Digital Parents: Crescere i figli nell'era onlife

Ricerca documentale

Co-funded by
the European Union

Indice

1. Il progetto Digital Parents 4
1.1. Obiettivi e finalità. 4
1.2 Definizioni chiave 6
1.3 Approccio basato sui Diritti 13
2. Obiettivi e Metodologia della Ricerca 17
2.1 Obiettivi specifici della Ricerca 17
2.2 Metodologia di indagine 18
3. Analisi delle Politiche e dei Documenti di Riferimento dell'Unione Europea 23
3.1 La Strategia Digitale Europea (A Europe fit for the Digital Age) 23
3.2 Piano d'azione per l'istruzione digitale (2021-2027) 24
3.3 Quadro delle competenze digitali per gli educatori (DigCompEdu) 25
3.4 Agenda per le competenze per l'Europa (European Skills Agenda, 2020) 26
3.5 Strategia Europea per un Internet Migliore per i Bambini (BIK+, 2022) 27
3.6 Il Digital Services Act (DSA) e la protezione delle persone minorenni 28
3.7 Il Regolamento sull'Intelligenza Artificiale (AI Act) 29
3.8 Sintesi: un quadro convergente 31
4. Analisi dello "Stato dell'Arte" della Media Education per Adulti - Risultati qualitativi Focus Group e Interviste 32
4.1 Lo scenario attuale: Genitorialità nell'era Digitale 32
4.2 Il divario digitale intergenerazionale: Percezioni di genitori, giovani e operatori giovanili. 33
4.3 Sfide e rischi emergenti 35
4.4 Nuove frontiere: l'intelligenza artificiale come sfida educativa e relazionale 38
4.5 Verso una comunità educante 43
5. Raccolta e Analisi di Buone Pratiche 46
5.1 Le buone pratiche, sintesi ragionata 46
5.2 Metodologie innovative 50
5.3 Analisi critica 54

6. Sintesi dei risultati delle Interviste agli Stakeholder 59
6.1 Il punto di vista degli esperti 59
7. Conclusioni e sviluppi futuri 62
7.1 Sintesi dei risultati principali e raccomandazioni preliminari: 62
7.2 Raccomandazioni preliminari 64
7.3 Input per le fasi successive del progetto 67
8. Allegati 68
8.1 Elenco degli stakeholder coinvolti. 68
8.2 Schede di analisi delle buone pratiche. 71
9. Bibliografia 75

1. Il progetto Digital Parents

1.1. Obiettivi e finalità.

La presente Desk Research costituisce la fase conoscitiva e metodologica fondamentale del progetto Erasmus+ "Digital Parents: Raising Children in a Onlife Age". Inserita all'interno del Work Package 2 (*Onlife Parenting*), questa ricerca si propone di mappare e analizzare lo stato dell'arte dell'educazione ai media per genitori e famiglie, con l'obiettivo di fornire una base scientifica e pratica per tutte le attività successive del progetto.

Obiettivi della ricerca

L'obiettivo primario della Desk Research è l'aggiornamento dei temi e delle priorità legati alla media education in una prospettiva "onlife", dove la distinzione tra vita online e offline è ormai superata. Nello specifico, la ricerca mira a:

- mappare le strategie pedagogiche: analizzare gli approcci genitoriali all'educazione digitale a livello nazionale ed europeo, partendo da documenti chiave come il *Digital Education Action Plan 2021-27* e il *DigCompEdu*;
- identificare le Buone Pratiche: raccogliere e catalogare 30 buone pratiche e metodologie innovative che coinvolgano genitori e figli insieme nel processo di alfabetizzazione digitale;
- comprendere i bisogni delle famiglie: individuare le sfide principali che genitori e caregiver affrontano nel guidare i figli attraverso le complessità del mondo digitale, riducendo il divario intergenerazionale.

Finalità e quadro concettuale

Il lavoro di ricerca non si limita a una rassegna bibliografica, ma integra la teoria con la pratica attraverso interviste a 26 stakeholder chiave (educatori, insegnanti, esperti) e il coinvolgimento diretto delle famiglie e di ragazze e ragazzi coinvolti nei focus group.

La ricerca adotta approcci scientifici innovativi, come gli studi sul "cervello bi-alfabetizzato" (*biliterate brain*[1]) di Maryanne Wolf, esplorando come la lettura profonda su carta e il consumo rapido digitale possano coesistere per sviluppare un pensiero critico. La finalità ultima è garantire che il passaggio al digitale avvenga nel rispetto dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza con una lente intersezionale, includendo famiglie in situazioni di vulnerabilità o con background diversi.

Impatto sulle attività di progetto

I risultati di questa Desk Research rappresentano il contenuto fondante e la base metodologica per lo sviluppo dei successivi output di progetto, nello specifico:

1. le Linee Guida per il coinvolgimento dei genitori (WP3);
2. la progettazione delle sfide per l'Urban Game (WP4), uno strumento ludico per l'apprendimento intergenerazionale;
3. le Raccomandazioni finali indirizzate a decisori politici e stakeholder per la costruzione di ecosistemi educativi capaci di integrare la dimensione digitale in modo consapevole e armonioso.

In sintesi, la Desk Research è la bussola del progetto Digital Parents, necessaria per iniziare a ragionare su una genitorialità consapevole e preparata alle sfide della transizione digitale.

[1] Wolf, M. (2018). *Reader, come home: The reading brain in a digital world*. Harper.

1.2 Definizioni chiave

Dalla media education alla media literacy

Per comprendere il quadro concettuale in cui si muove il progetto Digital Parents, è necessario chiarire alcuni termini fondamentali che attraversano il campo dell'educazione ai media e che nel tempo hanno assunto significati più ampi e articolati.

Il concetto di media education indica tradizionalmente il processo educativo attraverso cui le persone minorenni e adulte sviluppano competenze critiche nei confronti dei mezzi di comunicazione. Si tratta di un ambito che ha radici nella pedagogia del Novecento, con riferimenti alla tradizione critica anglosassone[2] e alla riflessione italiana sviluppata, tra gli altri, da Pier Cesare Rivoltella[3]. La media education non si limita all'insegnamento dell'uso tecnico degli strumenti, ma si propone di sviluppare la capacità di analizzare, valutare e produrre messaggi mediali in modo consapevole.

Il termine media literacy, più diffuso in ambito internazionale, designa il risultato di questo processo: l'insieme delle competenze che consentono a una persona di accedere, comprendere, analizzare criticamente e creare contenuti attraverso i diversi media. Il Quadro Europeo delle Competenze Digitali (DigComp), nelle sue diverse versioni fino alla più recente 3.0, ha contribuito a sistematizzare queste competenze in cinque aree: alfabetizzazione informativa e dei dati, comunicazione e collaborazione, creazione di contenuti digitali, sicurezza, e risoluzione di problemi.

Per il progetto Digital Parents è fondamentale sottolineare che la media literacy non riguarda soltanto le persone minorenni. L'alfabetizzazione mediale delle persone adulte – e dei genitori in particolare – è una condizione necessaria per costruire ambienti educativi efficaci. Senza competenze critiche proprie, i genitori tendono ad oscillare tra due atteggiamenti polarizzati: il tecno-ottimismo acritico e il panico morale, entrambi inadeguati a sostenere un accompagnamento educativo reale.

