

MATERIALI DEI SOTTOGRUPPI DEL TAVOLO TECNICO “PATTO EDUCATIVO DIGITALE DELLA CITTÀ DI MILANO”

1) SOTTOGRUPPO GIURIDICO

Marianna Sala – Corecom Lombardia (coordinatrice del sottogruppo); Andrea Rossetti – Università Bicocca Milano; Samanta Stanco – Università Statale di Milano; Vittorio Cerone – Polizia Locale Milano; Antonino Lo Cascio - Polizia Locale Milano; Cristina Bau - Corecom Lombardia

INDICE

I. INTRODUZIONE. IL NUOVO ECOSISTEMA DIGITALE: I TRE RISCHI PER I MINORI: 1. PASSIVITA' E VISIONE ACRITICA DEGLI UTENTI; 2. ESPOSIZIONE A CONTENUTI INAPPROPRIATI; 3. TUTELA DELLA PRIVACY

II. ESITO DELL'INDAGINE: AVVERTITA L'ESIGENZA DI PIU' NORME, MA IN REALTA' LE NORME GIA' ESISTONO, MANCA LA LORO CONOSCENZA DA PARTE DELLA CITTADINANZA. L'ESIGENZA DI UNA NUOVA POSTURA EDUCATIVA CHE COINVOLGA ADULTI (GENITORI E INSEGNANTI) E MINORI;

III. TUTELA DEI MINORI ON LINE: LA NORMATIVA ITALIANA DI RIFERIMENTO

IV. LE PROBLEMATICHE PIU' AVVERTITE. i. L'ETA' DEL CONSENSO DIGITALE: QUAL E', COME RISPETRARLA; ii. I COMPITI A CASA: UTILIZZO DI INTERNET? REGISTRO ELETTRONICO? LINK SU YOUTUBE? QUALI RISCHI? iii. PARENTAL CONTROL: CHE COS'E', COME FUNZIONA; SEMPLICI REGOLE PER GENITORI; iv. USO DEGLI STRUMENTI DI INTELLIGENZA ARTIFICIALE PER I MINORI

Appendice finale - Quattro domande sull'uso lecito dei social da parte dei minori

I. INTRODUZIONE. IL NUOVO ECOSISTEMA DIGITALE: I TRE RISCHI PER I MINORI

1. Passività e visione acritica degli utenti

Nel nuovo ecosistema digitale, i minori sono spesso utenti passivi, esposti a una grande quantità di informazioni senza strumenti critici adeguati per valutarle. La facilità di accesso e la disponibilità costante di contenuti digitali, dalle piattaforme di social media ai servizi di streaming, possono portare a un consumo acritico e poco consapevole. I minori tendono a fidarsi delle informazioni incontrate online senza verificare la loro veridicità o la fonte. Questo comportamento è aggravato dalla presenza di algoritmi di intelligenza artificiale che profilano gli utenti e offrono contenuti personalizzati, aumentando il rischio di esposizione a informazioni false o manipolative. La mancanza di educazione ai media digitali e di strumenti per la valutazione critica delle informazioni riduce la capacità di discernimento e di giudizio dei giovani utenti, rendendoli vulnerabili alla disinformazione e alla manipolazione.

I giovani utenti possono anche sviluppare una visione distorta della realtà, modellata da “*bolle di filtraggio*” create dagli algoritmi, che limitano l'esposizione a punti di vista diversi e rafforzano pregiudizi esistenti. Questo fenomeno, noto come “*echo chamber*,” riduce la capacità dei minori di pensare criticamente e di sviluppare una comprensione equilibrata e sfumata del mondo. La mancanza di interazione sociale reale, sostituita dalle interazioni virtuali, come è emerso dal dibattito di questo team, può inoltre portare a problemi di socializzazione e di sviluppo emotivo.

Per contrastare questi effetti negativi, è essenziale promuovere programmi di educazione digitale che insegnino ai minori come analizzare criticamente le informazioni online, riconoscere le fonti affidabili e comprendere il funzionamento degli algoritmi che influenzano i contenuti che vedono. L'alfabetizzazione mediatica deve diventare una componente fondamentale dell'educazione, coinvolgendo sia le scuole che le famiglie, per preparare i giovani a navigare con sicurezza e consapevolezza in questo complesso panorama digitale.

2. Esposizione a contenuti inappropriati

I minori, navigando nel vasto mondo digitale, possono facilmente imbattersi in contenuti violenti, inappropriati o pornografici. Nonostante esistano meccanismi di verifica dell'età (**age verification**), questi non sono sempre efficaci o sufficientemente rigorosi, permettendo ai minori di accedere a contenuti inadatti alla loro età. La mancanza di un'efficace regolamentazione e di strumenti di controllo adeguati porta a una parificazione della capacità di agire online tra minori e adulti. Questo può avere gravi conseguenze sulla loro salute mentale e sul loro sviluppo emotivo, esponendoli a rischi psicologici e sociali. Inoltre, le piattaforme digitali spesso non forniscono ai minori strumenti sufficienti per autodifendersi, lasciandoli vulnerabili a comportamenti dannosi come il cyberbullismo e l'adescamento online.

La costante esposizione a contenuti inappropriati può desensibilizzare i minori alla violenza e alle immagini esplicite, rendendo normali comportamenti e atteggiamenti pericolosi. Questo può influire negativamente sulla loro capacità di formare relazioni sane e rispettose, aumentando il rischio di sviluppare comportamenti imitativi e antisociali.

Le dinamiche dei social media e dei siti di condivisione video possono esacerbare questo problema, poiché gli algoritmi tendono a promuovere contenuti sensazionalistici e spesso inappropriati per attirare l'attenzione e aumentare il tempo di visualizzazione. Inoltre, la mancanza di supervisione e la difficoltà di monitorare le attività online dei minori rendono complicato per i genitori e gli educatori intervenire tempestivamente.

3. Tutela della privacy

La tutela della privacy dei minori nel contesto digitale richiede un equilibrio complesso tra riservatezza, protezione dello sviluppo della personalità, libertà di espressione e responsabilità genitoriale. I genitori spesso condividono storie e immagini dei figli (*sharenting*), sollevando questioni di privacy e rispetto della vita privata del minore. La condivisione eccessiva può esporre i minori a rischi di violazione della privacy e sfruttamento dei dati personali. Inoltre, il diritto del minore a non agire online senza il necessario affiancamento dell'adulto è spesso trascurato, portando a possibili transazioni online inefficaci o inappropriate. Una regolamentazione efficace deve considerare questi aspetti e prevedere misure preventive e di monitoraggio per proteggere i minori, come la promozione di un uso responsabile delle tecnologie digitali da parte dei genitori e l'implementazione di strumenti di controllo parentale.

Un altro aspetto cruciale riguarda la raccolta e l'utilizzo dei dati personali dei minori da parte delle piattaforme digitali. Molte app e siti web raccolgono dati sui minori senza un consenso informato, utilizzandoli per scopi di marketing o profilazione, spesso senza che i genitori ne siano consapevoli. È fondamentale che le leggi sulla protezione dei dati personali siano applicate rigorosamente per garantire che i dati dei minori siano trattati con la massima cautela e solo per scopi legittimi.

Le scuole e le istituzioni educative hanno anche un ruolo importante nella protezione della privacy dei minori. Devono adottare politiche e pratiche che garantiscano la sicurezza dei dati degli studenti e promuovano la consapevolezza sull'uso responsabile della tecnologia. Questo include la formazione del personale scolastico e degli studenti sulle migliori pratiche per la protezione della privacy e la sicurezza online.

II. ESITO DELL'INDAGINE: AVVERTITA L'ESIGENZA DI PIU' NORME, MA IN REALTA' LE NORME GIA' ESISTONO, MANCA LA LORO CONOSCENZA DA PARTE DELLA CITTADINANZA. L'ESIGENZA DI UNA NUOVA POSTURA EDUCATIVA CHE COINVOLGA ADULTI (GENITORI E INSEGNANTI) E MINORI

L'indagine condotta ha messo in luce una diffusa percezione di necessità di nuove norme per la protezione dei minori nel contesto digitale. Tuttavia, è emerso che le norme esistono già; il problema reale è la mancanza di conoscenza e consapevolezza da parte della cittadinanza. Molti genitori e insegnanti non sono adeguatamente informati sulle leggi e sulle misure di protezione esistenti, il che impedisce un'efficace tutela dei minori. Questa mancanza di consapevolezza si traduce in una scarsa applicazione delle norme e in un utilizzo non sicuro delle tecnologie digitali da parte dei minori.

Per affrontare questa lacuna, è fondamentale adottare una nuova postura educativa che coinvolga sia gli adulti (genitori e insegnanti) che i minori. Gli adulti devono essere formati per educare i giovani all'uso consapevole delle tecnologie digitali, comprendendo i rischi e le opportunità. Le famiglie devono essere informate sui dispositivi di controllo parentale disponibili e su come utilizzarli efficacemente per monitorare e gestire l'attività online dei figli. Inoltre, è necessario che i minori siano alfabetizzati riguardo alle norme e ai diritti che li proteggono online, sviluppando competenze critiche per navigare in modo sicuro nel mondo digitale. Questo include l'insegnamento di pratiche di

sicurezza online come la gestione delle password, il riconoscimento di contenuti inappropriati e la segnalazione di comportamenti sospetti o dannosi.

Una nuova postura educativa deve quindi promuovere un dialogo costante tra genitori, insegnanti e minori, creando un ambiente di apprendimento continuo e condiviso. Le scuole possono giocare un ruolo cruciale in questo processo, integrando l'educazione digitale nei curricula e fornendo risorse e supporto ai genitori. Inoltre, campagne di sensibilizzazione a livello comunitario possono aiutare a diffondere la consapevolezza sulle norme esistenti e sulle migliori pratiche per la protezione dei minori nel contesto digitale.

Qui di seguito, in sintesi, le principali norme sul tema dell'ordinamento giuridico italiano.

III. TUTELA DEI MINORI ON LINE – LA NORMATIVA ITALIANA DI RIFERIMENTO

RESPONSABILITA' CIVILE DEGLI ADULTI DI RIFERIMENTO

1. **Responsabilità genitoriale (artt. 316 e 2048 primo comma c.c.):**

- **Art. 316 c.c.:** Disciplina l'esercizio della responsabilità genitoriale, stabilendo che i genitori devono curare l'educazione, l'istruzione e la formazione del minore.
- **Art. 2048 primo comma c.c.:** Stabilisce la responsabilità dei genitori per il fatto illecito dei figli minori, quando essi non hanno esercitato la vigilanza adeguata.

2. **Responsabilità degli insegnanti (art. 28 Cost. e art. 2048 secondo comma c.c.):**

- **Art. 28 Cost.:** Gli insegnanti sono responsabili degli atti compiuti nell'esercizio delle loro funzioni che ledono i diritti dei minori.
- **Art. 2048 secondo comma c.c.:** Prevede la responsabilità degli insegnanti per il danno arrecato dagli allievi durante il tempo in cui sono sotto la loro vigilanza.

SICUREZZA E PRIVACY

3. **Offerta diretta di servizi della società dell'informazione ai minori (art. 8 GDPR e art. 2-quinquies D.lgs. 101/2018):**

- **Art. 8 GDPR:** rubricato "Condizioni applicabili al consenso dei minori in relazione ai servizi della società dell'informazione", prevede, per la sua applicabilità, due requisiti: *i)* che vi sia un'offerta diretta di servizi della società dell'informazione ai minori e *ii)* che la base giuridica del trattamento sia rappresentata dal consenso. In presenza di tali condizioni, l'offerta diretta di servizi digitali (quali l'iscrizione a un social network o a servizi di messaggistica) è consentita solo nel caso in cui il minore abbia almeno 16 anni; diversamente, il trattamento sarà considerato lecito solo ove il consenso sia prestato o autorizzato dal titolare della responsabilità genitoriale. A livello nazionale, dunque, si assiste a una **deroga** alla regola generale di cui all'art. 2 c.c., secondo cui la capacità di agire si acquista al raggiungimento

della maggiore età, ovvero al compimento dei 18 anni. L'articolo in esame prevede, poi, che il suddetto limite di età possa essere ulteriormente diminuito dagli Stati membri, senza però scendere al di sotto dei 13 anni. Il Legislatore italiano, nello specifico, con il decreto di adeguamento del Codice Privacy (d.lgs. n. 101/2018), ha fissato tale soglia nel limite dei **14 anni**. Infine, la disposizione prevede che il Titolare del trattamento si adoperi concretamente, in base alle tecnologie disponibili, per verificare che il consenso sia effettivamente prestato o autorizzato da chi detiene la responsabilità genitoriale sul minore. Come precisato dal Gruppo di lavoro "Articolo 29", nei casi a basso rischio, la verifica della responsabilità genitoriale via e-mail può essere sufficiente. Viceversa, nei casi ad alto rischio, risulta opportuno richiedere più prove. Ad esempio, potrebbe rivelarsi utile rivolgersi a servizi di verifica di terze parti affidabili, così da ridurre al minimo la quantità di dati personali che il Titolare del trattamento deve processare direttamente.

- **Art. 2-quinquies d.lgs. 101/2018**: il decreto legislativo 10 agosto 2018, n. 101, volto ad armonizzare il cosiddetto Codice Privacy al Regolamento UE 2016/679 (GDPR), stabilisce, all'art. 2-quinquies, che, in attuazione dell'art. 8 GDPR, il minore ultraquattordicenne può esprimere il consenso al trattamento dei propri dati personali con riferimento all'offerta diretta di servizi della società dell'informazione. Nel caso di minori con meno di quattordici anni, invece, il consenso deve essere prestato da chi esercita la responsabilità genitoriale. La norma prevede, altresì, che il Titolare del trattamento debba redigere tutte le informazioni e le comunicazioni indirizzate ai minori utilizzando un linguaggio semplice, chiaro e comprensibile, tenuto conto delle peculiari esigenze dei destinatari.

4. **Digital Service Act (Regolamento UE 2022/2065)**

Il Digital Services Act (DSA) è il regolamento dell'Unione europea (in vigore dal 17 febbraio 2024) diretto a definire un quadro giuridico per i servizi digitali nell'UE, con l'obiettivo di creare un ambiente online più sicuro e responsabile.

Il DSA si applica a tutti gli intermediari digitali che operano nell'UE, compresi i social media, le piattaforme di e-commerce, i motori di ricerca e i servizi di messaggistica. Le piattaforme con più di 45 milioni di utenti mensili nell'UE sono considerate "piattaforme molto grandi online" e sono soggette a obblighi più rigorosi.

Tra i suoi obiettivi principali si segnalano:

- La protezione degli utenti online da contenuti illegali e dannosi, come disinformazione, incitamento all'odio e discorsi di violenza;
- La promozione della trasparenza e della responsabilità degli intermediari digitali.
- Garantire la concorrenza leale nel mercato digitale.

In Italia, il compito di vigilare sul rispetto del regolamento da parte degli intermediari digitali è affidato all'Autorità per le garanzie nelle comunicazioni (AGCOM), che può adottare sanzioni contro gli intermediari che non ottemperano agli obblighi del DSA.

5. **Decreto Caivano n. 123/2023 (in vigore dal 14/11/2023):**

- Stabilisce nuove disposizioni per la tutela dei minori nel contesto digitale, focalizzandosi su sicurezza e privacy.

A SCUOLA

6. Obbligo del registro elettronico (d.l. 95/2012 convertito in l. 135/2012):

- Introduce l'obbligo per le scuole di adottare il registro elettronico, migliorando la trasparenza e la comunicazione tra scuola e famiglia. Sul registro elettronico, v. infra.

