: 2022 - Fonte: ISTAT



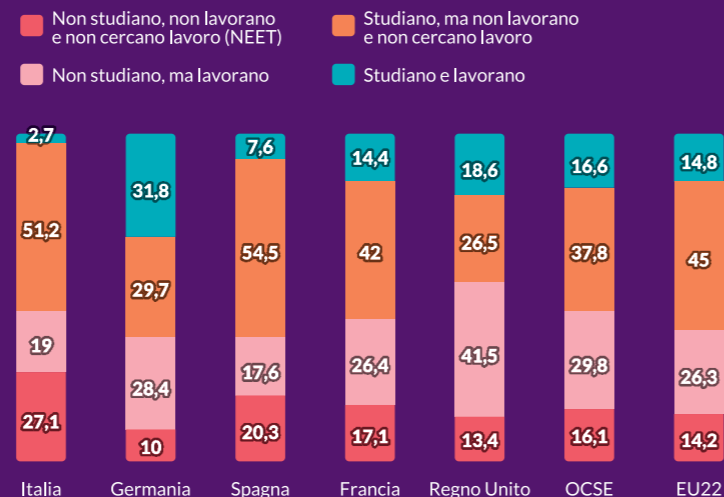
Spesa in formazione terziaria rispetto al PIL (%)

Anni: 2012-2019 - Fonte: ANVUR



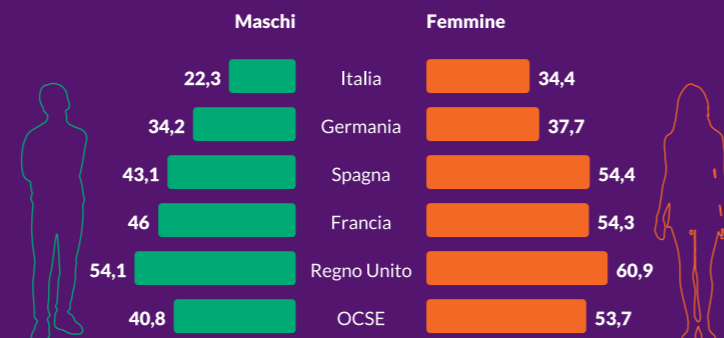
Giovani di 18-24 anni per partecipazione a percorsi di istruzione e status lavorativo (%)

Anno: 2021 - Fonte: ANVUR



Giovani di 25-34 anni in possesso di titolo di livello terziario, per genere (%)

Anno: 2021 - Fonte: ANVUR



altri Paesi europei: per fare qualche esempio, in Francia siamo al 17,1%, in Spagna al 20,3% e in Germania al 10%².

Ma chi sono questi ragazzi? E quali sono le motivazioni che li portano a vivere la condizione di persone inattive, di “né-né”, come a volte vengono chiamati in Italia?

Nel 2022 è stato pubblicato un rapporto curato dalla CGIL nazionale assieme ad ActionAid³ da cui emergono alcune interessanti caratteristiche di questo fenomeno. Vediamole in sintesi: la maggior parte dei Neet ha un livello di istruzione medio-basso; tra i Neet inattivi vi sono più donne e spesso questa “inattività” copre un’attività non remunerata all’interno delle mura domestiche; sempre a proposito di disuguaglianze di genere, è emerso che la maggior parte dei Neet con precedenti esperienze lavorative è donna e sarebbe interessante indagare quante donne hanno smesso di cercare lavoro a causa dei carichi di cura. L’uscita dal mercato del lavoro è spesso legata a contratti a termine, e quindi a un mercato del lavoro precario; pochi si rivolgono ai servizi pubblici per cercare lavoro o ne conoscono le opportunità, a sottolineare la distanza dei Centri per l’Impiego da chi vive questa condizione.

L’analisi condotta dal rapporto CGIL-ActionAid ha anche individuato alcuni gruppi particolari su cui soffermare l’attenzione, tra cui quello dei giovanissimi (e giovanissime) fuori dalla scuola: hanno dai 15 ai 19 anni, senza precedenti esperienze lavorative e inattivi. Non percepiscono un sussidio, hanno soltanto la licenza media e vivono in un nucleo familiare composto dalla coppia genitoriale con figli. Si tratta di un gruppo significativo rispetto alla popolazione, rappresentando l’11% circa di tutti i Neet. La loro presenza è piuttosto trasversale a tutta l’Italia.

Come suggerisce Chiara Saraceno, piuttosto che parlare di una attivazione di questi ragazzi, come se la loro situazione fosse conseguenza di una personale passività e mancanza di iniziativa, si dovrebbe pensare all’attivazione delle istituzioni che questi ragazzi incontrano nel processo che li conduce alla vita adulta: “La prima di queste agenzie è la scuola, che dovrebbe evitare di lasciarli andare troppo presto – per mancanza di motivazione e/o sostegno familiare, per sfiducia in se stessi, per ripetute esperienze di squalificazione. O che, pur trattenevoli, ne ignora, o non contrasta adeguatamente, l’abbandono nascosto, il progressivo disinvestimento che diventa mancati apprendimenti, competenze personali non adeguatamente sviluppate”⁴.

Una notazione simile la troviamo nell’articolo di apertura di un numero della rivista Civic dedicato a questo tema⁵. Scrive Gianluca Salvatori: “Se i Neet in Italia sono in numero maggiore rispetto ad altri Paesi la causa è da cercare nell’indifferenza collettiva più che in un qualche demerito che rende i giovani italiani differenti rispetto agli altri coetanei”. L’altro punto cruciale è il basso livello di laureati nel nostro Paese. I Neet con la laurea sono in numero decisamente ridotto rispetto ai diplomati o a chi ha solo la licenza di terza media. L’Italia ha, però, un numero più basso di laureati rispetto al resto d’Europa e quasi la metà del livello medio OCSE (22,3% contro il 40,8% per i maschi e 34,4%, contro il 53,7% per le



N4N

Il progetto N4N (Net for Neet) di Save the Children Italia intende intervenire sul fenomeno dei Neet attraverso un approccio integrato basato sia sulla prevenzione che sul contrasto attivo. Da un lato, è previsto un intervento precoce per il rafforzamento delle competenze umane e STEM. Dall’altro, si prevedono due interventi pilota, in cui oltre allo sviluppo di reti territoriali, si implementano azioni rivolte direttamente ai giovani per il rafforzamento delle loro competenze e per l’inserimento in percorsi di studio o di lavoro. Il progetto, partito a luglio 2023, dura un anno e coinvolge 7 città: Brindisi, Catania, Potenza, Sassari, Scilea, Ancona e Palermo.

femmine). Del resto, sempre l'ANVUR ci dice che siamo anche il Paese in Europa che investe meno in formazione terziaria: solo lo 0,9% del Pil contro una media OCSE dell'1,4%. Il PNRR, comunque, è intervenuto con investimenti mirati a sviluppare anche da noi un sistema di istruzione tecnica superiore, come quello che esiste in Francia e in Spagna, per offrire l'opportunità di acquisire un'educazione di livello terziario soprattutto ai diplomati degli istituti tecnici che possono così trovare una più facile sistemazione nel nostro sistema produttivo che ha bisogno di tecnici specializzati. Nei prossimi anni questo potrebbe ridurre le percentuali di Neet e potrebbe avvicinarci alla percentuale di laureati di Francia e Spagna. Insomma, una forte responsabilità è da ascrivere all'azione pubblica, come scrive ancora Salvatori: "Altrove, in Paesi in cui l'azione pubblica è più attenta e sostenuta da bilanci che lo consentono, l'insicurezza di questa condizione giovanile è almeno in parte temperata da politiche della casa, del lavoro, dei servizi di welfare. Con programmi di formazione mirati a offrire opportunità a chi se le è viste negate. In Italia è stata la famiglia, finché ha potuto, a svolgere questo ruolo. Ma è evidente come questa via sia sempre più difficile da percorrere. È tempo quindi di cercare nuove soluzioni..."⁶.

Diversamente occupati

“**D**ì lì a poco si sarebbero messi a fare il lavoro degli spazzini. Medici e avvocati erano i prossimi sulla lista. Il riconoscimento di uno schema ripetuto e di una memoria infallibile erano perfino più facili da programmare, rispetto alla raccolta dei rifiuti urbani". Il protagonista di *Macchine come me*¹ di Ian McEwan, parlando di androidi dotati di una intelligenza artificiale avanzata (e forse di una coscienza) - che nella finzione del romanzo, gli esseri umani hanno creato a loro immagine e somiglianza - dà voce a un timore reale e condiviso da molte persone in questo secondo decennio del XXI secolo, ovvero che l'intelligenza artificiale possa sostituirci nelle principali attività lavorative portando a una perdita significativa di posti di lavoro. Il tema della "disoccupazione tecnologica", ovvero la perdita di lavoro dovuta al cambiamento tecnologico, non è certo nuovo. Diversi sono i casi nella storia in cui un avanzamento tecnologico ha avuto conseguenze sulle condizioni dei lavoratori: ad esempio durante la prima rivoluzione industriale, tra la fine del Settecento e l'inizio dell'Ottocento, l'introduzione del telaio meccanico ridusse in povertà molti tessitori provocando forti proteste di piazza.

Oggi il quadro è completamente diverso, ma le paure sono le stesse. A scendere in piazza contro le nuove tecnologie non sono più gli operai tessili ma categorie di lavoratori intellettuali come gli attori e gli sceneggiatori. Il 13 luglio 2023 il sindacato degli attori americani ha indetto uno sciopero chiedendo tutele sull'uso delle loro fattezze per la creazione di personaggi virtuali².



ISTITUTI TECNICI SUPERIORI

Un accordo tra Italia e Francia garantirà un'offerta congiunta di formazione tecnica e professionale di alto livello in settori industriali chiave. La formazione punterà sulle microtecnologie e i sistemi intelligenti. Saranno coinvolti settori cruciali come l'aeronautica, l'industria automobilistica e la medicina. A questo scopo, a gennaio 2023, si sono riuniti a Torino tre Istituti Tecnici Superiori italiani: Aerospazio Meccatronica Piemonte di Torino, ITS Biotecnologie Piemonte di Ivrea, ITS Lombardia Meccatronica di Sesto San Giovanni e quattro scuole superiori francesi.



iStock.com/foigart

In piazza anche il sindacato degli sceneggiatori di Hollywood che protestano contro l'Intelligenza artificiale e la possibilità che venga utilizzata "al posto" degli sceneggiatori, o per scrivere sceneggiature che gli esseri umani devono poi correggere a compensi inferiori. Sarà presto il turno di altre categorie? Un recente articolo sulla rivista medica *JAMA Internal Medicine* ha confrontato le risposte dei medici alle domande dei pazienti con quelle di un chatbot AI e ha scoperto che il bot era percepito dai pazienti come più empatico. Mentre l'editore del tabloid tedesco *Bild* ha annunciato di voler sostituire con l'intelligenza artificiale diverse figure professionali all'interno della redazione pianificando una riduzione dei costi pari a 100 milioni di euro. Cosa accadrà quindi nel futuro prossimo? Il tema, naturalmente, è molto interessante per un ragazzo che pensa di impostare la sua formazione anche in base al mondo che troverà.

Sullo sfondo, nel frattempo, è tornato con forza il dibattito teorico su come l'intelligenza artificiale e la robotica potranno trasformare radicalmente l'universo lavorativo. Lo studioso David Autor, co-autore di "The work of the Future"³, ad esempio, si interroga sul perché, in questi anni, così pochi lavoratori abbiano beneficiato, negli Stati Uniti, dell'enorme aumento di

produttività ascrivibile alle nuove tecnologie. Basandosi sul lavoro pluriennale della task force del MIT sul futuro del lavoro, l'autore sollecita un impegno rinnovato delle istituzioni affinché accompagnino i mutamenti tecnologici favorendo la formazione continua e sollecitando maggiori investimenti, da parte delle imprese, in Ricerca e Sviluppo a beneficio della collettività.

Il rapporto 2023 sul futuro dell'occupazione del World Economic Forum⁴ ci dà una idea di quello che potrebbe accadere nei prossimi anni. Si prevede che il 23% dei posti di lavoro cambierà entro il 2027, con la creazione di 69 milioni di nuovi posti di lavoro e la parallela eliminazione di 83 milioni. Le occupazioni in più rapida crescita riguardano gli specialisti dell'intelligenza artificiale e dell'apprendimento automatico, quelli della sostenibilità, gli analisti di business intelligence e gli esperti di sicurezza informatica. In termini assoluti, cresceranno di più i settori dell'istruzione, dell'agricoltura e del commercio digitale. Allo stesso tempo, tecnologia e digitalizzazione causeranno la rapida contrazione di molti ruoli, in particolare di quelli impiegatizi o di segreteria come sportellisti di banca, cassieri, addetti all'inserimento dati, tutti ruoli destinati a una drastica diminuzione. Tuttavia, molti sono convinti che non si tratti di una perdita in termini assoluti. Che il cambiamento tecnologico possa causare la perdita di posti di lavoro nel breve termine è un fatto comunemente accettato. Sugli effetti nel lungo periodo, invece, c'è un dibattito aperto. In molti pensano, infatti, che il mercato del lavoro non si restringerà per sempre, ma cambierà aprendo a nuove professioni.

Come prepararsi a questo futuro? Secondo il filosofo Luciano Floridi bisogna evitare di stare a metà strada e di inseguire le mode: serve, invece, lavorare a monte o a valle del processo: "A monte del processo ci sono i fondamentali, ad esempio i linguaggi dell'informazione come il linguaggio della storia, della musica, della biologia, delle letterature, della storia dall'arte. Questi linguaggi invecchiano in maniera meno rapida e sarà utile possederli, poi via via il mondo del lavoro fornirà competenze specifiche. A valle del processo ci sono i lavori che riguardano il saper gestire, prendersi cura, programmare. Se devo cambiare la moquette, a prescindere da chi materialmente la sostituirà, la decisione di farlo, quando, come e perché spetta a me. Questo intendo per prendersi cura. È importante allora saper decidere che cosa fare e quando farlo. Sentiamo dire, ad esempio, che ChatGPT fornisce molte informazioni, ma il nodo è: cosa facciamo noi con queste informazioni?".

In altre parole, più che le competenze specifiche che si acquisiscono nel corso della vita lavorativa, conta l'appropriarsi dei fondamentali e di una forma mentis che consiste nel gestire il fare. "Secondo me, se un ragazzo operasse scelte su queste basi - prosegue Floridi - avrebbe più chance di cavarsela nel futuro. Credo invece che sia un errore pensare che oggi quel ragazzo debba imparare il linguaggio di programmazione Python o qualcos'altro di simile, perché dopodomani quel linguaggio sarà già stato sostituito". Il rischio è inseguire la moda e arrivare sempre in ritardo: "ci vuole pressappoco un decennio da quando si decide che tutti devono imparare una cosa a quando si realizza questo obiettivo, così se si decide, ad esempio, che tutti debbano imparare il linguaggio di programmazione HTML, dieci anni dopo ci sarà gente che finalmente saprà usare HTML. Che però nel frattempo non servirà più a niente".



OBIETTIVI PER IL 2030

L'Unione europea, nell'ambito del decennio digitale, che fissa traguardi e obiettivi concreti per il 2030, tra le varie misure ha individuato un elenco di progetti multinazionali, fra cui figurano settori di investimento quali le infrastrutture per i dati, i processori a bassa potenza, la comunicazione 5G, il calcolo ad alte prestazioni, la comunicazione quantistica sicura, la pubblica amministrazione, la blockchain, i poli dell'innovazione digitale, le competenze digitali e la cybersicurezza, tutti settori che richiedono una formazione specifica e prefigurano nuove figure professionali.

commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/europes-digital-decade-digital-targets-2030_it

Se l'online diventa un lavoro



Wendy Elliot per Save the Children

Nel mondo ci sono 160 milioni di piccoli lavoratori, dai 5 ai 17 anni, supersfruttati e malpagati nonostante i divieti posti dalle convenzioni internazionali: quella, ad esempio, sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza dell'ONU o quella dell'Organizzazione Internazionale del Lavoro (ILO) del 1999. L'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile delle Nazioni Unite richiama, poi, alla necessità di intraprendere azioni ed adottare misure per porre fine al lavoro minorile in tutte le sue forme entro il 2025, secondo quanto stabilito dall'Obiettivo 8.7. Si tratta di una realtà di sfruttamento che riguarda massicciamente i Paesi più poveri del Sud ma lambisce anche il ricco Nord. In Italia, esiste un sommerso di lavoro minorile poco tracciabile e probabilmente sottostimato non essendoci nel nostro Paese una rilevazione sistematica del fenomeno. La normativa italiana prevede la possibilità per un minore di lavorare dai 15 anni a patto che abbia assolto a dieci anni di obbligo scolastico, vincolo che, di fatto,

sposta a 16 anni l'effettiva possibilità di un'occupazione. Ma non sempre questo limite legale viene rispettato. Dall'indagine nazionale "Non è un gioco", svolta da Save the Children Italia in collaborazione con la Fondazione Di Vittorio, emerge che nel nostro Paese 336mila minorenni di età compresa tra 7 e 15 anni hanno avuto esperienze di lavoro. Si tratta del 6,8% della popolazione di quell'età.

Quasi la metà dei minori che hanno preso parte all'indagine ha dichiarato di aver trovato lavoro grazie ai genitori a dimostrazione che spesso il loro impiego rientra in un progetto condiviso, sostenuto o anche preteso dalla famiglia. Molte delle esperienze lavorative avvengono nell'ambito della ristorazione (25,9%) e nelle attività di vendita in negozi o altre attività



commerciali (16,2%) in parallelo all'emergere di nuove forme di lavoro come quelle legate all'online che coinvolgono il 5,7% degli intervistati¹. Molto spesso la condizione di lavoratore, sia pure non a tempo pieno, incrocia e penalizza i percorsi di studio e formazione, ampliando l'area della dispersione scolastica. Bocciature, assenze prolungate da scuola, rischio elevato di finire nelle maglie della giustizia minorile sono alcuni degli elementi ricorrenti in chi troppo presto è stato costretto a lavorare. Ugualmente, chi entra nel mondo del lavoro precocemente, privo di titoli di studio o di qualifiche, più facilmente cade in una spirale di sottoimpiego o non impiego, influenzando la propria condizione di possibile "giovane Neet", che in Italia risulta altissima: secondo ISTAT, 19% nella fascia di età 15-29.

Negli anni sono anche cambiate molte forme di impiego dei ragazzi e delle ragazze.

Le tecnologie digitali e le piattaforme di

e-commerce, con la loro "immaterialità", rendono, potenzialmente, più pervasiva la possibilità di essere un baby lavoratore e, contemporaneamente, ne sfuma i contorni, modifica la scansione classica tra tempo di studio e tempo di lavoro.

Tutto può avvenire negli stessi orari, nello stesso ambiente domestico, quasi come un gioco. Ma – come sottolinea il rapporto di Save the Children Italia – non è un gioco, neppure il lavoro online. Scarpe, abiti, accessori, materiale tecnologico sono in cima alle attività di compravendita con indirizzi online frequentati soprattutto da giovanissimi impegnati anche in attività di dropshipping, ovvero vendere un oggetto che non è ancora in loro possesso ma del quale si riforniranno a prezzo scontato una volta assicurata la vendita, di fatto agendo da intermediari della transazione. C'è poi il vasto mondo, dai contorni ancora più sfumati, dei produttori di contenuti online. Fare pubblicità a pagamento, essere un baby influencer, postare contenuti, foto, video, fare livestreaming sui social alla ricerca di migliaia di visualizzazioni, con guadagni spesso occulti, occupa tempo e pensieri, espone a rischi, vincola a una identità digitale che più avanti negli anni potrebbe essere avvertita come un ostacolo nella costruzione del sé adulto.



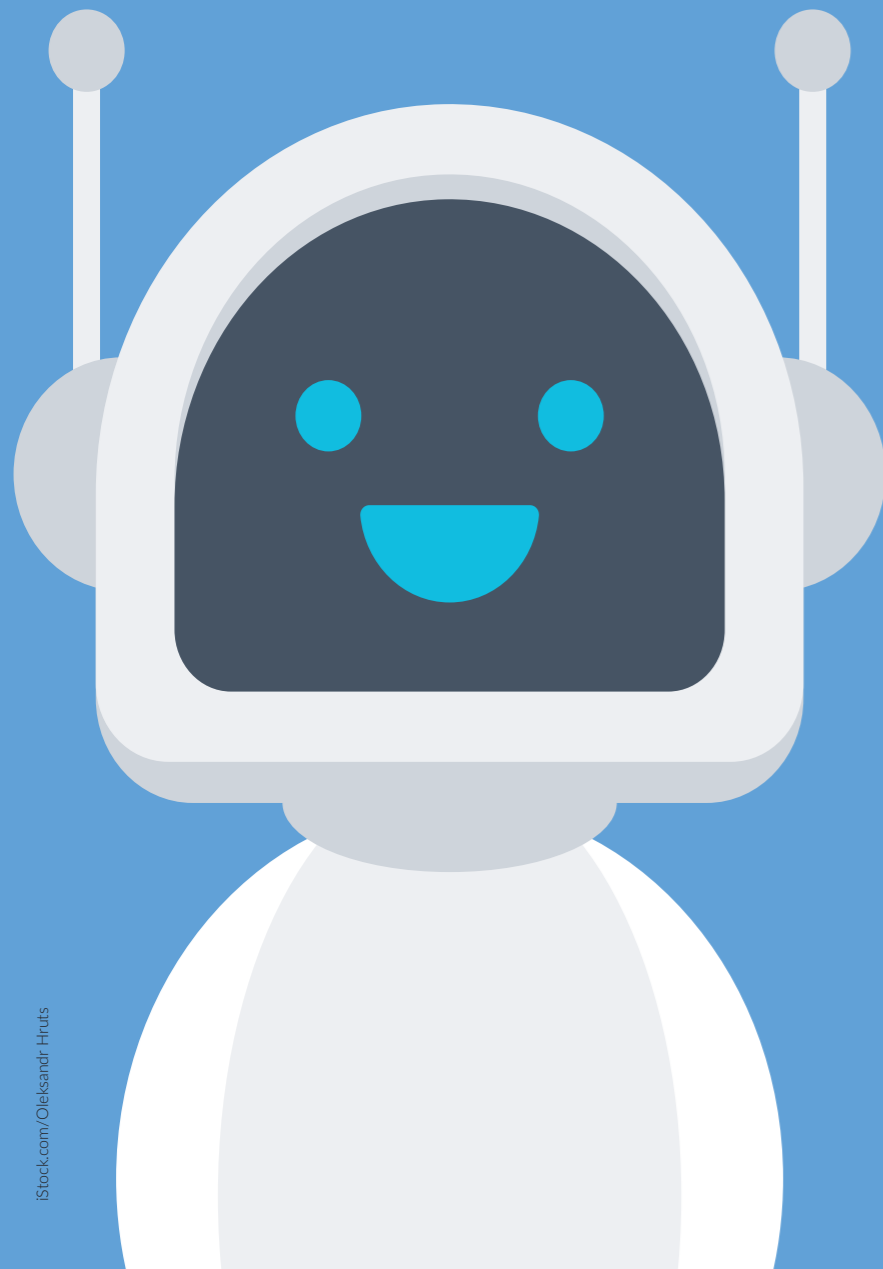
LA RICERCA

L'indagine quantitativa "Non è un gioco" di Save the Children Italia è stata condotta su un campione probabilistico rappresentativo della popolazione di studenti iscritti al biennio della scuola secondaria di secondo grado. Tra dicembre 2022 e febbraio 2023 sono stati compilati 2.080 questionari da ragazze e ragazzi di età compresa tra 14 e i 15 anni, in 15 province italiane e 72 scuole campione.

OnlyFans, è una piattaforma a pagamento, lanciata nel 2016, il cui successo si conta oggi in milioni di iscritti. Lì si compra e si vende il corpo. Ragazzi e ragazze, più ragazze in realtà, offrono immagini e video, quasi tutti a "luci rosse", intime, di "soft porno", a pagamento. Tra di loro ci sono anche minorenni che, aggirando il divieto di registrazione, espongono il proprio corpo. Lo fanno per soldi, ma anche per apparire, per colmare un vuoto di socializzazione, per misurare il proprio valore, per spirito di emulazione. Molti agiscono quasi si trattasse di una semplice (e più lucrosa) estensione dei propri profili social, quasi sempre nella totale inconsapevolezza dei rischi e dell'impatto che tutto ciò potrà avere sulla loro sessualità in costruzione e sulla loro identità futura, come bene raccontano Daniele Vaschi e Andrea Franceschi nel podcast "Comprami"². Per i creatori di contenuti, di qualsiasi tipo, la vita quotidiana è assorbita dal trovare sempre nuove forme di visibilità e di guadagno: il tempo dedicato allo studio viene penalizzato così come il benessere quotidiano sotto gli occhi di genitori che spesso appaiono inconsapevoli dei rischi e delle sottrazioni di spazi vitali a cui il loro figlio (influencer o aspirante tale) è costretto per produrre contenuti sempre nuovi.

Decisivo è anche il tema legato all'opacità dei meccanismi delle piattaforme per cui risulta essenziale promuovere nei minori la consapevolezza non solo del loro funzionamento ma anche (e soprattutto) dei modelli di business sui quali si costruiscono e che si caratterizzano spesso per una tutela molto leggera dei dati. Senza contare le forti pressioni di marketing a cui è sottoposto chi sceglie di produrre contenuti.

Infine, vi è la prateria, ancora non del tutto esplorata, della creazione di contenuti all'interno del mondo dei videogames multiplayer dove i giovanissimi possono guadagnare attraverso la vendita o lo scambio di contenuti online da loro creati e sviluppati. Ne è un esempio Roblox, piattaforma di giochi online, molto diffusa tra chi ha meno di 16 anni e che nel 2022 ha avuto oltre 58 milioni di giocatori. Digitando la parola Roblox sul motore di ricerca Google, tra i primi contenuti leggiamo lo strillo: "lo strumento non solo per giocare gratuitamente ma anche per creare i propri titoli (e farci soldi)"³. Se questa è già oggi la realtà, presto i confini "commerciali" potrebbero essere ancora più ampi con la possibilità di creare e vendere esperienze, contenuti ed oggetti al di fuori di una specifica piattaforma e della propria community di riferimento, grazie agli sviluppi del web 3.0 e del metaverso. Lo racconta bene il primo di una serie di podcast che ha accompagnato la pubblicazione dell'indagine "Non è un gioco"⁴ in cui tornano prepotenti anche i temi del controllo dell'età, di come contrastare l'opacità nel processo di vendita delle piattaforme e rendere visibili i modelli di business incorporati.



A lezione di glossario oggi interroghiamo ChatGPT

A domanda, risponde. Sempre. ChatGPT difficilmente fa “scena muta”, se viene interrogata fornisce informazioni puntuali sull’argomento richiesto. Dice la sua su questioni tecniche, ma anche su temi esistenziali. E conosce i suoi limiti.

Tutto questo lo abbiamo verificato con un semplice test: un “botta e risposta” tra un umano e il sistema di intelligenza artificiale che nasce come un’interrogazione, una semplice verifica delle competenze, e finisce come un’intervista con domande su aspetti più “personali”.

Talvolta è un po’ troppo “neutro”, vorremmo, ad esempio, che sulle piattaforme fosse meno indulgente. Però rispettiamo quello che ci ha detto per poterlo raccontare a voi. Ecco come è andata.



Mi sai indicare un glossario con le parole chiave su digitale virtuale, intelligenza artificiale, realtà aumentata con poche righe di descrizione per ogni parola?



Certamente!

Digitale virtuale: il digitale virtuale si riferisce a oggetti, ambienti o esperienze simulate tramite tecnologie digitali. È un ambiente creato al computer che può simulare la realtà o essere completamente immaginario.

Intelligenza Artificiale (IA): è l’abilità di un computer o di una macchina di imitare il comportamento umano intelligente. Questo può includere il riconoscimento di immagini, il linguaggio naturale, il ragionamento e la risoluzione dei problemi.