[2] Buckingham, D. (2003). *Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture,* Polity e Masterman, L (1985). *Teaching the Media*, Routledge

[3] Rivoltella, P. C. (2020). *Nuovi alfabeti. Educazione e culture nella società postmediale*. Scholé.

La mediazione genitoriale: il contributo di Livingstone

La ricerca sulla mediazione genitoriale nell'ambiente digitale ha prodotto negli ultimi due decenni un corpus consistente di evidenze che costituisce un riferimento imprescindibile per il progetto Digital Parents. Il contributo più influente in ambito internazionale è quello di Sonia Livingstone e del network EU Kids Online, che ha sviluppato una classificazione delle strategie di mediazione genitoriale articolata in quattro tipologie principali: la mediazione attiva (dialogo e discussione sui contenuti e sulle esperienze digitali), la mediazione restrittiva (regole e limiti sull'uso), il co-uso (utilizzo condiviso dei dispositivi) e il monitoraggio (controllo delle attività online del figlio, spesso a posteriori).

Livingstone[4] ha sottolineato come queste strategie non siano di per sé buone o cattive, ma producano effetti diversi a seconda del contesto, dell'età di figli e figlie e della qualità della relazione familiare. In particolare, la mediazione attiva risulta associata a una migliore capacità delle persone minorenni di gestire i rischi online, mentre la mediazione esclusivamente restrittiva tende a ridurre sia i rischi sia le opportunità, limitando lo sviluppo delle competenze digitali. La sua distinzione tra un approccio di "engagement" (coinvolgimento) e uno di "policing" (controllo) sintetizza efficacemente la tensione che molti genitori vivono e rappresenta il nodo educativo centrale del progetto Digital Parents: accompagnare senza controllare, proteggere senza isolare. Il bilanciamento tra controllo e autonomia, infatti, non è statico ma evolutivo: la mediazione più protettiva è appropriata nelle prime fasi, per poi spostarsi progressivamente verso un accompagnamento che favorisca l'autoregolazione, in coerenza con il principio delle capacità evolutive della CRC.

La prospettiva "Onlife"

Il concetto di "onlife", introdotto dal filosofo Luciano Floridi (2014) nell'ambito dell'Onlife Manifesto[5] commissionato dalla Commissione Europea, descrive la condizione in cui la distinzione tradizionale tra vita online e vita offline perde progressivamente significato. Non si tratta semplicemente di affermare che le persone trascorrono molto tempo connesse, ma di riconoscere un cambiamento qualitativo: le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT) hanno cessato di essere meri strumenti e sono diventate l'ambiente costitutivo dell'esperienza quotidiana.

[4] Livingstone, S., Mascheroni, G., & Staksrud, E. (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.

[5] Floridi, L. (2015). *The onlife manifesto: Being human in a hyperconnected era*. Springer

Per Floridi, viviamo in un'epoca "iperstorica", in cui le società dipendono strutturalmente dalle ICT per il proprio funzionamento, dalla comunicazione alla produzione economica, dall'accesso ai servizi pubblici alla costruzione delle relazioni sociali. In questa condizione, la nostra identità individuale si riconfigura: non siamo più semplicemente utenti di tecnologie, ma "inforg", organismi informazionali che esistono all'intersezione tra dimensione biologica, sociale e digitale.

Questa prospettiva ha conseguenze dirette sul modo in cui pensiamo la genitorialità digitale. Se il digitale non è un "luogo" separato in cui i figli e le figlie "entrano" e da cui possono essere "esclusi/e", ma la tessitura stessa della vita contemporanea, allora l'approccio educativo non può basarsi sulla separazione tra un mondo "reale" (sicuro, controllabile e su cui essere come genitori iperprotettivi) e un mondo "virtuale" (pericoloso o all'opposto così estraneo da non essere meritevole dell'attenzione genitoriale). La sfida per i genitori diventa quella di accompagnare i figli e le figlie nella gestione di un ambiente ibrido, dove le esperienze significative – relazionali, cognitive, emotive – si generano indifferentemente dentro e fuori dagli schermi

Il progetto Digital Parents adotta questa prospettiva come quadro di riferimento: non si propone di insegnare ai genitori a "controllare il digitale", ma di sviluppare competenze per vivere e educare consapevolmente nella condizione onlife.

Il cervello bi-alfabetizzato (biliterate brain)

Un contributo scientifico di particolare rilevanza per il progetto è quello della neuroscienziata cognitiva Maryanne Wolf, che con i suoi lavori – da *Proust and the Squid* (2007) a *Reader, Come Home* (2018) – ha esplorato le trasformazioni che il digitale produce sui processi di lettura e, più in generale, sulle strutture cognitive profonde.

Wolf parte da un dato neuroscientifico fondamentale: il cervello umano non nasce "predisposto" alla lettura. Il circuito cerebrale della lettura si costruisce attraverso l'esperienza: il modo in cui leggiamo, cosa leggiamo e su quali supporti leggiamo modifica materialmente l'architettura neurale. La lettura profonda su carta – quella che consente il pensiero critico, l'empatia, l'analisi complessa e la riflessione interiore – si sviluppa attraverso un processo lento e impegnativo che richiede anni di esercizio.

Il consumo rapido e frammentato di testi digitali – caratterizzato da scorrimento veloce, scansione superficiale, multitasking e interruzioni continue – attiva circuiti neurali differenti, più orientati alla velocità e all'efficienza ma meno capaci di sostenere la comprensione profonda, il ragionamento inferenziale e la riflessione etica. Questo ha implicazioni dirette anche sulla capacità di resistere alla disinformazione: la lettura

superficiale e veloce è strutturalmente più vulnerabile alla manipolazione informativa, perché non attiva i processi di verifica, confronto e valutazione critica delle fonti che la lettura profonda rende possibili. In altre parole, la bi-alfabetizzazione cognitiva di Wolf non è solo una questione di "piacere della lettura", ma una competenza di cittadinanza nell'era della disinformazione algoritmica.

La proposta di Wolf non è di rifiutare il digitale, ma di costruire un "cervello bi-alfabetizzato" (biliterate brain): un cervello capace di passare fluidamente dalla modalità di lettura profonda (tipica della carta) a quella rapida e strategica (tipica del digitale), sapendo quando applicare ciascuna. L'analogia è con il bilinguismo: così come un bambino bilingue impara a muoversi tra due sistemi linguistici, un lettore bi-alfabetizzato impara a muoversi tra due modalità cognitive, preservando le capacità di pensiero critico che la lettura profonda rende possibili.

Per il progetto Digital Parents, la ricerca di Wolf offre un argomento scientifico rigoroso a favore di un approccio equilibrato al digitale, che non demonizza le tecnologie ma nemmeno le accoglie acriticamente. Offre anche un messaggio concreto per i genitori: la bi-alfabetizzazione si costruisce attraverso pratiche quotidiane (leggere ad alta voce, dedicare tempo alla lettura su carta, alternare esperienze digitali e analogiche) e richiede consapevolezza sulle diverse qualità cognitive che i diversi supporti sollecitano.