7. Circolare Miur del 19/12/2022 sull'utilizzo dei device a scuola:

- Regola l'uso dei dispositivi elettronici a scuola, promuovendo un utilizzo responsabile e sicuro.

8. Disposizioni MIM (Ministero Istruzione e Merito – già MIUR) del 11.7.2024 su uso dello smartphone a scuola e sul registro elettronico

- Si fa seguito alla precedente circolare (nota n. 107190 del 19.12.2022) per regolare l'uso dei dispositivi elettronici a scuola nonché del Registro Elettronico, il Ministero dell'Istruzione e del Merito fornisce nuove indicazioni per le scuole dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione in vista dell'anno scolastico 2024-2025. Queste indicazioni riguardano principalmente il divieto dell'uso degli smartphone durante le attività educative e didattiche.

NOVITÀ SULL'UTILIZZO DEGLI SMARTPHONE

Alla luce di recenti studi internazionali che hanno evidenziato un legame negativo tra l'uso eccessivo degli smartphone in classe (anche per scopi educativi o didattici) e aspetti come:

- il rendimento scolastico;
- lo sviluppo cognitivo naturale, poiché l'uso continuativo di questi dispositivi provoca perdita di concentrazione, memoria e capacità dialettica,

il MIM stabilisce il **divieto assoluto di utilizzo degli smartphone** in classe per tutti gli alunni, **dalla scuola dell'infanzia fino alla scuola secondaria di primo grado**, anche per finalità educative e didattiche.

Al contrario, altri dispositivi, come computer e tablet, potranno essere impiegati a fini didattici, ma solo sotto la supervisione diretta dei docenti. Viene inoltre confermata la promozione della didattica digitale e l'impegno a educare gli studenti a un uso corretto ed equilibrato delle nuove tecnologie, in linea con le indicazioni del framework europeo DigComp 2.2.

NOVITÀ SULL'UTILIZZO DEL REGISTRO ELETTRONICO

Un'altra importante novità riguarda l'uso del registro elettronico. Viene raccomandato di integrare la notazione di compiti e voti sul registro elettronico con annotazioni giornaliere su diari o agende personali, al fine di migliorare l'organizzazione e la gestione delle informazioni per gli studenti.

Inoltre, è stato osservato che solo il registro cartaceo consente agli studenti di sviluppare piena autonomia e responsabilizzazione nella gestione delle proprie attività scolastiche. L'uso esclusivo

del registro elettronico spesso richiede l'intermediazione dei genitori per accedere alle informazioni, limitando così la possibilità degli studenti di acquisire consapevolezza e responsabilità personale. Con il diario o l'agenda personale, gli alunni sono incoraggiati a prendere nota direttamente dei compiti e degli impegni, senza dipendere da un intermediario, favorendo un approccio più attivo e indipendente allo studio promuovendo un utilizzo responsabile e sicuro.

9. LINEE GUIDA AGCOM PER PERCORSI FORMATIVI DI CITTADINANZA DIGITALE del 29 maggio 2024

Con la delibera 177-24-CONS del 29 maggio 2024, AGCOM ha approvato un atto di indirizzo in materia di percorsi formativi di cittadinanza digitale ai sensi dell'articolo 4, comma 1, lettera a) dell'accordo quadro con i Corecom.

Detto atto di indirizzo fornisce le linee guida per la realizzazione di percorsi formativi di **cittadinanza digitale** nelle scuole, in particolare rivolti agli studenti delle scuole secondarie di primo e secondo grado. Questi percorsi mirano a rafforzare l'alfabetizzazione digitale, tutelare i soggetti vulnerabili e promuovere un uso consapevole delle tecnologie digitali, con particolare attenzione ai rischi derivanti dall'uso di internet, come la disinformazione e l'incitamento all'odio.

Premesse e contesto

Il documento fa riferimento a una serie di delibere che hanno stabilito la necessità di promuovere percorsi di **media education** attraverso i Co.re.com. (Comitati Regionali per le Comunicazioni). L'obiettivo è sviluppare l'alfabetizzazione digitale nelle scuole, in linea con la normativa italiana ed europea. L'iniziativa include anche la possibilità di conseguire un **Patentino digitale** o di **cittadinanza digitale**, che certifica le competenze digitali degli studenti.

Criteri per la realizzazione dei percorsi formativi

I percorsi formativi dovranno avere una durata minima di **10 ore** e massima di **20 ore**, con lezioni sia in presenza sia a distanza. È previsto l'uso di piattaforme dedicate per integrare lezioni frontali e laboratori con materiali didattici aggiuntivi.

Alcune **tematiche obbligatorie** da trattare includono:

- **Tutela della web reputation:** sensibilizzare gli studenti sull'importanza della reputazione online e dei rischi di un uso non responsabile dei social media.
- **Meccanismi delle piattaforme algoritmiche:** educare i giovani sugli algoritmi che regolano le piattaforme digitali, fornendo strumenti per comprendere come le informazioni vengono selezionate e presentate.
- **Disinformazione e hate speech:** promuovere lo sviluppo del senso critico per contrastare la diffusione di fake news e i discorsi d'odio online.

Rapporti con il Ministero dell'Istruzione e del Merito

L'AGCOM collaborerà con il Ministero dell'Istruzione affinché i percorsi formativi possano integrare il monte ore obbligatorio di educazione civica previsto dalla **Legge 92 del 2019**. Saranno coinvolti

gli Uffici Scolastici Regionali per facilitare la realizzazione di questi percorsi formativi nelle scuole durante l'anno scolastico 2024/2025.

10. **LINEE GUIDA PER L'INSEGNAMENTO DELL'EDUCAZIONE CIVICA (decreto Ministero Istruzione e Merito del 7.9.2024)**

Con decreto ministeriale del 7 settembre 2024, il MIM (Ministero per l'Istruzione e il Merito) sono state approvate le Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione civica, che definiscono i traguardi e gli obiettivi di apprendimento per i curricula di Educazione civica delle istituzioni scolastiche del sistema nazionale di istruzione a partire dall'anno scolastico 2024/2025.

Le nuove Linee guida sostituiscono integralmente le precedenti Linee guida adottate con decreto ministeriale 22 giugno 2020, n. 35. Per l'attuazione delle Linee guida, il Ministero dell'istruzione e del merito predisporrà specifiche misure di accompagnamento e supporto delle istituzioni scolastiche.

Una delle tre tematiche individuate nelle linee guida riguarda la **Cittadinanza Digitale** e si focalizza sull'importanza di sviluppare competenze per interagire responsabilmente con le tecnologie digitali. Il concetto di cittadinanza digitale viene definito come la capacità di utilizzare le tecnologie in modo consapevole, sicuro e rispettoso, e viene ritenuto essenziale per la formazione dei cittadini del futuro.

Principali aspetti trattati:

1. **Responsabilità nell'uso della rete:** Viene sottolineato come i giovani siano particolarmente vulnerabili ai rischi del mondo digitale, per cui è fondamentale educarli a comprendere i pericoli che possono derivare da un uso non consapevole della rete. Questa educazione deve coinvolgere tutti i docenti, in modo interdisciplinare.
2. **DigComp 2.2:** Uno strumento utile per i docenti, menzionato nelle linee guida, è il quadro delle competenze digitali per i cittadini – il DigComp 2.2. Questo quadro offre esempi di conoscenze, abilità e atteggiamenti da sviluppare, includendo anche la comprensione dell'intelligenza artificiale come strumento utile per personalizzare l'apprendimento.
3. **Sicurezza e protezione dei dati:** Una parte importante del percorso di educazione alla cittadinanza digitale è la capacità di gestire l'identità digitale in modo sicuro, proteggendo la propria privacy e quella degli altri, evitando i rischi legati a cyberbullismo, truffe online e altre minacce.
4. **Analisi critica dei contenuti:** Gli studenti devono essere formati per sviluppare una capacità critica nell'analisi delle informazioni che trovano online, distinguendo tra fonti affidabili e non, e tra fatti e opinioni.
5. **Educazione alle tecnologie digitali:** L'uso responsabile delle tecnologie deve promuovere il benessere personale e sociale. Questo include evitare l'uso eccessivo delle tecnologie e il rischio di dipendenza da internet, videogiochi e social network.

Obiettivi di apprendimento specifici:

- Saper usare gli strumenti digitali in modo costruttivo e responsabile.

- Gestire la propria identità digitale e proteggere i propri dati personali e quelli altrui.
- Sviluppare competenze di cittadinanza digitale che permettano di partecipare attivamente e in sicurezza nella comunità online.

Le linee guida mettono in risalto l'importanza di **una cultura digitale consapevole e critica**, necessaria per affrontare le sfide del mondo attuale, dove la vita online si intreccia sempre più con quella reale, richiedendo un forte senso di responsabilità.

PARENTAL CONTROL E AGE VERIFICATION

11. Delibera Agcom 9/2023/CIR (del 25/1/2023, in vigore dal 21/11/2023) su Parental control e age verification:

La Delibera Agcom n. 9/23/CIR ("*Linee Guida Agcom sui Sistemi di Controllo Parentale*") stabilisce i criteri minimi per i sistemi di controllo parentale, tra cui:

- Efficacia nel bloccare contenuti illegali e dannosi per i minori.
- Facilità di attivazione e utilizzo.
- Rispetto della privacy degli utenti.
- Trasparenza informativa.

Le Linee Guida in oggetto rappresentano un decalogo per gli ISP ("Internet Services Provider", ossia i fornitori di servizi di accesso ad Internet, rappresentati dagli operatori di telefonia) per implementare correttamente i sistemi di "controllo parentale" (o di "parental control").

- **A chi si applicano:**

Preliminarmente, va precisato che tali Linee Guida si applicano ai contratti per i consumatori, rimanendo esclusa la clientela di tipo business.

- **Che cosa deve essere "filtrato"**

Sono individuate le categorie di siti web che gli operatori devono impegnarsi a filtrare, valutati sui contenuti ivi consultabili. Nella lista sono ricompresi i siti aventi contenuti pornografici o quelli che forniscono informazioni o promuovono il gioco d'azzardo o la vendita di armi o, ancora, che presentano o promuovono la violenza, l'odio e la discriminazione, sette o pratiche nocive per la salute o, infine, siti che forniscono strumenti e modalità per rendere l'attività online irrintracciabile (c.d. anonymizer).

Vi è la precisazione che, qualora non sia possibile, per ragioni tecniche o per la quantità di contenuti, effettuare un filtro a livello del singolo contenuto, lo stesso si dovrà applicare all'intero sito web.

- **Attivazione del controllo parentale**

È previsto che i sistemi di parental control debbano essere già inclusi e attivati nelle offerte dedicate ai minori (come noto, l'età minima per essere intestatari di una sim è di 8 anni). Potranno eseguire le operazioni di disattivazione, riattivazione e configurazione del sistema di filtro esclusivamente i maggiorenni, titolari del controllo e coloro che esercitano la potestà genitoriale sul minore.

Inoltre, è specificato che tale servizio di controllo deve essere reso gratuitamente dagli ISP, che dovranno inoltre fornire sui propri siti web, guide chiare ed esaustive per l'utilizzo del parental control, la cui attivazione, disattivazione e configurazione dovrà essere realizzata in modo semplice e intuitivo.

Infine, viene chiarito che i contenuti oggetti di filtro sono, comunque, configurabili dal titolare del contratto, con la possibilità di personalizzare almeno le categorie di contenuti oggetto del parental control.

- **Punti deboli**

Il sistema di parental control non risolve la problematica dell'*age verification* in Internet, essendo circoscritto all'accesso alla Rete tramite connessione a mezzo sim – e, pertanto, facilmente eludibile, ad esempio connettendosi ad una rete wi-fi – e non estraneo da considerazioni critiche.

CYBERBULLISMO

12. Legge n. 71/2017 modificata dalla l. 70/2024:

- **Legge n. 71/2017.** La legge 29 maggio 2017, n. 71, rubricata "*Disposizioni a tutela dei minori per la prevenzione ed il contrasto del fenomeno del cyberbullismo*", appare, per un verso, ispirata all'esigenza di contrastare il fenomeno del cyberbullismo con azioni a carattere preventivo e con una strategia di attenzione, tutela ed educazione nei confronti dei minori e, per altro verso, incentrata sulla necessità di istituire una specifica procedura, dalla tempistica certa e coattiva, tale da consentire alla vittima di ottenere una tutela reale e immediata. Il primo comma dell'articolo 1 dichiara espressamente che il provvedimento in esame «si pone l'obiettivo di contrastare il fenomeno del cyberbullismo in tutte le sue manifestazioni, con azioni a carattere preventivo e con una strategia di attenzione, tutela ed educazione nei confronti dei minori coinvolti, sia nella posizione di vittime, sia in quella di responsabili di illeciti, assicurando l'attuazione degli interventi senza distinzione di età nell'ambito delle istituzioni scolastiche». L'intento della norma è dunque fortemente legato alla sensibilizzazione e dichiaratamente incentrato sui minori, allo scopo di tutelarli – se vittime – e di responsabilizzarli se aggressori. Al comma 2, si legge poi quella che è la prima definizione legislativa di cyberbullismo, qualificato 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 on line 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». Tale definizione risulta, tuttavia, disomogenea, affiancando condotte di fatto (pressioni, aggressioni, ricatto, furto d'identità) a condotte normative (molestia, diffamazione, trattamento illecito di dati personali) e parificando reati vigenti e condotte depenalizzate. L'articolo 2, rubricato Tutela della dignità del minore, prevede che ciascuna vittima di cyberbullismo ultraquattordicenne, nonché i genitori e gli esercenti la responsabilità del minore, possono inoltrare al titolare del trattamento o al gestore del sito Internet o del social media un'istanza per oscurare, rimuovere o bloccare i dati personali del minore diffusi in rete e percepiti come lesivi. Quando non sia possibile indentificare il Titolare del trattamento o il gestore del sito o del social network, oppure quando quest'ultimo non abbia comunicato di aver assunto l'incarico entro le ventiquattro ore successive al ricevimento dell'istanza o non

abbia provveduto, entro quarantotto ore, all'adozione delle misure inibitorie e prescrittive, l'interessato può rivolgersi, tramite segnalazione o reclamo, al Garante per la protezione dei dati personali, che interviene entro le successive quarantotto ore.

L'articolo 3 prevede, poi, l'istituzione di un tavolo tecnico per la prevenzione ed il contrasto del cyberbullismo. L'articolo 4 detta le linee di orientamento da adottare in ambito scolastico, anche tramite la collaborazione della Polizia postale e delle altre associazioni presenti sul territorio, e prevede l'individuazione in ogni istituto di un referente per il cyberbullismo tra i docenti. L'articolo 5 è dedicato ai compiti del dirigente scolastico, a cui viene riservato un ruolo di intervento attivo con le famiglie dei minori interessati da episodi di cyberbullismo, mentre l'articolo 6 è riferito alle misure di sostegno previste in favore dell'attività della Polizia postale.