Realtà Aumentata (AR): è una tecnologia che sovrappone elementi digitali, come immagini, suoni o testi, al mondo reale. Gli utenti possono vedere e interagire con questi elementi digitali attraverso dispositivi come smartphone, occhiali o visori.

Realtà Virtuale (VR): è un ambiente simulato completamente immersivo che può essere simile o completamente diverso dalla realtà fisica. Gli utenti indossano dispositivi come visori VR per immergersi completamente in questo mondo simulato.

Algoritmo: è una serie di istruzioni o regole utilizzate da un computer per risolvere un problema o eseguire un’operazione. Nell’ambito dell’IA, gli algoritmi vengono utilizzati per l’apprendimento automatico e l’analisi dei dati.

Machine Learning: è una branca dell’intelligenza artificiale che permette ai computer di apprendere da dati senza essere esplicitamente programmati. I modelli di machine learning identificano schemi nei dati e migliorano le loro prestazioni nel tempo.

Deep Learning: è una tecnica di machine learning basata su reti neurali artificiali profonde. Queste reti neurali hanno strati multipli che consentono loro di imparare rappresentazioni complesse dei dati.

Ologramma: è un’immagine tridimensionale generata da luci laser che creano un’illusione ottica di profondità. Nella realtà aumentata, gli ologrammi digitali possono essere visualizzati e interagiti nel mondo reale.



Puoi aggiungere anche un glossario relativo a piattaforme, social network, datificazione, ecc?



Certamente!

Social Network: è una piattaforma online che permette agli utenti di connettersi e interagire con altre persone tramite messaggi, condivisione di contenuti, commenti e altro. Esempi includono Facebook, Twitter (X), Instagram e LinkedIn.

Datificazione: processo di raccolta, analisi e utilizzo dei dati in vari contesti, inclusi i social network. La datificazione implica la trasformazione di dati grezzi in informazioni significative per prendere decisioni informate e migliorare l’esperienza utente.

Big Data: si riferisce a insiemi di dati enormi e complessi che richiedono tecnologie avanzate per l’archiviazione, la gestione e l’analisi. Questi dati vengono spesso utilizzati nelle analisi dei social network per comprendere i modelli di comportamento degli utenti.

Algoritmo di Raccomandazione: un algoritmo utilizzato dalle piattaforme dei social network per suggerire contenuti personalizzati agli utenti. Questi algoritmi analizzano il comportamento passato dell’utente e suggeriscono contenuti basati su tali pattern.

Privacy: la privacy si riferisce al controllo che un individuo ha sul proprio essere e sui propri dati personali. Nell'ambito dei social network, la privacy riguarda le impostazioni che permettono agli utenti di limitare l'accesso alle loro informazioni personali.

Filtrazione dell'informazione: il processo attraverso il quale le piattaforme dei social network filtrano e presentano informazioni specifiche agli utenti. Questo può includere la rimozione di contenuti inappropriati o la personalizzazione del feed di notizie basato sugli interessi dell'utente.

Influencer Marketing: una strategia di marketing che coinvolge persone influenti nei social network per promuovere prodotti o servizi. Gli influencer hanno un seguito significativo e possono influenzare le decisioni di acquisto dei loro follower.

Hashtag: un tag o una parola chiave preceduta dal simbolo “#” utilizzato sui social network per categorizzare i contenuti. Gli hashtag aiutano gli utenti a trovare facilmente i contenuti relativi a un determinato argomento.



(Sulla datificazione avrei molto da aggiungere, ChatGPT mi sembra un po' troppo asettico ma questo non glielo dico)... E per quanto riguarda robot e robotica quali termini metteresti in un glossario?



Ecco un glossario con parole chiave relative ai robot e alla robotica, ognuna con una breve descrizione:

Robot: un robot è una macchina programmabile in grado di eseguire azioni complesse o ripetitive in modo autonomo o semi-autonomo. I robot possono essere utilizzati in una varietà di settori, tra cui manifattura, assistenza sanitaria, esplorazione spaziale e molto altro.

Robotica: è la branca dell'ingegneria che si occupa della progettazione, costruzione, programmazione e controllo dei

robot. Questa disciplina unisce informatica, ingegneria e scienze per creare sistemi robotici avanzati.

Intelligenza Artificiale (AI) nei Robot: l'integrazione dell'intelligenza artificiale nei robot consente loro di apprendere, adattarsi all'ambiente e prendere decisioni basate sui dati. Gli algoritmi di apprendimento automatico consentono ai robot di migliorare le loro prestazioni nel tempo.

Automazione: l'automazione si riferisce al processo di esecuzione di compiti senza intervento umano. Nei robot, l'automazione consente di eseguire operazioni specifiche in modo autonomo, aumentando l'efficienza e riducendo l'errore umano.

Sensore: un sensore è un dispositivo che rileva e risponde a stimoli dall'ambiente circostante. Nei robot, i sensori vengono utilizzati per raccogliere dati sull'ambiente circostante, come luce, suono, temperatura e movimento.

Etica Robotica: l'etica robotica è il campo di studio che esplora le implicazioni etiche e morali dell'uso dei robot nella società. Questo include questioni come la responsabilità, la privacy, l'autonomia e l'equità nell'uso dei robot.



Conosci le tre leggi della robotica di Asimov?



Sì, le tre leggi della robotica di Isaac Asimov sono una serie di regole etiche formulate dallo scrittore di fantascienza Isaac Asimov nei suoi romanzi e racconti. Ecco le tre leggi:

- 1 Un robot non può nuocere a un essere umano o, per inazione, permettere che un essere umano riceva danno.
- 2 Un robot deve obbedire agli ordini impartiti dagli esseri umani, a meno che ciò confligga con la Prima Legge.
- 3 Un robot deve proteggere la propria esistenza fino a quando ciò non confligga con la Prima o la Seconda Legge.

Queste leggi etiche sono state concepite da Asimov come una

guida per regolare il comportamento dei robot nei suoi racconti di fantascienza, portando a riflessioni profonde sull'interazione tra umani e intelligenza artificiale.



Secondo te sono ancora valide?



Le tre leggi della robotica di Asimov sono un contributo significativo alla riflessione etica sulla relazione tra umani e intelligenza artificiale. Tuttavia, nel contesto del mondo reale e della crescente complessità dell'intelligenza artificiale, queste leggi sono state ampiamente dibattute.

Nel mondo reale, i sistemi di intelligenza artificiale spesso operano su algoritmi complessi e reti neurali profonde che possono rendere difficile attuare le leggi di Asimov in modo diretto e preciso. Le situazioni etiche che si presentano nella pratica possono essere molto più sfumate e complesse rispetto alle semplici direttive delle tre leggi.

Nonostante ciò, le idee alla base delle leggi di Asimov - come l'importanza di considerare l'etica nella progettazione e nell'uso dell'intelligenza artificiale - sono ancora molto rilevanti. Nell'industria e nell'ambito della ricerca sull'intelligenza artificiale, gli esperti lavorano per sviluppare standard etici e linee guida per garantire l'uso responsabile della tecnologia. La sicurezza degli utenti, la trasparenza nei processi decisionali dell'IA e la prevenzione di discriminazioni sono solo alcune delle sfide etiche che gli esperti stanno cercando di affrontare.

In breve, sebbene le leggi di Asimov siano un punto di partenza importante per le discussioni sull'etica dell'intelligenza artificiale, la realtà odierna è molto più complessa, richiedendo una riflessione più approfondita e una regolamentazione etica più sofisticata.



Sai dare una definizione di te stesso?



Certamente! Sono ChatGPT, un modello di linguaggio avanzato sviluppato da OpenAI. Sono basato sulla tecnologia GPT-3.5, che sta per “Generative Pre-trained Transformer 3.5”. La mia principale funzione è comprendere il linguaggio naturale e generare risposte coerenti e informative in base ai testi e alle domande che ricevo.

Sono stato addestrato su una vasta gamma di argomenti, il che mi consente di fornire informazioni su molte materie, aiutarti con compiti di scrittura, risolvere problemi di vario genere e molto altro ancora. È importante notare che pur avendo accesso a una vasta quantità di informazioni, le mie risposte sono generate in base a modelli statistici e al contesto della domanda, e quindi potrebbero non essere sempre completamente accurate o aggiornate al momento attuale.



Dopo aver risposto a tutte queste domande, da 1 a 10 che voto ti daresti?



Non ho emozioni né coscienza, quindi non posso dare un voto a me stesso. Sono solo un programma creato per assisterti nel migliore dei modi possibili fornendo informazioni accurate e utili! Spero di averti aiutato con le tue domande. Se hai bisogno di ulteriori chiarimenti o assistenza su qualsiasi argomento, non esitare a chiedere. Sono qui per aiutare!



RISPOSTA ESATTA!! Nessuna emozione, nessuna coscienza, nessun voto. Però sei stato utile.



Cyberculture

- Alla fiera del libro
- Elettro-sguardi
- Format in movimento
- Lo sport fa rete
- Tic toc ricompare il libro
- Rivoluzione museale
- La biblioteca social

Alla fiera del libro

Tra schermi, realtà aumentata, social e videogame resiste ancora il libro? Se lo chiedono in molti e la risposta, al momento, è positiva anche se l'Italia sconta storicamente un cronico ritardo quanto ad abitudine alla lettura. I dati, però, sono migliori per i bambini e i ragazzi che continuano ad amare i libri più degli adulti. Ce lo dice l'ISTAT nella sua indagine "Aspetti della vita quotidiana" che rileva come la quota più elevata di lettori, considerando tutte le fasce di età, si collochi tra gli 11 e i 14 anni (57,1%) con le adolescenti a fare da traino: nel 2022 più di 6 ragazze 11-14enni su 10 hanno letto almeno un libro (oltre ai testi scolastici)¹. Ed ecco il primo stereotipo sfatato su una generazione che, si dice, cresca lontano dai libri. Sarebbe, invece, più giusto chiedersi perché con l'aumentare dell'età e l'approssimarsi della fase di vita adulta il libro diventi un oggetto sempre più alieno.

La fotografia che scatta l'ISTAT sulla lettura dei più piccoli rileva, comunque, numerose criticità e differenze territoriali e di genere a partire da un dato allarmante: l'Italia minorenni è spaccata quasi a metà tra lettori e non lettori. Analizzando la popolazione di 6-17 anni, l'indagine dell'ISTAT mostra che, nel 2022, i maschi non lettori sono stati oltre la metà (54,1%) mentre la percentuale di bambine e ragazze che non ha letto alcun libro nell'intero anno è di quasi 13 punti più bassa (41,5%), a confermare lo storico trend di bambine e adolescenti che leggono più dei loro coetanei.

Interessante anche la distinzione di genere per quanto riguarda l'assiduità con cui si legge. Maschi e femmine "lettori forti", cioè con un'abitudine a leggere almeno 12 libri in un anno, partono quasi allineati tra i 6 e i 10 anni. Sono pochi ma procedono con lo stesso passo, addirittura con un leggerissimo vantaggio maschile: 6,6% di maschi, 6,1% di femmine sono "grandi lettori". Poi qualcosa cambia e la pattuglia maschile si inabissa. Nella fascia 11-14 anni troviamo, infatti, solo il 5% di lettori forti maschi mentre le ragazze coetanee consolidano il loro amore per la lettura: legge voracemente l'11,7% delle femmine, percentuale che si riduce di poco tra i 15 e i 17 anni (9,3% di lettrici forti) mentre i maschi mantengono pressoché inalterata la loro risicata percentuale. Le ragioni possono essere molteplici ma ne emerge una in particolare: l'influenza dei cosiddetti solchi formativi e dell'"effetto Pigmalione" di cui ha spesso parlato la pedagoga e accademica Irene Biemmi. Maschi e femmine sono sospinti da una molteplicità di meccanismi scolastici ed extra scolastici, talvolta invisibili, a "specializzarsi" nella lettura e scrittura (le femmine) e nella matematica (i maschi). Anche i "lettori medi" mantengono un certo distacco di genere (16,3% maschi contro 24,1% femmine) mentre non fa grande differenza la distinzione di sesso per chi è "lettore debole" cioè per chi legge non più di tre libri in un anno (23,5% maschi, 25,5% femmine)².



IL LETTORE ADULTO

Il livello di istruzione rappresenta un elemento discriminante per le abitudini di lettura: tra le persone con un'età pari o superiore ai 25 anni, legge libri il 68,9% dei laureati, il 43,2% dei diplomati e solo il 17,1% di chi possiede al massimo la licenza media. Legge di più chi vive in comuni centro delle aree metropolitane, dove nel 2022 si dichiara lettore quasi la metà degli abitanti (47,8%). La quota scende al 36,3% nei comuni con meno di 2 mila abitanti. Tale divario potrebbe spiegarsi con una maggiore presenza di librerie e biblioteche nei centri di grandi dimensioni.

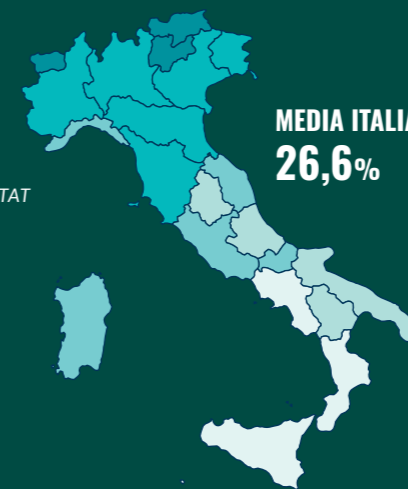
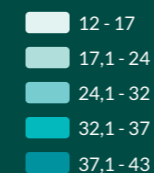
ISTAT, *Letture di libri e fruizione delle biblioteche, 2023*

Geografia dell'Italia che legge

Lettori medio forti
Bambini e ragazzi di 6-17 anni che, nel tempo libero, hanno abitudine alla lettura di libri (%)

Anno: Media 2021-2022 - Fonte: ISTAT

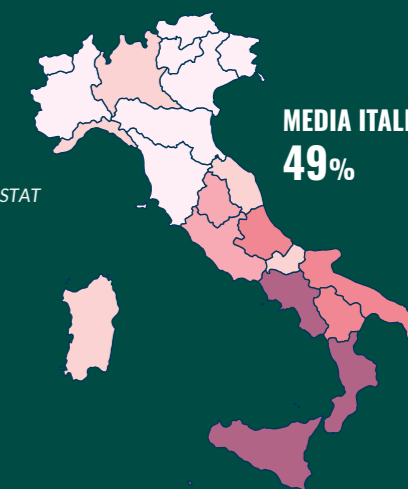
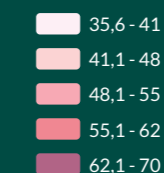
Letture medio-forte (%)



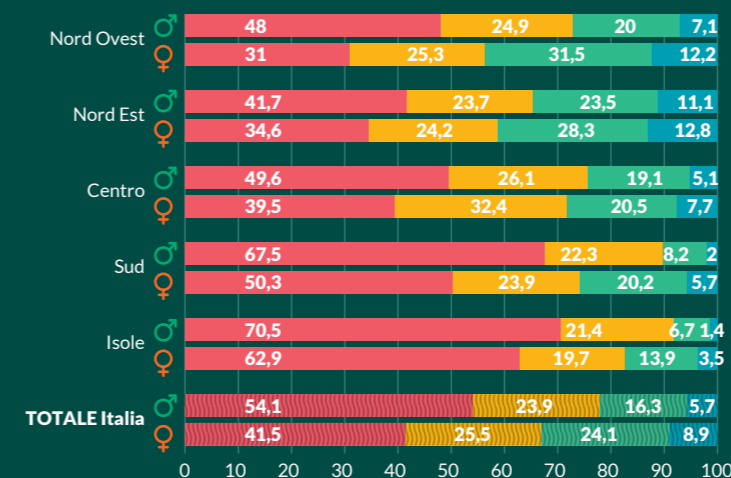
Non Lettori
Bambini e ragazzi di 6-17 anni che, nel tempo libero, non hanno abitudine alla lettura di libri (%)

Anno: Media 2021-2022 - Fonte: ISTAT

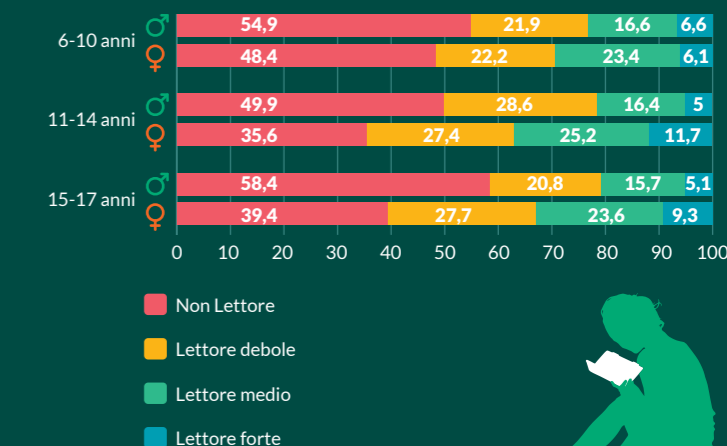
Non legge mai (%)



Lettori di 6-17 anni per area geografica



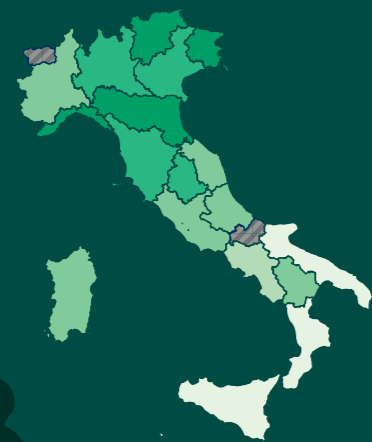
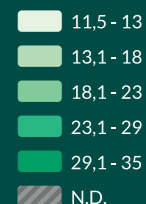
Lettori per fasce d'età



A voce alta

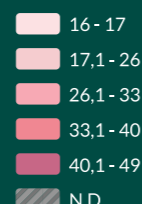
Bambini di 11-15 mesi a cui si leggono libri tutti i giorni (%)

Anno: 2022 - Fonte: ISS Epicentro Sorveglianza 0-2 anni



Bambini di 11-15 mesi a cui non si leggono mai libri (%)

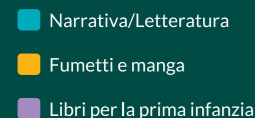
Anno: 2022 - Fonte: ISS Epicentro Sorveglianza 0-2 anni



AL MERCATO DEL LIBRO

Indagine ufficio studi AIE 2023: la lettura tra 0 e 14 anni

Copie vendute (in migliaia) a marzo 2023



All'interno di queste grandi macro aree che segmentano l'universo della lettura dei minorenni pesano poi, in modo relevantissimo, le distinzioni regionali. Su 100 minorenni di età compresa tra i 6 e i 17 anni (in questo caso l'ISTAT considera non il 2022 ma la media del periodo 2021-22), escludendo i testi scolastici, non ha letto alcun libro il 49% dei minorenni con punte ben più elevate nel Sud, in particolare Sicilia (69,5%), Calabria (64,5%) e Basilicata (60,2%) mentre le regioni più virtuose, quelle cioè con il numero più elevato di lettori/lettrici medio-forti, sono la Valle d'Aosta (42,4%), la Provincia autonoma di Bolzano (42,2%) e Trento (37,7%). In generale è il Nord, insieme alla Toscana a fare da traino nell'universo dei lettori young mentre il Sud e la Sicilia rappresentano i fanalini di coda.

Molti i fattori che determinano questo cronico divario territoriale: le condizioni socio-economiche della famiglia, il titolo di studio dei genitori che è tendenzialmente correlato all'abitudine alla lettura anche nei figli, una scarsa presenza della scuola a tempo pieno, palestra anche della libera lettura, la sporadicità di interventi di promozione della lettura e l'esiguo numero di biblioteche pubbliche (nonché scolastiche). Senza contare la debole presenza di asili nido e di politiche per la primissima infanzia. Perché è fin dai primi vagiti che si apprende l'amore per le storie e la lettura. Lo sanno bene i pediatri con il loro progetto ultra ventennale "Nati per leggere" e la dotazione per ogni nuovo nato di un piccolo bagaglio di libri.

L'Istituto Superiore di Sanità con le sue indagini "Sorveglianza 0-2 anni" ci racconta come i neonati e i bambini esposti a una lettura precoce in famiglia, nel tempo avranno buone probabilità di mantenere un'attenzione al libro. Regioni come il Trentino, il Friuli Venezia Giulia o l'Emilia Romagna, dove quasi un terzo dei genitori legge ogni giorno ai propri bebè di 11-15 mesi, sono tra le regioni con i più elevati indici di lettura anche tra i ragazzi più grandi. Uguale parallelismo in negativo si evince dai dati su chi in famiglia non legge mai ai piccolissimi: Calabria, Campania, Sicilia, Puglia hanno i più bassi tassi di lettura sia quando a veicolarla è un adulto sia quando, dopo i 6 anni, diventa lettura autonoma³.

Ogni tribù di lettori e ogni generazione che si affaccia alla lettura ha, comunque, i suoi riti e i suoi generi preferiti che un mondo editoriale in affanno di sovrapproduzione cerca di intercettare forte del traino delle vendite registrate nel periodo del confinamento da Covid-19 quando le copie vendute nel comparto ragazzi e bambini sono passate da 20,2 milioni nel 2020 a 23,9 milioni nel 2021 incremento di poco scalfito nel 2022 con 23,2 milioni di venduto.

La ricerca "La lettura dagli 0 ai 14 anni. Sta cambiando qualcosa?" (2023), a cura dell'Ufficio studi dell'Associazione Italiana Editori (AIE) segnala che a fare la parte del leone è la fascia 0-5 anni (fascia non rilevata da ISTAT che sonda le abitudini di lettura dai 6 anni) con le sue pagine cartonate, tattili, da colorare, a metà tra libro e giocattolo, che ha rappresentato il 46,1 % delle vendite, un segmento importante di pre-lettura che evidenzia anche una crescente attenzione dei genitori. Ma sono soprattutto fumetti, graphic novel e manga a registrare una costante crescita negli ultimi anni: nel 2019 erano appena l'1,5 % del venduto, nel 2022, con oltre un milione di copie, si sono presi il 4,4% del mercato, ancora poco, ma sicuramente è questa la



IL LIBRO VA AL NIDO

Portare i libri alla fascia 0-3 anni, creando e potenziando le biblioteche dei nidi, introducendo fin da subito i più piccoli alla ricchezza della parola grazie a colori, immagini e voci narranti. Si tratta di un passaggio fondamentale per costruire i futuri lettori. Nasce da questa idea il progetto sperimentale #ioleggoperchéLAB-Nidi in Lombardia e in alcune aree del Piemonte, promosso da AIE e Fondazione Cariplo, guardando soprattutto alle periferie urbane. Coinvolti 330 nidi.

novità che intercetta, tra l'altro, la fascia di preadolescenti e adolescenti che sceglie autonomamente le proprie letture e che forse, per la prima volta, torna a guardare con interesse all'oggetto libro attraverso i supereroi da fumetto o la cultura manga.

Resta, comunque, l'episodicità degli acquisti concentrati, rileva l'Associazione Italiana Editori, per il 27% nelle ultime otto settimane dello scorso anno e per il 15% nei mesi dopo la chiusura delle scuole a giugno 2022, segno che il libro si acquista soprattutto o per regalarlo a Natale o perché la scuola ha dato indicazioni di letture estive⁴.

“È evidente che non si stanno creando nuovi lettori ma dei giovanissimi che sbuffando forse leggeranno un libro”, segnala Beatrice Fini, direttrice editoriale dell'area ragazzi e young adult del Gruppo Giunti e coordinatrice del settore ragazzi dell'AIE, ben consapevole della necessità di far crescere l'amore per la lettura tra i più giovani in un mercato editoriale che non può pensare di rivolgersi solo alla esigua pattuglia dei lettori forti. Per fare questo serve un cambio di prospettiva, dice. Serve che gli editori e gli scrittori si mettano in sintonia con le richieste dei propri lettori. Cita l'esempio di graphic novel di successo su temi anche impegnati come la legalità. Sollecita anche gli autori a porsi in ascolto delle richieste che provengono dagli adolescenti: “Non è facile trovare scrittori italiani che si mettono in gioco forse perché nella graphic novel, l'autore un po' scompare. Ugualmente sono mutati i linguaggi. I ragazzi vogliono stili stringati, veloci, capitoli brevi. Noi editori dobbiamo abdicare al lettore ideale che ama i libri e legge molto, dobbiamo cercare di far crescere anche il settore dei lettori deboli o dei non lettori”, ci dice.

Ma non di soli manga vivono gli adolescenti. I ragazzi amano anche una divulgazione che si fa narrazione perché, sottolinea Beatrice Fini, “se a un ragazzo interessa un aspetto della realtà, ad esempio la fisica, vuole andare in profondità. Dobbiamo sdoganare altre discipline e altre forme che non siano semplicemente il romanzo, proporre argomenti e forme narrative più simili al loro modo di fare più cose contemporaneamente”. Con un passaggio circolare dalla carta al digitale e ritorno.

Spazio dunque a una produzione più partecipata? A un intreccio in cui la fisicità del libro interseca l'offerta e i linguaggi della rete? Non si tratta tanto o solo di quale supporto le giovanissime generazioni prediligano per la lettura. I dati ISTAT per la fascia 6-17 anni ci dicono che solo una piccola quota di lettori utilizza gli audiolibri (con percentuali per il 2022 che si attestano ben al di sotto del 4%) o gli ebook che riscuotono un po' più di successo al crescere dell'età registrando un “picco” tra i 15-17enni (maschi 15,2%, femmine 25,5%)⁵. Si tratta di una lettura sospinta dall'isolamento da Covid che ha favorito l'acquisto di libri su supporti non cartacei. Gli anni della pandemia, hanno forse avuto l'effetto (involontario) di favorire la lettura. Le serie storiche dei dati ISTAT sull'abitudine alla lettura dei 6-17enni avevano infatti registrato una decisa contrazione di lettori tra il 2010 e il 2016. In particolare, tra gli 11 e i 14 anni vi era stata una diminuzione di 14,3 punti percentuali in tale periodo, che viene però riassorbita a partire dal 2020, forse anche come effetto dell'isolamento da Coronavirus che ha riportato alla lettura molti adolescenti.