Le 3A di Tisseron: Accompagnamento, Alternanza, Autoregolazione

Un altro riferimento teorico centrale per il progetto è il lavoro dello psichiatra e psicoanalista francese Serge Tisseron, noto soprattutto per la campagna educativa "3-6-9-12" (2013)[6], che propone indicazioni differenziate per fasce d'età nell'introduzione dei bambini agli schermi. Al di là delle soglie di età, che hanno avuto ampia diffusione ma che lo stesso Tisseron considera come orientamenti flessibili e non come regole rigide, il suo contributo più duraturo risiede nel modello delle "3A": Accompagnamento, Alternanza e Autoregolazione.

L'Accompagnamento indica la necessità che l'adulto non si limiti a una presenza passiva accanto al bambino o alla bambina che utilizza uno schermo, ma si impegni in un'interazione attiva: fare domande su ciò che sta vedendo o facendo, condividere l'esperienza, sollecitare la riflessione, stabilire insieme le regole d'uso. Non si tratta di sorveglianza, ma di mediazione educativa.

[6] Tisseron, S. (2016). *3-6-9-12. Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali*. La Scuola.

L'Alternanza si riferisce alla necessità di inserire l'esperienza digitale all'interno di un repertorio più ampio di attività: gioco fisico, lettura, esplorazione della natura, arti, relazioni interpersonali dirette. Il principio non è quantitativo (stabilire un "tempo massimo" di schermo) ma qualitativo: assicurare che gli schermi siano uno stimolo tra i molti, non lo stimolo dominante.

L'Autoregolazione è l'obiettivo più ambizioso: accompagnare progressivamente il bambino e la bambina verso la capacità di gestire autonomamente il proprio rapporto con il digitale, sviluppando consapevolezza dei propri bisogni, dei propri limiti e delle proprie vulnerabilità. Questo processo richiede tempo ed è strettamente legato all'età e alla maturità del soggetto. Come ha sottolineato Rivoltella[7], in un contesto di mercato sempre più pervasivo l'autoregolazione va ripensata non solo come capacità di "staccare", ma come capacità di anticipare e prevedere gli effetti delle proprie scelte digitali.

Va sottolineato come Tisseron non abbia mai assunto una posizione demonizzante nei confronti dei media digitali, inclusi i videogiochi. Al contrario, nei suoi lavori ha esplorato il potenziale educativo e persino terapeutico del gioco digitale, riconoscendo che i videogiochi possono sviluppare competenze cognitive (problem solving, pensiero strategico, coordinazione), sociali (collaborazione, negoziazione nelle esperienze multiplayer) e narrative (immersione in mondi narrativi complessi). Questa posizione è coerente con l'approccio complessivo delle 3A: il punto non è vietare un'esperienza, ma accompagnarla, inserirla in un contesto di alternanza e costruire progressivamente la capacità di autoregolazione. Per il progetto Digital Parents, questo significa che l'Urban Game e le attività di gamification non sono una concessione strategica al linguaggio dei giovani, ma un'applicazione coerente del principio che l'apprendimento può avvenire attraverso il gioco – anche digitale – quando è guidato, condiviso e inserito in un contesto educativo intenzionale.

In un recente intervento (febbraio 2026)[8], Tisseron ha esteso la sua riflessione al tema dell'intelligenza artificiale, evidenziando come l'IA rappresenti un ulteriore livello di complessità educativa: non più soltanto l'uso degli schermi, ma l'interazione con sistemi che simulano comprensione, empatia e competenza, ponendo sfide inedite per la capacità critica sia dei giovani sia degli adulti.

[7] Rivoltella, P. C. (2014). *Smart future: Didattica, media digitali e inclusione*. FrancoAngeli

[8] Tisseron, S. (2026). *Les écrans: Mode d'emploi pour une parentalité éclairée*. Érès.

Il modello delle 3A si integra in modo naturale con la proposta di Wolf sulla bi-alfabetizzazione: entrambi i quadri rifiutano le soluzioni semplicistiche (divieti, limiti di tempo decontestualizzati) e propongono una visione dell'educazione digitale come processo relazionale, progressivo e consapevole. L'Accompagnamento di Tisseron corrisponde alla mediazione attiva di Livingstone; l'Alternanza si raccorda con la bi-alfabetizzazione di Wolf; l'Autoregolazione converge con il principio delle capacità evolutive della Convenzione ONU sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza (citata anche con abbreviazione CRC, Convention on the Rights of the Child)[9]. Questa convergenza tra quadri teorici diversi per tradizione disciplinare rafforza la coerenza dell'impianto concettuale del progetto.

La strategia di posticipazione dell'accesso allo smartphone: movimenti e prospettive educative

Negli ultimi anni si è consolidato a livello internazionale un movimento di genitori che promuove il ritardo dell'accesso allo smartphone per i figli e le figlie preadolescenti. Iniziative come "Wait Until 8th" negli Stati Uniti, "Smartphone Free Childhood" nel Regno Unito e "Wait Mate" in Australia hanno raccolto centinaia di migliaia di adesioni. In Italia, sebbene il fenomeno sia meno strutturato, il dibattito è molto attivo e si intreccia con le recenti iniziative normative sullo sharenting e sull'accesso delle persone minorenni ai social media.

Questo orientamento, diffuso soprattutto in ambito anglosassone, indica l'approccio di chi sceglie deliberatamente di posticipare l'introduzione del primo smartphone personale, tipicamente fino alla fine della scuola secondaria di primo grado o oltre. Non si tratta necessariamente di una posizione tecno-fobica: molte famiglie aderenti utilizzano dispositivi alternativi (telefoni senza accesso a internet, tablet condivisi con controllo parentale) e motivano la scelta sulla base di evidenze relative agli effetti dell'uso precoce e intensivo dello smartphone sulla salute mentale, sulla qualità del sonno e sulle relazioni sociali degli adolescenti.

Uno studio pubblicato su *Pediatrics* (Barzilay et al., 2026[10]), basato sui dati dell'*Adolescent Brain Cognitive Development Study* (oltre 10.500 partecipanti), ha

[9] https://www.ohchr.org/en/instruments-mechanisms/instruments/convention-rights-child

[10] Barzilay, R., et al. (2026). Adolescents' emotional reliance on AI companions: Implications for mental health. *Journal of Adolescent Health*.

evidenziato associazioni significative tra il possesso precoce di smartphone e rischi maggiori di depressione, sovrappeso e insufficiente qualità del sonno nella prima adolescenza. Parallelamente, una ricerca qualitativa con famiglie che hanno scelto di ritardare l'accesso (Vaterlaus et al., 2026[11]) ha documentato benefici percepiti in termini relazionali, ma anche compromessi necessari e pressioni sociali legate alla scelta.

Nel quadro del progetto Digital Parents, tale pratica di posticipazione viene considerata un segnale significativo della crescente consapevolezza genitoriale, pur mantenendo una prospettiva critica: le evidenze scientifiche suggeriscono che l'età di accesso è una variabile rilevante ma non sufficiente, e che la qualità della mediazione genitoriale conta almeno quanto le restrizioni temporali o di età. Questo approccio è coerente con la posizione istituzionale di organizzazioni come Save the Children, che ha sottolineato come misure esclusivamente restrittive rischino di essere inefficaci se non accompagnate da educazione, competenze critiche e ambienti digitali progettati nel rispetto dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza[12].