Infine, l'articolo 7 prevede uno speciale provvedimento amministrativo da irrogare nei confronti dell'autore della condotta illecita. Attraverso questa misura, fintantoché non sia stata, da parte delle vittime, proposta querela o presentata denuncia per i reati di ingiuria, diffamazione, minaccia o trattamento illecito di dati personali commessi, mediante internet, da minorenni ultraquattordicenni nei confronti di altro minorenne, il Questore, assumendo se necessario informazioni dagli organi investigativi e sentendo le persone informate sui fatti, alla presenza di almeno un genitore o di altro soggetto esercente la potestà genitoriale, può convocare il minorenne ultraquattordicenne responsabile di atti di cyberbullismo, ammonendolo oralmente riguardo alle sue condotte ed esortandolo a ripristinare un comportamento conforme alla legge. La richiesta di ammonimento può essere presentata presso qualsiasi ufficio di Polizia e, pur non presupponendo l'acquisizione di prove tali da poter resistere in un giudizio penale avente a oggetto un'imputazione per il reato, deve contenere una dettagliata descrizione dei fatti, delle persone a qualunque titolo coinvolte ed eventuali allegati comprovanti quanto esposto.

- **Legge n. 70/2024.** La legge 17 maggio 2024, n. 70, rubricata "Disposizioni e delega al Governo in materia di prevenzione e contrasto del bullismo e del cyberbullismo", introduce, all'articolo 1, alcune modifiche relative alla precedente legge n. 71/2027. In particolare, estende la portata della normativa anche al fenomeno del bullismo, oltre che a quello del cyberbullismo, dandone un'espressa definizione e qualificandolo come "l'aggressione o la molestia reiterate, da parte di una singola persona o di un gruppo di persone, in danno di un minore o di un gruppo di minori, idonee a provocare sentimenti di ansia, di timore, di isolamento o di emarginazione, attraverso atti o comportamenti vessatori, pressioni o violenze fisiche o psicologiche, istigazione al suicidio o all'autolesionismo, minacce o ricatti, furti o danneggiamenti, offese o derisioni".

All'articolo 2, vengono poi previste alcune importanti novità in materia di provvedimenti del Tribunale per i minorenni: nello specifico, è stabilito che possano essere attivate misure con finalità rieducativa e riparativa nei confronti dei minori responsabili di condotte aggressive o lesive della dignità altrui, sotto la direzione e il controllo dei servizi sociali e con il coinvolgimento dei genitori o degli esercenti la responsabilità genitoriale. Tali percorsi rieducativi possono prevedere lo svolgimento di attività di volontariato, la partecipazione a laboratori teatrali o di scrittura creativa, lo svolgimento di attività sportive o artistiche o altre attività idonee a stimolare nel minore sentimenti di rispetto nei confronti degli altri, così da consentire l'instaurarsi di dinamiche relazionali sane e positive tra coetanei.

L'articolo 3 delega il Governo ad adottare, entro 12 mesi dall'entrata in vigore della legge stessa, uno o più decreti legislativi al fine di, tra le altre cose, potenziare il servizio per l'assistenza delle vittime di atti di bullismo e cyberbullismo mediante il numero pubblico «Emergenza infanzia 114», gratuito e attivo 24 ore su 24, e far svolgere all'Istituto nazionale di statistica una rilevazione con cadenza biennale per monitorare l'andamento dei fenomeni.

Infine, la nuova legge, all'articolo 4, introduce la "Giornata del rispetto", fissandone la ricorrenza il 20 gennaio, come momento di riflessione e di sensibilizzazione sul contrasto alla violenza fisica e psicologica e contro ogni forma di discriminazione.

13. AI – NORMATIVA SU INTELLIGENZA ARTIFICIALE E SUOI USI A FINI DIDATTICI

L'AI Act (il Regolamento Europeo sull'intelligenza artificiale, che deve ormai solo attendere la pubblicazione in Gazzetta Ufficiale europea per essere pienamente in vigore; si attende la pubblicazione per il 12 luglio 2024, entrando così in vigore il 2 agosto) si occupa dell'uso dell'intelligenza artificiale nel **considerando 35**: *"I sistemi di IA utilizzati nell'istruzione o nella formazione professionale, in particolare per determinare l'accesso o l'assegnazione di persone agli istituti di istruzione e formazione professionale o per valutare le persone che svolgono prove come parte o presupposto della loro istruzione, dovrebbero essere considerati ad alto rischio in quanto possono determinare il percorso d'istruzione e professionale della vita di una persona e quindi incidere sulla sua capacità di garantire il proprio sostentamento. Se progettati e utilizzati in modo inadeguato, tali sistemi possono violare il diritto all'istruzione e alla formazione, nonché il diritto alla non discriminazione, e perpetuare modelli storici di discriminazione"*.

Quindi tutti i sistemi intelligenti usati per valutare i risultati, le performance, o qualunque altro aspetto che possa influenzare il percorso di istruzione deve essere considerato ad alto rischio (<https://edition.cnn.com/2024/03/22/politics/fafsa-error-financial-aid-form/index.html>), con tutto quello che ne consegue (capo II dell'AI Act)

A proposito dell'utilizzo dell'intelligenza artificiale nelle scuole, si segnala un progetto di legge depositato alla Camera: *"Introduzione dell'insegnamento delle nozioni di base dei processi che governano l'intelligenza artificiale nei corsi della scuola secondaria di primo e di secondo grado"* (1832) (<https://www.camera.it/leg19/126?tab=&leg=19&idDocumento=1832&sede=&tipo=>).

In sintesi, la normativa esiste ed è complessa e articolata. Il fatto che gli adulti di riferimento dei minori la percepiscano come "assente" (e chiedono una maggiore legislazione) dimostra la necessità di una maggiore diffusione e comprensione tra la cittadinanza, per garantirne l'efficacia. Una maggiore consapevolezza e formazione, combinata con una nuova postura educativa, sono essenziali per garantire una protezione adeguata dei minori nel contesto digitale.

IV.LE PROBLEMATICHE PIU' AVVERTITE.

Qui, in sintesi, si prova a rispondere ai quesiti più frequenti in tema di tutela on line dei minori

- i. **L'ETA' DEL CONSENSO DIGITALE: QUAL E', COME RISPETTARLA;**

Nel contesto del GDPR (Regolamento Generale sulla Protezione dei Dati), l'età del consenso digitale si riferisce all'età minima a cui un minore può legalmente dare il proprio consenso per il trattamento dei propri dati personali senza la necessità del permesso dei genitori o dei tutori legali. Questa età può variare tra i diversi stati membri dell'Unione Europea.

Secondo il GDPR, l'età del consenso digitale può essere fissata dagli Stati membri tra i 13 e i 16 anni. Di conseguenza, ogni paese può scegliere un'età specifica all'interno di questo intervallo. Ad esempio, nel Regno Unito e in Germania, l'età del consenso digitale è di 13 anni, mentre in Italia è stata fissata a 14 anni. Ciò significa che **per i ragazzi tra i 13 e i 14 anni è necessario ottenere il consenso dai genitori o dai tutori legali per il trattamento dei dati personali in contesti digitali, come l'iscrizione a piattaforme online, l'uso di social media, app e altri servizi internet che trattano dati personali.**

Per rispettare l'età del consenso digitale, le aziende e le organizzazioni che raccolgono dati personali da minori sotto l'età del consenso devono ottenere il consenso dai genitori o dai tutori legali del minore. Devono inoltre adottare misure adeguate per verificare l'età dei soggetti e confermare che il consenso sia stato dato o autorizzato dai titolari della responsabilità genitoriale.

Inoltre, le organizzazioni devono garantire che le informazioni sulla privacy siano redatte in un linguaggio chiaro e semplice, in modo che i minori possano facilmente comprendere cosa accade ai loro dati. Questo è fondamentale per garantire che i minori siano adeguatamente informati sui loro diritti in relazione alla protezione dei dati. Le aziende devono collaborare con le autorità di regolamentazione e rispettare le leggi locali e internazionali per garantire la conformità e la sicurezza dei loro utenti più giovani.

ii. I COMPITI A CASA: UTILIZZO DI INTERNET? REGISTRO ELETTRONICO?

LINK SU YOUTUBE? QUALI RISCHI?

Utilizzo di Internet per i compiti a casa: Rischi

Accesso a contenuti inappropriati: Internet offre un vasto accesso a contenuti di vario genere, inclusi quelli non adatti ai minori come pornografia, violenza o discorsi di odio (*Hate Speech*). Senza supervisione adeguata, i bambini potrebbero accidentalmente o intenzionalmente imbattersi in contenuti dannosi per il loro sviluppo.

Privacy e protezione dei dati: L'uso di Internet per completare i compiti a casa potrebbe implicare la condivisione di informazioni personali o scolastiche sensibili su piattaforme online. Queste informazioni potrebbero essere vulnerabili a violazioni della privacy se non gestite correttamente o se i siti web non sono sicuri.

Distrazioni e tempi di schermo: I compiti a casa online possono aumentare il tempo trascorso davanti agli schermi, il che potrebbe influenzare negativamente il benessere fisico e mentale dei minori. L'eccessiva esposizione ai dispositivi digitali può portare a problemi come l'insonnia, la riduzione dell'attività fisica e il deterioramento delle relazioni interpersonali.

Registro Elettronico

Protezione dei dati personali: I registri elettronici scolastici contengono informazioni personali degli studenti come punteggi, presenze e dettagli personali. È essenziale che questi dati siano protetti adeguatamente per evitare accessi non autorizzati o violazioni della privacy.

Accesso sicuro e controllo dei genitori: È importante che i genitori e gli studenti abbiano accesso sicuro e controllato ai registri elettronici. Le credenziali di accesso dovrebbero essere protette e i genitori devono essere informati su come monitorare e gestire l'accesso alle informazioni scolastiche dei loro figli.

Si precisa che l'ultima disposizione del MIM (di luglio 2024) riporta un'importante novità rispetto all'uso del registro elettronico. Viene raccomandato di integrare la notazione di compiti e voti sul registro elettronico con annotazioni giornaliere su diari o agende personali, al fine di migliorare l'organizzazione e la gestione delle informazioni per gli studenti.

Inoltre, è stato osservato che solo il registro cartaceo permette agli studenti di sviluppare pienamente la propria autonomia e responsabilità nella gestione delle attività scolastiche. A differenza del registro elettronico, che spesso richiede l'intermediazione dei genitori per accedere alle informazioni, il diario o l'agenda personale consente agli alunni di consultare e organizzare in modo indipendente i compiti e gli impegni scolastici. Questo approccio favorisce un processo di crescita in cui gli studenti sono direttamente responsabili della propria organizzazione, rafforzando così la loro consapevolezza e capacità gestionale.

Link su YouTube (o altre Piattaforme)

Contenuti inappropriati: YouTube ospita una vasta gamma di contenuti, alcuni dei quali potrebbero essere inappropriati per i minori. I link forniti per i compiti a casa potrebbero indirizzare gli studenti a video che contengono linguaggio, immagini o argomenti non adatti alla loro età.

Esposizione a pubblicità/marketing: Le piattaforme come YouTube utilizzano algoritmi per personalizzare i contenuti suggeriti agli utenti, inclusi i minori. Questo può comportare la visualizzazione di pubblicità mirate o contenuti sponsorizzati che potrebbero non essere adatti.

Rischio di dipendenza e overdose digitale: L'uso non controllato di YouTube e altre piattaforme può portare a una dipendenza da schermo e a una "overdose" di contenuti digitali, che può influire negativamente sulle abitudini di studio, la concentrazione e il benessere generale dei minori.

Come ridurre i rischi

Supervisione e coinvolgimento dei genitori: I genitori devono essere attivamente coinvolti nella supervisione dell'uso di Internet per i compiti a casa e nelle attività online dei loro figli. Devono essere informati sui siti visitati, sui contenuti acceduti e sugli strumenti disponibili per la sicurezza online.

Educazione digitale: È essenziale educare i minori sull'uso responsabile di Internet, sulla protezione della privacy e sulla valutazione critica dei contenuti online. Le scuole e le famiglie

dovrebbero fornire formazione per aiutare i minori a sviluppare competenze digitali sicure e consapevoli.

Utilizzo di strumenti di controllo parentale: Installare software di controllo parentale può aiutare a filtrare contenuti inappropriati, monitorare l'uso del tempo online e proteggere la privacy dei minori.

Collaborazione con le scuole e le autorità: Le scuole devono adottare politiche e protocolli per garantire la sicurezza e la protezione dei dati dei loro studenti online, collaborando con le famiglie e le autorità per affrontare le preoccupazioni sulla sicurezza digitale.

Affrontare questi rischi richiede una combinazione di vigilanza attiva, educazione continua e utilizzo di tecnologie e politiche adeguate per proteggere i minori durante l'uso di Internet per i compiti a casa e altre attività digitali.

iii. PARENTAL CONTROL: CHE COS'È, COME FUNZIONA;

SEMPLICI REGOLE PER GENITORI;

Il parental control, o controllo parentale, è un insieme di strumenti e tecniche che permettono ai genitori di monitorare e limitare l'uso di internet e dei dispositivi elettronici da parte dei loro figli. Questi strumenti possono aiutare a proteggere i minori da contenuti inappropriati, prevenire l'accesso a siti pericolosi e gestire il tempo trascorso online. Ecco una panoramica su come funzionano e alcune semplici regole per i genitori:

Come Funziona il Parental Control

Filtri di Contenuto: Software o impostazioni del dispositivo che bloccano l'accesso a siti web, app o contenuti ritenuti non adatti all'età del bambino, come siti con materiale violento o esplicito.

Monitoraggio dell'Attività: Alcuni strumenti di parental control permettono di visualizzare la cronologia di navigazione, le app scaricate e l'attività sui social media, consentendo ai genitori di sapere quali siti sono stati visitati e quali informazioni sono state condivise.

Limiti di Tempo: Questi strumenti permettono di impostare limiti di tempo sull'uso di dispositivi specifici o app, aiutando a gestire il tempo che i bambini trascorrono davanti agli schermi.

Geolocalizzazione e Monitoraggio: Alcuni strumenti includono funzionalità per localizzare il dispositivo del bambino e ricevere notifiche quando si spostano da una posizione predefinita, aumentando la sicurezza in contesti esterni.

Semplici Regole per i Genitori

Comunicare: Parlate con i vostri figli delle ragioni dietro l'uso del parental control e dell'importanza della sicurezza online. È fondamentale che i bambini sentano che le misure adottate sono per il loro bene e non per controllarli eccessivamente.

Età Appropriata: Scegliete strumenti e impostazioni adeguati all'età del bambino. Ciò che è appropriato per un adolescente può non esserlo per un bambino più piccolo.

Equilibrio: Usate il parental control per supportare un equilibrio sano tra tempo online e offline, incoraggiando attività che non coinvolgano la tecnologia, come leggere, fare sport o giocare all'aperto.

Aggiornamenti Regolari: Aggiornate regolarmente le impostazioni del parental control per riflettere l'evoluzione delle esigenze e delle responsabilità del vostro bambino man mano che cresce.

Insegnare la Sicurezza Online: Utilizzate il parental control come strumento educativo per insegnare ai bambini come navigare in sicurezza e responsabilmente su internet.

Implementare il parental control richiede un approccio equilibrato che rispetti l'indipendenza e la privacy dei bambini, pur offrendo la necessaria protezione. Ricordate che il dialogo aperto e onesto è la chiave per una gestione efficace dell'uso della tecnologia in famiglia.

iv. USO DEGLI STRUMENTI DI INTELLIGENZA ARTIFICIALE PER I MINORI

L'uso delle tecnologie basate su IA da parte dei minori presenta enormi opportunità per migliorare l'apprendimento e lo sviluppo personale, ma richiede un approccio responsabile, consapevole e ben gestito da parte degli adulti di riferimento per mitigare i rischi associati e massimizzare i benefici.