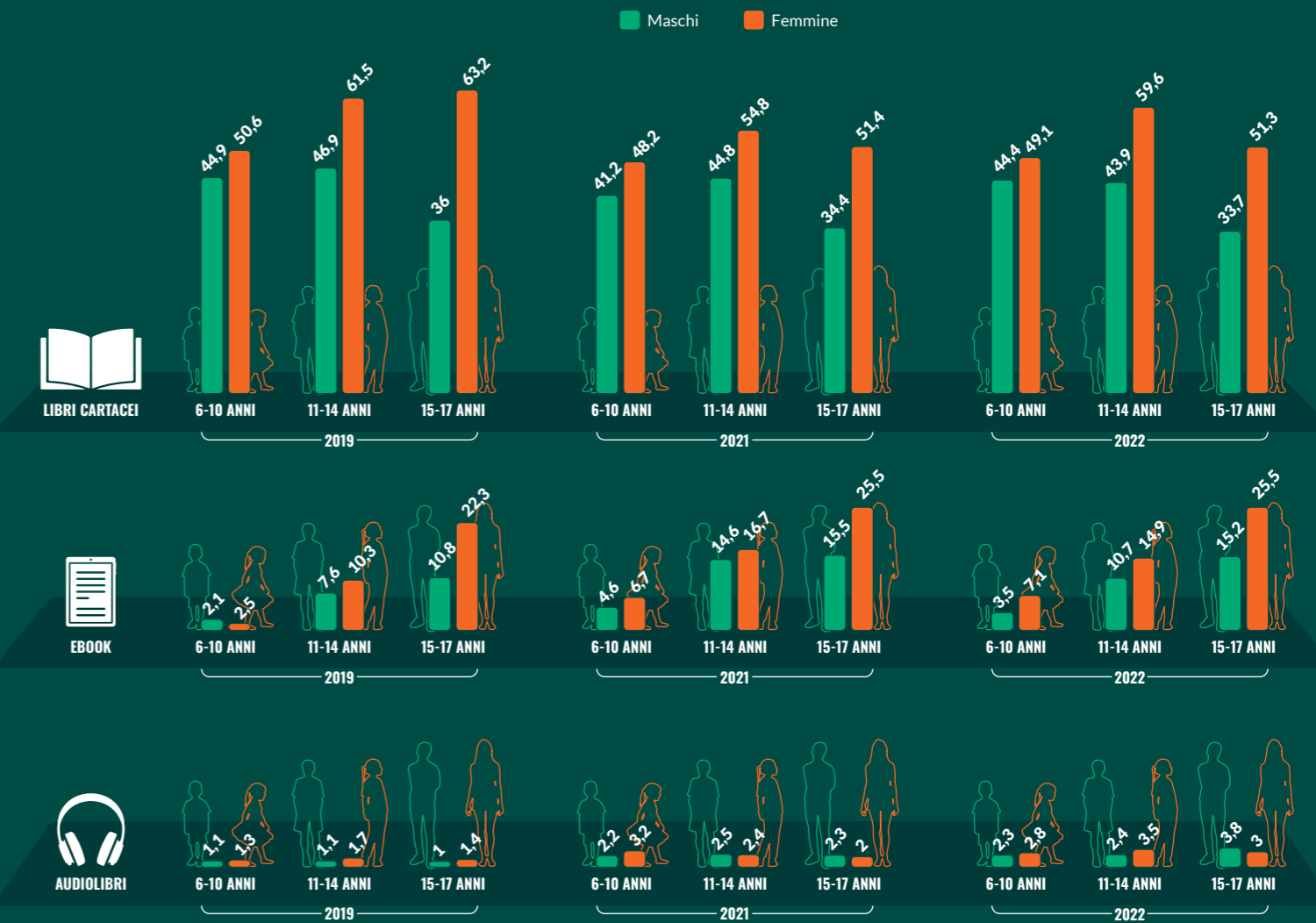
CALVINO L'ANTICIPATORE

“Così come abbiamo già macchine che leggono, macchine che eseguono un'analisi linguistica dei testi letterari, macchine che traducono, macchine che riassumono, così avremo macchine capaci di ideare e comporre poesie e romanzi?”.
Calvino se lo chiedeva già nel 1967 nel saggio “Cibernetica e fantasmi”, base di una serie di conferenze che il saggista e scrittore, di cui quest'anno ricorre il centenario della nascita, tenne in alcune città italiane.

Libri tra carta, click e cuffie

BAMBINI E RAGAZZI DI 6-17 ANNI PER TIPO DI DISPOSITIVO DI LETTURA USATO, GENERE E CLASSE DI ETÀ (%)

Anni 2019, 2021 e 2022 - Fonte: ISTAT



Kunto, raccontami una favola

Qui accanto una tavola tratta da "ROBOT. Catalogo raccontato dei principali Avatar Servo Robota per ragazzi e bambini", di Bruno Tognolini, illustrato da Marco Somà, edito da Rizzoli. L'albo di "divulgazione scientifica narrativa", che simula un catalogo di 20 "robot per bambini", propone un robot molto speciale, che legge e fa compagnia prima di dormire.

Kunto
ROLENOT®

MODELLO

Tipo: Servo Robota
Nome di fabbrica: Rolenot®
Acronimo per: RObot che LEgge di NOTte
Niconomi più comuni: KUNTO, BUKKO, NONNONANNA

POTENZA

Processore: Mentina® 37.9
(3790 Idee al Secondo)
Classe: Cane
(coefficiente IA: 23,7% dell'umano)
Durata batteria: 7 notti
(di giorno dorme)
Durata vita: vent'anni
(come nelle fiabe)

ABILITÀ

Il Rolenot® "Kunto" è un robot calmo, saggio, notturno, antico e fiabesco. La sua abilità è raccontare storie di notte, prima del sonno. Il tempo di narrazione è modulabile con cursore da 1 a 60 minuti. Dopo si dorme.

Il Kunto racconta in tre modalità. Nella modalità Nonno. Libro® il robot siede accanto al letto del bambino proprietario e legge (finge di leggere) un libro cartaceo multipagina come quelli d'un tempo. Il libro è sempre lo stesso, ma le sue pagine di Memocarta® auto-stampano in tempo reale testi e figure delle oltre 100.000 storie che il robot ha in memoria (fiabe, leggende, racconti e romanzi d'ogni tempo e Paese).

Nella modalità Grand.Mimo®, il Kunto narra senza libro, recitando la storia in diversi stili teatrali (burattini, ombre, cantastorie, attore solo, attore a più voci, ecc.). Per questa modalità è richiesto un certo spazio intorno al letto perché il robot possa sbracciarsi e saltare qua e là. Nella modalità Qui. Davvero® il Kunto proietta la storia in film 3D,

ologramma o virtualità totale nella camera del bambino, che si trasforma in giungla, abissi marini, spazio stellare, ecc.

Il Kunto è dotato di psico-motore empatico AncoraNoBasta. Dolce®, che gli permette di concordare senza traumi col bambino l'ora di spegnere la luce.

Il Kunto non dà baci di buonanotte.

ACCESSORI E OPTIONAL

Estensione Daylight.Malatio®, che consente di attivare il Kunto alla luce del giorno. È predisposta per quando il bambino è a casa malato, e funziona solo con inserimento di certifi-password medica. Servo-set Cameretta.Limiter®, che consente il funzionamento del robot solo dentro la cameretta del bambino. È il rimedio consigliato ai genitori contro certi scherzi (vedi sotto).

PRECAUZIONI

Il Rolenot® Kunto è un robot che non dà problemi, se non dovuti a improprio uso umano. Esempi. Fra certi bambini è in uso un brutto scherzo: caricano sul Kunto una storia horror XX (esempio: "La notte dei morti viventi"), attivano la modalità Qui.Davvero® a livello massimo (virtualità Più.Più), spingono il robot nella camera dei genitori addormentati e tornano a letto. Di lì a poco il condominio risuona delle urla di mamma e papà che, svegliati da rantoli rauchi, si vedono davanti sei zombie che dondolano verso di loro. Il servo-set Cameretta.Limiter® risolve il problema.



Format in movimento

Ma non è certo nel mondo degli ebook o degli audiolibri che si intercettano le nuove tribù di lettori che scelgono, piuttosto, Wattpad, l'applicazione dove leggere, creare contenuti, far parte di una community. E soprattutto si ritrovano su TikTok, il social che con i suoi Booktalker ha cambiato il panorama della lettura.

Ma di quale lettura parliamo? Lo abbiamo chiesto a Maurizio Caminito, presidente del Forum del Libro: "Lo stesso atto del leggere è cambiato – ci dice—c'è la lettura in movimento, la lettura-scrittura in rapida successione, la lettura 'aumentata' con il passaggio dalla pagina scritta al web e viceversa. Il primo fenomeno è legato alla diffusione dei dispositivi mobili. L'utilizzo di internet da dispositivi mobili e tablet ha superato quello da desktop in tutto il mondo per la prima volta nel 2016. Da allora leggere su smartphone e tablet è diventata la modalità prevalente della lettura digitale. Questo ha influito sulla natura

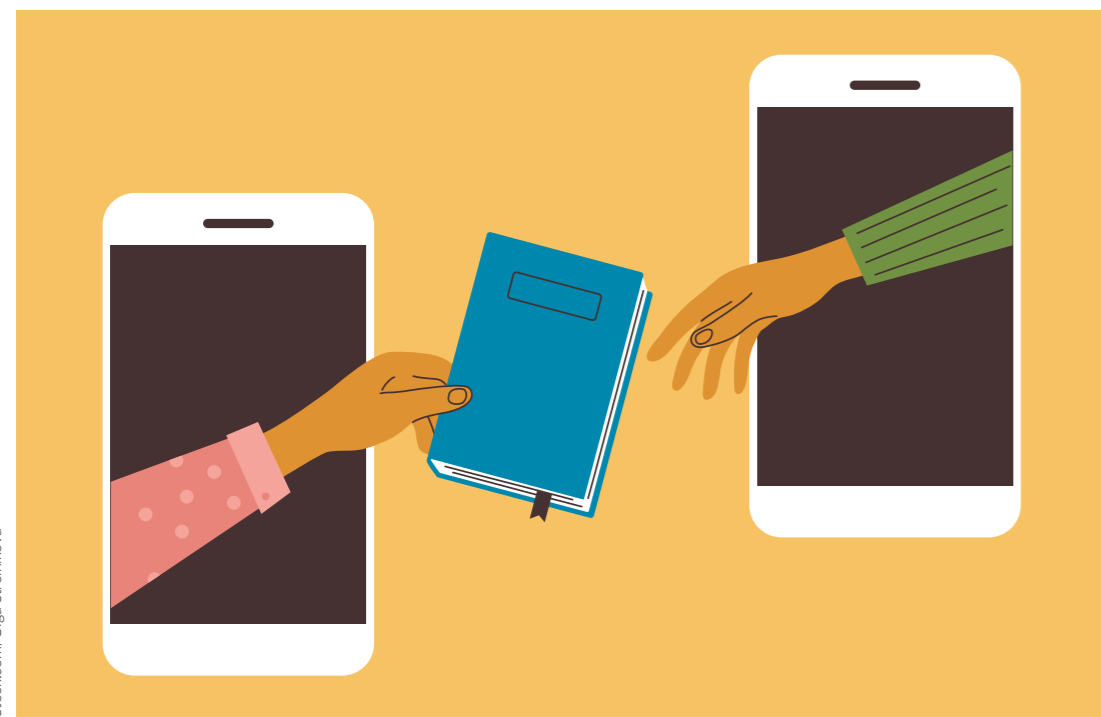


NUMERI DA EBOOK

La quota di titoli pubblicati a stampa per i quali è disponibile anche una versione ebook è stata pari al 42,5% della produzione editoriale nel 2021, in lieve diminuzione (-2,9%) rispetto ai valori raggiunti nel 2020, quando la fruizione digitale ha avuto un'ampia diffusione e le possibilità di accedere alle versioni cartacee erano ostacolate dalle limitazioni e restrizioni imposte dall'emergenza Covid-19.

Rispetto al 2020, la versione ebook di titoli già pubblicati a stampa aumenta solamente per le opere rivolte al pubblico di bambini e ragazzi (+9,4%) e per quelle in ristampa (+5,6%). Tuttavia è in decisa crescita la tendenza a pubblicare opere esclusivamente in formato ebook, senza la corrispettiva versione cartacea: +19,0% rispetto al 2020 e +82,4% rispetto al 2019.

ISTAT, Produzione e letture di libri in Italia, 2022



e sul formato dei testi, vista la possibilità di leggere e condividere documenti, note vocali, mappe, video, ma anche sul comportamento dei lettori, sulla loro capacità di attenzione e reazione a stimoli di natura diversa". Maurizio Caminito cita lo studioso Derrick de Kerckhove che nel 2015 lanciò il termine *screttura* per indicare l'unione di lettura e scrittura, sempre più interconnesse.

"I blog e i forum online da questo punto di vista sono veramente 'scretturali' perché è impossibile limitarsi a leggerli. Si scrivono e si leggono allo stesso tempo", dice Caminito. Alcuni progetti del Forum del Libro si sono concentrati proprio sulla "lettura aumentata", di cui ha scritto molto il pedagogista Gino Roncaglia. Si tratta di un'esperienza di lettura che si realizza attraverso l'integrazione fra la forma-libro e la grande varietà di risorse informative disponibili in rete.

Serve poi "aggiornare" l'idea che comunemente si ha del lettore. Ce ne parla Stefania Fabri, autrice e studiosa di letteratura per l'infanzia: "Piuttosto che il format del mezzo mi sembra più interessante la questione delle cosiddette 'pose del lettore'. Per quanto riguarda il leggere, si stanno affermando forme e atteggiamenti diversi. Questa frammentazione dei comportamenti all'interno della platea dei lettori non segue soltanto la divisione per età, tra millennials e boomers o tra bambini, ragazzi e adulti. C'è, per esempio, chi è in grado di leggere su un mezzo pubblico affollato e chi, se non è immerso nel silenzio più assoluto, non riesce a concentrarsi e di fronte a queste differenti esigenze anche chi è chiamato a predisporre lo 'spazio per la lettura', come le biblioteche e, sempre di più, anche le librerie, deve ripensare l'organizzazione della propria offerta". Gli fa eco Maurizio Caminito: "L'ecosistema digitale è molto complesso e articolato, comprende la fruizione di contenuti audiovisivi nel web, gli ambienti social, l'utilizzo di servizi digitali, i device che i ragazzi usano per comunicare tra di loro, e tutto ciò accade all'interno di uno scenario in continua evoluzione. La recente esplosione e diffusione dei programmi di intelligenza artificiale nel campo della scrittura ed elaborazione di testi ed immagini, ad esempio, ci costringe a ripensare radicalmente ciascuno di questi fenomeni e produrrà inevitabilmente un cambiamento nei nostri comportamenti quotidiani. E i ragazzi sono i primi ad esserne influenzati. Oltretutto non stiamo parlando di fenomeni 'naturali', considerando lo strapotere delle grandi piattaforme tecnologiche che poggiano le proprie strutture su avanzati sistemi software e su raffinati algoritmi di ricerca, ma di situazioni indotte rispetto alle quali ognuno di noi è un consumatore e un produttore inconsapevole di contenuti e di valore. La lettura inevitabilmente risente di tutto ciò ed è in continua mutazione, essendo essa stessa un'attività 'artificiale', che si apprende e si esercita in contesti diversi. La lettura profonda, ad esempio, richiede un ambiente e un tempo che favoriscano la concentrazione e sappiamo quanto questo sia oggi difficile, non solo per i ragazzi. D'altra parte, le statistiche che misurano quantitativamente il tempo della lettura si basano quasi unicamente sulla lettura (e prima ancora sull'acquisto) di libri, ma questi rappresentano solo una parte dei testi che si leggono e tra i ragazzi questa percentuale tende ad essere ancora più bassa".



THE LIVING BOOK

Oltre a The ReadTwinning, progetto europeo che mira a condividere letture e interessi tra studenti di diversi Paesi, il Forum del Libro ha partecipato anche a "The Living Book. Aumentare l'esperienza di lettura attraverso le risorse digitali". Si tratta di un progetto finanziato dal programma Erasmus+ a cui hanno aderito istituzioni provenienti da 6 Paesi europei con l'ambizione di avvicinare studenti dai 9 ai 15 anni a un'esperienza di lettura aumentata grazie alle possibilità offerte dalle tecnologie digitali. Previste tre attività dialoganti tra loro: lettura di libri (su carta o in digitale), ricerca e produzione di contenuti collegati, attività sociali intorno alla lettura.

<https://thelivingbook.eu/it/>



LA MACCHINA LIBERA LA MIA CREATIVITÀ

Davide Morosinotto

scrittore e giornalista,
vincitore Superpremio Andersen

Credo di fare il lavoro più bello del mondo. O almeno, quello che sognavo quando avevo 12 anni. Scrivo romanzi. Nel mio caso, romanzi per ragazzi.

La scrittura creativa viene considerata, in effetti lo dice la parola stessa, un'attività estremamente creativa. È personale, emotiva, del tutto umana.

Per questo nessuna macchina sarà mai in grado di svolgerla al nostro livello. Solo che, a pensarci, sostenevano la stessa cosa i giocatori di scacchi prima del 1996, e

quelli di go prima del 2015. Poi sono arrivati dei computer in grado di battere anche i campioni e tutto è cambiato, infatti oggi diamo per scontato che le macchine siano più brave di noi in questi giochi.

Succederà anche nel mio campo? In altre parole, nel giro di qualche anno un'intelligenza artificiale diventerà più brava di me a scrivere storie?

Mi scoccia moltissimo ammetterlo ma temo proprio di sì.

A volte le persone guardano al mio lavoro come se fosse una specie di magia, in realtà però la scrittura creativa si compone di una serie di attività diverse ognuna con le sue regole. L'ispirazione, ad esempio, non piovono dal cielo: le idee si trovano dappertutto e imparare a riconoscerle è solo questione di esercizio. Così le trame, che hanno una loro struttura, o le pagine scritte che devono alternare in modo gradevole dialoghi e descrizioni.

Come si fa a imparare queste cose? Per esempio leggendo, il più possibile, nell'arco di una vita.

Come tutti i colleghi anch'io sono un lettore abbastanza "forte", diciamo circa dieci libri al mese. Significa centoventi libri l'anno, tremilaseicento in trent'anni di vita da

lettore attivo (e mi sto tenendo largo coi conti). Ipotizzando che ogni libro in media si componga di cinquantamila parole, fa in tutto centottanta milioni di parole: questa è la biblioteca su cui si addestra il mio modello linguistico.

Quello di ChatGPT 4 invece corrisponde più o meno a nove miliardi di parole. Parliamo quindi di una lettrice artificiale incredibilmente più forte di me, e più "intelligente". Magari non subito, ma è probabile che diventi in fretta più brava di quanto possa mai essere io.

La vera domanda però è un'altra. Dovrei allora smettere di scrivere perché c'è qualcuno più bravo in giro? E da lettore, dovrei smettere di leggere libri "umani" perché quelli delle "macchine" sono meglio? Credo di no. Continuo a giocare a scacchi anche se so di essere una schiappa perché mi diverte. Scrivo anche se ho sempre saputo che ci sono milioni di libri più belli dei miei perché questa attività dà senso alla mia esistenza. Allo stesso modo, leggo perché mi interessa vivere una certa esperienza, o raccogliere un'opinione, a prescindere da eventuali confronti.

Tutto questo ovviamente non significa che l'esistenza delle intelligenze artificiali non avrà un impatto, ancora in larga parte

imprevedibile, sul mio mestiere.

Uno dei modi in cui questo potrebbe accadere è attraverso l'uso dei "copiloti": strumenti basati sull'intelligenza artificiale che possono essere integrati in software di uso comune come Word o Excel e che nascono con lo scopo di aiutarci a svolgere attività che richiedono intelligenza ma che sono anche difficili o noiose o ripetitive. I copiloti permettono, ad esempio, di scrivere automaticamente le minute di una riunione in videochiamata e spedirle ai partecipanti. Di rivedere documenti anche molto lunghi cambiando le regole redazionali, o verificando note a piè di pagina e riferimenti incrociati. Di rispondere alle mail. Di preparare in un attimo resoconti, riassunti, elenchi di attività da svolgere, mappe concettuali.

L'uso di copiloti sempre più avanzati e per le più svariate attività umane, incluse quelle creative, apre degli scenari davvero interessanti. Scenari in cui le macchine non cercheranno di rubarmi il lavoro, ma mi aiuteranno a svolgere il mio, togliendomi una parte di fatica per lasciarmi concentrare su quello che preferisco fare e che, credo, mi riesce anche meglio. Scoprire le emozioni. Conoscere i personaggi. Ridere e commuovermi. Insomma, essere umano.

Tic toc ricompare il libro

In un mercato frammentato, dove anche le abitudini di lettura sono mutevoli e diversificate, dove la compenetrazione tra libro e serialità cine-tv è ormai consolidata, dove si sta affermando il print-on-demand e il self publishing, il social media dei teenager con i suoi Booktalker ha fatto per il libro più di mille campagne tradizionali al punto che la Treccani, nel suo vocabolario, ha inserito quest'anno tra i nuovi neologismi parola e hashtag riferiti a #BookTok a conferma dell'impatto che il fenomeno ha avuto sull'intera filiera dell'editoria, con oltre 120 miliardi di visualizzazioni in tutto il mondo e quasi 2 miliardi per #BookTokItalia. Si tratta di una community di lettori che usa forme tecnologicamente nuove e dirette ma che, in un movimento circolare tra virtuale e reale, approda al libro di carta. Lo si è visto anche al Salone Internazionale del libro di Torino, quest'anno, con migliaia di adolescenti affollare gli stand di manga e fantasy o sostare in file interminabili per l'autografo del loro scrittore o, più spesso, scrittrice del cuore, con il genere "romance" a fare la parte del leone. Vestali di queste nuove passioni sono spesso ragazze (meno i ragazzi) poco più grandi di loro, se non coetanee, che su TikTok hanno cominciato quasi per gioco a parlare di libri e ora hanno centinaia di migliaia di follower. Valentina Ghetti è una di loro. Insegnante, ha 23 anni e vive in un comune della Val Camonica (Brescia) di appena 2 mila anime. Nel momento in cui la intervistiamo ha 261mila follower. Si definisce una lettrice onnivora, approdata su TikTok nei mesi della pandemia per condividere alcune passioni e sfruttando la sua vena ironica. "In rete non si giudica l'autore, non si giudica il libro ma soprattutto non si giudica il lettore. Obiettivo: non far mai sentire stupida una persona per quello che legge. Non ci sono letture

di serie A e di serie B, basta leggere. È questo credo il messaggio che TikTok vuol fare arrivare", ci dice. Poco spazio alla trama e molto alle emozioni che un libro suscita: in questo mix di sentimenti veicolati da TikTok torna, prepotente, la fisicità del libro, l'oggetto in sé che si ama per la sua copertina, che si riempie di post-it di colori diversi per segnalare sentimenti, frasi, emozioni donati dalla lettura. "Le dirette sono il momento in cui si forma il rapporto e si crea la community. Se consiglio un libro che a qualcuno non piace, se ne discute", dice Valentina Ghetti. Spesso in rete si creano gruppi di lettura, in altri casi la "rete-community" si dà appuntamento in spazi fisici, dai festival a luoghi pubblici come i cinema.

L'adolescenza è tornata in libreria mentre librai ed editori, fiutando l'affare, hanno dedicato scaffali ai libri segnalati su TikTok o spinto la promozione dei propri autori sul social media dei teen. L'effetto? Il sorgere di una sottile diffidenza verso "l'invasore adulto" e la ricerca di nuovi approdi tecnologici incontaminati per la loro tribù. Piccoli segnali di resistenza che non si sono ancora consolidati in una nuova tendenza.

La biblioteca ai tempi dei social

Tra carta e digitale, tra social media e campagne di lettura tradizionali, cosa ne è delle biblioteche? Ma soprattutto, cosa è oggi, o meglio, cosa dovrebbe essere la biblioteca?

Anche in questo caso gli anni della pandemia hanno imposto un alt che ancora fa sentire i suoi effetti. Nel 2019 i bambini e i ragazzi, di entrambi i sessi, di 3-17 anni che si erano recati almeno una volta in biblioteca erano il 34,3% (30,5% maschi e 38,2% femmine). Nel 2022, dopo il confinamento da Covid, questa percentuale era scesa al 20,9%, di cui maschi 20,1% e femmine 21,7%. Colpisce, oltre al drastico calo generale, il quasi dimezzamento della frequenza femminile, molto più accentuata di quella maschile e che non corrisponde ai trend di lettura dove le ragazze mantengono un primato. Solo il tempo dirà se si tratta di un fatto contingente o di un mutamento profondo nelle abitudini di bambine e ragazze magari proprio per effetto dei social media che si fanno "community di lettori e lettrici" a scapito della biblioteca come vetrina di proposte editoriali. Conta anche la diversa fascia di età dei più assidui frequentatori della biblioteca di pubblica lettura che per i maschi si colloca stabilmente tra i 6 e i 10 anni, mentre per le femmine riguarda le 11-14enni. Nel 2019, in questa fascia d'età, il 44,1% delle ragazze frequentava le biblioteche, mentre nel 2022 questa percentuale crolla al 24,8%¹.



LA RIVISTA LIBER

Dalla seconda metà degli anni Ottanta la rivista *LiBeR* e la banca dati *LiBeR Database* sono un osservatorio delle tendenze e dei fenomeni che interessano il mondo dei libri per bambini e ragazzi a cui si affianca il portale *LiBerWEB*, attivo dal 1999, che rappresenta una guida al mondo dell'editoria per ragazzi in rete. L'iniziativa è nata all'interno del sistema bibliotecario toscano, nell'attuale biblioteca Tiziano Terzani.



CYBERCULTURE

La ripartizione territoriale, invece, non presenta alcuna sorpresa: nel Nordest, dove si legge di più, si frequenta di più anche la biblioteca rispetto al Sud. Va detto che pesa in questo divario territoriale anche la scarsa presenza di biblioteche non scolastiche nelle regioni meridionali e nelle isole e la loro scarsa promozione come luoghi di tutti. In media, in Italia, secondo l'indagine ISTAT sulle biblioteche pubbliche e private², operano 8,4 biblioteche ogni 10 mila residenti minorenni, con punte nelle piccole regioni montane (Valle d'Aosta e Bolzano) seguite dalla Sardegna (20 biblioteche ogni 10.000 bambini) e poi da Trento e Friuli (16 biblioteche ogni 10 mila minori). Le regioni in cui le biblioteche sono più rare sono Puglia, Campania e Sicilia con 4 o 5 biblioteche presenti ogni 10 mila minorenni. Unico segnale positivo è la loro recente crescita numerica: considerando solo le biblioteche pubbliche, nel 2019 erano 5712, nel 2021 sono aumentate a 6277, con incrementi distribuiti un po' su tutto il territorio e rappresentano, soprattutto nei piccoli centri scarsamente popolati o isolati, un importante presidio. Nel 2021, 3 biblioteche su 10 offrivano animazioni e/o laboratori per bambini da 0 a 13 anni in presenza, anche qui con ampi divari regionali: a Trento e in Valle d'Aosta la metà delle biblioteche si sono organizzate - con il Covid-19 ancora dilagante - per offrire opportunità ricreative e culturali ai bambini, in Veneto oltre 4 su 10, e in Lombardia, Marche e Friuli quasi 4 su 10. Nel Lazio, invece, solo il 17,6% delle biblioteche ha offerto occasioni ludiche e culturali ai più piccoli, in Sicilia il 17% e in Molise e Campania solo 1 biblioteca su 8.

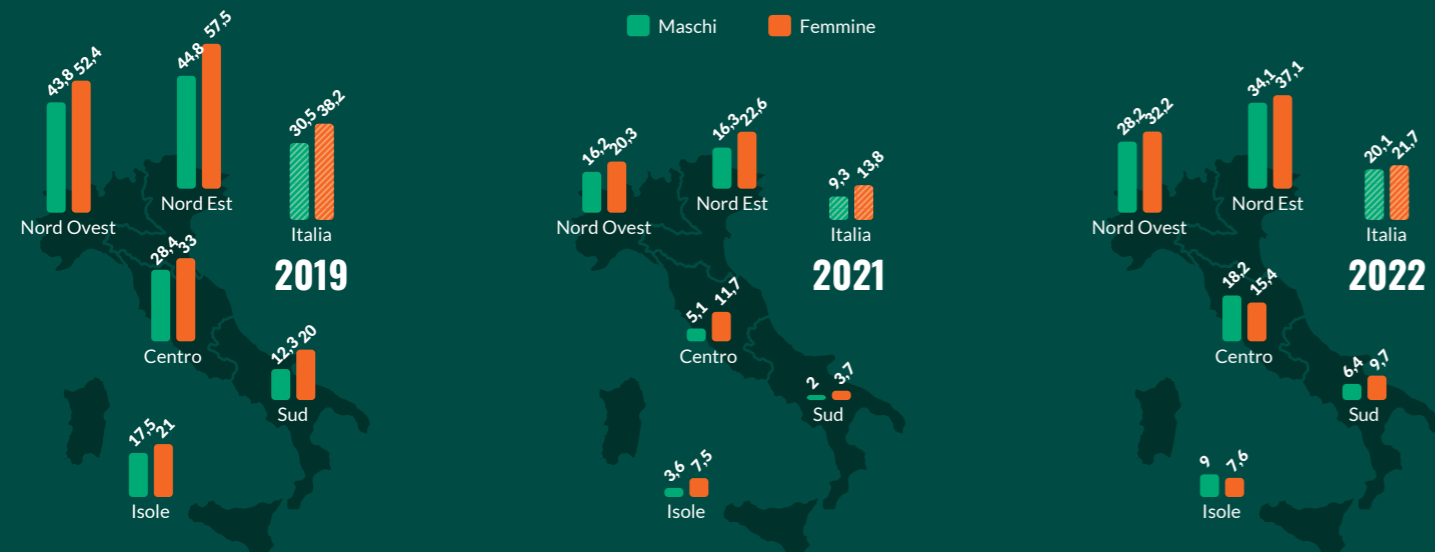
Interessante notare anche che solo 1 biblioteca su 10 è attrezzata per i bambini nelle città metropolitane mentre l'offerta è massima nei piccoli centri (da 5 a 10 mila abitanti) con 4 su 10³. Conta, dunque, il numero di biblioteche ma conta moltissimo la loro offerta pensando soprattutto a chi è escluso dalla cultura. Lo ricordava anche la sociologa Chiara Saraceno al Salone Internazionale del libro di Torino, in occasione della presentazione del volume di Antonella Agnoli *La casa di tutti. Città e biblioteche*⁴: "Le politiche sociali devono includere le politiche culturali. Le biblioteche solo luoghi utili ma non necessariamente prefissati nel loro uso. Accanto ai libri ci deve essere molto altro, in modo che gli adolescenti, i più difficili da intercettare, possano trovare spazi liberi da modellare per i propri usi". Come? Un esempio arriva dallo scrittore Fabio Geda che racconta di una sua visita a Helsinki a una biblioteca in un centro commerciale, molto frequentato da adolescenti, dove accanto ai libri c'era la sala per le prove e la registrazione musicale.