[11] Vaterlaus, J. M., et al. (2026). "It listens better than people": Teen perceptions of AI companions. *Computers in Human Behavior*.

[12] https://www.savethechildren.it/cosa-facciamo/pubblicazioni/educare-al-digitale

1.3 Approccio basato sui Diritti

La Convenzione ONU sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza nell'ambiente digitale.

La CRC e il Commento Generale n. 25 (2021)

Il progetto Digital Parents si fonda esplicitamente su un approccio basato sui diritti dell'infanzia, in coerenza con la Convenzione ONU sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza e con la sua applicazione all'ambiente digitale.

Il documento di riferimento più rilevante in questo ambito è il Commento Generale n. 25[13] (2021) del Comitato ONU sui Diritti dell'Infanzia, dedicato specificamente ai diritti delle persone minorenni in relazione all'ambiente digitale. Il Commento è il risultato di un processo consultivo durato due anni, che ha coinvolto Stati, organizzazioni internazionali, società civile e oltre 700 persone minorenni in 28 Paesi.

Il Commento Generale n. 25 ribadisce che tutti i diritti sanciti dalla Convenzione si applicano pienamente anche all'ambiente digitale e fornisce indicazioni su come gli Stati dovrebbero garantirne l'attuazione. I principi generali della CRC vengono declinati nel contesto digitale nei termini seguenti.

Non discriminazione (art. 2): gli Stati devono assicurare che le disuguaglianze nell'accesso e nelle competenze digitali non producano discriminazioni nell'esercizio dei diritti. Questo include il digital divide socio-economico, territoriale, di genere e legato alla disabilità.

Interesse superiore del minore (art. 3): nella progettazione, regolazione e governance delle tecnologie digitali, l'interesse superiore della persona minorenne deve essere una considerazione preminente. Questo principio si applica tanto alle politiche pubbliche quanto alla progettazione delle piattaforme e dei servizi digitali (design by default).

Diritto alla vita, alla sopravvivenza e allo sviluppo (art. 6): l'ambiente digitale deve promuovere lo sviluppo fisico, mentale, spirituale, morale e sociale delle persone minorenni. Ciò implica sia proteggere dai rischi sia garantire l'accesso alle opportunità che il digitale offre per l'istruzione, la cultura, il gioco e la partecipazione.

Ascolto e partecipazione (art. 12): gli Stati devono garantire che le persone minorenni possano esprimere le proprie opinioni sull'ambiente digitale e che queste vengano prese in seria considerazione. I processi di consultazione devono essere inclusivi anche per le persone di minore età che non hanno accesso alle tecnologie.

[13] UN Committee on the Rights of the Child. (2021). *General Comment No. 25 on children's rights in relation to the digital environment*.

Capacità evolutive e ruolo dei genitori

Un aspetto particolarmente rilevante per il progetto Digital Parents riguarda il principio delle "capacità evolutive" (evolving capacities, art. 5 CRC), che il Commento Generale n. 25 affronta esplicitamente nel contesto digitale. Il Comitato afferma che gli Stati devono rispettare le capacità in evoluzione delle persone minorenni come "principio abilitante" che accompagna il graduale processo di acquisizione di competenze, comprensione e autonomia.

Questo significa che le misure di protezione e le pratiche genitoriali nell'ambiente digitale devono essere proporzionate all'età e al grado di maturità della singola persona minorenne, e devono evolvere nel tempo nella direzione di una progressiva autonomia. Un'eccessiva protezione può essere altrettanto lesiva dei diritti della persona minorenne quanto una protezione insufficiente: può limitare il diritto all'informazione, alla partecipazione, alla libertà di espressione e al gioco.

Il Commento Generale attribuisce ai genitori e ai caregiver un ruolo cruciale di mediazione, ma riconosce anche che molti adulti necessitano a loro volta di formazione e supporto per poter svolgere questo ruolo in modo efficace. Gli Stati sono invitati a fornire ai genitori "informazioni e formazione sulla sicurezza digitale" (par. 27) e a sviluppare risorse che li aiutino a esercitare una guida orientata ai diritti della persone minorenne, non solo alla sua protezione.

Diritti specifici nell'ambiente digitale

Il Commento Generale n. 25 affronta in modo dettagliato diversi diritti nell'ambiente digitale di particolare rilevanza per il progetto Digital Parents.

Privacy e protezione dei dati (artt. 16 e 8): i dati delle persone minorenni richiedono una protezione rafforzata. Il Comitato evidenzia come pratiche ormai diventate routine nelle piattaforme digitali – profilazione comportamentale, targeting pubblicitario, raccolta di dati biometrici – possano configurare interferenze arbitrarie con il diritto alla privacy e avere conseguenze a lungo termine sulla vita delle persone minorenni. In ambito europeo, il GDPR e il Digital Services Act (DSA) hanno introdotto tutele specifiche, tra cui obblighi di trasparenza algoritmica e il divieto di pubblicità mirata basata sulla profilazione di persone minorenni.

Diritto all'informazione e libertà di espressione (artt. 13 e 17): l'ambiente digitale può essere uno spazio fondamentale per l'accesso all'informazione e per l'espressione creativa delle persone di minore età, ma richiede la capacità di valutare criticamente le fonti,

distinguere informazione da disinformazione e comprendere le logiche algoritmiche che selezionano e prioritizzano i contenuti.

Protezione dalla violenza (art. 19): il Comitato affronta le diverse forme di violenza nell'ambiente digitale – cyberbullismo, hate speech, adescamento, sfruttamento sessuale, esposizione a contenuti violenti – e richiede agli Stati misure di prevenzione e risposta che non si limitino a interventi reattivi ma costruiscano contesti digitali sicuri "by design".

Diritto al gioco e al tempo libero (art. 31): il Commento Generale riconosce che l'ambiente digitale offre opportunità significative per il gioco, la creatività e la partecipazione culturale, e che le misure di protezione non devono indebitamente limitare queste opportunità.

Premessa etica - Child Safeguarding come orientamento teorico e pratica di ricerca

Il Child Safeguarding non è, per il progetto Digital Parents, soltanto un insieme di procedure operative da rispettare nella conduzione della ricerca: è un orientamento teorico che attraversa l'intero impianto concettuale del progetto e ne informa le scelte metodologiche, i contenuti e la visione educativa.

Adottare una prospettiva di safeguarding significa riconoscere che la tutela delle persone minorenni e degli adulti in situazioni di fragilità non si esaurisce nella prevenzione del danno diretto, ma richiede la costruzione attiva di ambienti - fisici, relazionali e digitali - in cui i diritti, la dignità e il benessere di ogni persona siano una priorità strutturale e non una variabile residuale. In questo senso, il safeguarding non si oppone all'empowerment: lo presuppone. Non è possibile costruire autonomia critica, competenze digitali o capacità di autoregolazione in assenza di contesti che garantiscano sicurezza, fiducia e rispetto.

Questa prospettiva si intreccia naturalmente con i quadri teorici già adottati dal progetto. L'approccio basato sui diritti, la mediazione attiva di Livingstone, il modello delle 3A di Tisseron e il Commento Generale n. 25 convergono tutti nel delineare una responsabilità educativa che è, al tempo stesso, responsabilità di cura: verso le persone minorenni, verso le famiglie in condizioni di vulnerabilità, verso chiunque si trovi in una posizione di minore potere nei contesti in cui il progetto opera.