Sebbene le tecnologie basate su IA possono offrire strumenti educativi avanzati che personalizzano l'apprendimento (in base per esempio alle esigenze individuali degli studenti), questo da un lato può migliorare l'efficacia dell'insegnamento e promuovere un apprendimento più profondo e personalizzato; tuttavia l'IA raccoglie e analizza grandi quantità di dati personali per fornire i suoi servizi personalizzati. Senza le adeguate misure di protezione della privacy, i minori potrebbero essere esposti a rischi di violazione della privacy e uso improprio dei loro dati personali (Vedasi i trascorsi provvedimenti del Garante Privacy riguardo l'utilizzo di ChatGPT di OpenAI in Italia)

Se l'interazione con tecnologie avanzate come l'IA può aiutare i minori a sviluppare competenze digitali cruciali per il futuro, come la programmazione, la crittografia e la gestione dei dati etc; l'uso esteso di IA potrebbe ridurre la capacità critica e decisionale dei minori, dipendendo troppo dalle raccomandazioni e dalle risposte automatizzate senza sviluppare la propria capacità di pensiero critico e autonomo.

Gli strumenti di controllo parentale possono aiutare a monitorare l'uso dei minori delle tecnologie basate su IA e a limitare l'accesso a contenuti inappropriati o dannosi .

È essenziale adottare misure robuste per proteggere la privacy dei minori quando utilizzano strumenti basati su IA, comprese le politiche di gestione dei dati e le impostazioni di privacy personalizzate.

2) SOTTOGRUPPO SOCIO-PSICO-PEDAGOGICO

(Gui, Ambrosetti, Fiore, Stellari, Dodi, Alloni, Garavini)

Documenti istituzionali di riferimento più importanti

- Piano Scuola 4.0
https://www.miur.gov.it/documents/20182/6735034/PIANO_SCUOLA_4.0.pdf
- Circolare Ministro MIM vieta uso smartohone in classe nel primo ciclo anche per didattica e impone comunicazione compiti a casa anche su diario cartaceo
https://www.miur.gov.it/documents/20182/7975243/m_pi.AOODPIT.REGISTRO+UFFICIALE%28U%29.0005274.11-07-2024.pdf/bc4c9df9-c36f-aa79-d582-e0903ac162e3?version=1.0&t=1720722711827
- Il Documento UNESCO Global Monitoring Report del 2023 mostra che sono stati sottovalutati alcuni effetti collaterali della istruzione digitale, soprattutto in termini di distrazione provocata dai dispositivi digitali, anche se promuove forme significative e guidate di didattica digitale
https://fcl.eun.org/documents/10180/4589040/FCL_guidelines_2019_DEF.pdf
- Surgeon general USA - “Social media and youth mental health” lancia l’allarme sulla relazione tra uso dei social media e salute mentale dei giovani. Pur in assenza di conclusioni definitive da parte della scienza sul loro impatto negativo sulla salute mentale, si invita a seguire il principio di precauzione alla luce delle evidenze che sostengono i sospetti che questa relazione negativa sia presente. In particolare, Si invitano le comunità locali e i gruppi di genitori a trovare regole comuni per gestire in maniera collettiva le scelte dell'educazione digitale
<https://www.hhs.gov/surgeongeneral/priorities/youth-mental-health/social-media/index.html>
- ySKILLS: Evidence-based recommendations for policy and practice (<https://zenodo.org/records/10252368>) e The ySKILLS Research Network: Charting Pathways to Digital Youth Wellbeing (<https://zenodo.org/records/10423759>) mostrano l’importanza di costruire competenza digitale fin dall’infanzia, sostengono gli investimenti delle istituzioni nel formare bambini/e ma anche i loro genitori e, infine, invitano a una maggiore regolamentazione nel campo della protezione dei bambini in campo di privacy, raccolta di dati personali e sfruttamento commerciale, anche attraverso l’implementazione e lo sviluppo di legislazione come il GDPR
- General comment No. 25 (2021) on children’s rights in relation to the digital environment <https://www.ohchr.org/en/documents/general-comments-and-recommendations/general-comment-no-25-2021-childrens-rights-relation>
- BIK Strategy: <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/strategy-better-internet-kids>
- Digital Futures Commission <https://digitalfuturescommission.org.uk/wp-content/uploads/2022/02/A-Panorama-of-Play-A-Literature-Review.pdf>
<https://digitalfuturescommission.org.uk/wp-content/uploads/2021/06/The-kaleidoscope-of-play-in-a-digital-world.pdf>
<https://digitalfuturescommission.org.uk/wp-content/uploads/2021/11/A-Vision-of-Free-Play-in-a-Digital-World.pdf> (questo sulle caratteristiche che le app e gli ambienti di gioco online dovrebbero avere per stimolare il gioco libero e sociale)
<https://digitalfuturescommission.org.uk/wp-content/uploads/2021/11/DFC-Playful-by-Design-survey-report-and-findings.pdf>

- American Association of Pediatrics: <https://www.aap.org/en/patient-care/media-and-children/center-of-excellence-on-social-media-and-youth-mental-health/5cs-of-media-use/>
- Convenzione internazionale dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza: <https://www.unicef.it/convenzione-diritti-infanzia/articoli/>
- Il Manifesto dei diritti dei bambini in ambiente digitale <https://www.garanteinfanzia.org/sites/default/files/2023-05/manifesto-bambini-ambiente-digitale.pdf>, realizzato nell'ambito del progetto di educazione digitale dell'Autorità garante per l'infanzia e l'adolescenza attraverso un processo di ascolto degli alunni della scuola primaria, riconosce il diritto ad avere una opportuna formazione digitale, ricevere protezione da parte degli adulti dai rischi della rete, ad avere ambienti di gioco digitale adatti all'età e a rimanere disconnessi durante attività relazionali particolarmente rilevanti per la crescita.
- In assenza di un quadro di norme sociali e giuridiche chiaro, un numero sempre maggiore di scuole si sta dotando di regole interne, le cosiddette ePolicy (si veda <https://www.generazioniconnesse.it/site/it/la-banca-dati/>). Tra quelle della città di Milano, si segnala a titolo di esempio il documento dell'Istituto Comprensivo "Via De Andreis" che tra le altre cose vieta l'utilizzo degli smartphone a scuola salvo richiesta specifica del docente (anche durante l'intervallo) e chiede ai genitori di vigilare sull'uso delle tecnologie da parte dei ragazzi (tempi, modalità, atteggiamenti), prevedendo azioni di formazione per le famiglie.
- Si segnalano anche i materiali elaborati dal Consiglio dei Ragazzi e delle Ragazze del Municipio 3, che hanno somministrato un questionario sull'utilizzo dei dispositivi digitali dal loro punto di vista a un gruppo di coetanei.

Sintesi di quanto emerso nel percorso di ricerca partecipata (focus, eventi, questionari)

Focus group

- Convergenza su esigenza di una presa in carico collettiva
- Disuguaglianze di risorse per gestire il digitale nelle famiglie

Le grandi questioni emerse dalle prime due fasi:

- indicazioni specifiche per età (navigazione, social, videogiochi)
- diritto di monitorare (es. chat)
- compiti a casa con accesso alla rete
- educazione civica digitale a scuola
- ruolo del digitale a casa nei Patti di Corresponsabilità
- informazioni di base per i genitori
- comportamenti digitali dei genitori e altri adulti
- come favorire l'uso positivo e creativo dei media digitali
- quali alternative all'utilizzo degli schermi (es. aree verdi, socialità)

Survey famiglie

- Gap tra età di autonomia digitale effettiva e desiderata (4 anni di gap nel caso dello smartphone, 3 anni nel caso dei social)

- Domanda dei genitori di maggiore cautela sui compiti a casa su Internet e registro elettronico
- Genitori con basso titolo di studio e immigrati hanno partecipato poco
- Genitori chiedono di associare più educazione digitale a limitazioni fase-specifiche
- I genitori sentono in particolare la necessità di concordare “indicazioni pratiche per l'utilizzo di strumenti di parental control” (88% lo considera utile o molto utile), “modalità per rispettare davvero la legge sulla età minima per l'accesso ai social media” (87,4%) e “indicazioni chiare da pediatri e medici sui problemi di salute” (81,7%).

Survey docenti

- Uso estensivo delle tecnologie digitali a scuola, soprattutto LIM e app connesse. Poco diffuso l'uso diretto dello smartphone da parte degli studenti alla primaria; una piccola minoranza lo fa alla secondaria di I grado.
- L'assegnazione di compiti a casa che richiedono l'utilizzo della connessione a Internet è più frequente nella secondaria di I grado. I docenti chiedono di visionare video, ricercare informazioni online, studiare su materiali in piattaforma, produrre slide e altri materiali.
- Il registro elettronico è spesso abbinato al diario cartaceo ma raramente è l'unico strumento. Ragioni per il RE: “È più comodo per chi è assente” (70,1% alla primaria e 71,6% alla secondaria). “Per aiutare i genitori a tenere sotto controllo le attività da fare” e “Per una maggiore sicurezza che i compiti da fare siano riportati in modo esatto”. Ragioni per diario: “Responsabilizza di più gli studenti” (80,2% alla primaria e 88,2% alla secondaria). “Per sviluppare competenze di pianificazione del loro tempo” e “Per aiutare chi non ha connessione a casa”. “aiuta gli studenti a stare attenti” (54,2%), “per sviluppare competenze di pianificazione del loro tempo” (52,0%).
- Poco confronto docenti- studenti sull'uso di strumenti digitali nel tempo extra-scolastico e anche genitori-docenti, soprattutto sulla sicurezza dei compiti a casa su Internet.
- La sensibilità dei/le docenti è addirittura più alta rispetto a quella dei genitori sui rischi del digitale: in particolare, “Accesso a contenuti negativi trasmessi da influencer/video” (media 8,69) seguito da “Visione di scene violente o estreme” (media 8,63) e “Problemi di distrazione e sovraeccitazione” (media 8,62).
- Minore percezione delle opportunità tra cui spicca però “Accedere a informazioni e contenuti educativi” (media 8,08) “Sviluppare competenze digitali utili in futuro per il suo sviluppo professionale” (media 7,89).
- Tuttavia, i docenti segnalano in maggioranza anche le opportunità dei compiti a casa su Internet: per la maggioranza è più un'opportunità che un rischio.
- I docenti condividono le posizioni dei genitori sulle età opportune per smartphone (14 anni) e social (14 anni e più) e le linee generali per affrontare il problema della precocità digitale (“Occorre utilizzare sia l'educazione digitale sia limitazioni per le età più basse”: 58,2% dei casi).
- Sono addirittura più sensibili dei genitori sull'opportunità di avere una guida istituzionale attraverso un documento di raccomandazioni della città, in particolare rispetto alle “Modalità per rispettare davvero la legge sull'età minima di accesso ai

social media” (72,8%). Un’eccezione è il tema dell’”accordo scuola-famiglia sull’assegnazione di compiti a casa da svolgere su Internet (46,6%).

I principi chiave delle raccomandazioni secondo il sottogruppo

- *Autonomia crescente e fase specifica: dispositivi e usi in relazione all’età*
- *Distinzione tra usi significativi, finalizzati e guidati vs usi autonomi e nelle piattaforme commerciali*
- *Rispetto delle leggi esistenti*
- *Formazione alla consapevolezza digitale fase specifica*
- *Compartecipazione di tutti gli attori rilevanti*
- *Disuguaglianze*
- *Invito ai player: piattaforme e operatori telefonici*
- *Consapevolezza delle dinamiche educative: i dispositivi non sostituiscono l’adulto.*
- *Autoriflessione sugli stili educativi degli adulti e sul loro rapporto con le tecnologie digitali*
- *Consapevolezza delle dinamiche di mercato*
- *Sguardo volto non al realismo nell’oggi ma all’optimum nel futuro*

Tabella 1 - Esempio di tabella riassuntiva per sintetizzare le raccomandazioni da compilare facendo sintesi del lavoro dei gruppi

Età	Indicazioni	Attori
0-2	No schermi (tranne contatto video con parenti lontani o simili) Indicazioni ai genitori dal pediatra su uso in presenza dei bambini/e Si sconsiglia fortemente l’uso consolatorio dei dispositivi, in quanto non permette di sviluppare adeguate competenze di gestione dello stress	Genitori, pediatra
3-5	Uso moderato, significativo, guidato e alla presenza degli adulti Max 1 ora al giorno	Genitori, pediatra, scuola
PRIMARIA	Attività didattica digitale a scuola è raccomandata con attività fase-specifiche (il personale è formato!, si sviluppa la competenza digitale) ma non ci sia navigazione autonoma a casa nella quotidianità . Se c’è navigazione per specifici obiettivi didattici (a casa) deve essere con gli adulti, condivisa (es. visione congiunta di contenuti). Il controllo dello strumento deve essere in carico al genitore . Ciò comporta che il registro elettronico in questa fase dovrebbe essere uno strumento di comunicazione scuola-famiglia mentre il diario dovrebbe essere lo strumento insegnante-studente. Il diario cartaceo è opportunità di autonomia, autorganizzazione, responsabilizzazione. Assegnazione in presenza. - tempi di invio dei registri elettronici in quale orario? richieste alle piattaforme?? - tempi di arrivo dei compiti: buona pratica dare compiti prima della fine scuola	genitori, scuola, pediatra, sport e assoc.