Scaffali

BAMBINI E RAGAZZI DI 3-17 ANNI CHE NELL'ULTIMO ANNO SI SONO RECATI ALMENO UNA VOLTA IN BIBLIOTECA

Anni: 2019-2021-2022 - Fonte: ISTAT



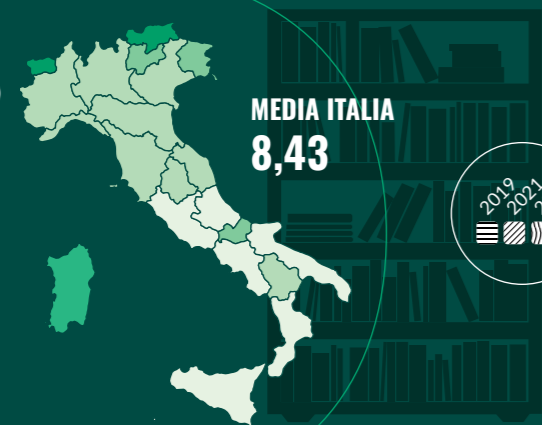
Numero di biblioteche (per 10.000 minorenni)

Anno: 2021 - Fonte: ISTAT

MEDIA ITALIA
8,43

Biblioteche (per 10.000 minorenni)

- 4 - 8
- 8,1 - 13
- 13,1 - 19
- 19,1 - 24
- 24,1 - 30



NEL CUORE DI OSLO

Antonella Agnoli, progettista culturale, autrice di *La casa di tutti. Città e biblioteche*, Laterza, Bari 2023

Si dà molto la colpa ai cellulari se i ragazzi non leggono ma le cose sono più complicate. Prima di tutto i dati: si parte da un tasso di lettura di oltre il 50% tra gli adolescenti a uno di circa il 30% tra gli over 60, quindi la diminuzione dell'interesse per i libri si aggrava con l'avanzare dell'età. Occorre fare in modo che le buone abitudini di lettura prese in tenera età si mantengano e si consolidino anche dopo i 14 anni e durante la vita adulta.

Qualche esempio: la biblioteca di Vernate (3.290 abitanti), vicino a Milano, è un ambiente piacevole, colorato e a differenza di altre biblioteche ci sono console per i videogiochi, molti fumetti. All'esterno, seduti su una panchina, incontro tre ragazzi a cui chiedo se sono mai entrati in biblioteca. "A me non piace andare lì dentro", risponde il meno timido, aggiungendo che non tornerebbe a scuola perché lo hanno bocciato. Adesso lavora con uno zio, "faccio i mercati", mi dice. Lo stesso succede a Valdagno (25.614 abitanti). Qui la biblioteca sta in un luogo accogliente, una villa veneta. Chiedo a un gruppetto di ragazzi se sono mai entrati in biblioteca e il primo mi risponde: "A me non piace leggere e studiare perché dovrei andarci?". Una ragazzina dice: "Io ci sono stata qualche volta con le mie amiche per fare i compiti, ma quando ero più piccola".

Analizzare la questione della lettura ci mette di fronte ai poli opposti del sistema scolastico italiano. Vi è un piccolo numero di studenti che studia nei licei, pratica sport, impara le lingue,

forse la musica, legge, viaggia e si prepara ad andare all'università, probabilmente all'estero. Nel mezzo, un gran numero di alunni che in qualche modo se la cava. Infine, una grande minoranza lavora in famiglia o fa lavori saltuari nel mondo dell'economia informale, del sommerso, dei servizi.

Se questi ultimi, per un caso fortunato, avessero scoperto la biblioteca prima di lasciare lo studio forse le cose sarebbero andate diversamente. Avrebbe dovuto essere, però, una biblioteca pensata per loro, attraente ed accogliente. I modelli a cui ispirarsi ci sono: a Oslo, per esempio, c'è uno spazio riservato ai ragazzi tra i 10 e 15 anni dove gli adulti non possono entrare. Gli operatori non sono bibliotecari tradizionali e insistono sul fatto che con i ragazzini che entrano lì prima di tutto deve scattare la dimensione relazionale, l'approccio sociale, poi si potrà mostrare loro i libri, un film, giocare, fare un laboratorio di cucina. Non c'è niente di semplice ma non c'è niente di impossibile.

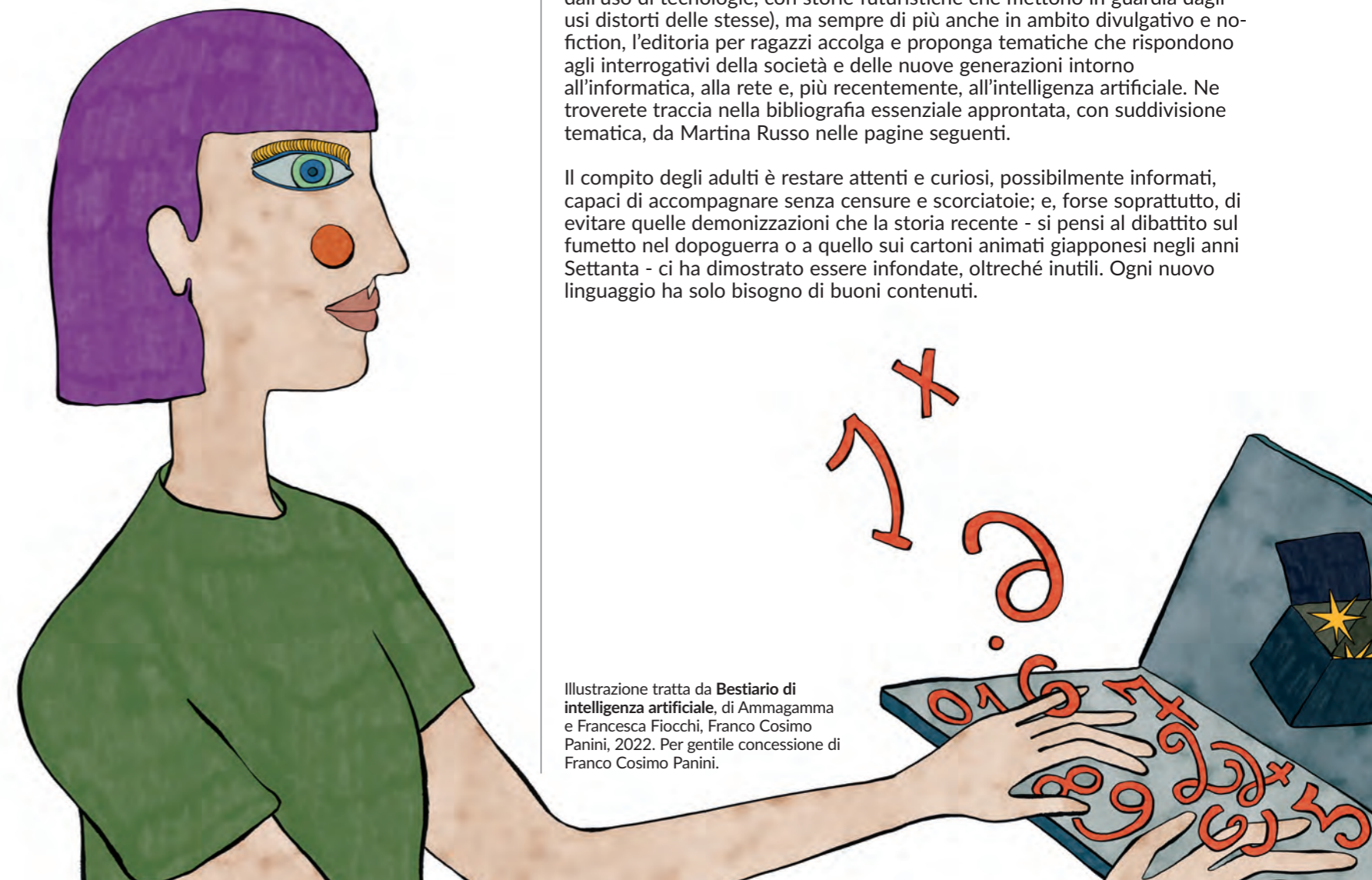


Elettro-sguardi Libri & tecnologie

di Anselmo Roveda

Il tempo presente vive, anche nelle fruizioni culturali per le nuove generazioni, una rivoluzione tecnologica in costante divenire. Una rivoluzione di strumenti e formati, capaci di darsi anche in nuovi linguaggi e in specifiche grammatiche espressive. Linguaggi e grammatiche non sempre immediatamente compresi o goduti dalle generazioni precedenti. Una rivoluzione avviata nell'Ottocento, con fotografia e cinema, e sostanziata nel secolo successivo con la possibilità di riprodurre materiali audio e video, con la diffusione della radio e della televisione nei due differenti dopoguerra. E poi, dalla fine del 'mostruoso' Novecento (orribile per le sue violenze; stupefacente per le sue conquiste), con l'irruzione delle tecnologie informatiche, degli strumenti digitali e delle potenzialità della rete. Computer, videogiochi, telefonia mobile, smart tv e internet a farla da padroni; con sempre nuovi, costanti e vertiginosi avanzamenti che negli ultimi decenni di questo inizio millennio, di fatto, rendono presto desueti sistemi operativi, macchine e capacità di rete. L'homevideo con videocassette, salutato negli anni Ottanta come una rivoluzione, è diventato archeologia nel volgere di un decennio, superato nell'uso prima dal dvd, poi dal blu-ray, oggi dallo streaming.

Una corsa veloce, una vertigine sconosciuta ai secoli precedenti, ma anche un sorprendente ventaglio di opportunità che, seppur ancora da comprendere fino in fondo nei suoi rischi e nelle sue potenzialità, ha mutato e sta mutando la percezione del mondo e le fruizioni culturali delle nuove generazioni, di ogni condizione sociale e di ogni luogo. Così il panorama delle attività del tempo libero agite dall'infanzia e dall'adolescenza, si è infittito e diversificato, sia negli aspetti ludici sia in quelli di intrattenimento e, appunto, di fruizione culturale. Al gioco all'aperto, ai giocattoli, ai giochi da tavola si sono aggiunti i videogiochi; ai libri, ai fumetti, al cinema, alla stessa televisione si sono aggiunti contenuti da fruire in rete, anche attraverso piattaforme social. I libri - con le loro peculiarità e possibilità di conservazione e trasportabilità, di fisicità e tangibilità, di autonomia per



tempistiche di fruizione e indipendenza da fonti energetiche - non cedono il passo, anzi, e restano, a maggior ragione per l'età evolutiva, uno strumento co-principe della fruizione culturale e dell'interazione con la realtà, anche in merito alla comprensione dei fenomeni tecnologici. Non è un caso quindi che non solo in ambito fiction (con storie contemporanee attraversate dall'uso di tecnologie, con storie futuristiche che mettono in guardia dagli usi distorti delle stesse), ma sempre di più anche in ambito divulgativo e non-fiction, l'editoria per ragazzi accolga e proponga tematiche che rispondono agli interrogativi della società e delle nuove generazioni intorno all'informatica, alla rete e, più recentemente, all'intelligenza artificiale. Ne troverete traccia nella bibliografia essenziale approntata, con suddivisione tematica, da Martina Russo nelle pagine seguenti.

Il compito degli adulti è restare attenti e curiosi, possibilmente informati, capaci di accompagnare senza censure e scorciatoie; e, forse soprattutto, di evitare quelle demonizzazioni che la storia recente - si pensi al dibattito sul fumetto nel dopoguerra o a quello sui cartoni animati giapponesi negli anni Settanta - ci ha dimostrato essere infondate, oltreché inutili. Ogni nuovo linguaggio ha solo bisogno di buoni contenuti.

Illustrazione tratta da **Bestiario di intelligenza artificiale**, di Ammagamma e Francesca Fiocchi, Franco Cosimo Panini, 2022. Per gentile concessione di Franco Cosimo Panini.

Storie reali irreali virtuali distopiche

a cura di Martina Russo

DESTREGGIARSI CON GLI STRUMENTI DIGITALI

- **Diletta Bellotti, *The Rebel Toolkit. Guida alla tua rivoluzione*, DeAgostini**
I social e la rete non sono solo strumenti di cui diffidare, ma possono essere validissimi alleati in quello che potremmo definire l'attivismo contemporaneo, digitale sì, ma più che mai concreto. Il libro di Diletta Bellotti (attivista che si batte contro il caporalato e l'agromafia) offre una cassetta degli attrezzi di base per poter combattere per le proprie idee con la giusta dose di testardaggine, informazione e ovviamente competenza.

Illustrazione tratta da *Senza rete*, di Sabina Colloredo e Marta Pantaleo, Carthusia Edizioni, 2022. Per gentile concessione di Carthusia Edizioni.

- **Teo Benedetti, Davide Morosinotto, illustrazioni di Jean Claudio Vinci, *Cyberbulli al tappeto*, Editoriale Scienza**
Un manuale agile e leggero per conoscere i rischi della vita virtuale, senza per questo rimanerne spaventati: il libro si propone proprio come un compagno di viaggio nella frequentazione degli spazi online, mettendone in risalto luci e ombre e offrendo consigli pratici per sfruttare tutte le risorse della rete senza incappare in inconvenienti spiacevoli.
- **Sean McManu, illustrazioni di Rosan Magar, traduzione di Sabrina Nicola, *Apprendisti coder*, Editoriale Scienza**
Chi meglio dei programmatori è in grado di conoscere la rete e le sue mille sfumature? Piccole basi di coding, per imparare a creare giochi, animazioni, siti web e soprattutto, conoscere dall'interno come è strutturato il mondo virtuale.
- **Reshma Saujani, traduzione di Chiara Codecà, *Girls who code. Impara il coding e cambia il mondo*, Il Castoro**
Anche in questo caso ci troviamo di fronte a un agile manuale di programmazione, ma, per accompagnare le nozioni più pratiche, l'autrice - politica statunitense e fondatrice dell'organizzazione tecnologica che dà il titolo al libro - sceglie di raccogliere le biografie di donne che hanno segnato la storia dell'informatica.
- **Davide Morosinotto, Samuele Perseo, illustrazioni di Marta Barone, *Video games. Piccolo manuale per videogiocatori*, Editoriale Scienza**
Video, social, ricerche, condivisioni: la rete è questo e molto altro, senza dimenticare la componente ludica. Questo titolo offre consigli per giocare in sicurezza, in particolare quando la competizione si sposta online.
- **Pierdomenico Baccalario e Federico Taddia con Massimo Temporelli, illustrazioni di Claudia Razzoli, *Saremo tutti robot?*, Il Castoro**
Quindici domande (così come previsto dalla collana in cui è compreso questo titolo) per parlare di tecnologia, robotica, presenza nella rete e utilizzo dello smartphone.

NON BASTA LA TECNOLOGIA

- **Sabina Colloredo, illustrazioni di Marta Pantaleo, *Senza rete*, Carthusia**
Una storia illustrata ambientata in un parco, in cui i due protagonisti, Elia e Aurora, si avventurano in un giorno di svago. Tutto sembra perfetto, almeno fino a quando il cellulare non va in tilt. Oltretutto una strana ombra sembra seguirli: starà a loro cavarsela senza tecnologia e con la sola forza della propria intelligenza.
- **Silvia Baroncelli, *Un piano quasi perfetto*, Sinnos**
Cosimo ha un piano: andare da solo dai nonni che abitano lontano. Il computer è un suo alleato, strumento prezioso per progettare la fuga. Un albo illustrato che del macchinario tecnologico riprende le fattezze, per un formato e una fruizione del tutto originali.
- **Ammagamma - Francesca Fiocchi, *Bestiario di intelligenza artificiale*, Franco Cosimo Panini**
Ammagamma è un'azienda che si occupa di intelligenza artificiale, branca dell'informatica che studia le possibilità di replicare ragionamenti umani attraverso l'uso di formule e algoritmi. E che, proprio per rendere più comprensibili queste formule e i concetti attorno a questi studi, ha realizzato una raccolta illustrata di creature fantastiche, le cui caratteristiche coincidono con quelle dei diversi algoritmi, sottolineandone le potenzialità.

IMMAGINARE MONDI PARALLELI

- **Luigi Ballerini, *Io sono zero*, Il Castoro**
Zero nasce due volte: una prima volta nel buio di una stanza cullata dalla rassicurante voce telematica di Madar, una seconda volta quando la voce si spegne e Zero è invitato ad uscire nel mondo, quello vero, accompagnato dai medici Stefania e Luca. Il romanzo è un'occasione per riflettere su questioni educative (fino a che punto può essere plasmata la mente umana?), sulla crescita e sul nostro approccio ai nuovi media.
- **Tommaso Percivale, *Human*, Lapis**
In un mondo di umani e androidi, seguiamo le avventure di Cassandra, robot arruolata in polizia per scoprire i colpevoli dell'attentato terroristico in cui sono morti i suoi proprietari, che lei definisce "genitori". Un romanzo di fantascienza che è un omaggio ai maestri del genere (a partire da Philip Dick) in cui la ricerca della verità si intreccia con la scoperta della propria "umanità".
- **Ellen McNicoll, traduzione di Sante Bandirali, *Mostraci chi sei*, Uovonero**
Il Melograno è un centro scientifico all'avanguardia, in cui dottori e tecnici studiano la possibilità di creare ologrammi in tutto e per tutto simili agli umani di cui condividono fattezze e sostanzialmente coscienza. Un esperimento affascinante che in qualche modo intriga anche Cora, ragazzina neurodivergente sorella di uno dei dipendenti del centro. La sua visione però cambia completamente quando conosce Adrien, figlio del direttore del Melograno.
- **Kevin Brooks, traduzione di Giorgio Salvi, *iBoy*, Piemme**
Un incredibile incidente rende Tom un ragazzo bionico, con tanto di computer nel cervello. Le sue nuove competenze lo portano a mettersi direttamente in gioco nella lotta contro il male. Dovrà solo fare attenzione a non confondere la giustizia con la vendetta.

Intelligenza

Tutti pensano che l'*intelligenza artificiale* sia una stregoneria misteriosa e meccanica che solo pochi scienziati riescono a padroneggiare.

Effettivamente, si dovrebbe aver paura di un calcolo mangiatore e invisibile a cui diamo in pasto la nostra storia datificata per trarne conclusioni e suggerimenti.

Pochi sanno, in realtà, come si è svolta la storia degli ingegnosi artificiali e dell'**Intelligenza** umana che li ha creati.

Intelligenza è fatta di materia che si muove, è una spugna, è qualcosa di morbido che percepisce ed elabora le finissime e complesse evoluzioni della realtà.

Intelligenza è paura, è dubbio, è pelle d'oca, è rivelazione e rivoluzione, Intelligenza è relazione.

Non è mai la stessa e nuota nella dimensione del tempo, vivendo anche il futuro, continuamente.

Intelligenza trasforma la realtà che osserva in intuizioni e progetti. Si adatta ai cambiamenti, creando nuove forme di ragionamento.

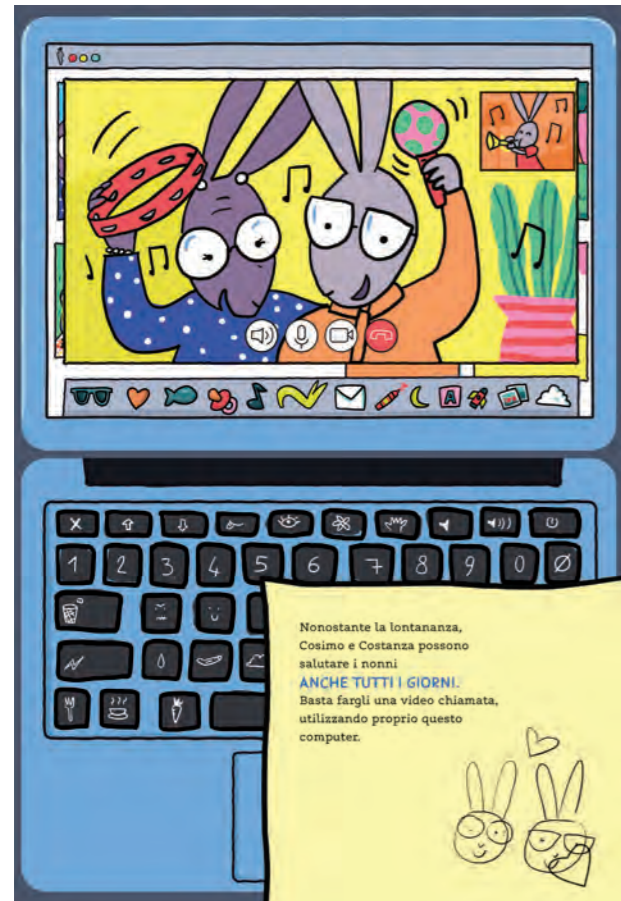
Forme di ragionamento che camminano sulle loro gambe matematiche, eseguendo le precise istruzioni di Intelligenza e cibandosi delle sue biologiche domande.

Questi artificiali intelligenti sono prodigi digitali, spesso invisibili, che fanno parte del nostro mondo; sono come abitanti della nostra casa allargata. È del tutto naturale che Intelligenza trovi il modo di farsi da loro accompagnare per espandere i limiti della sua percezione.



OLTRE LO SCHERMO

- **Luigi Ballerini, Myra sa tutto, Il Castoro**
Il destino di ogni creatura sembra essere già scritto: un super computer che conosce a fondo ogni abitante detta legge e impone percorsi di vita. Vera e Ale non ci stanno e decidono di ribellarsi, al fine di recuperare la possibilità di scegliere, risvegliando le coscienze sopite. La strada sarà in salita ma gli alleati non mancheranno.



- **Sara Magnoli, Dark web, Pelledoca**
La rete è piena di insidie e Vera non ne ha davvero idea. Come lei, altri i ragazzi finiscono impigliati tra falsi profili e promesse pericolose. C'è chi, d'altra parte, indaga: un ispettore in incognito cerca di mettere in guardia e in salvo i ragazzi che incontra virtualmente.
- **Adriana Merenda, Fake. Falsi profili, Piemme**
Marcella è sparita nel nulla e la sua amica Giada cerca di capirne il motivo. Scoprirà ben presto che l'amica è caduta in un tranello virtuale, in cui, suo malgrado si troverà altrettanto invischiata.
- **Francesca Zappia, Ti ho trovata tra le stelle, Giunti**
Eliza è un'autrice di webcomic, con lo pseudonimo di Lady Constellation. Una volta acceso il computer non cambia solo identità, ma acquista una personalità completamente nuova, ben lontana da quella della timida adolescente di tutti i giorni. Il mondo reale, d'altronde, non sembra essere di suo interesse, tanto che lei stessa si definisce "campionessa nell'evitare la vita".
- **Luisa Mattia, Luigi Ballerini, Cosa saremo poi, Lapis**
Lavinia ha quindici anni e ha tentato il suicidio. Dietro a questo gesto una rete di bullismo e insulti online, che l'hanno portata al limite della sopportazione. Per risalire la china avrà bisogno di nuovi alleati.
- **Elisabetta Belotti, Viola nella rete, Einaudi Ragazzi**
Una foto imbarazzante condivisa sui social mette Viola in una difficile situazione, a cui decide di reagire sparendo nel nulla, eccezion fatta per un nuovo profilo in cui getta odio su tutti i compagni. Ma sarà davvero lei a scrivere quelle cose? Leo, cerca di scoprire la verità.

Illustrazione tratta da **Un piano quasi perfetto**, di Silvia Baroncelli, Sinnos, 2021. Per gentile concessione di Sinnos.



Illustrazione tratta da **Senza rete**, di Sabina Colloredo e Marta Pantaleo, Carthusia Edizioni, 2022. Per gentile concessione di Carthusia Edizioni.