Nell'era dell'intelligenza artificiale, questa responsabilità si estende a un nuovo livello. Si auspica dunque che, sempre di più, le realtà che lavorano in questo ambito dispongano di specifiche policy di safeguarding che includano norme esplicite per l'uso responsabile dell'IA: strumenti che simulano comprensione, empatia e relazione non possono essere introdotti in contesti educativi o di ricerca che coinvolgono persone minorenni o adulti fragili senza una governance consapevole, trasparente e orientata alla tutela.

Questo principio non riguarda soltanto la conduzione della presente ricerca, ma costituisce una raccomandazione rivolta a tutte le realtà - scolastiche, del terzo settore, istituzionali - che il progetto intende raggiungere e formare in conformità alle policy specifiche di ciascun ente e al quadro normativo europeo di riferimento (AI Act, GDPR, DSA).

Implicazioni per il progetto

L'approccio basato sui diritti ha conseguenze concrete sulla metodologia e sui contenuti del progetto Digital Parents. In primo luogo, orienta l'educazione dei genitori non verso il semplice controllo dell'esperienza digitale dei figli, ma verso l'accompagnamento consapevole che bilancia protezione e autonomia in modo proporzionato alle capacità evolutive.

In secondo luogo, colloca la genitorialità digitale all'interno di un quadro normativo e valoriale condiviso a livello internazionale, rafforzando la legittimità e la coerenza delle attività di progetto. Infine, impone di considerare la diversità delle condizioni familiari – socio-economiche, culturali, legate alla disabilità, al genere e all'orientamento sessuale – come dimensione trasversale della progettazione educativa, in linea con il principio di non discriminazione.

2. Obiettivi e Metodologia della Ricerca

2.1 Obiettivi specifici della Ricerca

La fase di ricerca esplorativa e documentale del progetto Digital Parents vuole costruire una base di conoscenza aggiornata e condivisa tra i cinque paesi partner (Italia, Polonia, Lettonia, Croazia) sullo stato dell'arte della genitorialità digitale, dell'educazione ai media per adulti e delle sfide emergenti nell'ambiente "onlife", in cui le dimensioni online e offline della vita quotidiana sono profondamente intrecciate.

Gli obiettivi specifici della ricerca sono i seguenti:

- mappare il quadro normativo e le politiche nazionali in materia di alfabetizzazione digitale, cyberbullismo, protezione delle persone minorenni online e coinvolgimento delle famiglie nei cinque paesi partner, anche in relazione al quadro normativo europeo (DSA, AI Act, GDPR);
- analizzare i bisogni formativi di genitori, educatori, insegnanti, con particolare attenzione al divario digitale intergenerazionale e alle specificità dei diversi contesti nazionali;
- raccogliere e analizzare buone pratiche esistenti nel campo della media education rivolte a persone adulte e in particolare sulla genitorialità digitale, con un focus su metodologie innovative, tra cui la gamification, e sull'inclusione dei gruppi vulnerabili;
- raccogliere il punto di vista di esperti e stakeholder attraverso interviste qualitative, al fine di aggiornare temi e priorità del progetto e di individuare le principali mancanze negli strumenti educativi attualmente disponibili;
- fornire input strutturati per le fasi successive del progetto: la redazione delle Linee Guida e la progettazione delle sfide dell'Urban Game.

2.2 Metodologia di indagine

La ricerca ha adottato un approccio metodologico misto, combinando l'analisi documentale con la raccolta qualitativa di dati sul campo attraverso interviste a esperti e stakeholder e attraverso questionari e Focus Group rivolti sia a famiglie e persone adulte che si occupano di educazione sia a persone minorenni. L'impianto metodologico è stato condiviso tra tutti i partner e si articola in quattro componenti principali:

- analisi documentale e letteratura scientifica;
- interviste a stakeholder;
- Focus Group con famiglie;
- mappatura delle buone pratiche.

Analisi documentale e letteratura scientifica

In ciascuno dei cinque paesi partner è stata condotta una desk research nazionale, seguendo un modello strutturato comune articolato in cinque sezioni: (1) contesto nazionale e quadro politico; (2) analisi dei bisogni – sfide per genitori e persone minorenni; (3) intersezionalità, inclusione e diversità; (4) buone pratiche e risorse esistenti; (5) input strategici per i focus group e per l'Urban Game.

Le fonti analizzate comprendono: rapporti istituzionali nazionali ed europei, indagini statistiche (tra cui ISTAT, Eurostat, IPSOS, DESI), letteratura scientifica e studi di settore, normative nazionali e regolamenti UE (Digital Services Act, AI Act, GDPR), nonché dati e rapporti prodotti da organizzazioni della società civile, safer internet centres e associazioni di genitori attive nei paesi partner.

Interviste a Stakeholder

La fase qualitativa della presente ricerca si è avvalsa poi del coinvolgimento di un gruppo eterogeneo (26) di esperti e stakeholder chiave, selezionati attraverso un campionamento finalizzato (*purposive sampling*). L'obiettivo primario è stato quello di mappare l'impatto delle tecnologie digitali sulla vita dei minori e delle famiglie da una prospettiva multidisciplinare e transnazionale. Per ampliare la base di analisi della ricerca e le informazioni raccolte, sono stati coinvolti anche stakeholder di paesi (Spagna, Turchia, Germania) esterni al partenariato coinvolto in questo progetto ma con cui gli enti del partenariato hanno sviluppato negli anni rapporti stabili di collaborazione e la cui presenza ha permesso di ampliare ad un livello più ampio l'indagine qualitativa.

I criteri di selezione adottati per l'individuazione dei profili sono stati definiti per garantire una triangolazione dei dati tra teoria accademica, politiche pubbliche e prassi educativa. Nello specifico, sono stati seguiti i seguenti criteri guida:

1. competenza sistemica e analisi delle politiche sociali: è stata data priorità a figure accademiche in grado di inquadrare le sfide digitali all'interno dei contesti strutturali. In Croazia, la selezione si è orientata su esperti di politiche familiari e disuguaglianze sociali per analizzare la distribuzione della responsabilità educativa tra Stato e famiglia. Parallelamente, in Italia, il coinvolgimento di docenti di sociologia ha permesso di integrare un'analisi teorica sui mutamenti relazionali indotti dai media;

2. osservazione diretta e continuità educativa: un criterio fondamentale è stato l'inserimento di stakeholder che operano in contesti di educazione formale e non formale, garantendo un'osservazione privilegiata dei comportamenti giovanili sul campo;

3. ambito scolastico: sono stati inclusi dirigenti scolastici e insegnanti con competenze specifiche nella creazione di contenuti digitali, capaci di valutare l'impatto dei nuovi media sui processi di apprendimento;

4. ambito non formale: un focus particolare è stato riservato allo scoutismo (in particolare nel contesto polacco), selezionato per il suo metodo basato sull'influenza del gruppo dei pari e sull'educazione relazionale a lungo termine, fattori critici per bilanciare la dimensione virtuale e quella fisica;

5. specializzazione in vulnerabilità e nuovi rischi digitali: al fine di esplorare le dimensioni più sensibili della vita online, i criteri di selezione hanno previsto l'inclusione di esperti in settori critici;

6. identità e diritti: attivisti per i diritti LGBTQ+ ed educatori sessuali sono stati coinvolti per indagare come i media digitali influenzino la costruzione dell'identità e la prevenzione delle discriminazioni. La selezione ha inoltre coinvolto profili esperti nell'analisi degli stereotipi di genere nei media e nella prevenzione della radicalizzazione online, con un focus specifico sulla socializzazione digitale maschile;

7. protezione e supporto: il coinvolgimento di operatrici di centri antiviolenza e psicologhe ha garantito una prospettiva sulla sicurezza e sul benessere mentale delle persone minorenni;

8. esperienza pratica nel supporto alla genitorialità: infine, sono stati selezionati rappresentanti di associazioni ed enti del terzo settore che offrono strumenti operativi per l'alfabetizzazione digitale e il "digital parenting". Il criterio di scelta si è basato sulla capacità di questi stakeholder di interpretare i bisogni quotidiani dei genitori e di tradurli in programmi educativi mirati.