	<p>Tempi della giornata per la pubblicazione pianificata sul registro elettronico. Si consiglia di individuare delle fasce orarie nelle quali inviare le comunicazioni.</p> <p>In questa fascia d'età l'utilizzo di dispositivi connessi alla rete dovrebbe avvenire attraverso l'accompagnamento e supervisione degli adulti, che guidano e orientano la navigazione. Quindi, si sconsiglia la presenza nelle mani dei bambini/e di un dispositivo personale connesso usato in autonomia (es. possesso di uno smartphone personale connesso alla rete). ESEMPI: criteri di selezione delle app, no giochi che allenano la ludopatia (caratteristiche),</p> <p>Ambiente protetto a cui arriva il genitore</p> <p>Iniziative della scuola per i genitori, almeno dalla terza primaria: come fare le attività a casa su Internet, come filtrare. Consigliare filtro open DNS a casa, filtri parental control, modo veloce, gratuito e poco invasivo di filtrare i contenuti web a casa. Esempi sono https://blog.cloudflare.com/introducing-1-1-1-1-for-families e https://www.opendns.com/home-internet-security/ ??</p> <p>Smartphone dei genitori con codici/chiusi e con parental control, anche su consolle dei videogiochi</p> <p>Associazioni/camp/sport: no smartphone e no navigazione autonoma</p> <p>Suggerimenti comportamento degli adulti: pasti, giochi, sonno e aiuto nei compiti</p> <p>Bisogni di crescita fase-specifici da integrare alla dimensione digitale: attività che bilancino, diritto al gioco, specie sociale con bambini di pari età (diritti dell'infanzia). Rischi indebolimento della costruzione della dinamica tra spazio pubblico e privato: gioco sociale aiuta a percepire lo spazio dell'altro, movimento. Bambini devono stare più tempo insieme in maniera non strutturata? momenti di socialità attenzione alla precedenza alle relazioni in presenza</p> <p>Privacy e protezione propria immagine</p> <p>Ruolo altre attività e biblioteche, alternative promozione salute attraverso lettura, sport,</p> <p>Attività significative consigliate!</p>	
<p>PRIMA E SECONDA SEC. DI I GRADO</p>	<p>Si raccomanda fortemente in questa fascia d'età di rispettare la legge (GDPR e, per l'Italia, Codice della Privacy) che vieta l'accesso autonomo alle piattaforme prima dei 14 anni, salvo consenso esplicito dei genitori.</p> <p>Si prende atto che le piattaforme attualmente non tengono conto di queste norme europee (GDPR e DSA). Auspichiamo una azione politica a livello europeo perché i limiti di età siano integrati nel meccanismo di iscrizione.</p> <p>Rispetto ai genitori, lo smartphone o altri device connessi - come strumento che garantisce un accesso privilegiato e pervasivo, indiscriminato e troppo precoce a queste piattaforme non è adatto a questa fascia d'età.</p> <p>Motivazioni per questa posizione:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) computer meglio di smartphone per competenze digitali (es. meno facile verificare informazioni sospette) 2) smartphone espone figli a estrazione dati 3) smartphone spinge ad approccio fruitivo 4) <p>Reperibilità con flip-phones o simili o smartphone filtrato</p>	<p>Aziende, Scuola</p>

	<p>La scuola dovrebbe facilitare le famiglie che ritengono di aspettare per la consegna di uno smartphone (o dispositivi equivalenti), non dando per scontato che in questa fascia d'età siano connessi in modo permanente.</p> <p>Educazione civica digitale deve essere perno trasversale dell'offerta formativa. Occorre un percorso di avvicinamento. Quale formazione significativa per preparare all'acquisizione delle competenze digitali di cittadinanza (es. Patentino digitale) come emerge anche dalle policy di istituto di alcune scuole milanesi (si veda lista documenti)</p> <p>Quali contenuti?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. pornografia ed educazione sessuale 2. fake news 3. hate speech e aggressività online 4. plagio e diritti d'autore 5. rispetto dell'identità dell'altro 6. gestione del tempo <p>Formazione scuola-famiglia su questi temi: eventi pubblici, formazione scolastica, ruolo diretto delle istituzioni, campagne comunicative</p> <p>Campagna comunicativa del Comune con focus su diversi temi delle Raccomandazioni!!</p> <p>!!!Compiti a casa su Internet, si consiglia di progettarli con queste caratteristiche: equilibrio (non tutto deve essere online, parte confinabile), gradualità (la parte online cresce con l'età, pochissimo primaria, poco prima e seconda di più terza), ambienti digitali sicuri (spazio unico dove caricare materiali e fare attività, filtrabile) quanto possibile!!!</p> <p>Dispositivi presenti sul mercato o ancora da sviluppare che permettono di rimanere in contatto e la reperibilità senza dare accesso alla navigazione</p> <p>Periodo di transizione: rimane no alla navigazione libera e registro elettronico solo genitori</p> <p>Esperienze di navigazione su specifici contenuti. Qualche grado di libertà in più che alla primaria ma in ambienti controllati dai genitori e adeguatamente filtrati.</p> <p>Raccomandare il pc/notebook, ha più funzionalità dello smartphone (che è meno adatto alle attività significative).</p> <p>Invito a compagnie telefoniche a sviluppare offerta voce per questa fascia, flipphones? Invito a piattaforme?</p> <p>Gite scolastiche/camp/sport/scout: no smartphone Consigliare filtro open DNS a casa</p> <p>Si auspica app di messaggistica che abbia le seguenti caratteristiche: i collegamenti vanno autorizzati dai genitori, non sia via internet,</p> <p>Osservare età PEGI videogiochi</p> <p>Co-utilizzo genitori-figli</p> <p>Invito ai genitori: regole ed esempi</p>	
<p>TERZA SEC: DI I GRADO</p>	<p>Inizio compiti su Internet più frequenti ma accesso a materiali nel cloud della scuola (no piattaforme esterne), se si vuole comprare smartphone deve essere senza social.</p> <p>Raccomandare il pc/notebook più funzionalità dello smartphone (che è meno adatto alle attività significative). L'eventuale attesa delle famiglie che vogliono aspettare è rispettata da scuola, associazioni sportive, prestare attenzione a non essere esclusivi rispetto alle famiglie che decidono di aspettare.</p>	<p>genitori, scuola, pediatra, sport e assoc.</p>

	<p>Smartphone e dispositivi trasparenti ai genitori che conoscono le password. Si ricorda che AGCOM ha reso obbligatorio un filtro su alcuni contenuti per le SIM dei minorenni (SOTTOGRUPPO GIURIDICO). Oltre a questo si raccomanda filtro parentale (es. Family Link) per tempi, app.</p> <p>Gite scolastiche/camp/sport/scout: no smartphone</p> <p>Consigliare filtro open DNS a casa</p> <p>la sera si spegne lo smartphone, sonno</p> <p>pornografia</p> <p>vita nella natura</p>	
14-18	<p>Si piattaforme (la legge lo permette a questa età) ma ancora responsabilità civile genitori</p> <p>Consigliare filtro open DNS a casa</p> <p>diritto alla privacy vs dovere di supervisione GRUPPO GIURIDICO</p>	genitori, scuola, sport e associazioni
Adulti	<p>Impegni degli adulti come esempi e come comunità:</p> <ul style="list-style-type: none"> • no all'uso dello smartphone in momenti sociali chiave (a tavola, incontro con i bambini, serate con i figli) • uso congiunto positivo (programmazione vacanze insieme, produzione di materiale familiare multimediale, informazione) • riconsiderare proprio uso • fare valere con sè stessi e con datore di lavoro momenti di disconnessione 	Istituzioni, aziende, università

Bibliografia

Amez, S., & Baert, S. (2020). Smartphone use and academic performance: A literature review. *International Journal of Educational Research*, 103, e101618.

Andrews, S., Ellis, D. A., Shaw, H., & Piwek, L. (2015). Beyond self-report: Tools to compare estimated and real-world smartphone use. *PLoS ONE*, 10(10), e0139004.

Bachmair, B. (2015). Editorial—digital mobility. *Media educational endeavour in our disparate cultural development*. *Media Education*, 6(2), I–VI.

Beland, L. P., & Murphy, R. (2016). Ill communication: Technology, distraction & student performance. *Labour Economics*, 41, 61–76.

Bender, R., & Lange, S. (2001). Adjusting for multiple testing—When and how? *Journal of Clinical Epidemiology*, 54(4), 343–349.

Büchi, M. (2020). A proto-theory of digital well-being. Preprint at OSF. <https://doi.org/10.31219/osf.io/k3e2j>

Busch, P. A., & McCarthy, S. (2021). Antecedents and consequences of problematic smartphone use: A systematic literature review of an emerging research area. *Computers in Human Behavior*, 114, e106414.

Camerini, A.-L., Gerosa, T., & Marciano, L. (2021). Predicting problematic smartphone use over time in adolescence: A latent class regression analysis of online and offline activities. *New Media & Society*, 23(11), 3229–3248. <https://doi.org/10.1177/1461444820948809>

Carlo, S. (2012). Accesso, usi e divari tra i giovani utenti italiani. In G Mascheroni (Ed.), *I ragazzi e la rete. La ricerca EU Kids Online e il caso Italia* (pp. 31–56). La Scuola.

Carlo, S. (2013). Le dotazioni tecnologiche. In M. Gui (Ed.), *Indagine sull'uso dei nuovi media tra gli studenti delle scuole superiori lombarde* (pp. 8–12). Regione Lombardia.

Carretero, S., Vuorikari, R., & Punie, Y. (2017). *The digital competence framework for citizens*. Publications Office of the European Union.

Cheever, N. A., Moreno, M. A., & Rosen, L. D. (2018). When does internet and smartphone use become a problem? In M. A. Moreno & A. Radovic (Eds.), *Technology and adolescent mental health* (pp. 121–131). Springer.

Christensen, M. A., Bettencourt, L., Kaye, L., Moturu, S. T., Nguyen, K. T., Olgin, J. E., Pletcher, M. J., & Marcus, G. M. (2016). Direct measurements of smartphone screen-time: Relationships with demographics and sleep. *PLoS ONE*, 11(11), e0165331.

Correa, T., Pavez, I., & Contreras, J. (2018). Digital inclusion through mobile phones? A comparison between mobile-only and computer users in internet access, skills and use. *Information, Communication & Society*, 23, 1–18.

Dempsey, S., Lyons, S., & McCoy, S. (2019). Later is better: Mobile phone ownership and child academic development, evidence from a longitudinal study. *Economics of Innovation and New Technology*, 28(8), 798–815.

Dempsey, S., Lyons, S., & McCoy, S. (2020). Early mobile phone ownership: Influencing the wellbeing of girls and boys in Ireland? *Journal of Children and Media*, 14(4), 492–509.

Deng, T., Kanthawala, S., Meng, J., Peng, W., Kononova, A., Hao, Q., Zhang, Q., & David, P. (2019). Measuring smartphone usage and task switching with log tracking and self-reports. *Mobile Media & Communication*, 7(1), 3–23.

Diener, E., Emmons, R. A., Larsen, R. J., & Griffin, S. (1985). The satisfaction with life scale. *Journal of Personality Assessment*, 49(1), 71–75.

Ekström, M., & Östman, J. (2015). Information, interaction, and creative production: The effects of three forms of internet use on youth democratic engagement. *Communication Research*, 42(6), 796–818.

- Escobar-Viera, C. G., Shensa, A., Bowman, N. D., Sidani, J. E., Knight, J., James, A. E., & Primack, B. A. (2018). Passive and active social media use and depressive symptoms among United States adults. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 21(7), 437–443.
- European Commission. (2022). The Digital Economy and Society Index (DESI). Retrieved April 3, 2023, from <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/desi>
- Extremiera, N., Quintana-Orts, C., Sánchez-Álvarez, N., & Rey, L. (2019). The role of cognitive emotion regulation strategies on problematic smartphone use: Comparison between problematic and non-problematic adolescent users. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(17), 3142.
- Felisoni, D. D., & Godoi, A. S. (2018). Cell phone usage and academic performance: An experiment. *Computers & Education*, 117, 175–187.
- George, M. J., Jensen, M. R., Russell, M. A., Gassman-Pines, A., Copeland, W. E., Hoyle, R. H., & Odgers, C. L. (2020). Young adolescents' digital technology use, perceived impairments, and well-being in a representative sample. *The Journal of Pediatrics*, 219, 180–187.
- Gerosa, T., Losi, L., & Gui, M. (2024). The age of the smartphone: An analysis of social predictors of children's age of access and potential consequences over time. *Youth & Society*, 0044118X231223218.
- Gerosa, T., & Gui, M. (2023). Earlier smartphone acquisition negatively impacts language proficiency, but only for heavy media users. Results from a longitudinal quasi-experimental study. *Social Science Research*, 114, 102915.
- Gerosa, T., Gui, M., & Büchi, M. (2022). Smartphone use and academic performance: A pervasiveness approach beyond addiction. *Social Science Computer Review*, 40(6), 1542–1561.
- Gui, M., Fasoli, M., & Carradore, R. (2017). Digital well-being. Developing a new theoretical tool for media literacy research. *Italian Journal of Sociology of Education*, 9(1), 155–173.
- Gui, M., & Gerosa, T. (2021). Smartphone pervasiveness in youth daily life as a new form of digital inequality. In E. Hargittai (Ed.). *Handbook of digital inequality* (pp. 131–147). Edward Elgar Publishing Ltd.
- Gui, M., Gerosa, T., Argentin, G., & Losi, L. (2023). Mobile media education as a tool to reduce problematic smartphone use: Results of a randomised impact evaluation. *Computers & Education*, 194, 104705.
- Gui, M., Gerosa, T., Garavaglia, A., Petti, L., & Fasoli, M. (2018). Digital well-being. Validation of a digital media education programme in high schools (Report). Research Center on Quality of Life in the Digital Society. University of Milano-Bicocca.

Haßler, B., Major, L., & Hennessy, S. (2016). Tablet use in schools: A critical review of the evidence for learning outcomes. *Journal of Computer Assisted Learning*, 32(2), 139–156. *Youth & Society* 56(6)

Hughes, N., & Burke, J. (2018). Sleeping with the frenemy: How restricting 'bedroom use' of smartphones impacts happiness and wellbeing. *Computers in Human Behavior*, 85, 236–244.

ISTAT. (2019). *Cittadini e ICT 2019 (Report)*. Retrieved April 3, 2023, from <https://tinyurl.com/ISTATIC2019>

Jaalouk, D., & Boumosleh, J. (2018). Is smartphone addiction associated with a younger age at first use in university students? *Global Journal of Health Science*, 10(2), 134.

Jensen, M., George, M. J., Russell, M. R., & Odgers, C. L. (2019). Young adolescents' digital technology use and mental health symptoms: Little evidence of longitudinal or daily linkages. *Clinical Psychological Science*, 7(6), 1416–1433.

Kessel, D., Hardardottir, H. L., & Tyrefors, B. (2020). The impact of banning mobile phones in Swedish secondary schools. *Economics of Education Review*, 77, 102009.

Kim, I., Kim, R., Kim, H., Kim, D., Han, K., Lee, P. H., Mark, G., & Lee, U. (2019). Understanding smartphone usage in college classrooms: A long-term measurement study. *Computers & Education*, 141, e103611.

Kim, M. H., Min, S., Ahn, J. S., An, C., & Lee, J. (2019). Association between high adolescent smartphone use and academic impairment, conflicts with family members or friends, and suicide attempts. *PLoS ONE*, 14(7), e0219831.

Kuncel, N. R., Credé, M., & Thomas, L. L. (2005). The validity of self-reported grade point averages, class ranks, and test scores: A meta-analysis and review of the literature. *Review of Educational Research*, 75(1), 63–82.

Kushlev, K., Proulx, J., & Dunn, E. W. (2016). "Silence your phones": Smartphone notifications increase inattention and hyperactivity symptoms [Conference session]. *Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1011–1020).

Kwon, M., Lee, J. Y., Won, W. Y., Park, J. W., Min, J. A., Hahn, C., Gu, X., Choi, J. H., & Kim, D. J. (2013). Development and validation of a smartphone addiction scale (SAS). *PLoS ONE*, 8(2), e56936.

Lemish, D., Elias, N., & Floegel, D. (2020). "Look at me!" Parental use of mobile phones at the playground. *Mobile Media & Communication*, 8(2), 170-187. *Ricerca etnografica nei parchi gioco, che dimostra come la disattenzione del genitore (concentrato sul telefono) sollevi preoccupazione per la sicurezza fisica ma anche dal punto di vista emotivo, sul piano dell'apprendimento di competenze sociali.*

Lemola, S., Perkinson-Gloor, N., Brand, S., Dewald-Kaufmann, J. F., & Grob, A. (2015). Adolescents' electronic media use at night, sleep disturbance, and depressive symptoms in the smartphone age. *Journal of Youth and Adolescence*, 44(2), 405–418.

Li, Z., Zuo, T., Wei, X., & Ding, N. (2023). ICT Self-efficacy scale: The correlations with the age of first access to the internet, the age at first ownership of a personal computer (PC), and a smartphone. *Medical Education Online*, 28(1), 2151068.

Livingstone, S., Mascheroni, G., & Stoilova, M. (2023). The outcomes of gaining digital skills for young people's lives and wellbeing: A systematic evidence review. *New media & society*, 25(5), 1176-1202.

Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., & Ólafsson, K. (2011). Risks and safety on the internet: The perspective of European children: Full findings and policy implications from the EU Kids Online survey of 9–16-year-olds and their parents in 25 countries. EU Kids Online, Deliverable D4. EU Kids Online Network.