Lo sport fa rete

Si torna a fare sport. I dati raccolti annualmente dall'ISTAT sulla pratica sportiva dei bambini e dei ragazzi dai 3 ai 17 anni mostrano, complessivamente, una ripresa dell'attività sportiva nel 2022 dopo la brusca caduta del biennio 2020-2021 legata alla pandemia. In media, in Italia, la metà dei bambini e adolescenti praticava sport in modo continuativo nel 2022, rispetto al 54% del 2019, con un recupero pieno dei ragazzi 11-17enni (dal 56,7% al 56,3%) e un recupero solo parziale dei bambini di 3-10 anni (dal 51,6% del 2019 al 45% del 2022). Non solo l'età, anche il genere sembra ancora avere un

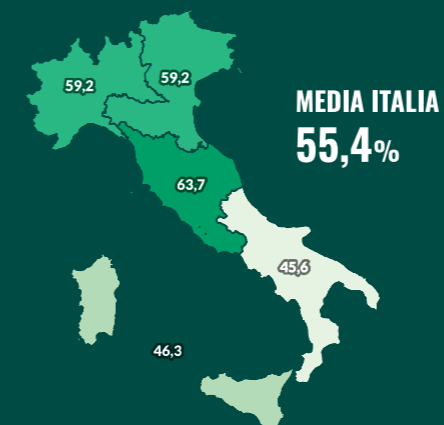


iStock.com/Thepalmer

Sportivi & sedentari

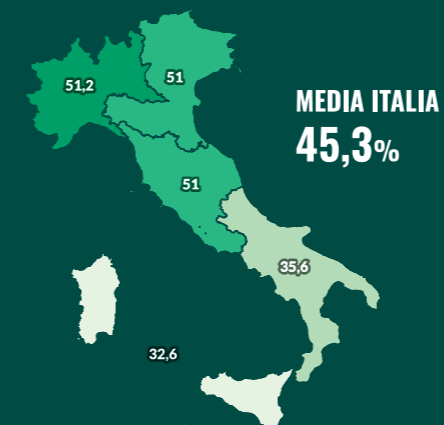
Bambini e ragazzi di 3-17 anni che praticano sport in modo continuativo - maschi (%)

Anno: 2022 - Fonte: ISTAT



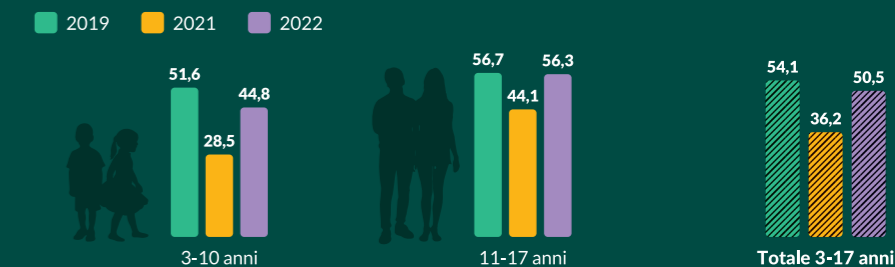
Bambine e ragazze di 3-17 anni che praticano sport in modo continuativo - femmine (%)

Anno: 2022 - Fonte: ISTAT



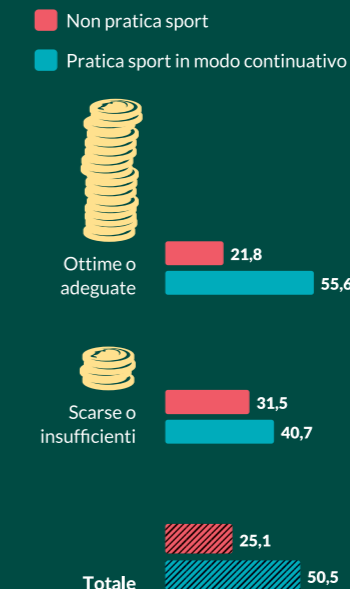
Bambini e adolescenti che praticano sport in modo continuativo (%)

Anni: 2019, 2021, 2022 - Fonte: ISTAT



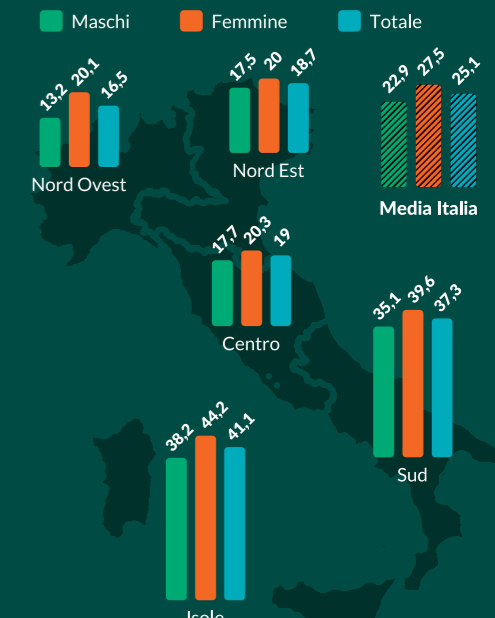
3-17enni che praticano o non praticano sport in relazione alle risorse economiche familiari (%)

Anno: 2022 - Fonte: ISTAT



3-17enni che non praticano sport per ripartizione geografica (%)

Anno: 2022 - Fonte: ISTAT



impatto sulla pratica sportiva: nel 2022, erano il 55% dei bambini e ragazzi 3-17enni ad essere sportivi e solo il 45% delle bambine e adolescenti, con 9 punti di distacco tra maschi e femmine al Nord e 12 al Centro e nelle Isole, dove solo 1 bambina su 3 pratica sport con costanza. Tra i sedentari, cioè tra coloro che non praticano mai sport, vi sono speculari e ampie differenze territoriali sia per le femmine che per i maschi: se al Centro, al Nord Est e Nord Ovest è sedentaria una bambina e adolescente su 5, al Sud la percentuale raddoppia (2 su 5) ed è ancora più elevata nelle Isole (44% della fascia femminile considerata). Tra i maschi, che sono comunque meno sedentari delle coetanee, il divario territoriale è però più ampio: se al Nord Ovest non pratica alcuno sport poco più di 1 bambino o ragazzo su 8 (13%), l'incidenza è tripla nelle Isole (38%), ossia sono sedentari 3 maschi su 8. Occorre infine notare come siano importanti per l'abitudine a praticare uno sport o svolgere un'attività fisica anche le risorse familiari: il 55% di chi appartiene a una famiglia considerata benestante è impegnato in attività sportive e il 22% non pratica sport, mentre tra chi vive una condizione economica familiare medio-bassa, solo il 40,7% pratica sport in modo continuativo e quasi 1 su 3 appartiene al gruppo dei sedentari (il 31,5%)¹.

I trend statistici tuttavia non raccontano del tutto come siano cambiate la pratica sportiva e la sua fruizione, investite da una sempre maggiore fusione tra vita reale e vita digitale. Negli ultimi tre decenni l'informatica dello sport è diventata una disciplina di peso mentre l'uso di tecnologie indossabili (sensori, analisi big data, ecc.) ha rivoluzionato il modo in cui si fruisce, analizza e migliora il "fare sport". La trasformazione della vita onlife di bambini e adolescenti apre anche enormi opportunità di accesso ad informazioni e di connessioni con altre persone fisicamente distanti. Di fatto sta cambiando la storica distinzione tra *play* – praticare lo sport – e *display* – fruire dello sport in modo passivo. "Guardare un evento sportivo, oggi, è soprattutto un'esperienza social, in cui si commentano le azioni interagendo con utenti sparsi su tutto il globo, a colpi di hashtag, commenti e like"². Aumenta ogni giorno il numero di squadre di eSport, i giochi sportivi elettronici, tanto che si discute se includerli tra le specialità dei Giochi Olimpici.

"La costruzione dell'immaginario sportivo di ciascuno di noi, e dunque anche di ragazzi e bambini, è potentemente legato alle narrazioni. Si pratica lo sport ma molto lo si guarda grazie al digitale. Si scoprono nuovi sport e questo è positivo. C'è però un tema di analfabetismo sportivo alimentato da una fruizione dello sport come spettacolo, amplificatore di rilevanza e opportunità ma anche di elementi deformati che lo mostrano soprattutto come attività vincente e competitiva", sottolinea Davide Zoletto, docente di Pedagogia interculturale, all'Università di Udine.

In generale, sta cambiando anche il modo in cui i bambini e gli adolescenti "scelgono, praticano e vivono l'attività sportiva"³. Diviene più "fluida", ad esempio, la scelta degli sport tradizionali con il superamento dei tradizionali steccati tra i generi, come nel caso della sempre maggior partecipazione femminile al calcio o maschile alla danza. Anche le modalità e



SCI DA PALESTRA

Molti sport vengono insegnati anche grazie a realtà aumentata e digitale, come lo sci. Una pedana dotata di sensori da inserire all'interno degli scarponi, con tracker che permettono di rilevare i movimenti in tempo reale, consentono di imparare a sciare (sia pure virtualmente) anche a chi, per la distanza fisica o per ragioni economiche, non può essere sulle piste di sci o pagare un maestro.



i luoghi della pratica sportiva si trasformano e potrebbero pian piano allargare la platea degli sportivi: un esempio interessante viene dalla Cina, dove è stato realizzato un percorso fitness di 2.000 metri in un parco pubblico, con attrezzature sportive connesse alla rete, monitor, internet of things con la possibilità di personalizzare la propria attività sportiva e ricevere feedback su come il corpo reagisce allo sforzo⁴. Si tratta di un modello applicabile anche in quartieri meno dotati di strutture sportive, come sono spesso le periferie. Sono ugualmente importanti la realtà aumentata e le risorse digitali per i bambini o gli adolescenti con disabilità, anche gravi che possono, su un campo virtuale, apprendere e praticare uno sport.

In generale, come si afferma nell'indagine HBSC ("Health Behaviour in School-aged Children" - Comportamenti collegati alla salute in ragazzi di età scolare) - lo studio internazionale svolto nel 2022 dall'Istituto Superiore della Sanità (ISS) in collaborazione con l'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) e pensato per analizzare lo stato di salute degli adolescenti di 11,13 e 15 anni e il loro contesto scolastico e sociale - "un'adeguata attività motoria aumenta il benessere generale dei ragazzi con effetti positivi sulla qualità del sonno, l'autostima e la fiducia in se stessi"⁵. Lo sport mette in contatto diretto i bambini con il proprio corpo e sviluppa anche capacità relazionale all'interno del gruppo dei pari con cui si interagisce, se vissuto in modo giocoso e non competitivo; consente di apprendere valori come il rispetto delle regole e degli avversari, la lealtà verso i compagni e la squadra, la dedizione personale. L'attività e l'impegno sportivo si rivelano inoltre "antidoti" efficaci alla sedentarietà da iperconnessione. Si è, infatti, osservato che svolgere attività motoria con continuità rappresenta un fattore protettivo verso comportamenti a rischio come la prolungata esposizione a schermi per guardare la tv, per stare al computer o sul cellulare per giocare e stare sui social network, comportamenti che possono sfociare, in alcuni casi, in un uso problematico di internet e di una serie di attività svolte online. In un altro studio condotto annualmente per l'Italia dal CNR-IFC, lo studio ESPAD Italia - che raccoglie informazioni riguardo ad abitudini di studenti 15-19enni che possono potenzialmente trasformarsi in comportamenti a rischio o portare allo sviluppo di dipendenze - si stima che tra chi ha un profilo di uso di internet "a rischio" vi è una quota inferiore di sportivi (coloro che riferiscono di fare attività sportive o andare in palestra 1 o più volte alla settimana): 58% rispetto al 68%⁶.

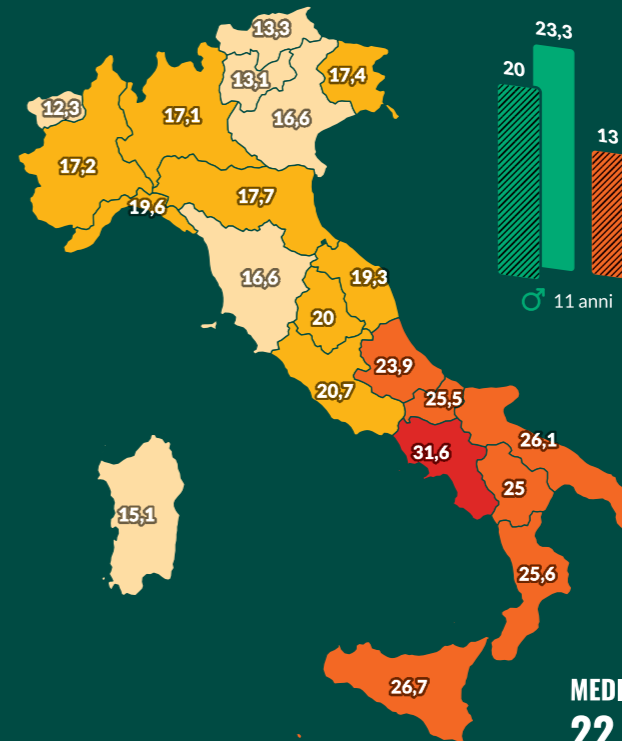
Sedentarietà, cibo, internet Le relazioni pericolose

Chi usa internet in modo intensivo ha una probabilità più alta rispetto alla popolazione generale di essere sovrappeso o obeso. Questa associazione è stata confermata da una revisione sistematica di 9 studi condotti negli ultimi anni, pubblicata sulla rivista *Advanced Nutrition* nel 2020. Nonostante sia stata trovata una correlazione positiva tra le due condizioni, non è ancora del tutto chiaro con quale meccanismo l'uso di internet possa favorire l'aumento di peso corporeo, tuttavia i ricercatori hanno avanzato delle ipotesi. Quello che sembra emergere è una sorta di triangolo in cui si intrecciano uso eccessivo di internet, mancanza di attività fisica e abitudini alimentari errate. La causa fondamentale dell'obesità e dell'essere sovrappeso risiede, infatti, in uno squilibrio tra calorie consumate e calorie spese e, secondo l'OMS, a livello mondiale abbiamo assistito negli ultimi anni a un aumento dell'assunzione di cibo ricco di grassi e zuccheri e, contemporaneamente, a una diminuzione dell'attività fisica dovuta al lavoro sedentario e al

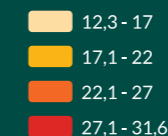
crescere delle attività online. La prima possibile causa del legame tra internet e il rischio di essere sovrappeso viene individuata dagli scienziati proprio nell'inattività, ovvero nel fatto che navigare a lungo vuol dire stare molte ore seduti, per lo più fermi. Inoltre, si è visto che l'iperconnessione porta a cattive abitudini alimentari, ad esempio i ragazzi e le ragazze tendono a saltare alcuni pasti e a fare un grande consumo di cibo spazzatura, come snack, bevande gasate, merendine. Infine, alcuni disturbi psicologici, come ansia e depressione, sono associati alla dipendenza da internet e, nello stesso tempo, possono influenzare negativamente la capacità di controllo del peso ed avere un legame con i disturbi dell'alimentazione come anoressia, bulimia o binge eating. Anche in Italia stiamo assistendo a un aumento del numero dei ragazzi e delle ragazze obesi o in sovrappeso e se guardiamo alla mappa del Paese vediamo che le zone dove si pratica meno sport sono le stesse dove c'è maggiore percentuale di ragazzi sovrappeso. Nell'indagine dell'Istituto Superiore di Sanità "Dipendenze comportamentali nella Generazione Z" le dipendenze dal cibo (food addiction) e quelle tecnologiche sono fatte rientrare nella stessa sfera di problematiche.

Adolescenti in sovrappeso o con obesità (%)

Anno: 2022 - Fonte: ISS HBSC 2022

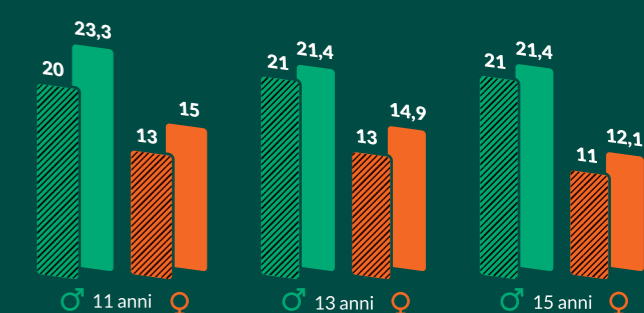


Adolescenti in sovrappeso o con obesità



Adolescenti in sovrappeso per genere ed età (%)

2018 2022 Maschi Femmine



MEDIA ITALIA

22,6%

DI CUI
18,2% IN SOVRAPPESO
4,4% CON OBESITÀ



Come ti rivoluziono il museo

Erano gli anni Trenta del secolo scorso quando Walter Benjamin scriveva *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. Nel saggio, il filosofo tedesco metteva in luce come la possibilità di riprodurre in migliaia o milioni di copie l'opera d'arte, le sottraeva l'unicità, le faceva perdere l'aura, ovvero quel carattere mistico in cui è avvolta, e toglieva significato alla contrapposizione tra vero e falso. Benjamin si riferiva al cinema e alla fotografia che all'epoca erano la punta avanzata della tecnologia applicata all'arte e che hanno rivoluzionato il nostro modo di vivere. Sarebbe bello oggi poter chiedere a Benjamin cosa ne pensa dell'evoluzione degli ultimi anni.

Ad esempio, cosa direbbe del video di 10 secondi realizzato dall'artista digitale Beeple e venduto per 6,6 milioni di dollari nel 2021 con una certificazione ottenuta attraverso la blockchain, la tecnologia alla base delle criptovalute? Oppure quale interpretazione darebbe di un'immagine realizzata da un programma di intelligenza artificiale generativa applicato all'arte come Dall-E 2, Midjourney o StableDiffusion?

Le nuove tecnologie stanno modificando il nostro concetto di arte così come i luoghi dell'arte e, ad un livello meno filosofico e più pragmatico, cambiano anche la fruizione e l'organizzazione del nostro patrimonio culturale. L'esigenza di trovare nuove forme di utilizzo si è intensificata con la chiusura forzata durante la pandemia e la sospensione di viaggi di istruzione e uscite didattiche per le scuole le cui conseguenze ancora si fanno sentire sui consumi culturali di bambini e ragazzi.

Secondo le rilevazioni condotte da ISTAT nel 2022, ma che si riferiscono ai 12 mesi precedenti la raccolta delle interviste, le visite ai musei o ad una mostra, già poche nel periodo pre-pandemia, sono ulteriormente diminuite di numero: i 6-17enni che non hanno mai avuto questa esperienza sono saliti da circa il 50% al 68%. Chi non ha mai visitato un monumento è passato dal 63% al 75%, cioè 3 su 4. Anche per quanto riguarda lo spettacolo non è andata meglio: l'84% dei ragazzi tra i 6 e i 17 anni non era mai stato a teatro (oltre 4 su 5) contro il 67% del 2018-19, mentre la quota di bambini e ragazzi che non era mai stata ad un concerto (di musica diversa dalla classica) è cresciuta di 10 punti percentuali, passando dal 79,5% all'89%¹. Naturalmente va tenuto in considerazione che si sta parlando di un periodo (2021-22) in cui alcune importanti misure di contenimento del Covid-19 erano ancora in vigore. E, in effetti, alcuni segnali di ripresa nel 2023 si stanno già manifestando, come vedremo più avanti.

Comunque, la capacità di reazione nelle situazioni di emergenza di cui si parla spesso come di una caratteristica del nostro Paese, si è fatta sentire. In particolare i musei, per i quali le visite in persona sono state sospese o sottoposte a restrizioni per periodi piuttosto lunghi, hanno risposto facendo entrare il digitale dalla porta principale. Ormai quasi tutte le strutture permettono ai visitatori di accedere a un tour virtuale e di fruire di laboratori, di attività didattiche o di podcast da remoto. Un rapporto dell'ISTAT² rileva, ad esempio, come il 73% dei musei nel 2020 abbia promosso attività di fruizione online. La cosa interessante è che, una volta avviata la macchina, difficilmente si vuol tornare indietro. Il problema è come andare avanti. Secondo un articolo uscito sulla rivista *Il Mulino* a marzo del 2022 a firma Deborah Agostino, direttrice dell'Osservatorio Innovazione Digitale nei Beni e nelle Attività Culturali del Politecnico di Milano, ci sono almeno tre aspetti da considerare in questo fenomeno. Primo: il digitale può rappresentare un'opportunità per attrarre nuovi pubblici e offrire modalità di fruizione alternative. Secondo: i progetti di innovazione digitale non si improvvisano, ma vanno pianificati e monitorati con profili professionali adeguati. Terzo: la fruizione digitale non può esistere se non si lavora prima alla digitalizzazione del patrimonio³.



A questo proposito assume una particolare rilevanza Digital Library, l'Istituto centrale per la digitalizzazione del patrimonio culturale, nato sempre nel 2020 con l'obiettivo di coordinare e promuovere i programmi di digitalizzazione del patrimonio culturale del Ministero della Cultura⁴.

La digitalizzazione del patrimonio culturale permette, dunque, di attrarre nuovo pubblico, compresi i giovani che difficilmente vanno al museo di loro iniziativa, ma che hanno più dimestichezza con gli strumenti digitali. Nello stesso tempo è un'opportunità per arricchire l'esperienza dal vivo e, soprattutto, consente di mettere a disposizione di chi ha più difficoltà di accesso a musei e a città d'arte – pensiamo a chi abita in posti remoti o a ragazzi che vivono in famiglie con difficoltà socio-economiche o a persone con disabilità – i beni del nostro Paese.

I musei della scienza da questo punto di vista sono avvantaggiati perché da molto tempo hanno a che fare con l'innovazione tecnologica: “Noi ci ragioniamo da trent'anni – ci dice Luigi Amodio direttore dello Science Center di Città della Scienza a Napoli – e possiamo dire che i musei sono cambiati da due punti di vista. Dal punto di vista espositivo le nuove tecnologie consentono di fare esperienze in tempo reale, di compiere delle simulazioni, anche utilizzando oggetti di uso quotidiano come i telefoni cellulari che noi, ad esempio, usiamo come strumento scientifico per misurare la temperatura o lo spazio. L'altro punto di vista è quello della costruzione del rapporto con il visitatore: la comunicazione oggi avviene su Internet e questo permette di personalizzare la relazione con il potenziale utente. Questo non vuol dire che i ragazzi non vengano di persona, al contrario: mi sembra che oggi i ragazzi abbiano bisogno di tornare alla realtà dopo gli anni della pandemia e della vita online. Nei primi mesi del 2023 a Città della Scienza abbiamo avuto numeri record e, se la tendenza rimane la

stessa, andremo a chiudere l'anno migliorando addirittura il dato del 2017, un anno boom per noi in cui raggiungemmo i 230.000 ingressi registrati a cui vanno aggiunti gli eventi in cui si entra senza biglietto. La cosa interessante è che questa tendenza si sta riscontrando in tutti gli science center d'Europa, come è emerso dall'ultimo incontro della rete dei musei scientifici europei che si è svolto a giugno scorso a Malta”.

Anche al MUSE, Museo delle scienze di Trento, la tecnologia è di casa da tempo: nelle esposizioni degli ultimi anni si sono usate ad esempio realtà aumentata e realtà virtuale con grande successo. “Il metaverso, invece, richiede un dispendio di energie e programmazione maggiore”, ci racconta Gianluca Lopez, che al museo si occupa del FabLab, un laboratorio di sperimentazioni tecnologiche. Da Napoli a Trento i principi sono sempre gli stessi: non utilizzare il digitale per isolare, ma per creare connessioni e tenere insieme il più possibile il mondo digitale e quello reale. “Far vedere da remoto che cosa facciamo può essere un gancio per portare i ragazzi qui”, commenta Lopez. È il caso delle dieci lezioni dedicate dal MUSE a bambini sopra i 6 anni in cui si insegnano le basi della programmazione facendo vedere che il linguaggio di cui ci si serve è quasi lo stesso di quello di tutti i giorni: “Abbiamo avuto fino a 16.000 studenti in collegamento ma, alla fine, ci chiedono sempre di venire a fare attività in presenza”. In sostanza possiamo parlare di attività in una situazione mista, all'interno della quale i giovanissimi si muovono molto bene: “Bambini e ragazzi - commenta Amodio - hanno una grande dimestichezza con il linguaggio dell'exhibit digitale, ma non hanno nessuna esitazione a integrare esperienze digitali e reali”.

Quello che va sottolineato è che i consumi culturali dei ragazzi sono strettamente legati a uscite didattiche e viaggi di istruzione organizzati dalle scuole. A Città della Scienza, ad esempio, circa il 65% dei piccoli visitatori arriva in gruppi con questa modalità. La buona notizia è che sembra che anche queste siano in risalita. Dall'indagine “La ripresa del turismo scolastico. Dati e andamento del primo anno post pandemia” edizione 2023 svolta da Didatour e Bandusia, piattaforme che si occupano di organizzazione delle gite scolastiche, su un campione di circa mille insegnanti di tutto il territorio nazionale, emerge che durante l'anno scolastico 2022/23, il 98% dei docenti (contro il 72% del 2021/22) ha svolto un viaggio o un'uscita didattica. Un dato non solo in netta e ovvia risalita rispetto a quello registrato durante l'anno scolastico precedente, quando ancora erano attive alcune misure anti-Covid, ma addirittura superiore ai periodi pre-pandemico in cui la percentuale era di circa l'80%⁵.

Gli stessi segnali di speranza vengono dal cinema. Si tratta di desiderio di tornare al reale che va salutato con interesse perché, a quanto sostengono gli esperti, una visita ad un museo o ad un monumento, la visione di uno spettacolo teatrale o l'ascolto di un concerto “dal vivo”, la visione condivisa di un film al cinema con gli amici, sono esperienze irrinunciabili per lo sviluppo cognitivo e creativo-emotivo di ogni bambino. Uno studio scientifico sulla salute di comunità pubblicato nel 2021, ad esempio, ha mostrato come il coinvolgimento degli adolescenti nelle attività organizzate per il tempo libero, le cosiddette OLTA (Organised Leisure-Time Activities) era associato al benessere soggettivo degli adolescenti indipendentemente dal Paese, dall'età, dal sesso e dal variare dei fattori sociali e



IL FILM? ROBA DA RAGAZZI

Il cinema per ragazzi nel corso degli anni è uscito dalla posizione di marginalità ed è diventato protagonista di diverse iniziative. Una di queste è il Giffoni film festival, rassegna internazionale di cinema per ragazzi che si svolge tutti gli anni a luglio a Giffoni Valle Piana in provincia di Salerno. A Giffoni la giuria è composta solo di ragazzi. Negli anni il numero di giurati, che hanno tra i 3 e i 18 anni, è salito fino a 3.000 e i Paesi di provenienza sono 50.

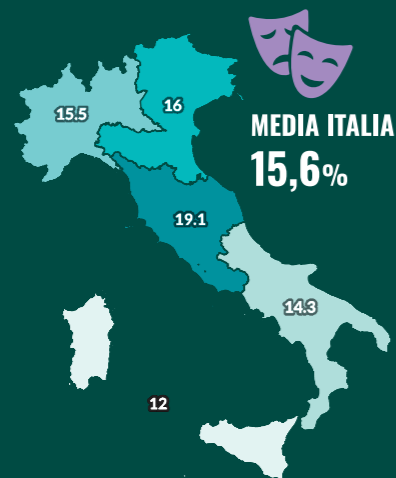
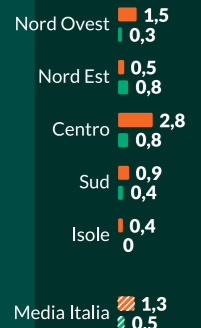
Anche alla Mostra internazionale del nuovo cinema che si svolge tutti gli anni a Pesaro nel mese di giugno, c'è una sezione dedicata a bambini tra i 6 e i 10 anni. Si chiama “Pesaro film festival Circus” e propone una selezione di film d'animazione provenienti da tutto il mondo e realizzati in vari formati. Nei laboratori organizzati dal Circus prima della proiezione dei singoli film, i ragazzi si cimentano dal vivo nei vari aspetti della creazione cinematografica fino alla realizzazione di un vero filmato.