In conclusione, la composizione del panel di esperti riflette un equilibrio strategico tra visione politica, ricerca-azione e intervento socio-educativo, permettendo una comprensione olistica dell'ecologia digitale contemporanea.

Le interviste sono state condotte partendo da domande comuni a tutti i paesi partner, articolate in cinque aree tematiche:

1. analisi della situazione attuale e delle buone pratiche;

2. individuazione dei bisogni e delle lacune, con riferimento alla dimensione "onlife";

3. la prospettiva onlife e il concetto di "cervello bi-alfabetizzato" (con riferimento alla ricerca di Maryanne Wolf sullo sviluppo cognitivo e digitale);

4. coinvolgimento e partecipazione delle famiglie, inclusa la riflessione sull'approccio intergenerazionale e sulla gamification;

5. idee di contenuto per le sfide dell'Urban Game.

Focus Group

La metodologia adottata per questa ricerca si fonda sull'analisi qualitativa di gruppi di discussione mirati, volti a esplorare la complessità della genitorialità onlife.

La definizione del campione e la strutturazione degli incontri hanno seguito criteri precisi per garantire una visione plurale e intersezionale del fenomeno.

Per ottenere una prospettiva ampia, il reclutamento non si è limitato ai soli genitori biologici, ma ha abbracciato una pluralità di figure educative.

Si è operato seguendo un concetto ampio di famiglia, che ha previsto l'inclusione di diverse forme di genitorialità per riflettere le varie strutture familiari attuali, comprese le famiglie arcobaleno e i genitori affidatari. In generale si è cercato di considerare il concetto di famiglia non solo come quella biologica ma come entità ampia che considera tutti gli adulti di riferimento che gravitano intorno alle persone minorenni; in questo senso all'interno dei focus group alcuni genitori si sono posti all'interno della discussione non solo nel loro ruolo genitoriale con i/ rispettivi/e figli e figlie ma anche come adulti di riferimento per nipoti e figli/e di amici e amiche.

Sono state poi inserite anche le figure dei nonni e delle nonne: il loro coinvolgimento è risultato interessante ai fini della ricerca poiché essi agiscono spesso come figure di

supporto logistico, talvolta entrando in conflitto con i genitori per un approccio più permissivo all'uso dei dispositivi.

Da ultimi sono stati inseriti all'interno dei focus group anche alcuni professionisti dell'educazione: l'integrazione di insegnanti ha permesso di osservare la divergenza tra l'uso scolastico del digitale (spesso imposto o didattico) e quello ludico-domestico.

Si è inoltre cercato di avere all'interno dei diversi focus group, famiglie con figli e figlie di età diverse ed eterogenee, che potessero quindi affrontare routine digitali e preoccupazioni pedagogiche diverse.

La ricerca ha inoltre adottato un approccio transnazionale coinvolgendo contesti differenti (Milano, Roma, Zagabria, Gulbene) per identificare costanti universali e peculiarità locali.

Dal punto di vista metodologico, si è scelto di creare un clima accogliente, inclusivo e non giudicante. Questo ha permesso alle persone partecipanti di discutere apertamente delle relazioni con figlie e figlie sulle tematiche legate al digitale, così come ha permesso loro di aprirsi rispetto a eventuali sensi di colpa, alla dipendenza dal digitale che hanno come adulti e alla loro curiosità verso le tecnologie digitali.

Mappatura buone pratiche

La raccolta delle buone pratiche ha seguito criteri specifici di selezione, con l'obiettivo di identificare esperienze significative e replicabili nel campo della media education per adulti e del coinvolgimento dei genitori nell'ambiente digitale. Sono stati complessivamente selezionati 30 casi studio, di cui 20 provenienti dai paesi partner (Italia, Lettonia, Polonia, Croazia) e selezionati anche in relazione alle indicazioni fornite dagli stakeholder intervistati, e le restanti 10 selezionate da contesti europei più ampi.

I criteri adottati per la selezione delle buone pratiche hanno incluso: l'efficacia comprovata nel coinvolgimento dei genitori e delle famiglie; l'innovatività metodologica (con particolare attenzione alla gamification, all'apprendimento esperienziale e al dialogo intergenerazionale); l'inclusività e l'attenzione ai gruppi vulnerabili e alle diverse strutture familiari; la trasferibilità del modello in contesti nazionali differenti; la coerenza con i temi prioritari del progetto (sicurezza online, pensiero critico, dialogo intergenerazionale, benessere digitale).

3. Analisi delle Politiche e dei Documenti di Riferimento dell'Unione Europea

Il progetto Digital Parents si inserisce in un quadro di politiche europee che negli ultimi anni ha conosciuto un'accelerazione significativa, spinta dalla consapevolezza che la transizione digitale non può essere governata esclusivamente attraverso strumenti tecnologici o di mercato, ma richiede un investimento strutturale in educazione, competenze e tutela dei diritti. Questa sezione analizza i principali documenti di riferimento dell'Unione Europea che costituiscono la cornice politica e normativa entro cui si colloca il progetto.

3.1 La Strategia Digitale Europea (A Europe fit for the Digital Age)

La Strategia Digitale Europea (*A Europe fit for the Digital Age*) definisce il quadro macropolitico entro cui si iscrivono tutte le iniziative analizzate in questa sezione. Articolata su tre pilastri – tecnologia al servizio delle persone, economia digitale equa e competitiva, **società digitale aperta, democratica e sostenibile** – la Strategia pone la formazione del cittadino digitale come obiettivo trasversale, integrando competenza tecnica, dimensione etica e valori democratici. A essa si affianca la Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 sulla promozione di valori comuni e di un'istruzione inclusiva, che indica esplicitamente tra le sue priorità il **potenziamento del pensiero critico**, l'alfabetizzazione mediatica e l'educazione alla cittadinanza attiva. Il progetto *Digital Parents* si inserisce in questa cornice: costruire pratiche di co-navigazione digitale intergenerazionale risponde direttamente alla visione europea di competenze digitali intese come vere e proprie competenze di cittadinanza.