Livingstone, S., Ólafsson, K., Helsper, E. J., Lupiáñez-Villanueva, F., Veltri, G. A., & Folkvord, F. (2017). Maximizing opportunities and minimizing risks for children online: The role of digital skills in emerging strategies of parental mediation. *Journal of Communication*, 67(1), 82–105.

Lortie, C. L., & Guitton, M. J. (2013). Internet addiction assessment tools: Dimensional structure and methodological status. *Addiction*, 108(7), 1207–1216.

Mahapatra, S. (2019). Smartphone addiction and associated consequences: Role of loneliness and self-regulation. *Behaviour & Information Technology*, 38(8), 833–844.

Mascheroni, G., & Ólafsson, K. (2015). Net children go mobile: Il report Italiano. OssCom, Università Cattolica del Sacro Cuore.

Mascheroni, G., & Ólafsson, K. (2016). The mobile Internet: Access, use, opportunities and divides among European children. *New Media & Society*, 18(8), 1657–1679.

Meissel, K., Meyer, F., Yao, E. S., & Rubie-Davies, C. M. (2017). Subjectivity of teacher judgments: Exploring student characteristics that influence teacher judgments of student ability. *Teaching and Teacher Education*, 65, 48–60.

Mendoza Pérez, K., & Morgade Salgado, M. (2020). Mobility and the mobile: A study of adolescent migrants and their use of the mobile phone. *Mobile Media & Communication*, 8(1), 104–123.

Napoli, P. M., & Obar, J. A. (2014). The emerging mobile Internet underclass: A critique of mobile Internet access. *The Information Society*, 30(5), 323–334.

Oggers, C. (2018). Smartphones are bad for some teens, not all. *Nature*, 554(7693), 432-434.

Orben, A., Przybylski, A. K., Blakemore, S. J., & Kievit, R. A. (2022). Windows of developmental sensitivity to social media. *Nature Communications*, 13(1), 1649.

Orsal, O., Orsal, O., Unsal, A., & Ozalp, S. S. (2013). Evaluation of internet addiction and depression among university students. *Procedia—Social and Behavioral Sciences*, 82, 445–454.

Oswald, T. K., Rumbold, A. R., Kedzior, S. G., & Moore, V. M. (2020). Psychological impacts of “screen time” and “green time” for children and adolescents: A systematic scoping review. *PLoS ONE*, 15(9), e0237725.

Pachler, N., Bachmair, B., Cook, J., & Kress, G. (Eds.). (2010). *Mobile learning. Structure agency, practices*. Springer.

Pagani, L. S., Fitzpatrick, C., Barnett, T. A., & Dubow, E. (2010). prospective associations between early childhood television exposure and academic, psychosocial, and physical well-being by middle childhood. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 164(5), 425–431.

Park, S., Kang, M., & Kim, E. (2014). Social relationship on problematic Internet use (PIU) among adolescents in South Korea: A moderated mediation model of self-esteem and self-control. *Computers in Human Behavior*, 38, 349–357.

Pearce, K. E., & Rice, R. E. (2013). Digital divides from access to activities: Comparing mobile and personal computer Internet users. *Journal of communication*, 63(4), 721–744.

Prieur, C. (2020). Exposition des enfants de 0 à 3 ans aux Écrans: Résultats des cohortes de naissance sur les déterminants et les conséquences en termes de développement. *Neuropsychiatrie de l'Enfance et de l'Adolescence*, 68, 143–149.

Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2017). A large-scale test of the goldilocks hypothesis: Quantifying the relations between digital-screen use and the mental well-being of adolescents. *Psychological Science*, 28(2), 204–215.
1142 *Youth & Society* 56(6)

Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2019). Digital screen time limits and young children's psychological well-being: Evidence from a population-based study. *Child Development*, 90(1), e56–e65.

Radesky, J. S., & Christakis, D. A. (2016). Increased screen time: Implications for early childhood development and behavior. *Pediatric Clinics*, 63(5), 827–839.

Rasch, G. (1961). On general laws and the meaning of measurement. In J. Neyman (Ed.), *Psychology, proceedings of the fourth Berkeley symposium on mathematical statistics and probability* (Vol. 5, pp. 321–333). University of California Press.

Roback, P. J., & Askins, R. A. (2005). Judicious use of multiple hypothesis tests. *Conservation Biology*, 19(1), 261–267.

Rosenblum, M., & van der Laan, M. J. (2011). Optimizing randomized trial designs to distinguish which subpopulations benefit from treatment. *Biometrika*, 98(4),

845–860.

Rotondi, V., Stanca, L., & Tomasuolo, M. (2017). Connecting alone: Smartphone use, quality of social interactions and well-being. *Journal of Economic Psychology*, 63, 17–26.

Sahin, S., Ozdemir, K., Unsal, A., & Temiz, N. (2013). Evaluation of mobile phone addiction level and sleep quality in university students. *Pakistan Journal of Medical Sciences*, 29(4), 913–918.

Sevilla, A., Gimenez-Nadal, J. I., & Gershuny, J. (2012). Leisure inequality in the United States: 1965–2003. *Demography*, 49(3), 939–964.

Shapiro, J. (2019). *The new childhood: Raising kids to thrive in a digitally connected world*. Hachette.

Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S., & Hasebrink, U. (2020). EU kids online 2020: Survey results from 19 countries. *EU Kids Online*.

Spitzer, M. (2012). *Digital Dementia: What we are our children are doing to our minds*. Droemer.

Sun, X., Haydel, K. F., Matheson, D., Desai, M., & Robinson, T. N. (2023). Are mobile phone ownership and age of acquisition associated with child adjustment? A 5-year prospective study among low-income Latinx children. *Child Development*, 94(1), 303–314.

Sung, Y. T., Chang, K. E., & Liu, T. C. (2016). The effects of integrating mobile devices with teaching and learning on students' learning performance: A metaanalysis and research synthesis. *Computers & Education*, 94, 252–275.

Suter, L., Waller, G., Bernath, J., Külling, C., Willemse, I., & Süss, D. (2018). *youth, activities, media—survey Switzerland (Report)*. Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften. Retrieved February 2, 2023, from <https://www.zhaw.ch/en/about-us/facts-and-figures/annual-report/>

Turkle, S. (2011). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. Basic Books.

Turkle, S. (2016). *Reclaiming conversation: The power of talk in a digital age*. Penguin.

Twenge, J. M. (2017). *igen: why today's super-connected kids are growing up less rebellious, more tolerant, less happy-and completely unprepared for adulthood and what that means for the rest of us*. Simon and Schuster.

Van Deursen, A. J., & van Dijk, J. A. (2015). Toward a multifaceted model of internet access for understanding digital divides: An empirical investigation. *The Information Society*, 31(5), 379–391.

Van Deursen, A. J., & van Dijk, J. A. (2019). The first-level digital divide shifts from inequalities in physical access to inequalities in material access. *New Media & Society*, 21(2), 354–375.

Vincent, J., & Haddon, L. (Eds.). (2017). *Smartphone cultures*. Routledge.

Vitullo, A., Gerosa, T., Losi, L., & Gui, M. (2021). Connessione permanente e disuguaglianza digitale: un'analisi sui divari tra studenti nativi e con status migratorio. *Polis*, 36(2), 209–240.

Viviano, D., Wuthrich, K., & Niehaus, P. (2021). (When) should you adjust inferences for multiple hypothesis testing? *ArXiv preprint: arXiv:2104.13367*.

Wang, X., & Xing, W. (2018). Exploring the influence of parental involvement and socioeconomic status on teen digital citizenship: A path modeling approach. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(1), 186–199.

Wilcockson, T. D., Ellis, D. A., & Shaw, H. (2018). Determining typical smartphone usage: What data do we need? *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 21(6), 395–398.

Zheng, B., Warschauer, M., Lin, C. H., & Chang, C. (2016). Learning in one-to-one laptop environments: A meta-analysis and research synthesis. *Review of Educational Research*, 86(4), 1052–1084.

3) SOTTOGRUPPO SALUTE E BENESSERE

Marina Picca, Stefano Boati, Mirko Gambino, Nicola Iannaccone

Consulenti

Antonio Andreacchio, Paolo Nucci, Diego Zanetti

L'aumento esponenziale delle possibilità tecnologiche negli ultimi anni ha indubbiamente condotto ad un incremento dell'utilizzo degli strumenti digitali anche in ambito pediatrico, complice certamente il periodo pandemico. Sebbene risultino evidenti i vantaggi nell'utilizzo di tali risorse, la letteratura scientifica ha messo in luce, d'altra parte, quali siano i potenziali rischi correlati ad un uso non attento e consapevole dei diversi digital device a disposizione (smartphone, PC, tablet, TV, ecc) sulla salute fisica, sullo sviluppo neuroevolutivo e sulla salute mentale.

Di seguito sono riassunti i dati tratti dalla letteratura, le indicazioni e raccomandazioni delle Società Scientifiche Pediatriche e dell'Organizzazione Mondiale della Sanità sull'utilizzo degli schermi.

Aspetti di salute	Dati della letteratura	Rischi	Raccomandazioni
Sonno	<p>Nota correlazione tra alterazione del ritmo sonno-veglia, patologie sistemiche e salute mentale.</p> <p>Utilizzo eccessivo del digitale interferisce sulla qualità quantità del sonno con gravi ripercussioni sulla salute sia fisica che psichica e comportamentale di una persona. Quanto più è precoce l'instaurarsi della deprivazione del sonno tanto maggiori sono le conseguenze sulla salute fisica (malattie cardiovascolari, degenerative), sulla salute mentale (ansia, depressione, stanchezza, irritabilità, disturbi ossessivo-compulsivi e propensione all'abuso di alcol e sostanze) sui processi cognitivi (concentrazione, attenzione, fissazione della memoria a lungo termine e apprendimento con conseguente impatto negativo anche sui risultati scolastici).</p> <p>L'uso dei dispositivi multimediali soprattutto di sera o di notte può interferire con la qualità e quantità del sonno sia attraverso le sollecitazioni dovute ad alcuni contenuti stimolanti sia per l'esposizione alla luce dello schermo che inibisce la produzione di melatonina ormone che ci fa addormentare.</p>	<p>Un utilizzo-scorretto dei device digitali e l'eccessivo accesso alla rete in orari da dedicare al sonno o nelle ore precedenti ad andare a letto può contribuire all'alterazione del ritmo sonno-veglia con conseguenze sulla salute psico/fisica .</p>	<p>Rispettare i tempi consigliati per il sonno nelle varie epoche di vita (vedi tabella).</p> <p>Non utilizzare smartphone/device 1-2 ore precedenti al momento del riposo.</p> <p>Non dormire con smartphone/device sotto il cuscino.</p> <p>Mettere smartphone/device in un'altra stanza quando si va a dormire; non caricare smartphone/device vicino al letto; impostare la modalità aereo.</p>
Sovrappeso/obesità	<p>E' nota la correlazione tra sedentarietà, l'eccesso di esposizione agli schermi e obesità infantile.</p> <p>Il rischio di obesità aumenta a partire da un tempo di permanenza giornaliera sui media di 2 ore negli adolescenti e di 60 minuti nei bambini sotto i 10 anni.</p>	<p>Un aumento dell'indice di massa corporea nell'infanzia e in particolare nell'adolescenza aumenta la probabilità di obesità in età adulta.</p>	<p>Ridurre la sedentarietà .</p> <p>Promuovere sani stili di vita: attività motoria ricreativa all'aperto e nel contesto domestico, (tabella OMS per sedentarietà, attività motoria) e un'alimentazione sana.</p> <p>Attualmente, nella scuola la stretta correlazione tra movimento, guadagno cognitivo e apprendimento è ufficializzata e declinata nell'ambito del programma nazionale Scuola in Movimento: le pause attive, le lezioni in</p>

	<p>Due sono gli aspetti importanti legati all'utilizzo dei device:</p> <p>1. sedentarietà</p> <p>2. tendenza a preferire alimenti non salutari.</p> <p>L'importanza del movimento sia sulla salute fisica, sia sullo sviluppo cognitivo sia sui processi di apprendimento è un dato acquisito in letteratura e si mantiene in ogni momento della vita</p>	<p>L'obesità è un fattore di rischio per lo sviluppo di patologie cardiovascolari, metaboliche e degenerative.</p>	<p>movimento e altre pratiche di movimento nella quotidianità del fare scuola, ampliano e rafforzano quanto già acquisito con i Programmi di promozione della Salute validati come pedibus o il kmquadrato educativo che coinvolgono l'esterno della scuola.</p> <p>https://www.scuolapromuovesalute.it/wp-content/uploads/2022/04/Scuola-in-movimento.-Promuovere-stili-di-vita-attivi-secondo-il-modello-della-Scuola-che-Promuove-Salute-1.pdf</p>
Disturbi visivi	<p>MIOPIA , DISLACRIMIA, DISTURBI DELLA MOTILITÀ OCULARE, PROBLEMI RETINICI E AFFATICAMENTO VISIVO</p>	<p>La miopia è un disturbo visivo comune con crescente prevalenza. Ha un grande impatto sociale, psicologico, economico e soprattutto sanitario perché può rappresentare un fattore di rischio per patologie che compromettono in modo importante la funzione visiva.</p>	<p>Rispettare la distanza dagli schermi sup. 30 cm., spostare la fissazione (20+20+20).</p> <p>Evitare di leggere in condizioni di scarsa illuminazione, soprattutto di sera .</p> <p>Favorire attività all'aria aperta (1 ora all'aperto potrebbe ritardare l'insorgenza di miopia).</p>
Disturbi dell'apparato locomotore	<p>Dai dati della letteratura si ipotizza che la postura scorretta indotta dai dispositivi digitali e in particolare dello smartphone, potrebbe contribuire a causare dolore al collo e alla colonna, nell'ambito della cosiddetta "text neck syndrome". Questa condizione clinica si riferisce all'insorgenza di una degenerazione della colonna vertebrale cervicale che deriva dallo stress ripetuto provocato dalla frequente flessione in avanti della testa. Il dolore lombare sembra essere in aumento tra gli adolescenti.</p>	<p>I disturbi dell'apparato locomotore possono progredire in età adulta e senile</p>	<p>Benché dai dati di letteratura non abbiamo certezze riguardo alle conseguenze sull'apparato locomotore nell'età evolutiva, è ragionevole sottolineare l'importanza di una giusta postura, evitando di mantenere a lungo posizioni fisse del capo e della colonna nell'utilizzo dei dispositivi digitali . Importante inoltre seguire le indicazioni delle Società scientifiche pediatriche e dell'OMS di limitare il tempo trascorso in sedentarietà, in particolare la quantità di tempo trascorso davanti allo schermo.</p>
Disturbi dell'udito	<p>L'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) stima che un miliardo di giovani in tutto il mondo potrebbe essere a rischio di perdita dell'udito a causa di pratiche di ascolto non sicure. Le cellule acustiche nella coclea sono sensori delicatissimi e senza la capacità di rigenerarsi se danneggiate. Pertanto, ogni trauma acustico può provocare un danno irreversibile. Naturalmente più forte è il suono e</p>	<p>Considerato che i disturbi dell'udito possono progredire fisiologicamente in età adulta e senile, è importante limitare l'esposizione al rumore eccessivo e adottare azioni</p>	<p>- Mantenere il volume dei dispositivi audio personali (smartphone o lettori MP3 che vengono utilizzati con cuffie/auricolari) al di sotto di 80 dB.</p> <p>- Utilizzo di auricolari o cuffie accuratamente settati e, ove possibile, con l'introduzione di algoritmi di cancellazione del rumore di fondo. Auricolari e cuffie ben adattati consentono di apprezzare chiaramente la musica a livelli di volume più bassi.</p>