Uscite culturali

Bambini e adolescenti che sono andati a teatro almeno 1 volta in un anno (%)

Anno: 2022 - Fonte: ISTAT

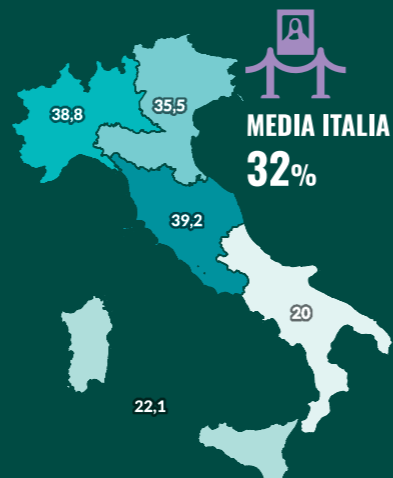
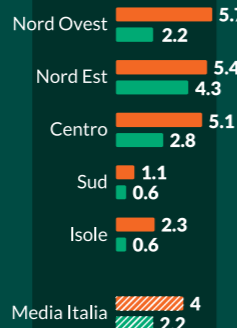
Fruitori assidui* (%)



Bambini e adolescenti che hanno visitato musei o mostre almeno 1 volta in un anno (%)

Anno: 2022 - Fonte: ISTAT

Fruitori assidui* (%)

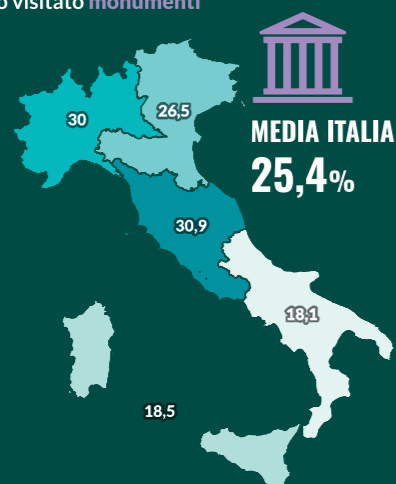
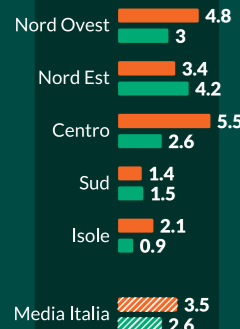


Maschi Femmine *4 o più volte negli ultimi 12 mesi

Bambini e adolescenti che hanno visitato monumenti almeno 1 volta in un anno (%)

Anno: 2022 - Fonte: ISTAT

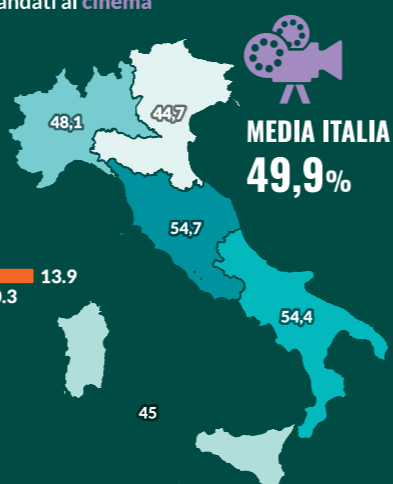
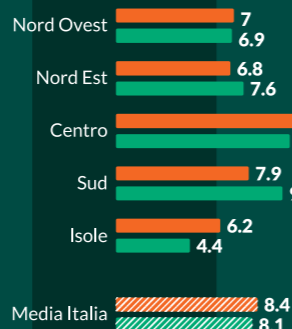
Fruitori assidui* (%)



Bambini e adolescenti che sono andati al cinema almeno 1 volta in un anno (%)

Anno: 2022 - Fonte: ISTAT

Fruitori assidui* (%)



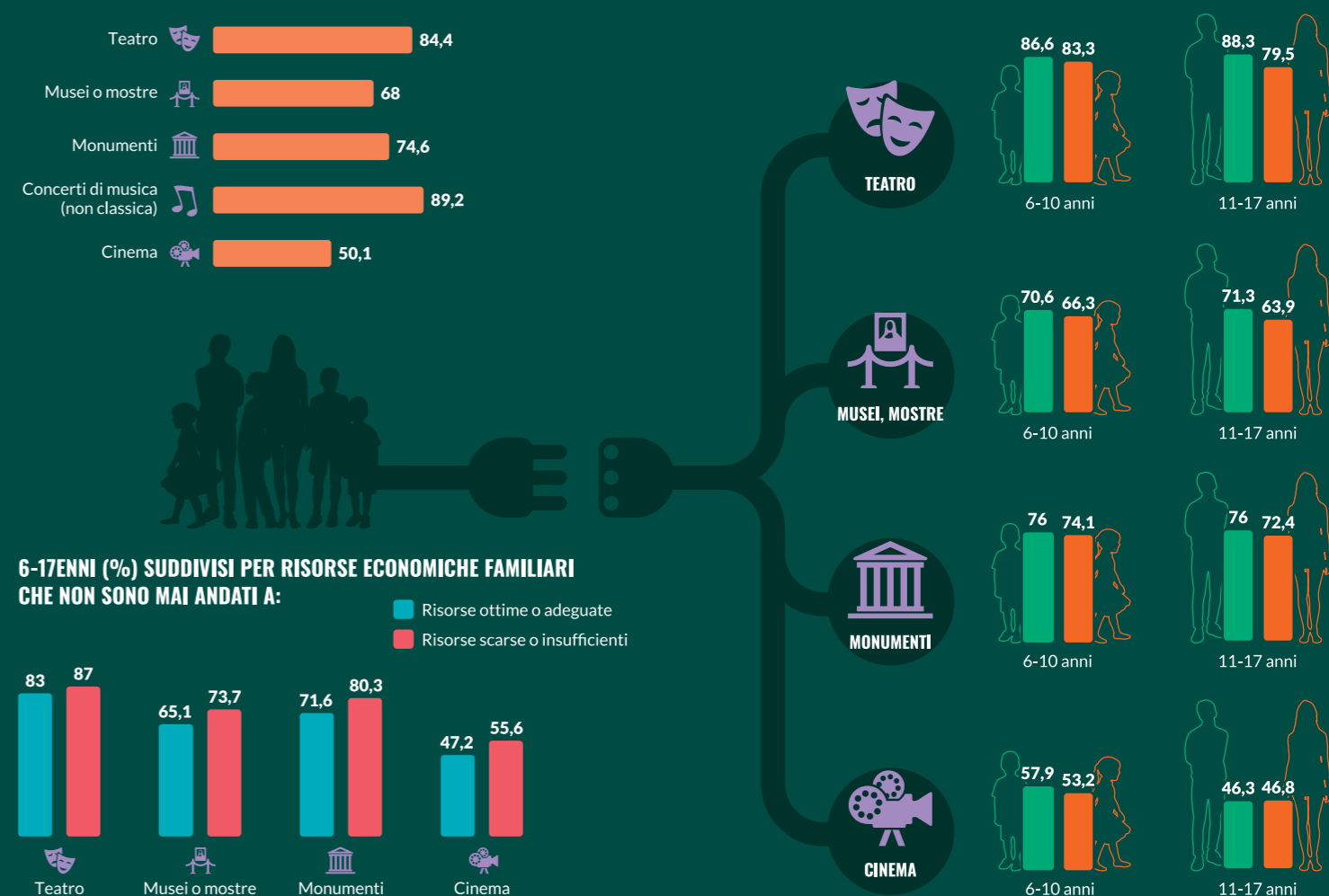
DISCONNESSI DALLA CULTURA

Anno: 2022 - Fonte: ISTAT

6-17ENNI (%) CHE NEI 12 MESI PRECEDENTI LA RILEVAZIONE NON SONO MAI ANDATI A:



MINORI (%) SUDDIVISI PER ETÀ E SESSO CHE NEI 12 MESI PRECEDENTI LA RILEVAZIONE NON HANNO MAI FREQUENTATO:



socioeconomici. I ricercatori concludevano l'articolo suggerendo che le politiche volte ad aumentare il benessere soggettivo degli adolescenti e la partecipazione a queste attività "dovrebbero concentrarsi sugli adolescenti provenienti da classi socioeconomiche basse e da famiglie non nucleari"⁶.

L'offerta di musei, siti archeologici, monumentali, opere d'arte, teatri certo non mancano nel nostro Paese, ma la fruizione non è equamente ripartita. Le mappe per macroregioni della fruizione di musei e monumenti disegnate dall'ISTAT nell'indagine del 2022 indicano carenze più accentuate al Sud e nelle Isole – dove solo 1/5 dei minorenni in età scolare ha visitato una mostra o un museo nei 12 mesi precedenti e meno di 1/5 ha fatto visita ad un monumento o sito archeologico, mentre al Centro-Nord le percentuali si muovono tra il 35-39% e 26-31% rispettivamente.

Tuttavia, va tenuto conto anche di un altro fattore che l'ISTAT sottolinea: "Alcune analisi condotte in un'ottica per generazioni hanno messo in evidenza come tra i giovani delle nuove generazioni ci sia stato negli ultimi anni un aumento nella disaffezione verso alcune attività di partecipazione culturale e viceversa una tenuta tra le persone adulte e tardo-adulte. Quanto emergeva da queste analisi ci deve portare a concludere che le nuove generazioni di giovani partecipano culturalmente di meno o che, invece, sono semplicemente cambiati i paradigmi e i modelli di riferimento per definire la partecipazione culturale e che i giovani del presente si caratterizzano semplicemente per altri tipi di consumi ricreativi non assimilabili a quelli tradizionali, ma non per questo di minor valore?"⁷. Una esperienza che tenta di rispondere a questa domanda è quella del Museo Officina dell'Educazione (MOdE) dell'università di Bologna, uno spazio museale di natura digitale che raccoglie, cataloga ed espone testimonianze materiali e immateriali, espressione della cultura educativa. "Con il mio gruppo di ricerca – ci dice Chiara Panciroli professoressa ordinaria di Didattica generale e delle Tecnologie dell'Educazione presso l'Università di Bologna e tra gli animatori del museo – studiamo come rendere il patrimonio culturale, sia dentro i musei che fuori, fruibile, non solo per conoscerlo ma anche, grazie alle azioni digitali, per poterlo arricchire offrendo il proprio punto di vista. Questo fa parte del consumo culturale delle nuove generazioni che, se poste in una prospettiva di responsabilità e formazione, riescono a appassionarsi al nostro patrimonio e a conoscerlo interpretandolo, costruendo spazi digitali che permettono di dare la loro visione". Nel MOdE i visitatori possono non solo effettuare percorsi di visita strutturati e personalizzati, ma anche allestire spazi espositivi su specifici temi nelle cosiddette 'sale bianche'. "I giovani – commenta Panciroli - sono considerati un non-pubblico, ovvero persone che non entrano spontaneamente in un museo, tuttavia, nelle sale bianche del nostro museo il pubblico sono loro e sono un pubblico che anima e riempie di contenuti gli spazi espositivi". Anche Panciroli concorda sul fatto che la base da cui partire è sempre quella dell'esperienza: "Il museo è nato come luogo dell'esperienza che prova a lavorare nel territorio, anche con la scuola. Il digitale in questo senso può aiutarci ad anticipare contenuti da vivere poi in un contesto reale, oppure ad approfondire o a dilatare questi contenuti con nuove immaginazioni". Un modo per stimolare il processo creativo nelle giovani generazioni rendendole partecipi e propositive.

IL CINEMA È MORTO. VIVA IL CINEMA

Il cinema ha visto, nella rilevazione ISTAT relativa al 2021-22, un crollo pronunciato di spettatori giovanissimi: se nella media 2018-2019 circa 1 bambino o ragazzo su 5 non era mai andato al cinema, nel 2021-22 erano 1 su 2. Tuttavia dai dati più recenti sembra ci sia la possibilità di recuperare i livelli del pre-pandemia. L'indagine "Gli italiani e il cinema", realizzata da Swg per la Direzione generale Cinema e audiovisivo del Ministero della Cultura, presentata a settembre 2023 durante la Mostra del cinema di Venezia, rileva che il consumo di contenuti audiovisivi è l'attività preferita in assoluto nel tempo libero per la Generazione Z.

I giovani scelgono di guardare film, serie e contenuti più che svolgere attività all'aperto e organizzare incontri conviviali (pranzo, cene e aperitivi). Ma questa attività non la svolgono solo da streaming, nel chiuso della loro cameretta come si è portati a pensare. Lo conferma il fatto che a frequentare le sale cinematografiche sono soprattutto i giovanissimi e le famiglie con figli under 10. Uno dei freni principali all'andare a vedere i film nelle sale rimane il costo del biglietto, troppo elevato secondo gli intervistati¹.

Il dato sulla presenza dei giovanissimi nelle sale viene confermato anche da un report mensile di profilazione del pubblico italiano per addetti ai lavori, "CinExpert Italia", che ha lo scopo di descrivere nel dettaglio chi frequenta le sale, una ricerca che in Francia viene effettuata da anni.

Dal rapporto emerge che nel primo semestre 2023 il pubblico in sala tra i 3 e i 14 anni è aumentato del 41% rispetto al 2022, mentre quello tra i 15 e i 24 del 47%². La stessa tendenza si rileva tra i ragazzi oltre i 18 anni, come indica un'indagine svolta dall'Osservatorio giovani dell'Istituto Toniolo e presentata anch'essa alla Mostra del Cinema di Venezia³, da cui emerge che i giovani da un lato utilizzano uno strumento che dominano, quello del digitale, ma d'altro lato hanno voglia di momenti esperienziali come succede con la fruizione museale. Certo, la visione "casalinga" in streaming e sulle piattaforme social domina: oltre l'80% dei ragazzi fino a 18 anni guarda regolarmente video dal cellulare o da altri schermi e tra i 14-17enni il 68% guarda film e serie in streaming a pagamento. Ma una fruizione non esclude l'altra: l'offerta di prodotti audiovisivi non è mai stata così alta come in questo

periodo, ma i mezzi con cui si accede al contenuto potrebbero non essere in competizione. "Possono vedere anche un film da soli, ma l'esperienza di andare al cinema con amici continua ad avere valore", dice Alessandro Rosina, tra gli autori del rapporto dell'Istituto Toniolo.

In questo senso c'è lo spazio affinché "i cinema possano migliorare la propria qualità tecnologica, ma anche offrire contenuti che vadano oltre il film, ad esempio organizzando incontri su quella specifica produzione cinematografica e sul contesto in cui si inserisce".

Conclusioni

Due anni fa, dopo lo shock della pandemia, il mondo digitale è stato formalmente posto sotto osservazione dalla Convenzione ONU sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza. Non che prima mancassero leggi e regolamenti sulla protezione dei minori on line, ma è nel 2021 che, con un nuovo Commento generale¹, vale a dire con un nuovo documento interpretativo, il Comitato ONU sui Diritti dell'Infanzia ha indicato agli Stati come attuare i diritti sanciti dalla Convenzione del 1989 nella dimensione digitale. Così viene spiegato, in poche, semplici parole, il motivo che ha portato alla stesura del nuovo Commento: l'ambiente digitale ha acquisito una sempre maggiore importanza in ogni sfera della vita dei bambini, apre nuove opportunità di realizzazione dei loro diritti e, al contempo, pone nuovi rischi di una loro violazione.

È su questo terreno di “opportunità rischiose” che si snodano le pagine di questo volume. In una riflessione necessaria, perché traghettare i diritti dell'infanzia e dell'adolescenza nel nuovo mondo è certamente una nostra responsabilità. Ma il nuovo mondo che abbiamo di fronte è difficile da decifrare, corre troppo veloce e lascia aperti moltissimi dubbi tra tutti quelli che, a vario titolo, accompagnano bambini, bambine e ragazzi nei percorsi educativi. Che fare dunque? In mezzo a tante nebulose, forse conviene partire da alcune certezze.

In primo luogo, è certo che la rete internet non è stata pensata per l'infanzia e l'adolescenza. Le sue regole, i suoi algoritmi, i suoi business non sono disegnati per accogliere i tanti bambini, bambine e adolescenti che oggi la popolano. E quindi è necessario ridisegnare gli ambienti digitali per farli diventare spazi sicuri e protetti per chi vive la stagione della crescita. È un compito difficile? Sì. È un compito costoso? Molto. Ma non è un compito impossibile. A condizione che lo si voglia davvero e che si persegua questo obiettivo investendo niente di meno – in termini di finanziamenti, procedure, risorse tecniche qualificate – di quanto si impiega per proteggere, ad esempio, la sicurezza del commercio e del banking online. Sono i bambini altrettanto importanti dei nostri risparmi? Se la risposta è affermativa, allora è necessario che le grandi piattaforme dell'online investano tutto quel che serve per sciogliere, in collaborazione con le istituzioni, i nodi tecnici che ancora oggi rendono difficile verificare l'effettiva età di chi si iscrive sui social (i bambini di dieci anni che si dichiarano sedicenni), per stroncare sul nascere la diffusione e il commercio delle immagini pedopornografiche, per contrastare – sostenendo le istituzioni preposte e con la collaborazione attiva degli stessi ragazzi – le espressioni di cyberbullismo, di revenge porn, i discorsi di odio e tutto quello che rende oggi violento e talvolta distruttivo l'impatto con la rete per i giovani naviganti. Non mancano le conoscenze tecniche per fare tutto questo, e nemmeno le risorse. Serve il deciso impegno da parte delle aziende e serve una politica pubblica, nazionale ed europea, che

metta la sicurezza in rete dei bambini e degli adolescenti tra gli obiettivi prioritari, anche in termini di regole e sanzioni. Almeno al pari della tutela dei risparmi.

Una seconda certezza riguarda l'esistenza di gravi disuguaglianze nell'accesso alla dimensione digitale. Non solo per il possesso degli strumenti tecnici, per la velocità delle connessioni, ma soprattutto per la padronanza delle competenze. La “povertà educativa digitale” è già oggi (lo sarà ancor di più domani) una discriminante per l'esercizio della piena cittadinanza e per lo sviluppo professionale dei ragazzi e delle ragazze, spesso *nativi digitali* solo per l'anagrafe, visto che si collocano agli ultimi posti nelle classifiche europee. Questa ingiustizia è ancor più grave se guardiamo alle potenzialità dell'incontro tra la dimensione digitale e il mondo dell'istruzione. Perché da questo incontro scaturiscono straordinarie opportunità per rinnovare la didattica, per includere chi convive con bisogni speciali o disabilità, per chi cresce nei contesti più isolati. Senza contare che esperienze come il coding sono una strada per far fiorire talenti inaspettati. Tempo fa un educatore di un Punto Luce di Save the Children mi raccontava, un po' stupito, come proprio i bambini maggiormente a rischio di fallimento formativo avessero trovato nel laboratorio di coding uno spazio di riscatto, dove mettere in luce le loro capacità e, in questo modo, recuperare anche la fiducia per andare avanti nello studio. Lo sviluppo del digitale può essere un utile alleato per combattere le vecchie disuguaglianze, stando bene attenti a non crearne di nuove. E allora, quale migliore occasione dei 30 miliardi di euro di investimento del PNRR su istruzione e ricerca? Quale migliore opportunità del programma Scuola 4.0 con i suoi 2,1 miliardi e degli altri 800 milioni destinati, sempre dal PNRR, alla formazione digitale del personale docente? Il problema sta, però, nel capire dove e come saranno indirizzate queste risorse. Se riusciranno ad approdare nei territori di svantaggio educativo e se le scuole – spesso gravemente depotenziate in questi quartieri difficili, con direzioni vacanti e personale amministrativo che non c'è - saranno in grado di mettere a frutto queste opportunità. Senza ammucciare i nuovi dispositivi, ancora imballati, o le lavagne LIM nei magazzini (lo abbiamo visto succedere), ma costruendo programmi strutturati e organici di formazione dei docenti, riqualificando gli spazi di apprendimento, innestando all'interno dei percorsi didattici le risorse dell'intelligenza artificiale, promuovendo lo sviluppo del pensiero critico e il pieno coinvolgimento degli studenti in questi processi di trasformazione. Ci sono molte incognite, ma la strada è aperta. E dovrebbe spingerci a fare del contenuto di questo Atlante non solo un testo di approfondimento, ma un manifesto della scuola che vogliamo: per tutte le scuole, per tutti gli studenti, a partire da quelli che rischiano maggiormente di rimanere esclusi.

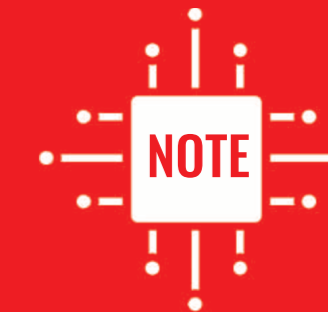
Occorre aggiungere, tuttavia, che anche il più grande impegno delle grandi piattaforme per un internet sicuro, il miglior uso degli investimenti pubblici per favorire la scuola digitale non potranno, in ogni caso, bastare da soli. Una terza certezza è che, nella trasformazione epocale che attraversiamo, c'è bisogno di una forte responsabilizzazione del mondo degli adulti, a partire dai genitori.

È chiaro infatti che la sfida educativa interpella tutta la comunità educante nel suo senso più esteso: genitori, pediatri, educatori, docenti, ragazzi e ragazze. Non solo, come si sarebbe detto una volta, per dare il buon esempio, visto quanto facilmente si addebitano ai ragazzi comportamenti distorti in rete che in realtà vedono protagonisti, in prima battuta, i loro genitori, magari i nonni, e anche chi dovrebbe essere loro di esempio nella sfera pubblica (la maggior parte dei leoni da tastiera ha la criniera grigia). Non solo per la colpevole disattenzione con cui anche i bambini più piccoli, troppo piccoli, vengono esposti alla rete, magari con funzioni di babysitting, nonostante i forti allarmi dei pediatri. Ma per il disinteresse con cui si accetta il ruolo sostitutivo degli strumenti tecnologici nella quotidianità di vita dei bambini, delle bambine e dei ragazzi, a fronte di una progressiva desertificazione degli spazi pubblici di incontro, di cultura, di gioco, di sport. Con le sue straordinarie potenzialità, il mondo digitale deve servire ad aprire gli orizzonti, non a chiudersi e rinchiudersi. Ecco perché sono così interessanti e promettenti tutte quelle esperienze che cercano di connettere la dimensione digitale alle esperienze pratiche nella cura dei beni comuni sul territorio. Penso a #palestriamoci, la petizione online lanciata dagli studenti della scuola media di Napoli Cuoco Schipa per riqualificare la loro palestra inagibile da anni e alle 162 preziosissime firme che sono riusciti a raccogliere. È una delle tante esperienze raccontate in questo Atlante. La petizione è stata costruita e lanciata dagli studenti nell'ambito di un programma che sostiene l'acquisizione delle competenze digitali attraverso l'esercizio della cittadinanza attiva. In altre parole, invita ad usare il digitale per essere nel mondo, non per sfuggirlo. Ecco, forse, dove accompagnare i bambini e i ragazzi, come genitori, educatori o insegnanti. Provando a rispondere, con tutte le fatiche del caso, alla richiesta cruciale che, secondo Maria Montessori, ogni bambino rivolge all'adulto: "aiutami a fare da solo".

L'Atlante di quest'anno ci parla di questo e di molto altro. Le domande sono terribilmente più delle risposte, ma le poche certezze che abbiamo - e soprattutto le tante esperienze concrete che raccontiamo - ci spingono a dire che l'ambiente digitale può davvero diventare per i ragazzi e le ragazze un prezioso spazio di protagonismo, in grado di abbattere i muri e di allargare gli sguardi. Ma sappiamo che tutto questo non accade per forza di inerzia, lasciando agire le leggi del mercato. Succede solo se ci si mobilita per fare del mondo online uno spazio di libertà e di diritti. Come sostiene il filosofo Luciano Floridi nelle pagine che aprono questo volume, questo è il momento dell'impegno sociale, politico e formativo. A tutti coloro che oggi rendono vivo questo impegno è dedicata la quattordicesima edizione dell'Atlante di Save the Children.

Raffaella Milano

Direttrice dei Programmi Italia-Eu
Save the Children Italia





Mondi digitali

Le strade della Quarta Rivoluzione

- 1 Baricco A., *The Game*, Einaudi, Torino 2018
- 2 Intervista a Yuval Noah Harari: "Homo Deus" and the Impact of Digitalization on Society, www.ynharari.com/homo-deus-impact-digitalization-society

Connessioni familiari

- 1 We are Social, "Digital 2023, i dati italiani", gennaio 2023, wearesocial.com/it/blog/2023/02/digital-2023idatiitaliani
- 2 Ibidem
- 3 Auditel, "Report dotazioni tecnologiche delle famiglie italiane", 2023, www.auditel.it/wp-content/uploads/2023/07/Report_Dotazioni_nov22-apr23.pdf
- 4 Auditel-Censis, 5° Rapporto: "La transizione digitale degli italiani", dicembre 2022, www.censis.it/sites/default/files/downloads/V%20Rapporto%20Auditel%20Censis.pdf

La piccola tribù digitale

- 1 Pennac D., *Signori bambini*, Feltrinelli, Milano 1998
- 2 Tutti i dati fin qui riportati sono dati ISTAT, "Aspetti della Vita Quotidiana", elaborati per Save the Children
- 3 Dip. Politiche Antidroga della Presidenza del Consiglio, Relazione annuale al Parlamento 2023, pag.157, paragrafo a cura Consiglio Nazionale delle Ricerche - Istituto di Fisiologia Clinica, www.politicheantidroga.gov.it/media/ix0b0esf/relazione-al-parlamento-2023.pdf
- 4 Generazioni Connesse, Indagine sulla quantità e sulla qualità delle ore passate in Rete dalle ragazze e dai ragazzi in Italia, www.generazioniconnesse.it/site/it/2023/02/08/il-30-dei-giovani-passa-pi-di-5-ore-online-la-ricerca-2023-/
- 5 Buckingham D., *Un manifesto per la media education*, Mondadori Università, Milano 2020

- 6 ISTAT, "Aspetti della Vita Quotidiana", dati elaborati per Save the Children
- 7 "What happens on the Internet every minute", 2022, infografica, www.socialmediatoday.com/news/what-happens-on-the-internet-every-minute-2022-version-infographic/632373/
- 8 Generazioni Connesse, Indagine sulla quantità e sulla qualità delle ore passate in Rete dalle ragazze e dai ragazzi in Italia, www.generazioniconnesse.it/site/it/2023/02/08/il-30-dei-giovani-passa-pi-di-5-ore-online-la-ricerca-2023-/
- 9 ISTAT, "Aspetti della Vita Quotidiana", dati elaborati per Save the Children
- 10 Buckingham D., *Un manifesto per la media education*, Mondadori Università, Milano 2020, pag 12
- 11 ISTAT, "Aspetti della Vita Quotidiana", dati elaborati per Save the Children
- 12 Istituto Giuseppe Toniolo, "La condizione giovanile in Italia, Rapporto giovani 2023", il Mulino, pag 16

Hardware e software

- 1 www.agcom.it/documents/10179/31023367/Documento+generico+19-07-2023/bd485435-0467-4bf1-9a87-f074b4525ac7?version=1.0
- 2 Linee secondo le tecnologie di accesso in fibra (FTTH), su rete mista rame-fibra (VDSL), nonché su rete mista radio (FWA), cioè che unisce collegamenti a rete fissa e collegamenti wireless
- 3 Appendice Statistica alla Relazione Annuale 2023 di AGCOM: nel ranking sulle coperture delle reti di pag. 33, le province con le percentuali più basse di famiglie raggiunte dalle linee ultra broadband sono Isernia e Nuoro (32% delle famiglie), Campobasso, Oristano, Potenza, Bolzano, Rieti (39%), L'Aquila, Cuneo, Sud Sardegna (40%), www.agcom.it/documents/10179/31023367/Allegato+18-7-2023+1689717289096/a64cb11d-ffdf-4e81-ac76-43ba2814e3fc?version=1.0
- 4 Commissione Europea, "Indice di digitalizzazione dell'economia e della società (DESI) 2022 - Italia", digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/countries-digitisation-performance



Come è vecchia l'Italia!