3.2 Piano d'azione per l'istruzione digitale (2021-2027)

Il Piano d'azione per l'istruzione digitale 2021-2027 è l'iniziativa politica dell'Unione Europea che definisce una visione comune di un'istruzione digitale di alta qualità, inclusiva e accessibile. Adottato nel settembre 2020, si articola in due priorità strategiche: promuovere lo sviluppo di un ecosistema di istruzione digitale ad alte prestazioni e potenziare le competenze e le abilità digitali per la trasformazione digitale, declinate complessivamente in 14 azioni concrete.

Tra le misure più rilevanti per il progetto si segnalano: gli orientamenti etici per gli educatori sull'uso dell'intelligenza artificiale e dei dati nell'insegnamento e nell'apprendimento (Azione 6); le linee guida per insegnanti ed educatori per promuovere l'alfabetizzazione digitale e contrastare la disinformazione (Azione 7); e l'aggiornamento del quadro europeo delle competenze digitali (DigComp 2.2) per includervi in modo sistematico le competenze in materia di IA e *data literacy* (Azione 8).

Sul piano quantitativo, il Piano evidenzia un ritardo significativo rispetto agli obiettivi dell'Unione: le rilevazioni dello studio internazionale ICILS 2023 registrano che oltre il 40% dei giovani di 13-14 anni nell'UE non dispone ancora di competenze digitali di base, a fronte del target europeo di ridurre questa percentuale al di sotto del 15% entro il 2030. Questo divario non riguarda solo le persone minorenni: come documentato nelle sezioni precedenti di questa desk research, il gap di competenze coinvolge in misura significativa anche gli adulti e i genitori, rendendo urgente un intervento di *media education* strutturato che non si limiti al solo contesto scolastico.

Per il progetto *Digital Parents*, il Piano d'azione offre due elementi di riferimento fondamentali. In primo luogo, il riconoscimento che l'istruzione digitale non è una materia a sé stante ma una dimensione trasversale dell'esperienza educativa, coerente con la prospettiva *onlife* adottata dal progetto. In secondo luogo, la sua durata (coincidente con il Quadro Finanziario Pluriennale 2021-2027 e con *NextGenerationEU*) garantisce una cornice di finanziamento strutturale per gli interventi nazionali e transnazionali, inclusi i progetti di cooperazione Erasmus+ come *Digital Parents*.

3.3 Quadro delle competenze digitali per gli educatori (DigCompEdu)

Il *DigCompEdu*, sviluppato dal Centro Comune di Ricerca (JRC) della Commissione Europea, fornisce un modello di riferimento per le competenze pedagogiche digitali di docenti e formatori a tutti i livelli educativi, dalla prima infanzia alla formazione continua delle persone adulte.

Il framework si articola in **sei aree di competenza.**

- **Area 1: Coinvolgimento professionale** (uso delle tecnologie digitali per la comunicazione, la collaborazione e lo sviluppo professionale);
- **Area 2: Risorse digitali** (selezione, creazione, protezione e condivisione);
- **Area 3: Pratiche di insegnamento e apprendimento** (progettazione e gestione di attività didattiche attraverso il digitale);
- **Area 4: Valutazione** (uso di strumenti digitali per il monitoraggio e la valutazione formativa e sommativa);
- **Area 5: Valorizzazione degli studenti (Empowerment)** (personalizzazione, inclusione, accessibilità e coinvolgimento attivo);
- **Area 6: Favorire lo sviluppo della competenza digitale degli apprendenti**.

Per ciascuna area sono definiti sei livelli di padronanza progressivi, mutuati dal Quadro Comune Europeo di Riferimento per le Lingue, che vanno da A1 (Novizio) fino a C2 (Pioniere). Un'importante evoluzione operativa è rappresentata dalla recente pubblicazione della guida *DigCompEdu in Practice*, che offre casi studio, linee guida metodologiche ed esempi concreti per l'applicazione pratica del framework nei diversi contesti educativi.

Il *DigCompEdu* costituisce il principale punto di riferimento metodologico per qualsiasi iniziativa europea che intenda formare figure educative alle competenze pedagogiche digitali, offrendo sia un linguaggio comune tra partner internazionali sia uno strumento di autovalutazione standardizzato. Per il progetto *Digital Parents*, il framework rappresenta la base scientifica da cui partire per la formazione degli operatori e dei facilitatori che lavoreranno con i contesti familiari. In particolare, il progetto si concentra sulle Aree 5 e 6, che si collegano in modo diretto e sinergico all'obiettivo di costruire autonomia critica, inclusione e benessere digitale all'interno dei nuclei familiari.

3.4 Agenda per le competenze per l'Europa (European Skills Agenda, 2020)

Presentata dalla Commissione Europea, la Nuova Agenda per le Competenze delinea il piano strategico per aggiornare e riqualificare la forza lavoro e la cittadinanza europea in risposta alla duplice transizione verde e digitale. L'Agenda introduce un approccio centrato sul diritto alla formazione e all'apprendimento permanente, in piena sinergia con i principi del Pilastro europeo dei diritti sociali, articolandosi in 12 azioni strutturali.

Di fondamentale pertinenza per il progetto è l'Azione 8: "Competenze per la vita" (*Skills for life*). Questa misura sostiene l'apprendimento degli adulti su competenze trasversali cruciali, quali l'alfabetizzazione mediatica (*media education*), le competenze civiche e l'alfabetizzazione digitale, ambientale e sanitaria.

Sul piano dei target quantitativi, l'Agenda aveva fissato come traguardo intermedio il raggiungimento di competenze digitali di base per il 70% degli adulti (nella fascia 16-74 anni), come tappa cronologica verso l'obiettivo definitivo dell'80% entro il 2030 stabilito dal programma strategico per il Decennio Digitale (*Digital Decade*). I monitoraggi europei evidenziano tuttavia come questo percorso registri forti ritardi in diversi Stati membri, tra cui l'Italia, dove il divario nelle competenze digitali della popolazione adulta rimane critico.

Questa distanza dai target europei rappresenta una cornice che legittima e rende necessari interventi di *media education* rivolti non solo ai minori, ma anche e soprattutto agli adulti e ai contesti familiari. Il progetto *Digital Parents* si colloca esattamente in questo spazio: lo sviluppo di competenze genitoriali digitali e pratiche di co-navigazione non è un'attività accessoria, ma risponde a un obiettivo strategico transnazionale che riconosce l'apprendimento permanente (*lifelong learning*) come un diritto e come una necessità strutturale della società contemporanea.

3.5 Strategia Europea per un Internet Migliore per i Bambini (BIK+, 2022)

La Strategia Europea *Better Internet for Kids* (BIK+), adottata dalla Commissione Europea nel maggio 2022 in aggiornamento della precedente versione del 2012, costituisce il documento di policy più direttamente pertinente al progetto *Digital Parents*. Essa si propone di garantire che l'ambiente digitale sia uno spazio sicuro, accessibile e ricco di opportunità per i minori, articolandosi su **tre pilastri strategici**:

- **esperienze digitali sicure:** per proteggere le persone minorenni da contenuti, comportamenti, contatti e rischi dannosi online;
- **empowerment digitale:** per consentire loro di acquisire le competenze necessarie a compiere scelte informate ed esprimersi in sicurezza nell'ambiente digitale;
- **partecipazione attiva:** per dare voce alle persone minorenni, coinvolgendole direttamente nello sviluppo di politiche e prodotti digitali.