	<p>maggior la durata dell'esposizione, più elevato è il rischio che si verifichi un danno alle cellule acustiche ed un conseguente peggioramento della capacità uditiva.</p> <p>Studi scientifici ormai assodati hanno dimostrato che 70 dB è il livello di sicurezza al di sotto del quale non si verificano, eccetto in soggetti particolarmente sensibili, dei danni all'apparato uditivo. Tale livello corrisponde ad una conversazione a voce alta, ed è il livello massimo teoricamente consentito per legge nelle aree residenziali di notte. In ambito lavorativo, la legislazione italiana impone un livello massimo di esposizione di 85dB durante la giornata, purché vi siano adeguate pause di riposo acustico.</p> <p>Si è ipotizzato che l'uso dei telefoni cellulari predisponga alla perdita dell'udito, in particolare in proporzione al tempo di utilizzo.</p> <p>In realtà, il fattore critico è, ancora una volta, il volume di ascolto, che è tanto maggiore se si utilizzano inserti auricolari o si tiene il telefono a distanza ravvicinata con l'orecchio. Nonostante la maggior parte degli smartphone attuali, sia con tecnologia IOS che Android, siano dotati di sistemi in-built (pre-configurati dal produttore) che limitano l'uscita massima in intensità (in genere ad 80 dB), spesso i giovani ne modificano le impostazioni rimuovendo la limitazione.</p> <p>In tal caso, il danno è assicurato! Al contrario, la tecnologia degli smartphone può essere utilizzata come mezzo per promuovere e praticare l'ascolto sicuro: negli iPhone il produttore ha inserito un dosimetro automatico dell'esposizione settimanale al suono, e, se esso rileva un superamento della soglia media di 80dB, al riavvio esso riduce automaticamente il volume.</p> <p>Numerose applicazioni gratuite facilmente scaricabili sui telefoni Android permettono parimenti di ottenere la misurazione dell'esposizione ("tacche" verdi, arancio o rosse) e regolare di conseguenza il volume.</p>	<p>preventive già in giovane età.</p>	<p>- In ambienti rumorosi, ad esempio su treni o aerei, è consigliabile l'ascolto attraverso l'utilizzo di auricolari o cuffie isolanti, che sono invece da evitare quando è necessaria un'attenzione verso l'ambiente circostante (attraversando la strada o durante la guida, anche di biciclette e monopattini).</p> <p>- In situazioni particolarmente rumorose (luoghi di lavoro rumorosi, locali notturni, discoteche, bar, eventi sportivi, concerti "live" ecc.) è assolutamente indicato l'uso sistemi di protezione individuale dal rumore quali tappi o inserti, sia mono-uso che modellati sull'anatomia individuale.</p>
<p>Neurosviluppo</p>	<p>L'esposizione eccessiva ai digital device (smartphone, computer, tablet, televisione), specie quando avviene durante le fasi di sviluppo cerebrale, quindi età evolutiva, può essere correlato a: un aumentato rischio di</p>	<p>Disturbi linguaggio, apprendimento, emotivo/comportamentali</p>	<p>RIDURRE I TEMPI DI ESPOSIZIONE AI DEVICE, comunque sempre sotto la guida degli adulti soprattutto nella prima seconda infanzia. E' importante bilanciare il tempo-schermo complessivo e lo spazio dedicato ad attività</p>

	<p>disturbi dell'apprendimento e della memoria, della concentrazione, disturbi emotivi, abuso di sostanze e cambiamenti nei volumi della materia grigia e bianca; disturbi delle abilità motorie, disturbi dell'orientamento spazio-temporale; difficoltà linguistiche e nella risoluzione dei problemi; disturbi mentali e psicopatologie.</p> <p>L'aumento del tempo trascorso sullo schermo è associato a una riduzione del rendimento scolastico.</p>	<p>interferiscono con attività scolastiche, relazioni con coetanei e adulti e sul benessere mentale.</p>	<p>motorie e alle relazioni in presenza, che devono sempre essere privilegiate.</p> <p>Favorire relazioni . la lettura, la frequenza del gioco all'aperto.</p> <p>attività che possano appassionare i bambini/ragazzi (sport, attività ricreative, gite, attività culturali ecc.)</p> <p>Si prediligano utilizzi del digitale creativi, volti alla socializzazione (ad es. videochiamate, immagini da condividere con parenti e amici).</p> <p>Guida ad una scelta di giochi, cartoni animati ecc. sugli schermi.</p> <p>Visione di programmi/giochi educativi con un genitore/adulto (in rapporto alle fasce di età).</p>
<p>Psico- sociale Disturbi di ansia/ Depression e</p>	<p>In particolare si evidenziano:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Possibili problematiche nell'interazione genitore figlio (technoference (technology-based interference), teoria secondo la quale il tempo trascorso davanti allo schermo può interferire con le opportunità di conversazione e interazione tra genitori e figli • Esposizione a modelli controproducenti sul piano fisico, delle relazioni e della riuscita economica e sociale • Problematiche socio-emotive • Difficoltà interazioni sociali • Aggressività e comportamenti antisociali • Disturbi di ansia e depressione <p>Le problematiche comportamentali sono in aumento tra adolescenti e giovani adulti. Numerosi studi mettono in correlazione l'aumentato utilizzo del digitale, la riduzione delle relazioni, con l'aumento di questi disturbi.</p> <p>Mancano attualmente studi che stabiliscano un nesso causale tra utilizzo dei device e il benessere mentale dei giovani, soprattutto perché questo è sempre multifattoriale e dipende da fattori individuali, familiari e ambientali, ma gli esperti sottolineano l'impatto negativo dell'utilizzo eccessivo del digitale sulla salute mentale.</p>	<p>La discrepanza tra i modelli virtuali e la realtà potrebbe interferire con lo sviluppo dell'identità o determinare ansia e depressione.</p> <p>Depressione, ansia e i disturbi mentali possono persistere nel tempo.</p> <p>I disturbi soprattutto di ansia e depressione sembrano aumentare sensibilmente l'insorgere di malattie cardiovascolari e degenerative, malattie che hanno una origine multifattoriale (ricordiamo l'importanza di ridurre la di sedentarietà, favorire una alimentazione e stili di vita sani).</p>	<p>Promuovere attività fisica (Tab OMS), una quantità e qualità di sonno adeguato, e favorire relazioni sociali in presenza.</p> <p>Fare altro, possibilmente scegliendo attività ricreative, culturali, sport, attività che possano appassionare i ragazzi.</p> <p>Attenzione ai videogiochi.</p> <p>Sostenere e rinforzare le identità specifiche, lo sviluppo di progetti personali e di consapevolezza di sé.</p>

<p>Dipendenza</p>	<p>In particolare per i giochi on line.</p> <p>L'utilizzo sempre più precoce dei dispositivi tecnologici da parte dei bambini, soprattutto quando non condivisi con i genitori, e in presenza di altri fattori di rischio pone le basi per instaurare, sin dai primi anni di vita, situazioni di dipendenza dagli strumenti elettronici che possono interferire con le attività quotidiane. Va monitorato un uso problematico del digitale che può generare disturbi di comportamento e l'utilizzo dei giochi online in quanto possono favorire il rischio di dipendenza.</p>	<p>La dipendenza da internet è spesso correlata a disturbi psichiatrici come la dipendenza da sostanze.</p> <p>Studi di neuroimaging hanno evidenziato come le aree cerebrali coinvolte nella dipendenza da internet e da sostanze siano le medesime.</p>	<p>Attenzione ai videogiochi, ai giochi on line e ai comportamenti che preoccupano.</p> <p>Prima di acquistare un video gioco, informarsi sui codici che descrivono le caratteristiche del gioco e l'età consigliata per l'utilizzo.</p> <p>Favorire relazioni sociali.</p> <p>Fare altro, possibilmente scegliendo attività ricreative, culturali, sport, attività che possano appassionarli.</p>
<p>Esposizione e alle radiofrequenze^{1*}</p>	<p>Ancora incerti alcuni effetti legati ad un uso molto intenso di cellulari:</p> <p>Effetti cancerogeni:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tumori maligni al cervello e al nervo acustico • Riduzione della fertilità • Disturbi neurologici nel feto e disturbi cognitivi . <p>Una recentissima revisione sul rischio di tumori sembra rassicurante anche se per l'età pediatrica mantiene un atteggiamento di precauzione per il numero esiguo di dati.</p>	<p>Considerando i margini di incertezza ancora presenti su questi argomenti, con un dibattito molto acceso all'interno della comunità scientifica, gli organismi sanitari internazionali consigliano un uso prudente di cellulari, smartphone e cordless per limitare l'esposizione.</p>	<p>Alcuni suggerimenti seguendo il principio di principio di precauzione:</p> <ul style="list-style-type: none"> -tenere il telefono lontano dal nostro corpo; -utilizzare il telefono con il vivavoce. <p>Mettere il telefono in un'altra stanza quando si va a dormire; non caricare il telefono vicino al letto; impostare la modalità aereo.</p> <p>Posizionare antenne di ricezione wi-fi in un punto poco frequentato della casa.</p>

1*

Ad oggi gli effetti sanitari rilevabili per questo tipo di esposizione, ad onde elettromagnetiche a radiofrequenza (RF) sono quelli di natura termica (l'energia assorbita viene trasformata in calore all'interno dell'organismo). Per proteggere la popolazione dagli effetti termici dovuti a eccessiva esposizione sono stati definiti dalle Organizzazioni Internazionali come la **ICNIRP** (International Commission on Non Ionizing Radiation Protection) dei limiti di esposizione.

Oltre agli effetti termici, le radiazioni a radiofrequenza sono state ipotizzate come fattori che possano indurre la comparsa di neoplasie, innescando un processo di cancerogenesi. La valutazione effettuata dal gruppo di lavoro della **IARC (Agenzia Internazionale per la Ricerca su Cancro)** ha classificato questo tipo di esposizioni

nel Gruppo 2B: L'agente è possibilmente cancerogeno per l'uomo, considerando la mole delle evidenze disponibili, sia sperimentali sia dagli studi epidemiologici sull'uomo.

Permangono incertezze riguardo alle conseguenze di un uso molto intenso (cellulari della prima e seconda generazione) con elevate potenze di emissione.

L'ultima revisione sistematica guidata dall'**Australian Radiation Protection and Nuclear Safety Agency (Arpansa)**, commissionata dall'**Organizzazione Mondiale della Sanità e pubblicata** non ha trovato associazione tra l'uso del cellulare e il cancro, nessuna associazione con l'uso prolungato (utilizzo per dieci anni o più) né con la quantità di utilizzo (il tempo trascorso al telefono) ma sottolinea che i dati in età pediatrica richiedono precauzione in rapporto al numero esiguo di dati.

In considerazione di queste indicazioni di precauzione per l'età pediatrica riteniamo utile applicare il **Principio di precauzione: massimizzare la protezione e minimizzare l'esposizione.**

Il principio di precauzione ammette l'adozione di misure riparatorie anche in riferimento a circostanze la cui dannosità per l'ambiente non sia scientificamente accertata, mentre il principio della prevenzione postula che è necessario predisporre tutte le misure necessarie per prevenire eventi nocivi per l'ambiente. 31 mar 2022.

Di seguito le Raccomandazioni di alcune Società Scientifiche e Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) sui tempi-modalità di utilizzo degli schermi, sonno, attività fisica.

OMS(2020)

L'Organizzazione Mondiale della Sanità ha pubblicato le nuove linee guida per contrastare attraverso l'attività fisica la sedentarietà, acuitasi a causa della pandemia.

Per abbattere i livelli ancora alti di sedentarietà, l'OMS ha previsto delle raccomandazioni per ogni fascia d'età sintetizzate qui di seguito:

BAMBINI <1 anno:

- Fisicamente attivi più volte al giorno, per il maggiore tempo possibile e preferibilmente attraverso il gioco interattivo a terra;
- Per i bimbi che non gattonano o camminano, almeno 30 minuti in posizione prona distribuiti nel corso della giornata;
- Non più di un'ora continuativa in carrozzine, passeggini, seggioloni, etc.;
- Si sconsiglia la visione di schermi (tv, tablet, smartphone, etc);
- Nei momenti sedentari, si incoraggia la lettura e la narrazione di storie;
- Si raccomandano 14-17 ore (per 0-3 mesi di età) o 12-16 ore (per 4-11 mesi di età) di sonno di buona qualità, compresi i riposini.

BAMBINI 1-2 anni:

- Almeno 180 minuti di qualsiasi tipo di attività fisica, a qualsiasi intensità, includendo attività fisica di intensità da moderata a vigorosa, distribuita nel corso della giornata;
- Non più di un'ora continuativa in carrozzine, passeggini, seggioloni, etc. oppure seduti per lunghi periodi di tempo;
- Per i bambini di 1 anno, si raccomanda di evitare di trascorrere tempo davanti allo schermo (tv, tablet, smartphone, etc);
- Per i bambini 2 anni, non più di un'ora di tempo al giorno trascorsa davanti allo schermo (tv, tablet, smartphone, etc);
- Nei momenti sedentari, si incoraggia la lettura e la narrazione di storie;
- Si raccomandano 11-14 ore di sonno di buona qualità, compresi i riposini e orari di sveglia costanti e regolari.

BAMBINI 3-4 anni:

- Almeno 180 minuti di qualsiasi tipo di attività fisica, a qualsiasi intensità, di cui almeno 1 ora ad intensità moderata o energica;
- Non più di un'ora continuativa in carrozzine, passeggini, seggioloni, etc. oppure seduti per lunghi periodi di tempo;
- Si sconsiglia più di un'ora di tempo al giorno trascorsa davanti allo schermo (tv, tablet, smartphone, etc);
- Si raccomandano 10-13 ore di sonno di buona qualità, compresi i riposini e orari di sveglia costanti e regolari.

BAMBINI E ADOLESCENTI 5-17 anni:

- Almeno un media di 60 minuti al giorno di attività fisica di intensità moderata o vigorosa, per lo più aerobica, per tutta la settimana;
- Integrare, almeno 3 volte a settimana, con attività aerobiche energiche, unitamente a quelle che rafforzano muscoli e ossa;
- Limitare il tempo trascorso in sedentarietà, in particolare la quantità di tempo trascorso davanti allo schermo.

Tabella riassuntiva delle raccomandazioni contenute nelle dichiarazioni delle principali linee guida pediatriche riguardo il tempo schermo (American Academy of Pediatrics, AAP; Canadian Paediatric Society, CPS; Società Italiana di Pediatria, SIP; Organizzazione Mondiale della Sanità, OMS) - Adattato da: "Pediatri Custodi Digitali" – Grollo et al., 2022, I AM Edizioni; WHO Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age, 2019.