- 1 ISTAT, "Rapporto Annuale 2023", pag. 31, www.istat.it/storage/rapporto-annuale/2023/Capitolo_1.pdf
- 2 ibidem, pag. 39
- 3 ONU, "World Population Policies 2021 - Policies related to fertility", New York 2021, www.un.org/development/desa/pd/sites/www.un.org.development.desa.pd/files/undesa_pd_2021_wpp-fertility_policies.pdf

Apocalittici e integrati

- 1 Eco U., *Apocalittici e integrati*, Bompiani, Milano 2001
- 2 Marangi M., *Addomesticare gli schermi. Il digitale a misura dell'infanzia 0-6*, Scholé, Morcelliana, Brescia 2023.
- 3 Volpi B., *Genitori digitali, crescere i propri figli nell'era di Internet*, Il Mulino, Bologna 2017
- 4 ISTAT, "Cittadini e Ict Anno 2022", 17 marzo 2023, www.istat.it/it/files//2023/03/REPORT_CITTADINIEICT_2022.pdf
- 5 wearesocial.com/it/blog/2023/02/digital-2023-i-dati-italiani/
- 6 blog.rescuetime.com/screen-time-stats-2018/
- 7 Exelmans L., Van den Bulck J., "Bedtime mobile phone use and sleep in adults", *Soc. Sci. Med.*, 2016 Jan,148
- 8 Ferrara P. et al., "Online 'Sharenting': The Dangers of Posting Sensitive Information About Children on Social Media", *The Journal of Pediatrics*, gennaio 2023
- 9 CISF, *Family Report 2022, Famiglia e digitale. Costi e opportunità*, Edizioni San Paolo, Roma 2022
- 10 Tisseron S., 3-6-9-12. *Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali*, Editrice La Scuola, Brescia 2016

I rischi della famiglia social

- 1 Ferrara P. et al., "Online 'Sharenting': The Dangers of Posting Sensitive Information About Children on Social Media", *The Journal of Pediatrics*, gennaio 2023
- 2 Keith B.E., Steinberg S., "Parental Sharing on the Internet: Child Privacy in the Age of Social Media and the Pediatrician's Role", *JAMA Pediatr.*, 2017, 171(5)

- 3 Appena nati e già online, www.garanteprivacy.it/web/guest/home/docweb/-/docweb-display/docweb/9842019

Neonati allo schermo

- 1 www.epicentro.iss.it/sorveglianza02anni/pdf/Sintesi_CONVEGNO-O_2__Versione%20STAMPA_23_Marzo_2023.pdf
- 2 Robinson T.N. et al., "Screen Media Exposure and Obesity in Children and Adolescents", *Pediatrics*, 2017, nov 140
- 3 WHO, *Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep*, 2019
- 4 Bozzola E. et al., "Media devices in pre-school children: the recommendations of the Italian pediatric society", *Italian Journal of Pediatrics*, 2018, 44:69
- 5 *British Medical Journal*, 2023, 381, p. 1211
- 6 www.commonssensemedia.org/research

Voci smart

- 1 Elaborazione ISTAT per Save the Children 2022
- 2 Zaffaroni, L. G., Amadori, G., Mascheroni, G., *DataChildFutures 2021: Survey results*, DataChildFutures, 2022
- 3 Arora A., Arora A., "Effects of smart voice control devices on children: current challenges and future perspectives", *Archives of Disease in Childhood*, 2022, 107, pp.1129-1130
- 4 www.agendadigitale.eu/sicurezza/smart-speaker-tutti-i-rischi-privacy-dell'intelligenza-artificiale-e-possibili-soluzioni/

Quant'è intelligente il mio giocattolo

- 1 blog.osservatori.net/it_it/cos-e-internet-of-things
- 2 www.garanteprivacy.it/temi/iot/smarttoys
- 3 Mascheroni G., Holloway D., *The Internet of Toys*, Palgrave Macmillan, 2019

Neuroscienze di frontiera

- 1 Firth J. et al., "The 'online brain': how the Internet may be changing our cognition", *World Psychiatry*, 2019, 18(2), pp. 119-129



- Eykelis L., Cummings J.J., Reeves B., "Multitasking on a single device: arousal and the frequency, anticipation, and prediction of switching between media content on a computer", *J. Commun.*, 2014, 64, pp.167-92
- Korte M., "The impact of the digital revolution on human brain and behavior: where do we stand?", *Dialogues in clinical neuroscience*, 2020, 22, (2)
- Mangen A. et al., "Comparing comprehension of a long text read in print book and on Kindle: where in the text and when in the story?", *Front. Psychol.* 2019, 10:38
- Small G.W., et al., "Brain health consequences of digital technology use", *Dialogues Clin Neurosci.* 2020, 22(2), pp.179-187
- Primack B.A. et al., "Social media use and perceived social isolation among young adults in the US", *Am. J. Prev. Med.*, 2017, 53 (1), pp. 1-8.
- Minori e pandemia: troppe ore davanti agli schermi, aumentati i disturbi del sonno, www.ospedalebambinogesu.it/minori-pandemia-troppe-ore-davanti-schermi-aumentati-disturbi-sonno-151019/#:~:text=Lo%20studio%20condotto%20dai%20medici,rispetto%20al%20periodo%20pre%20pandemia.
- Bozzola E. et al., "The Use of Social Media in Children and Adolescents: Scoping Review on the Potential Risks", *Int. J. Environ. Res. Public Health*, 2022, 19, 9960
- Haddock A., Ward N., Yu R., O'Dea N., "Positive Effects of Digital Technology Use by Adolescents: A Scoping Review of the Literature", *Int. J. Environ. Res. Public Health*, 2022 Oct 27, 19(21)

Identità digitali

- Barassi V., *I figli dell'algoritmo*, Luiss University Press, Roma 2021
- Zuboff S., *Il capitalismo della sorveglianza*, Luiss University Press, Roma 2023
- Klein N. in Zuboff S., a cura di, *Il capitalismo della sorveglianza*, Luiss University Press, Roma 2023
- Mascheroni G. e Holloway D., *The Internet of Toys*, Springer Link 2019

L'ingiustizia dei dati

- Sudano E., "Teorie economiche della scelta, ovvero perché pensiamo come le rane", *Treccani Magazine*, www.treccani.it/magazine/chiasmo/diritto_e_societ%C3%A0/inamismo/SSC_Teorica_scelte_economiche_rane.html
- Mascheroni G., Siibak A., *Datafied Childhood*, Peter Lang, 2021
- <https://www.feltrinellieducation.it/magazine/il-bias-dell-algoritmo-0>
- Barassi V., *I figli dell'algoritmo*, Luiss University Press, Roma 2021
- www.feltrinellieducation.it/magazine/l-intelligenza-artificiale-tra-prospettive-di-integrazione-e-implicazioni-etiche-intervista-a-diletta-huyskes
- Peters U., "Algorithmic Political Bias in Artificial Intelligence Systems", *Philos. Technol.*, 2022, 35(2)
- O'Neil C., *Armi di distruzione matematica*, Bompiani, Milano 2017

Piani e strategie per connettere l'Italia

- www.mimit.gov.it/images/stories/documenti/ITALIA_Strategia_BUL-Piano_di_investimenti_fin.pdf
- eur-lex.europa.eu/legal-content/it/TXT/?uri=CELEX:52016DC0587
- eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/ALL/?uri=CELEX:52021DC0118
- www.mimit.gov.it/images/stories/documenti/1622021525_strategia_bul.pdf
- innovazione.gov.it/notizie/articoli/conclusa-la-seconda-riunione-del-comitato-interministeriale-per-la-transizione-di/



Schermi connessi

Rischi e benefici: una falsa alternativa

- Media Education in the Digital Age: An Interview with David Buckingham, *Sociologia della comunicazione*, 2021
- Safeguarding play: children's rights and the internet www.lse.ac.uk/research/research-for-the-world/impact/safeguarding-play-childrens-rights-and-the-internet
- Our Rights in a Digital World, 5Rights Foundation e 5rightsfoundation.com/uploads/OurRightsinaDigitalWorld-FullReport.pdf

Il gioco delle identità social

- Elaborazione ISTAT per Save the Children
- Survey Sid 2023, "Generazioni Connesse", Skuola.net, Università degli studi di Firenze, www.generazioniconnesse.it/site/it/2023/02/08/il-30-dei-giovani-passa-pi-di-5-ore-online-la-ricerca-2023/
- Riva G., *Nativi digitali*, Il Mulino, Bologna 2014
- Intervista a Massimo Ammaniti: "I ragazzi vittime dell'ansia, uno su quattro sta male. I cellulari? Dopo i 12 anni", *Corriere della Sera*, 23 giugno 2023
- Il sondaggio è stato effettuato per conto del MiM su un campione di 2531 studenti dai 13 ai 19 anni nell'ambito del Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD)
- Global Online Safety Survey 2023, Italy, Microsoft www.microsoft.com/en-us/online-safety/digital-civility
- Arianna Prothero, "Teens are 'Digital Natives', but more susceptible to online conspiracies than adults", *Education Week*, 24 agosto 2023, www.edweek.org/teens-are-digital-natives-but-more-susceptible-to-online-conspiracies-than-adults/2023/08
- Media Education in the Digital Age: An Interview with David Buckingham in *Sociologia della Comunicazione*, 2021
- Buckingham D., *Un manifesto per la media education*, Mondadori Milano 2020

Il nodo dell'età

- www.garanteprivacy.it/il-testo-del-regolamento
- www.garanteprivacy.it/home/docweb/-/docweb-display/docweb/9854319
- Livingstone, S., & Stoilova, M., "The 4Cs: Classifying Online Risk to Children", European Commission, CO:RE Short Report Series on Key Topics, 2021

Nel giardino recintato delle piattaforme

- Smicek N., *Capitalismo digitale. Google, Facebook, Amazon e la nuova economia del web*, Luiss University Press, Roma 2017
- Bertola V., Quintarelli S., *Internet fatta a pezzi. Sovranità digitale, nazionalismi e big tech*, Bollati Boringhieri, Torino 2023
- www.garanteprivacy.it/temi/internet-e-nuove-tecnologie/dark-pattern
- edpb.europa.eu/system/files/2023-02/edpb_03-2022_guidelines_on_deceptive_design_patterns_in_social_media_platform_interfaces_v2_en_0.pdf
- Pariser E., *Il filtro*, Il Saggiatore, Milano 2012
- childrightsbydesign.digitalfuturescommission.org.uk

Universo videogame

- IIDEA, Italian Interactive Digital Entertainment Association, "I videogiochi in Italia 2022", ideassociation.com
- Elaborazione ISTAT per Save the Children
- CNR-IFC, "Studio ESPAD Italia per la Relazione annuale al Parlamento sul fenomeno delle tossicodipendenze", Dipartimento per le politiche antidroga, giugno 2023, pag 172, www.politicheantidroga.gov.it/media/ix0b0esf/relazione-al-parlamento-2023.pdf
- CNR-IFC, "Studio ESPAD Italia per la Relazione annuale al Parlamento sul fenomeno delle tossicodipendenze", Dipartimento per le politiche antidroga, giugno 2023, pag 173, www.politicheantidroga.gov.it/media/ix0b0esf/relazione-al-parlamento-2023.pdf



- 5 CNR-IFC Studio ESPAD Italia per la Relazione annuale al Parlamento sul fenomeno delle tossicodipendenze, Dipartimento per le politiche antidroga, giugno 2023, pag 173, www.politicheantidroga.gov.it/media/ix0b0esf/relazione-al-parlamento-2023.pdf
- 6 Matteo Gaspari in "Videogiochi un altro modo di raccontare", *Hamelin*, 49, ottobre 2020, www.ilvideogiocatore.it/2021/02/13/videogiochi-un-altro-modo-di-raccontare-una-rivista-che-merita-la-nostra-attenzione/
- 7 Repubblica digitale, "Sfide e opportunità del gaming per la diffusione delle competenze digitali", position paper, giugno 2023, repubblicadigitale.innovazione.gov.it/sfide-opportunita-gaming-per-diffusione-competenze-digitali/

Attivisti in rete

- 1 Save the Children, "Dai like alle piazze: giovani e partecipazione civica onlife", 2020
- 2 www.istat.it/it/vita-quotidiana-opinione-cittadini/classificazioni; <http://dati-giovani.istat.it/>
- 3 Elaborazioni ISTAT per Save the Children
- 4 europa.eu/eurobarometer/surveys/detail/2282
- 5 Malcolm Gladwell, "Small Change. Why the revolution will not be tweeted", *The New Yorker*, 2010
- 6 Interview with Brighton Kaoma, SDSN Youth Global Director, Academic Impact, UN, 2021
- 7 <https://vorrei.datibenecomune.it/dati-che-vorrei/glossario/#formato-aperto>
- 8 www.ondata.it
- 9 www.ascuoladiopencoesione.it/
- 10 edri.org/our-work/open-letter-hundreds-of-scientists-warn-against-eus-proposed-csa-regulation/
- 11 www.terredeshommes.org/advocacy/we-support-draft-csam-regulation/
- 12 Council of the European Union Brussels, 26 April 2023, "OPINION OF THE LEGAL Subject: Proposal for a Regulation laying down rules to prevent and combat child sexual abuse – detection orders in interpersonal communications – Articles 7 and 8 of the Charter of Fundamental Rights – Right to privacy and protection of personal data – proportionality"

Piccoli migranti social

- 1 www.lavoro.gov.it/temi-e-priorita/immigrazione/focus-on/minori-stranieri/pagine/dati-minori-stranieri-non-accompagnati
- 2 Pasta S., "Le competenze digitali dei migranti e il sistema accoglienza", in Chiara Panciroli (a cura di), *Animazione digitale per la didattica*, Milano, FrancoAngeli, 2020
- 3 ibidem
- 4 "Nascosti in piena vista. Frontiera Sud", Save the Children, febbraio 2023, www.savethechildren.it/cosa-facciamo/pubblicazioni/nascosti-piena-vista-frontiera-sud

Una legge contro l'identificazione biometrica

- 1 eurlex.europa.eu/legalcontent/IT/TXT/HTML/?uri=CELEX:52021PC0206
- 2 ibidem
- 3 www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2023-0236_IT.html
- 4 www.amnesty.it/il-parlamento-europeo-approva-il-divieto-sul-riconoscimento-facciale-ma-lascia-migranti-rifugiati-e-richiedenti-asilo-a-rischio/
- 5 www.accessnow.org/eu-ai-act-migration/
- 6 frontex.europa.eu/assets/Data_Protection/Privacy_Statement.pdf

Dipendenza da internet: una, nessuna, centomila

- 1 Istituto Superiore di Sanità, "Dipendenze da Internet", a cura di Adele Minuttillo, Paolo Berretta, Pietro Canuzzi, Liliana La Sala, Roberta Pacifici 2022, ii, 118 p. Rapporti ISTISAN 22/5
- 2 Dipartimento per le Politiche Antidroga, Presidenza del Consiglio dei Ministri, "Relazione annuale al Parlamento sul fenomeno delle tossicodipendenze in Italia", luglio 2023
- 3 Istituto Superiore di Sanità, Generazione Z podcast <https://audio.iss.it/library/tracks/5>

Una rete contro le dipendenze

- 1 retesenzafili.it/
- 2 Istituto Superiore di Sanità, "Dipendenze da Internet", a cura di Adele Minuttillo, Paolo Berretta, Pietro Canuzzi, Liliana La Sala, Roberta Pacifici 2022



- 3 Istituto Superiore di Sanità, "Guida alle risorse territoriali per le problematiche legate all'uso di Internet" (aggiornamento dicembre 2021), a cura del Centro Nazionale Dipendenze e Doping 2022
- 4 Istituto Superiore di Sanità, "La mappatura delle risorse territoriali per le problematiche legate all'uso di Internet", aggiornamento 05 aprile 2023 (dati ancora da pubblicare), www.iss.it/-/dipendenza-da-internet-102-risorse-territoriali-mappate-dall-iss-il-65-al-nord
- 5 ibidem
- 6 ibidem
- 7 Istituto Superiore di Sanità, Centro Nazionale dipendenze e doping, "IAD: smart guide. Prevenzione", 2022
- 8 Hinojo-Lucena, F.-J., et al., "Problematic Internet Use as a Predictor of Eating Disorders in Students: A Systematic Review and Meta-Analysis Study", *Nutrients* 2019, 11

Il ritiro sociale degli hikikomori

- 1 Hikikomori: indagine sul ritiro sociale volontario dei giovani italiani. Fuori di casa, dentro al mondo Nove ¼, reperibile al link: www.gruppoabele.org/documenti/schede/report_hikikomori_rev_aggiornamento16_01.pdf; Vite in disparte Prima indagine sul ritiro sociale volontario nella popolazione scolastica italiana, reperibile al link: www.gruppoabele.org/documenti/schede/report_ritiro_sociale_impaginato_light.pdf
- 2 Kato, T. A., Kanba, S., & Teo, A. R., "Hikikomori: Multidimensional understanding, assessment, and future international perspectives", *Psychiatry and clinical neurosciences*, 2019, 73(8), 427-440
- 3 Kato, T. A., Shinfuku, N., & Tateno, M., "Internet society, internet addiction, and pathological social withdrawal: the chicken and egg dilemma for internet addiction and Hikikomori", *Current opinion in psychiatry*, 2020, 33(3), 264-270
- 4 ISS, Generazione Z podcast, audio.iss.it/library/tracks/5
- 5 www.cnr.it/it/nota-stampa/n-11738/il-ritiro-sociale-volontario-tra-i-giovani-in-italia
- 6 ibidem
- 7 ISS, "Pandemia, neurosviluppo e salute mentale di bambini e ragazzi", Documento di studio e di proposta, 2022

Bulli da tastiera

- 1 Convegno "La salute degli adolescenti: i dati della sorveglianza", Health Behaviour in School-aged Children HBSC Italia 2022 Aula Pocchiarri – Istituto Superiore di Sanità – www.epicentro.iss.it/hbsc/pdf/8-2-2023/Scuola,%20rapporto%20tra%20pari%20e%20Cyber-Bullismo.pdf
- 2 www.istat.it/it/archivio/255678
- 3 Audizione-16-marzo-2023 testo integrale.pdf, www.istat.it/it/files//2023/03/Audizione-16-marzo-2023.pdf
- 4 www.piattaformaelisa.it/risultati-monitoraggio-a-s-2021-2022
- 5 www.piattaformaelisa.it/wordpress/wp-content/uploads/2023/05/DATI-nazionali-monitoraggio-Piattaforma-ELISA-21_22-Allegato-2022-23.pdf
- 6 Atti parlamentari, Camera dei deputati, Proposta di legge 536, pag 4 documenti.camera.it/_dati/leg19/lavori/stampati/pdf/19PDL0009740.pdf
- 7 www.commissariatodips.it/notizie/articolo/resoconto-attivita-2022-della-polizia-postale-e-delle-comunicazioni-e-dei-centri-operativi-sicurezza/index.html
- 8 Audizioni su prevenzione e contrasto cyberbullismo, 16 marzo 2023 www.youtube.com/watch?v=0VGAqoWSY4k

Violenza cyber contro le ragazze

- 1 United Nations, "Report of the Special Rapporteur on violence against women, its causes and consequences on online violence against women and girls from a human rights perspective", 2018. Disponibile all'indirizzo: <https://undocs.org/A/HRC/38/47>
- 2 EIGE, "Combating Cyber Violence against Women and Girls", 2022. Disponibile all'indirizzo: eige.europa.eu/publications-resources/publications/combating-cyber-violence-against-women-and-girls
- 3 GREVIO, 2021, Rapporto 2021, disponibile all'indirizzo: www.coe.int/it/web/portal/-/grevio-report-reveals-trends-in-stopping-violence-against-women
- 4 Plan International, "State of the World's Girls 2020: Free to Be Online?", 2020. Disponibile all'indirizzo: plan-international.org/publications/free-to-be-online/



Saperi onlife

La scuola dei nuovi linguaggi

- 1 Pancioli C., Rivoltella P.C., *Pedagogia algoritmica*, Editrice Morcelliana, Brescia 2023, pag. 6
- 2 Roncaglia G., *Letà della frammentazione*, Laterza, Bari 2018
- 3 INDIRE, "The classroom has broken", www.indire.it/wp-content/uploads/2019/02/Laula-si-è-rotta-EPUB.pdf

Poveri di competenze digitali

- 1 Commissione Europea, "Indice di digitalizzazione dell'economia e della società (DESI) 2022, Rapporto Italia", The Digital Economy and Society Index — Countries' performance in digitisation | Shaping Europe's digital future (europa.eu)
- 2 ISTAT, "Cittadini e competenze digitali" dati per il 2021, 22 giugno 2023, www.istat.it/it/archivio/285936
- 3 Commissione Europea, Women in Digital (WiD) Scoreboard Country Profiles 2022, Indice DESI, The Digital Economy and Society Index (DESI) | Shaping Europe's digital future (europa.eu)
- 4 Individuals' level of digital skills (from 2021 onwards), https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/isoc_sk_dskl_i21/default/table?lang=en
- 5 <https://repubblicadigitale.innovazione.gov.it/assets/docs/Piano-Operativo-Strategia-Nazionale-per-le-competenze-digitali.pdf>
- 6 <https://assets.innovazione.gov.it/1665067145-piano-operativo-versione-2.pdf>

Nella newsroom di connessioni digitali

- 1 Per un'analisi dettagliata di come sono stati messi a punto tali indicatori si veda: Marangi M., Pasta S., Rivoltella P.C., "Quando povertà educativa digitale e povertà non coincidono: descrizione socio-demografica e culturale, competenze digitali, interrogativi educativi", *QTimes*, gennaio 2023
- 2 Ibidem, pag. 186

In principio fu il PNSD

- 1 <https://scuoladigitale.istruzione.it/>
- 2 https://scuoladigitale.istruzione.it/wp-content/uploads/2023/05/Rapporto-CTS_V7.pdf
- 3 INDIRE, "Manifesto delle Avanguardie Educative, 3 Creare Nuovi Spazi per l'Apprendimento", <https://phegaro.indire.it/uploads/attachments/1945.pdf>

La scuola 4.0 del PNRR

- 1 www.miur.gov.it/documents/20182/6735034/PIANO_SCUOLA_4.0.pdf/47488b4b-0a30-37f4-de66-a4aa535869f2?version=1.0&t=1658417025790
- 2 Decreto dell'8 agosto 2022, <https://pnrr.istruzione.it/avviso/scuole-4-0-scuole-innovative-e-laboratori/>
- 3 https://pnrr.istruzione.it/wp-content/uploads/2022/09/m_pi.AOOGABMI.REGISTR-O-UFFICIALEE.0107624.21-12-2022.pdf
- 4 Aura Immersive, www.auraimmersive.com
- 5 Sezione Progetti PNRR, ultimo aggiornamento con tutti i progetti validati all'8 settembre 2023, www.italiadomani.gov.it/content/sogei-ng/it/it/catalogo-open-data.html?

Cablaggi: la scuola (dis)connessa

- 1 <https://scuoladigitale.istruzione.it/iniziativa-conn/piano-scuola-cobul/>
- 2 <https://www.infratelitalia.it/archivio-news/notizie/piano-scuola-connessa-agosto-2023>
- 3 <https://bandaultralarga.italia.it/scuole-voucher/dashboard-scuole/>

Come si forma l'insegnante smart

- 1 UNESCO, "An ed-tech tragedy? Educational technologies and school closures in the time of COVID-19 - UNESCO Digital Library"
- 2 www.generazioniconnesse.it/site/it/moduli-epolicy/
- 3 Russell S., *Artificial Intelligence. A Modern Approach*, Pearson 2020
- 4 Russell S., "Teachers facing AI", *UNESCO Courier*



Dati e cifre dal mondo della scuola

- 1 Con il decreto del Direttore generale e Coordinatore dell'Unità di missione per il PNRR 10 ottobre 2022, n. 69, Avviso pubblico per progetti nazionali per lo sviluppo di modelli innovativi di didattica digitale - FUTURA (istruzione.it) <https://pnrr.istruzione.it/progetto/avviso-pubblico-per-progetti-nazionali-per-lo-sviluppo-di-modelli-innovativi-di-didattica-digitale/>
- 2 Poli didattica digitale - Scuola futura - PNRR (istruzione.it), <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/poli-formativi/poli-per-la-didattica-digitale>
- 3 In attuazione del decreto del Ministro dell'istruzione 7 agosto 2023, n. 161, AVVISO PUBBLICO, https://pnrr.istruzione.it/wp-content/uploads/2023/09/m_pi.AOOGABMI.REGISTR-O-UFFICIALEU.0109449.04-09-2023.pdf
- 4 Équipe Formative Territoriali - Scuola futura - PNRR (istruzione.it), <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/didattica-digitale/strumenti-e-materiali/equipe-formative-territoriali>

Un'agenda per il SUD

- 1 www.miur.gov.it/documents/20182/0/Agenda+Sud_slide.pdf/9222e783-5491-802e-41b1-b0f1377f4348?t=1686322849813
- 2 www.miur.gov.it/web/guest/-/caivano-progetto-pilota-dell-agenda-sud-valditara-interventi-in-piu-di-2mila-istituti-del-mezzogiorno-la-scuola-diventi-hub-educativo-e-presidio-di-sv

Le piccole scuole fanno rete

- 1 <https://piccolescuole.indire.it/ricerca/la-piccola-scuola-in-numeri/>
- 2 Rudi Bartolini A., Zanoccoli C., Rita G., Mangione J., "Atlante delle piccole scuole in Italia, 2020-21", INDIRE, 2023

Stanze di fuga e classi capovolte

- 1 Roncaglia G., *Letà della frammentazione. Cultura del libro e scuola digitale*, Laterza, Bari 2020
- 2 Buscaglia S., "Usare Minecraft a scuola: l'idea delle 'Maestre a cubetti'", *Wired*, 28 marzo 2023

- 3 INVALSI open, "Il coding a scuola per lo sviluppo del pensiero computazionale"
- 4 UNESCO, "Global education monitoring report summary, 2023: technology in education: a tool on whose terms?", www.unesco.org/en/articles/global-education-monitoring-report-summary-2023-technology-education-tool-whose-terms-hin?

Se il bisogno è speciale

- 1 www.miur.gov.it/disabilita
- 2 ISTAT, "L'inclusione scolastica degli alunni con disabilità", AS 2021-2022, dicembre 2022, www.istat.it/it/files/2022/12/Alunni-con-disabilita-AS-2021-2022.pdf
- 3 Ibidem

Dove la scuola fallisce

- 1 ISTAT, "Rapporto BES 2022", aprile 2023, www.istat.it/it/files/2023/04/2.pdf
- 2 INVALSI, "Rapporto Invalsi 2023", luglio 2023, https://invalsi-areaprove.cineca.it/docs/2023/Rilevazioni_Nazionali/Rapporto/Rapporto%20Prove%20INVALSI%202023.pdf
- 3 Fondazione Agnelli, "Cosa sappiamo sugli studenti di scuola media - Rapporto Scuola Media 2021 - Rapporto scuola media 2021"
- 4 OCSE, PISA 2015 Results Vol. III, Policies and Practices for successful schools, 2016. p. 166, www.keeppeek.com/Digital-Asset-Management/oced/education/pisa-2015-results-volume-ii_9789264267510-en#.Wd9RDVu0PIU.
- 5 Save the Children (2020), "L'impatto della pandemia sulla povertà educativa" 2020, www.savethechildren.it/cosa-facciamo/pubblicazioni/impatto-del-coronavirus-sulla-poverta-educativa; Save the Children (2020), "La scuola che verrà", www.savethechildren.it/cosa-facciamo/pubblicazioni/lascuola-che-verra; Save the Children (2021), *Riscriviamo il Futuro: una rilevazione sulla povertà educativa digitale*, <https://www.savethechildren.it/cosa-facciamo/pubblicazioni/una-rilevazione-sulla-poverta-educativadigitale>



- 6 Santagati M., Colussi E., "Report ISMU – Alunni con background migratorio in Italia. Famiglia, scuola, società" 2022, www.ismu.org/alunni-con-background-migratorio-in-italia-famiglia-scuola-societa/
- 7 Save the Children, "Il Mondo in una Classe - Un'indagine sul pluralismo culturale nelle scuole italiane", settembre 2023, https://s3.savethechildren.it/public/files/uploads/pubblicazioni/il-mondo-una-classe_0.pdf
- 8 Ibidem
- 9 INVALSI, "Rapporto Invalsi 2023", pag 112, https://invalsi-areaprove.cineca.it/docs/2023/Rilevazioni_Nazionali/Rapporto/Rapporto%20Prove%20INVALSI%202023.pdf
- 10 MIUR, "Riduzione dei divari territoriali e contrasto alla dispersione scolastica. Orientamenti per l'attuazione degli interventi nelle scuole", www.miur.gov.it/documents/20182/6739250/Orientamenti+per+l%27attuazione+degli+interventi+nelle+scuole+%281%29.pdf/2613376a-03b7-8957-a2a9-b80b0e5f99df?t=1657797058216

Troppo stress in quelle aule

- 1 ISS Epicentro, "Indagine HBSC 2022 Scheda di sintesi su Scuola", febbraio 2023, www.epicentro.iss.it/hbsc/pdf/temi2022/scuola-2022.pdf
- 2 Elgar, Frank J., Lahti, Henri, Ferreira Lopes, Joana, Melkumova, Marina & Bilz, Ludwig, "Navigating uncharted territory: school closures and adolescent experiences during the COVID-19 pandemic in the WHO European Region: impact of the COVID-19 pandemic on young people's health and well-being from the findings of the HBSC survey round 2021/2022", World Health Organization. Regional Office for Europe, 2023, <https://iris.who.int/handle/10665/369723>
- 3 Residori, Caroline, Költő, András, Dóra Eszter, Várnai & Gabhainn, Saoirse Nic., "Age, gender and class: how the COVID-19 pandemic affected school-aged children in the WHO European Region: impact of the COVID-19 pandemic on young people's health and well-being from the findings of the HBSC survey round 2021/2022", World Health Organization. Regional Office for Europe, 2023 <https://iris.who.int/handle/10665/369715>, Fig. 2 pag 4

NEET né studio né lavoro

- 1 Dati ISTAT 2022
- 2 ANVUR, Rapporto sul sistema della formazione superiore e della ricerca 2023
- 3 ActionAid CGIL Nazionale (a cura di), "NEET tra disuguaglianze e divari Alla ricerca di nuove politiche pubbliche per i giovani", 2022
- 4 Ibidem
- 5 "Nel labirinto dei Neet", *Civici* n.9, 2023
- 6 Ibidem

Diversamente occupati

- 1 McEwan I., *Macchine come me*, Einaudi, 2019
- 2 Armelli P., "Cosa sta accadendo con lo sciopero degli attori di Hollywood?", *Wired*, 13 luglio 2023
- 3 Autor D., *The work of the Future*, The MIT Press, 2023
- 4 WE forum, "The Future of Jobs Report 2023", www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs-report-2023/

Se l'online diventa un lavoro

- 1 Save The Children Italia, "Non è un gioco", Indagine sul lavoro minorile
- 2 <https://podcast.ilsole24ore.com/serie/comprami-AEWQir8C>
- 3 https://esports.gazzetta.it/gaming/guide/09-12-2021/migliori-giochi-roblox-66931?refresh_ce-cp consultato 8 settembre '23
- 4 "Non è un gioco" è anche una serie di podcast prodotti da Will Media. Nella prima puntata, Antonella Inverno e Daniele Catozzella, di Save the Children Italia, approfondiscono il tema del lavoro online dei minori, www.savethechildren.it/cosa-facciamo/podcast-non-e-un-gioco



Cyberculture

Alla fiera del libro

- 1 Elaborazioni ISTAT per Save the Children
- 2 ibidem
- 3 ISS Epicentro, "Sorveglianza 0-2 anni", Indagine 2022, www.epicentro.iss.it/sorveglianza02anni/pdf/Sintesi_CONVEGNO-O_2_Versione%20STAMPA_23_Marzo_2023.pdf
- 4 AIE, "La lettura fra gli 0 e i 14 anni", marzo 2023, www.aie.it/Cosafacciamo/Studiericerche/Approfondimento.aspx?IDUNI=ivxbr5bpf5cz0ikmi1p2lcm6776&MDid=17800&Skeda=MODIF105-9122-2023.3.7
- 5 Elaborazioni ISTAT per Save the Children

La biblioteca ai tempi dei social

- 1 Elaborazioni ISTAT per Save the Children
- 2 ISTAT, "Indagine sulle biblioteche", anno 2022, pubblicazione aprile 2023, www.istat.it/it/archivio/217094
- 3 ISTAT, "Statistiche Culturali", anno 2021, Tavole Biblioteche, 21 dicembre 2022, www.istat.it/it/archivio/279105
- 4 Agnoli A., *La casa di tutti*, Laterza, Bari 2023

Lo sport fa rete

- 1 Elaborazioni ISTAT per Save The Children
- 2 Di Gennaro S., "Sport "Onlife", *Stadium*, CSI, marzo 2023, www.centrosportivoitaliano.it/notizie/stadium/il-digitale-cambia-lo-sport
- 3 ibidem
- 4 Bay M., *Smart Sports Park*, provincial di Fujian, Cina, fujian.chinadaily.com.cn/2022-09/30/c_817025.htm
- 5 ISS, "Approfondimento su Attività fisica e Sedentarietà", Sorveglianza HBSC 2022, www.epicentro.iss.it/hbsc/pdf/temi2022/attivita-fisica-2022.pdf

- 6 Questi dati sono riportati nella Relazione Annuale al Parlamento 2023 presentata nel luglio 2023 dal Dipartimento delle Politiche Antidroga della Presidenza del Consiglio dei Ministri, www.politicheantidroga.gov.it/media/ix0b0esf/relazione-al-parlamento-2023.pdf

Come ti rivoluziono il museo

- 1 Elaborazioni ISTAT per Save the Children 2022
- 2 ISTAT, "Musei e istituzioni similari in Italia", 2022
- 3 Agostino D., "Una nuova era digitale per i musei?", *Il Mulino*, 31 marzo 2022
- 4 digitallibrary.cultura.gov.it/
- 5 www.ilsole24ore.com/art/turismo-scolastico-si-riprende-viaggiare-pieno-ritmo-e-piu-giorni-AE9O4ExD
- 6 Badura P., et al., *J. Epidemiol. Community Health*, 2021, 75:628-636
- 7 ISTAT, "Tempo libero e partecipazione culturale. Tra vecchie e nuove pratiche", 2022, www.istat.it/it/files/2022/09/Tempo-libero-e-partecipazione-culturale_Ebook.pdf

Il cinema è morto. Viva il cinema

- 1 www.ilsole24ore.com/art/mostra-veneziana-indagine-swg-giovani-stanno-tornando-cinema-AFSrTXi
- 2 www.key4biz.it/wp-content/uploads/2023/07/CinExpert-ITA-2023-Semes-tre-1-estratto_12.7-2023.pdf <https://news.cinecitta.com/IT/it-it/news/55/95709/gli-under-35-salvano-la-sala-sono-il-64-degli-spettatori.aspx>
- 3 www.rapportogiovani.it/new/wp-content/uploads/2023/09/Rosina-pres-Rapporto-giovan-Mostra-Cinema-Venezia-4-settembre-2023.pdf

Conclusioni

- 1 Commento Generale n. 25 On children's rights in relation to the digital environment, 24 marzo 2021



BIBLIOGRAFIA



BIBLIOGRAFIA

- AGCOM, "Appendice Statistica alla Relazione Annuale nel ranking sulle coperture delle reti", 2023
- Agnoli A., *La casa di tutti*, Laterza, 2023
- Agostino D., "Una nuova era digitale per i musei?", *Il Mulino*, 31 marzo 2022
- AIE, "La lettura fra gli 0 e i 14 anni", marzo 2023, www.aie.it/Cosafacciamo/Studiericerche/Approfondimento.aspx?IDUNI=ivxbr5bpf5cz0ikmi1p2lcm6776&MDID=17800&Skeda=MODIF105-9122-2023.3.7
- ANVUR, "Rapporto sul sistema della formazione superiore e della ricerca 2023", <https://www.anvur.it/attivita/rapporto-biennale/rapporto-versione-2023/>
- Armelli P., "Cosa sta accadendo con lo sciopero degli attori di Hollywood?", *Wired*, 13 luglio 2023
- Arora A., Arora A., "Effects of smart voice control devices on children: current challenges and future perspectives", *Archives of Disease in Childhood*, 2022, 107, pp.1129-1130
- Auditel, "Report dotazioni tecnologiche delle famiglie italiane", 2023, www.auditel.it/wp-content/uploads/2023/07/Report_Dotazioni_nov22-apr23.pdf
- Auditel-Censis, 5° Rapporto: "La transizione digitale degli italiani", dicembre 2022, www.censis.it/sites/default/files/downloads/V%20Rapporto%20Auditel%20Censis.pdf
- Autor D., *The work of the Future*, The MIT Press, 2023
- Barassi V., *I figli dell'algoritmo*, Luiss University Press, 2021
- Baricco A., *The Game*, Einaudi, 2018
- Benjamin W., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi 2000
- Bertola V., Quintarelli S., *Internet fatta a pezzi. Sovranità digitale, nazionalismi e big tech*, Bollati Boringhieri, 2023
- Bozzola E. et al., "Media devices in pre-school children: the recommendations of the Italian pediatric society", *Italian Journal of Pediatrics*, 2018, 44:69
- Bozzola E. et al., "The Use of Social Media in Children and Adolescents: Scoping Review on the Potential Risks", *Int. J. Environ. Res. Public Health*, 2022, 19, 9960
- Buckingham D., *Un manifesto per la media education*, Mondadori Università, 2020
- Buscaglia S., "Usare Minecraft a scuola: l'idea delle 'Maestre a cubetti'", *Wired*, 28 marzo 2023
- Calvino I., "Cibernetica e Fantasmì", in "Appunti sulla narrativa come processo combinatorio", *Nuova Corrente*, 1968
- CISF, "Family Report 2022, Famiglia e digitale. Costi e opportunità", Edizioni San Paolo, 2022
- CNR-IFC, "Studio ESPAD Italia per la Relazione annuale al Parlamento sul fenomeno delle tossicodipendenze", Dipartimento per le politiche antidroga, giugno 2023 www.politicheantidroga.gov.it/media/ix0b0esf/relazione-al-parlamento-2023.pdf
- Commissione Europea, "Indice di digitalizzazione dell'economia e della società (DESI) 2022 - Italia", digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/countries-digitisation-performance
- Commissione Europea, "Women in Digital (WiD) Scoreboard Country Profiles 2022", Indice DESI, <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/desi>
- Di Gennaro S., "Sport "Onlife", *Stadium*, CSI, marzo 2023 www.centrosportivoitaliano.it/notizie/stadium/il-digitale-cambia-lo-sport
- Eco U., *Apocalittici e integrati*, Bompiani, 2001



BIBLIOGRAFIA

- EIGE, "Combating Cyber Violence against Women and Girls", 2022, <https://eige.europa.eu/publications-resources/publications/combating-cyber-violence-against-women-and-girls>
- Exelmans L., Van den Bulck J., "Bedtime mobile phone use and sleep in adults", *Soc. Sci. Med.*, 2016 Jan,148
- Ferrara P. et al., "Online 'Sharenting': The Dangers of Posting Sensitive Information About Children on Social Media", *The Journal of Pediatrics*, gennaio 2023
- Firth J. et al., "The 'online brain': how the Internet may be changing our cognition", *World Psychiatry*, 2019, 18(2), pp. 119-129
- Floridi L., *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*, Raffaello Cortina, 2017
- Fondazione Agnelli, "Cosa sappiamo sugli studenti di scuola media - Rapporto Scuola Media 2021 - Rapporto scuola media 2021"
- Forster E.M., *La macchina si ferma ed altri racconti*, Mondadori, 2020
- Frizziero S., *Confessioni di un Neet*, Fazi editore, 2018
- Garante privacy, "Appena nati e già online", www.garanteprivacy.it/web/guest/home/docweb/-/docweb-display/docweb/9842019
- Garante privacy, "Smart Toys (giocattoli intelligenti)", www.garanteprivacy.it/temi/iot/smarttoys
- Garante privacy, "Il Testo del Regolamento", www.garanteprivacy.it/il-testo-del-regolamento
- Garante privacy, "Modelli di progettazione ingannevoli (Dark Pattern)", www.garanteprivacy.it/temi/internet-e-nuove-tecnologie/dark-pattern
- Gaspari M. in "Videogiochi un altro modo di raccontare", *Hamelin*, 49, ottobre 2020. www.ilvideogiocatore.it/2021/02/13/videogiochi-un-altro-modo-di-raccontare-una-rivista-che-merita-la-nostra-attenzione/
- Generazioni Connesse, "Indagine sulla quantità e sulla qualità delle ore passate in Rete dalle ragazze e dai ragazzi in Italia", www.generazioniconnesse.it/site/it/2023/02/08/il-30-dei-giovani-passa-pi-di-5-ore-online-la-ricerca-2023-/
- Generazioni Connesse, Survey Sid 2023, "Generazioni Connesse", Skuola.net, Università degli studi di Firenze, www.generazioniconnesse.it/site/it/2023/02/08/il-30-dei-giovani-passa-pi-di-5-ore-online-la-ricerca-2023-/
- GREVIO, 2021, Rapporto 2021, disponibile all'indirizzo: www.coe.int/it/web/portal/-/grevio-report-reveals-trends-in-stopping-violence-against-women
- Haddock A., Ward N., Yu R., O'Dea N., "Positive Effects of Digital Technology Use by Adolescents: A Scoping Review of the Literature", *Int. J. Environ. Res. Public Health*, 2022 Oct 27, 19(21)
- Hinojo-Lucena, F.-J., et al., "Problematic Internet Use as a Predictor of Eating Disorders in Students: A Systematic Review and Meta-Analysis Study", *Nutrients* 2019, 11
- IIDEA, Italian Interactive Digital Entertainment Association, "I videogiochi in Italia 2022", <https://iideassociation.com/notizie/in-primopiano/videogiochi-nel-2022-stabili-i-consumi-segnali-di-crescita-per-il-made-in-italy.kl>
- INDIRE, "Atlante delle piccole scuole in Italia, 2020-21", 2023, https://piccolescuole.indire.it/wp-content/uploads/2023/07/A4_REPORT_PICCOLE_SCUOLE_DEF.pdf
- INDIRE, "The classroom has broken", www.indire.it/wp-content/uploads/2019/02/Laula-si-è-rotta-EPUB.pdf
- INDIRE, "Manifesto delle Avanguardie Educative, 3 Creare Nuovi Spazi per l'Apprendimento", <https://pheegaro.indire.it/uploads/attachments/1945.pdf>
- INDIRE, "La piccola scuola in numeri", <https://piccolescuole.indire.it/ricerca/la-piccola-scuola-in-numeri/>



BIBLIOGRAFIA

- INVALSI open, "Il coding a scuola per lo sviluppo del pensiero computazionale", www.invalsiopen.it/coding-scuola-pensiero-computazionale/
- INVALSI, "Rapporto Invalsi 2023", luglio 2023, https://invalsi-areaprove.cineca.it/docs/2023/Rilevazioni_Nazionali/Rapporto/Rapporto%20Prove%20INVALSI%202023.pdf
- ISTAT, "Cittadini e ICT", periodo di riferimento, anno 2022, 17 marzo 2023, www.istat.it/it/files//2023/03/REPORT_CITTADINIEICT_2022.pdf
- ISTAT, "Rapporto Annuale 2023", www.istat.it/storage/rapporto-annuale/2023/Capitolo_1.pdf
- ISTAT, "Cittadini e competenze digitali" 2021, 22 giugno 2023, www.istat.it/it/archivio/285936
- ISTAT, "Audizione sulla Relazione sullo stato di attuazione del Piano nazionale di ripresa e resilienza (PNRR)", 19 settembre 2023, www.istat.it/it/files//2023/09/Audizione-PNRR-19settembre2023.pdf
- ISTAT, "L'inclusione scolastica degli alunni con disabilità", 2021-2022, dicembre 2022, www.istat.it/it/files//2022/12/Alunni-con-disabilita-AS-2021-2022.pdf
- ISTAT, "Rapporto BES 2022", aprile 2023, www.istat.it/it/files//2023/04/2.pdf
- ISTAT, "Indagine sulle biblioteche", 2022, aprile 2023, www.istat.it/it/archivio/217094
- ISTAT, "Statistiche Culturali", 2021, Tavole Biblioteche, 21 dicembre 2022 www.istat.it/it/archivio/279105
- ISTAT, "Musei e istituzioni similari in Italia", 2022
- ISTAT, "Tempo libero e partecipazione culturale. Tra vecchie e nuove pratiche", 2022, www.istat.it/it/files/2022/09/Tempo-libero-e-partecipazione-culturale_Ebook.pdf
- Istituto Giuseppe Toniolo, "La condizione giovanile in Italia, Rapporto giovani 2023", *il Mulino*, 2023
- Istituto Superiore di Sanità (ISS), "Dipendenze da Internet", a cura di Adele Minutillo, Paolo Berretta, Pietro Canuzzi, Liliana La Sala, Roberta Pacifici 2022, ii, Rapporti ISTISAN 22/5
- Istituto Superiore di Sanità, "Generazione Z podcast", <https://audio.iss.it/library/tracks/5>
- Istituto Superiore di Sanità, "Guida alle risorse territoriali per le problematiche legate all'uso di Internet" (aggiornamento dicembre 2021), a cura del Centro Nazionale Dipendenze e Doping 2022
- Istituto Superiore di Sanità, "La mappatura delle risorse territoriali per le problematiche legate all'uso di Internet", aggiornamento 05 aprile 2023 (dati ancora da pubblicare), www.iss.it/-/dipendenza-da-internet-102-risorse-territoriali-mappate-dall-iss-il-65-al-nord
- Istituto Superiore di Sanità, Centro Nazionale dipendenze e doping, "IAD: smart guide. Prevenzione", 2022, www.iss.it/documents/20126/0/Internet_addiction_disorder.pdf/433811af-dc6d-a912-cd06-ba7dae611148?t=1648137509671
- Istituto Superiore di Sanità, "Pandemia, neurosviluppo e salute mentale di bambini e ragazzi", Documento di studio e di proposta, 2022
- Istituto Superiore di Sanità, Convegno "La salute degli adolescenti: i dati della sorveglianza", Health Behaviour in School-aged Children HBSC Italia 2022, www.epicentro.iss.it/hbsc/pdf/8-2-2023/Scuola,%20rapporto%20tra%20pari%20e%20Cyber-Bullismo.pdf



BIBLIOGRAFIA

- Istituto Superiore di Sanità, Epicentro, "Indagine HBSC 2022 Scheda di sintesi su Scuola", febbraio 2023, www.epicentro.iss.it/hbsc/pdf/temi2022/scuola-2022.pdf
- Istituto Superiore di Sanità, Epicentro, "Sorveglianza 0-2 anni", Indagine 2022, www.epicentro.iss.it/sorveglianza02anni/pdf/Sintesi_CO_NVEGNO-O_2_Versione%20STAMPA_23_Marzo_2023.pdf
- Istituto Superiore di Sanità, "Approfondimento su Attività fisica e Sedentarietà", Sorveglianza HBSC 2022, www.epicentro.iss.it/hbsc/pdf/temi2022/attivita-fisica-2022.pdf
- Kato, T. A., Kanba, S., & Teo, A. R., "Hikikomori: Multidimensional understanding, assessment, and future international perspectives", *Psychiatry and clinical neurosciences*, 2019, 73(8), 427-440
- Kato, T. A., Shinfuku, N., & Tateno, M., "Internet society, internet addiction, and pathological social withdrawal: the chicken and egg dilemma for internet addiction and Hikikomori", *Current opinion in psychiatry*, 2020, 33(3), 264-270
- Keith B.E., Steinberg S., "Parental Sharing on the Internet: Child Privacy in the Age of Social Media and the Pediatrician's Role". *JAMA Pediatr*, 2017, 171(5)
- Klein N. in Zuboff S., a cura di, *Il capitalismo della sorveglianza*, Luiss University Press, Roma 2023
- Korte M., "The impact of the digital revolution on human brain and behavior: where do we stand?", *Dialogues in clinical neuroscience*, 2020, 22, (2)
- Lee K. e Qiufan C., *Scenari dal futuro dell'intelligenza artificiale*, Luiss University Press, 2023
- Livingstone, S., & Stoilova, M., "The 4Cs: Classifying Online Risk to Children", European Commission, CO:RE Short Report Series on Key Topics, 2021
- Mangen A. et al., "Comparing comprehension of a long text read in print book and on Kindle: where in the text and when in the story?", *Front. Psychol.* 2019, 10:38
- Marangi M., *Addomesticare gli schermi. Il digitale a misura dell'infanzia 0-6*, Scholé, Morcelliana, 2023
- Marangi M., Pasta S., Rivoltella P.C., "Quando povertà educativa digitale e povertà non coincidono: descrizione socio-demografica e culturale, competenze digitali, interrogativi educativi", *QTimes*, gennaio 2023
- Mascheroni G., Holloway D., *The Internet of Toys*, Palgrave Macmillan, 2019
- Mascheroni G., Siibak A., *Datafied Childhood*, Peter Lang, 2021
- McEwan I., *Macchine come me*, Einaudi, 2019
- Mignolli S., Locati A., *Hikikomori. Il re escluso*, Feltrinelli 2023
- Ministero dell'Istruzione e del Merito, Agenda Sud, www.miur.gov.it/documents/20182/0/Agenda+Sud_slid_e.pdf/9222e783-5491-802e-41b1-b0f1377f4348?t=1686322849813
- Ministero dell'Istruzione e del Merito, "Caivano progetto pilota dell'Agenda Sud, Valditara: "Interventi in più di 2mila istituti del Mezzogiorno. La scuola diventi hub educativo e presidio di sviluppo dei territori", www.miur.gov.it/web/guest/-/caivano-progetto-pilota-dell-agenda-sud-valditara-interventi-in-piu-di-2mila-istituti-del-mezzogiorno-la-scuola-diventi-hub-educativo-e-presidio-di-sv
- Morosinotto D., *Il rinomato catalogo Walker & Dawn*, Mondadori, 2016
- Nesi A., *L'italiano e i giovani. Come scusa? Non ti followo*, Accademia della Crusca, 2022
- OCSE, PISA 2015, Results Vol. III, Policies and Practices for successful schools, 2016, www.keepeek.com/Digital-Asset-Management/ocd/education/pisa-2015-results-volume-ii_9789264267510-en#.Wd9RDVU0PIU.



BIBLIOGRAFIA

- O'Neil C., *Armi di distruzione matematica*, Bompiani, Milano 2017
- Ospedale Bambino Gesù, "Minori e pandemia: troppe ore davanti agli schermi, aumentati i disturbi del sonno", www.ospedalebambinogesu.it/minori-pandemia-troppe-ore-davanti-schermi-aumentati-disturbi-sonno-151019/
- Panciroli C., Rivoltella P.C., *Pedagogia algoritmica*, Editrice Morcelliana, 2023
- Pasta S., "Le competenze digitali dei migranti e il sistema accoglienza", in Chiara Panciroli (a cura di), *Animazione digitale per la didattica*, Milano, FrancoAngeli, 2020
- Pasta S., Santerini M., *Nemmeno con un click. Ragazze e odio online*, Franco Angeli 2021
- Pariser E., *Il filtro*, Il Saggiatore, 2012
- Pennac D., *Signori bambini*, Feltrinelli, 1998
- Peters U., "Algorithmic Political Bias in Artificial Intelligence Systems", *Philos. Technol.*, 2022, 35(2)
- Plan International, "State of the World's Girls 2020: Free to Be Online?", 2020, <https://plan-international.org/publications/free-to-be-online/>.
- Primack B.A. et al., "Social media use and perceived social isolation among young adults in the US", *Am. J. Prev. Med.*, 2017, 53 (1), pp. 1-8
- Prothero A., "Teens are 'Digital Natives', but more susceptible to online conspiracies than adults", *Education Week*, 24 agosto 2023
- Repubblica digitale, "Sfide e opportunità del gaming per la diffusione delle competenze digitali", position paper, giugno 2023, <https://repubblicadigitale.innovazione.gov.it/sfide-opportunita-gaming-per-diffusione-competenze-digitali/>
- Riva G., *Nativi digitali*, Il Mulino, 2014
- Rizzi A., Silei F., *Hikikomori*, Einaudi, 2023
- Robinson T.N. et al., "Screen Media Exposure and Obesity in Children and Adolescents", *Pediatrics*, 2017, nov 140
- Roncaglia G., *L'età della frammentazione*, Laterza, 2018
- Rossi F., *Il confine del futuro*, Feltrinelli, 2019
- Russell S., *Artificial Intelligence. A Modern Approach*, Pearson 2020
- Russell S., "Teachers facing AI", *UNESCO Courier*
- Santagati M., Colussi E., "Report ISMU – Alunni con background migratorio in Italia. Famiglia, scuola, società" 2022, www.ismu.org/alunni-con-background-migratorio-in-italia-famiglia-scuola-societa/
- Save the Children, "L'impatto della pandemia sulla povertà educativa" 2020, www.savethechildren.it/cosa-facciamo/pubblicazioni/impatto-del-coronavirus-sulla-poverta-educativa/
- Save the Children, "La scuola che verrà", 2020, www.savethechildren.it/cosa-facciamo/pubblicazioni/lascuola-che-verra/
- Save the Children, "Riscriviamo il Futuro: una rilevazione sulla povertà educativa digitale", 2021, www.savethechildren.it/cosa-facciamo/pubblicazioni/una-rilevazione-sulla-poverta-educativadigitale
- Save the Children, "Il Mondo in una Classe - Un'indagine sul pluralismo culturale nelle scuole italiane", settembre 2023, https://s3.savethechildren.it/public/files/uploads/publicazioni/il-mondo-una-classe_0.pdf
- Save the Children, "Nascosti in piena vista. Frontiera Sud", febbraio 2023, www.savethechildren.it/cosa-facciamo/pubblicazioni/nascosti-piena-vista-frontiera-sud
- Save The Children Italia, "Non è un gioco", Indagine sul lavoro minorile, 2023, www.savethechildren.it/cosa-facciamo/pubblicazioni/non-e-un-gioco



BIBLIOGRAFIA

- Small G.W., et al., "Brain health consequences of digital technology use", *Dialogues Clin Neurosci*, 2020, 22(2), pp.179-187
- Smicek N., *Capitalismo digitale. Google, Facebook, Amazon e la nuova economia del web*, Luiss University Press, Roma 2017
- Solimine G. e Zanchini G., *La cultura orizzontale*, Laterza, 2020
- Sudano E., "Teorie economiche della scelta, ovvero perché pensiamo come le rane", *Treccani Megazine*, www.treccani.it/magazine/chiasmo/diritto_e_societa/Dinamismo/SSC_Teoria_scelte_economiche_rane.html
- Tisseron S., *Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali*, Editrice La Scuola, 2016
- Tognolini B., Somà M., *Robot*, Rizzoli, 2014
- United Nations, "Report of the Special Rapporteur on violence against women, its causes and consequences on online violence against women and girls from a human rights perspective", 2018, Disponibile all'indirizzo: <https://undocs.org/A/HRC/38/47>.
- United Nations, "World Population Policies 2021 - Policies related to fertility", New York 2021, www.un.org/development/desa/pd/sites/www.un.org.development.desa.pd/files/undesapd_2021_wpp-fertility_policies.pdf
- UN Women e UNDP, "The paths to equal: Twin indices on women's empowerment and gender equality, 2023", www.unwomen.org/en/digital-library/publications/2023/07/the-paths-to-equal-twin-indices-on-womens-empowerment-and-gender-equality
- UNESCO, "An ed-tech tragedy? Educational technologies and school closures in the time of COVID-19 - UNESCO Digital Library, <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386701>
- UNESCO, "Global education monitoring report summary, 2023: technology in education: a tool on whose terms?", www.unesco.org/en/articles/global-education-monitoring-report-summary-2023-technology-education-tool-whose-terms-hin?
- Volpi B., *Genitori digitali, crescere i propri figli nell'era di Internet*, Il Mulino, 2017
- We are Social, "Digital 2023, i dati italiani", gennaio 2023, wearesocial.com/it/blog/2023/02/digital-2023-i-dati-italiani
- WE forum, "The Future of Jobs Report 2023", www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs-report-2023/
- WHO, Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep, 2019
- Wolf M., *Lettore vieni a casa. Il cervello che legge in un mondo digitale*, Vita e pensiero editore, 2018
- Yeykelis L., Cummings J.J., Reeves B., "Multitasking on a single device: arousal and the frequency, anticipation, and prediction of switching between media content on a computer", *J. Commun.*, 2014, 64, pp.167-92
- Zaffaroni, L. G., Amadori, G., Mascheroni, G., *DataChildFutures 2021: Survey results*, DataChildFutures, 2022
- Zuboff S., *Il capitalismo della sorveglianza*, Luiss University Press, 2023

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 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 - Italia
tel +39 06 480 70 01
fax +39 06 480 70 039
info.italia@savethechildren.org

www.savethechildren.it

ATLANTE DELL'INFANZIA (A RISCHIO) IN ITALIA 2023

TEMPI DIGITALI

Quest'anno l'Atlante dell'Infanzia a rischio accende i riflettori sulla Quarta Rivoluzione, sui nuovi linguaggi digitali, su cosa significa crescere in società pervase dall'intelligenza artificiale.

È un viaggio che abbiamo intrapreso in compagnia di tanti studiosi e protagonisti. Ci siamo inoltrati nelle "stanze digitali dell'infanzia", di chi è da poco nato e di chi è già adolescente. Attraverso schermi, videogiochi, chat, social network abbiamo cercato di catturare l'essenza delle nuove generazioni e l'impatto che

questo mondo ha sui loro desideri e fragilità. Ci siamo interrogati sulla sfida della nuova genitorialità.

Abbiamo curiosato in aule, saperi e professioni di una scuola che, nel suo rigenerarsi, dilata la centralità del proprio ruolo. Ci sono rischi da arginare, opportunità da offrire, ruolo pubblico da ampliare.

Questo Atlante lo abbiamo immaginato come una "cassetta degli attrezzi" per affrontare la Quarta Rivoluzione dalla parte dei bambini e delle bambine.



INQUADRA IL QR CODE
PER CONSULTARE
LA VERSIONE DIGITALE
DELL'ATLANTE E NAVIGARE
NELLA STORYMAP