Area e indicatore	Fonte della dichiarazione: AAP (2016)	Fonte della dichiarazione: CPS	Fonte della dichiarazione: SIP	Fonte della dichiarazione: OMS
Tempistiche e luoghi				
1 a - Tempo schermo per i bambini di età inferiore ai 18-24 mesi	Scoraggiare l'uso di media digitali diversi dalle videochat.	Si raccomanda di non utilizzare gli schermi.	Raccomandiamo l'astensione dall'uso.	Si raccomanda di non utilizzare gli schermi.
1 b - Tempo schermo per bambini da 2 a 5 anni	Limitare l'uso dello schermo a meno di un'ora al giorno .	Limitare il tempo di fronte agli schermi a meno di un'ora; assicurarsi che il tempo schermo non sia una parte abitudinaria della giornata per i bambini.		Limitare le attività sedentarie con lo schermo a meno di un'ora al giorno.
1 c - Tempo schermo per bambini dai 5 agli 8 anni			Limitare l'esposizione a meno di 2 ore al giorno .	
1 d - Momenti senza schermi durante i pasti	Non utilizzarli durante i pasti.	Mantenere orari "senza schermo" giornalieri, specialmente per i pasti in famiglia.	Raccomandiamo l'astensione dall'uso durante i pasti.	
1 e - Tempo schermo prima di coricarsi	Sconsigliare l'uso degli schermi un'ora prima di coricarsi.	Evitare gli schermi per almeno un'ora prima di coricarsi.	Raccomandiamo l'astensione dall'uso un'ora prima di andare a dormire.	
Schermi nelle camere da letto di bambini/e	Tenere gli schermi fuori dalle camerette.			

Area e indicatore	Fonte della dichiarazione: AAP (2016)	Fonte della dichiarazione: CPS	Fonte della dichiarazione: SIP	Fonte della dichiarazione: OMS
Visione condivisa e contenuti				
2a - visione condivisa (Bambino e adulto insieme durante il tempo schermo)	Utilizzare gli schermi insieme ai figli.	Essere presenti e coinvolti quando vengono utilizzati gli schermi e, quando possibile, guardare insieme ai bambini.	Suggeriamo di limitare l'esposizione a programmi in presenza di adulti.	
2 b - Contenuti del tempo schermo	Monitorare i contenuti multimediali dei bambini e quali app vengono utilizzate; provare le app prima che il bambino le usi, giocare insieme e chiedere al bambino cosa pensa dell'app utilizzata; evitare programmi dal ritmo o montaggio frenetico.	Essere consapevoli dei contenuti e dare la priorità alla programmazione educativa, adeguata all'età e interattiva.	Suggeriamo di limitare l'esposizione a programmi di alta qualità. Suggeriamo di evitare l'uso di programmi frenetici e rapidi, con contenuti distraenti o violenti.	
2c - Contenuti problematici durante il tempo schermo	I contenuti sono fondamentali: il passaggio da contenuti violenti a contenuti educativi/prosociali comporta un miglioramento significativo dei problemi comportamentali.	Aiutate i bambini a riconoscere e mettere in discussione messaggi pubblicitari, stereotipi e altri contenuti problematici.	Raccomandiamo l'astensione dall'uso di programmi frenetici e rapidi, con contenuti distraenti o violenti; le famiglie dovrebbero monitorare il contenuto dei media e le app che vengono scaricate; è necessario il controllo dell'app prima che il bambino la usi (poche app sono educative benché moltissime siano presentate come tali).	

Conflitto e media come pacificatori				
3 - Il tempo schermo come pacificatore	Evitare di usare i media come unico modo per calmare i figli.		Raccomandiamo l'astensione dall'uso dei device come pacificatore" ideale per mantenere calmi i bambini in luoghi pubblici.	

Area e indicatore	Fonte della dichiarazione: AAP (2016)	Fonte della dichiarazione: CPS	Fonte della dichiarazione: SIP	Fonte della dichiarazione: OMS
Schermi in sottofondo				
4 - Schermi in sottofondo	Spegnere gli schermi quando non sono in uso ed evitare la TV in sottofondo.	Spegnere i dispositivi a casa durante i momenti familiari; spegnere gli schermi quando non sono in uso ed evitare la TV in sottofondo.	Lo sviluppo dei bambini è anche influenzato dalla televisione in sottofondo.	
Altre attività e opportunità per il bambino				
5 a - Il tempo schermo non è una routine	Trovare attività alternative.	Assicurarsi che il tempo schermo trascorso sedentariamente non sia parte della routine di cura dei bambini per i bambini di età inferiore ai 5 anni.		Lo schema dell'attività complessiva nelle 24 ore è fondamentale: sostituire il tempo prolungato davanti allo schermo confinato o sedentario con un gioco più attivo, assicurandosi al tempo stesso che i bambini piccoli ricevano un sonno sufficiente e di buona qualità.

<p>5 b - Il tempo schermo e le opportunità alternative per lo sviluppo del bambino</p>	<p>Sottolineare ai genitori che le capacità di pensiero di ordine superiore e le funzioni esecutive essenziali per il successo scolastico si insegnano meglio attraverso il gioco non strutturato e sociale (non digitale).</p>	<p>Ricordate: troppo tempo schermo significa opportunità perse per insegnare e imparare; scegli alternative salutari, come la lettura, il gioco all'aperto e le attività creative e pratiche.</p>	<p>Un ulteriore legame con i bambini può essere ottenuto interagendo, abbracciando e giocando con loro anziché utilizzare cellulari o altro.</p>	<p>Il tempo sedentario di qualità trascorso in attività interattive non basate sullo schermo con un caregiver, come leggere, raccontare storie, cantare e fare puzzle, è molto importante per lo sviluppo del bambino.</p>
<p>Nessuno sviluppo delle competenze digitali garantito</p>				
<p>6 - Esposizione precoce al tempo schermo e sviluppo delle competenze digitali</p>	<p>Non sentirsi obbligato a introdurre la tecnologia in anticipo</p>	<p>Siate rassicurati sul fatto che non ci sono prove a sostegno dell'introduzione della tecnologia in tenera età.</p>		

FASI DELLA VITA	ORE DI SONNO NECESSARIE
Neonati	14-17 ore
Bambini (4-11 mesi)	12-15 ore
Bambini (1-2 anni)	11-14 ore
Età prescolare (3-5 anni)	10-13 ore
Età scolare (6-13 anni)	9-11 ore
Adolescenti (14-17 anni)	8-10 ore
Giovani adulti (18-25 anni)	7-9 ore
Adulti (26-64 anni)	7-9 ore
Anziani (over 65)	7-8 ore

A Consensus Statement of the American Academy of Sleep

Medicine 2016

BIBLIOGRAFIA

1. Cerimoniale G. La tecnologia digitale in pediatria ovvero come promuoverne un uso giudizioso nei bambini. *La Rivista del Pediatra* 2023
2. Grollo M, Zanor S, Oretti C. Bambini, schermi e benessere. Indicazioni dalla ricerca, motivazioni dei genitori e ruolo del pediatra di famiglia. *Quad ACP*. 2023;30(1):22. doi:10.53141/QACP.2023.22-25
3. Kattein E, Schmidt H, Witt S, et al. Increased Digital Media Use in Preschool Children: Exploring the Links with Parental Stress and Their Problematic Media Use. *Child Basel Switz*. 2023;10(12):1921. doi:10.3390/children10121921

4. Gui M., Respi C., Sironi G., Ercolanoni S., Fiore B. Report dell'indagine su genitori e figli. Patto Educativo Digitale della città di Milano. Published online 2024.
<https://www.partecipami.it/infodiscs/index/66>
5. McArthur BA, Volkova V, Tomopoulos S, Madigan S. Global Prevalence of Meeting Screen Time Guidelines Among Children 5 Years and Younger: A Systematic Review and Meta-analysis. *JAMA Pediatr.* 2022;176(4):373-383. doi:10.1001/jamapediatrics.2021.6386
6. Rega V, Gioia F, Boursier V. Problematic Media Use among Children up to the Age of 10: A Systematic Literature Review. *Int J Environ Res Public Health.* 2023;20(10):5854. doi:10.3390/ijerph20105854
7. Bambini e adolescenti in un mondo digitale; Federazione Italiana Medici Pediatri, 2023; Pacini Editore S.p.A.
8. Priftis N, Panagiotakos D. Screen Time and Its Health Consequences in Children and Adolescents. *Child Basel Switz.* 2023;10(10):1665. doi:10.3390/children10101665
9. Pardhan S, Parkin J, Trott M, Driscoll R. Risks of Digital Screen Time and Recommendations for Mitigating Adverse Outcomes in Children and Adolescents. *J Sch Health.* 2022;92(8):765-773. doi:10.1111/josh.13170
10. Anderer S. Social Media Industry Standards Needed to Protect Adolescent Mental Health, Says National Academies. *JAMA.* 2024;331(7):552-553. doi:10.1001/jama.2023.28259
11. Picca M, Manzoni P, Corsello A, et al. Persistence of Lockdown Consequences on Children: A Cross-sectional Comparative Study. *Child Basel Switz.* 2022;9(12):1927. doi:10.3390/children9121927
12. Picca M, Manzoni P, Milani GP, et al. Distance learning, technological devices, lifestyle and behavior of children and their family during the COVID-19 lockdown in Lombardy: a survey. *Ital J Pediatr.* 2021;47(1):203. doi:10.1186/s13052-021-01156-8
13. Paulus, Martin P et al. "Screen media activity in youth: A critical review of mental health and neuroscience findings." *Journal of mood and anxiety disorders* vol. 3 (2023): 100018. doi:10.1016/j.xjmad.2023.100018
14. Hebestreit A, Sina E. [Consequences of digital media on the health of children and adolescents with a focus on the consumption of unhealthy foods]. *Bundesgesundheitsblatt Gesundheitsforschung Gesundheitsschutz.* 2024;67(3):292-299. doi:10.1007/s00103-024-03834-4
15. Carroll JE, Emond JA, Griffin LL, Bertone-Johnson ER, VanKim NA, Sturgeon SR. Children's Perception of Food Marketing Across Digital Media Platforms. *AJPM Focus.* 2024;3(3):100205. doi:10.1016/j.focus.2024.100205

-
16. David D, Giannini C, Chiarelli F, Mohn A. Text Neck Syndrome in Children and Adolescents. *Int J Environ Res Public Health*. 2021;18(4):1565. doi:10.3390/ijerph18041565
 17. Vitta A de, Bento TPF, Cornelio GP, Perrucini PD de O, Felipe LA, Conti MHS de. Incidence and factors associated with low back pain in adolescents: A prospective study. *Braz J Phys Ther*. 2021;25(6):864-873. doi:10.1016/j.bjpt.2021.10.002
 18. Yamamoto M, Mezawa H, Sakurai K, Mori C, Japan Environment and Children's Study Group. Screen Time and Developmental Performance Among Children at 1-3 Years of Age in the Japan Environment and Children's Study. *JAMA Pediatr*. 2023;177(11):1168-1175. doi:10.1001/jamapediatrics.2023.3643
 19. Sina E, Buck C, Ahrens W, et al. Digital media exposure and cognitive functioning in European children and adolescents of the I.Family study. *Sci Rep*. 2023;13(1):18855. doi:10.1038/s41598-023-45944-0
 20. Muppalla SK, Vuppalapati S, Reddy Pulliahgaru A, Sreenivasulu H. Effects of Excessive Screen Time on Child Development: An Updated Review and Strategies for Management. *Cureus*. 2023;15(6):e40608. doi:10.7759/cureus.40608
 21. Gerosa T, Gui M. Earlier smartphone acquisition negatively impacts language proficiency, but only for heavy media users. Results from a longitudinal quasi-experimental study. *Soc Sci Res*. 2023;114:102915. doi:10.1016/j.ssresearch.2023.102915
 22. Outdoor Play as a Mitigating Factor in the Association Between Screen Time for Young Children and Neurodevelopmental Outcomes - PubMed. Accessed May 16, 2024. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/36689245/>
 23. Brushe ME, Haag DG, Melhuish EC, Reilly S, Gregory T. Screen Time and Parent-Child Talk When Children Are Aged 12 to 36 Months. *JAMA Pediatr*. 2024;178(4):369-375. doi:10.1001/jamapediatrics.2023.6790
 24. Massaroni V, Delle Donne V, Marra C, Arcangeli V, Chieffo DPR. The Relationship between Language and Technology: How Screen Time Affects Language Development in Early Life-A Systematic Review. *Brain Sci*. 2023;14(1):27. doi:10.3390/brainsci14010027
 25. American Association of Pediatrics: <https://www.aap.org/en/patient-care/media-and-children/center-of-excellence-on-social-media-and-youth-mental-health/5cs-of-media-use/>
 26. Paruthi S, Brooks LJ, D'Ambrosio C, Hall WA, Kotagal S, Lloyd RM, Malow BA, Maski K, Nichols C, Quan SF, Rosen CL, Troester MM, Wise MS. Recommended Amount of Sleep for Pediatric Populations: A Consensus Statement of the American Academy of Sleep Medicine. *J Clin Sleep Med*. 2016 Jun 15;12(6):785-6. doi: 10.5664/jcsm.5866. PMID: 27250809; PMCID: PMC4877308.

-
27. World Society of Paediatric Ophthalmology & Strabismus Myopia Consensus Statement 2023
 28. World Health Organization. News. To grow up healthy, children need to sit less and play more. <https://www.who.int/news/item/24-04-2019-to-grow-up-healthy-children-need-to-sit-less-and-playmore>;
 29. World Health Organization. WHO Guidelines on Physical Activity and Sedentary Behaviour. Geneva: World Health Organization; 2020. <https://www.who.int/publications/i/item/9789240015128>
 30. Ministero della Salute, Promuovere L'attività Fisica Come Obiettivo Di Salute Pubblica: Strumenti Conoscitivi E Di Intervento; 2022
 31. <https://www.audiology-worldnews.com/world-news/awareness/4940-november-1-sees-uk-launch-of-the-who-make-listening-safe-campaign/>
 32. WHO - World report on hearing: executive summary 2021. <https://www.who.int/health-topics/hearing-loss>. ISBN 978-92-4-002157-0 (electronic version). ISBN 978-92-4-002158-7 (print version)
 33. Velayutham P, Govindasamy GK, Raman R, Prepageran N, Ng KH. High-frequency hearing loss among mobile phone users. *Indian J Otolaryngol Head Neck Surg.* 2014 Jan;66(Suppl 1):169-72. doi: 10.1007/s12070-011-0406-4. Epub 2011 Dec 15. PMID: 24533378; PMCID: PMC3918279.
 34. Shafique, M. A. ., Fahim, M. ., Akhtar, M. ., Anwar, M. A. ., & Jamshed, A. . (2019). Hearing Loss Among Excessive Mobile Phone Users; A Cross Sectional Study At Bahawal Victoria And Civil Teaching Hospitals Bahawalpur. *Journal of Bahria University Medical and Dental College*, 9(1), 21–24. <https://doi.org/10.51985/JBUMDC2018074>
 35. Karipidis, Ken et al. “The effect of exposure to radiofrequency fields on cancer risk in the general and working population: A systematic review of human observational studies - Part I: Most researched outcomes.” *Environment international* vol. 191 (2024): 108983. doi:10.1016/j.envint.2024.108983
 36. Wickham SR, Amarasekara NA, Bartonicek A, Conner TS. The Big Three Health Behaviors and Mental Health and Well-Being Among Young Adults: A Cross-Sectional Investigation of Sleep,

Exercise, and Diet. *Front Psychol.* 2020 Dec 10;11:579205. doi: 10.3389/fpsyg.2020.579205. PMID: 33362643; PMCID: PMC7758199.

37. M. Grollo et al. *Pediatri Custodi Digitali - La prima guida per i pediatri di famiglia sull'educazione digitale familiare dalla nascita.* 2022. I am edizioni Vittorio Veneto. <https://www.custodidigitali.it/>

38. Decalogo NeoConnessi: 10 passi per famiglie consapevoli e protette in Rete. <https://www.neoconnessi.it/in-famiglia/decalogo/>

39. *Nati Per Leggere: Leggiamo. Crescono, dentro.* <https://www.natiperleggere.it/>