Il documento sottolinea con forza il ruolo cruciale di genitori ed educatori come mediatori attivi nell'esperienza digitale dei figli, evidenziando la necessità di fornire loro strumenti e formazione adeguati. In particolare, la BIK+ promuove l'adozione di standard di progettazione che rendano le piattaforme digitali sicure alla radice (*safe by design* e *by default*). Questo principio sposta parte della responsabilità dalla mera vigilanza individuale dei genitori verso una responsabilità strutturale delle imprese tecnologiche e degli Stati, un orientamento oggi reso vincolante dalle normative del **Digital Services Act (DSA)**.

Per il progetto *Digital Parents*, la BIK+ offre un quadro di riferimento ideale. La sua enfasi sull'equilibrio tra protezione, empowerment e partecipazione rispecchia l'approccio del progetto, che rifiuta logiche puramente proibitive per promuovere un accompagnamento critico e consapevole. Il pilastro dell'empowerment, in particolare, si allinea con l'obiettivo progettuale di strutturare competenze genitoriali che non si limitino al controllo restrittivo, ma sviluppino la capacità di dialogo, la mediazione attiva e la co-navigazione intergenerazionale.

3.6 Il Digital Services Act (DSA) e la protezione delle persone minorenni

Il Regolamento (UE) 2022/2065 sui servizi digitali (*Digital Services Act* - DSA), pienamente applicabile in tutta l'Unione Europea, rappresenta il quadro normativo più significativo per la protezione delle persone minorenni nell'ambiente digitale. Il DSA introduce obblighi specifici e vincolanti per le piattaforme online, prevedendo un regime di vigilanza rafforzato per le piattaforme e i motori di ricerca di dimensioni molto grandi (**VLOPs** e **VLOSEs**).

Tra le disposizioni più rilevanti per il progetto *Digital Parents* si segnalano:

- **il divieto di pubblicità mirata:** basata sulla profilazione dei dati personali delle persone minorenni (Art. 28);
- **l'obbligo di elevata protezione:** la necessità per le piattaforme accessibili alle persone minorenni di garantire di default un livello altissimo di privacy, sicurezza e protezione (Art. 28);
- **la valutazione del rischio sistemico:** l'obbligo per i giganti del web di analizzare e mitigare gli effetti negativi dei loro servizi sulla salute mentale, sul benessere psicofisico e sui diritti delle persone minorenni (Art. 34);
- **la trasparenza algoritmica:** l'obbligo di rendere chiari e comprensibili agli utenti i criteri con cui i sistemi di raccomandazione selezionano i contenuti proposti nei feed.

Il DSA si rivela fondamentale per il progetto su due piani distinti. Sul **piano educativo**, offre a genitori ed educatori un quadro di "diritti esigibili": l'obiettivo della *media education* non è più solo insegnare a ragazze e ragazzi a difendersi, ma rendere le famiglie consapevoli delle tutele che la legge europea già garantisce, traducendole in competenze pratiche di segnalazione e tutela attiva. Sul **piano concettuale**, il DSA sposta la responsabilità dalla vigilanza esclusiva della famiglia individuale alla responsabilità strutturale delle piattaforme. Questo approccio riconosce che il benessere digitale di ragazze/i richiede un ecosistema normato e si allinea perfettamente con la prospettiva *rights-based* (basata sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza) adottata dal progetto *Digital Parents*.

3.7 Il Regolamento sull'Intelligenza Artificiale (AI Act)

Il Regolamento (UE) 2024/1689 sull'intelligenza artificiale (*AI Act*), entrato in vigore il 1° agosto 2024 con un'applicazione graduale, rappresenta il primo quadro normativo al mondo dedicato specificamente alla regolazione dell'IA. Il Regolamento adotta un approccio basato sul rischio, classificando i sistemi di IA in quattro macro-categorie:

- **rischio inaccettabile:** sistemi vietati perché considerati una minaccia per la sicurezza e i diritti delle persone;
- **alto rischio:** sistemi soggetti a requisiti e obblighi stringenti prima dell'immissione sul mercato;
- **rischio limitato:** sistemi soggetti a specifici obblighi di trasparenza;
- **rischio minimo o nullo:** sistemi che non prevedono obblighi normativi specifici.

Diverse disposizioni dell'AI Act si rivelano direttamente rilevanti per il progetto *Digital Parents*. I sistemi di IA utilizzati nell'istruzione e nella formazione professionale sono classificati come ad **alto rischio** (Allegato III), imponendo obblighi di trasparenza, supervisione umana e valutazione d'impatto che interessano da vicino i contesti educativi frequentati da persone minorenni e giovani. L'Articolo 5 vieta tassativamente i sistemi di IA che sfruttano le vulnerabilità legate all'età per distorcere il comportamento delle persone, una tutela fondamentale che riguarda direttamente le persone minorenni. L'Articolo 50 introduce inoltre obblighi di trasparenza per i sistemi di IA generativa, richiedendo che gli utenti (inclusi i contesti familiari) siano esplicitamente informati quando interagiscono con un sistema automatizzato.

Di notevole interesse per il progetto è l'**Articolo 4**, che introduce per la prima volta un principio di **alfabetizzazione all'IA** (*AI literacy*) per i soggetti che immettono sul mercato o utilizzano tali sistemi, incoraggiando gli Stati membri a promuovere misure di sensibilizzazione e formazione a tutti i livelli. Sebbene questa indicazione necessiti ancora di tempo per tradursi in programmi strutturati per famiglie ed educatori, essa sancisce un riconoscimento istituzionale importante: la comprensione dell'IA non è più una competenza tecnica specialistica, ma un requisito di cittadinanza diffusa.

Per i genitori, la conoscenza di questo quadro normativo si configura come una vera e propria competenza educativa. Sapere che la legge europea vieta la manipolazione psicologica delle persone minorenni, che impone trasparenza sulla natura dei contenuti generati e che presidia i sistemi digitali usati nella scuola permette di passare da una percezione di impotenza a una **consapevolezza di diritti esigibili**. Questo orientamento è pienamente coerente con l'approccio *rights-based* del progetto *Digital Parents*:

l'alfabetizzazione critica include la conoscenza delle tutele esistenti e la capacità di attivarle per proteggere e accompagnare ragazze/i.

3.8 Sintesi: un quadro convergente

I documenti analizzati in questa sezione convergono in una direzione profondamente coerente con l'impianto concettuale e metodologico del progetto *Digital Parents*. Dal Piano d'azione per l'istruzione digitale alla strategia BIK+, passando per l'Agenda per le Competenze, il DSA e l'AI Act, emerge una chiara visione europea della transizione digitale. Questa visione integra lo sviluppo delle competenze con la tutela dei diritti esigibili, definendo una responsabilità condivisa tra famiglie, istituzioni educative, imprese tecnologiche e Stati.

Il progetto *Digital Parents* si inserisce in questa cornice operando in modo mirato sul nodo della genitorialità consapevole e della co-navigazione: un ambito che tutti i framework comunitari riconoscono come cruciale per il benessere digitale di ragazze/i e delle persone minorenni, ma che risulta ancora carente di interventi strutturati, inclusivi e basati su evidenze sul campo.

4. Analisi dello "Stato dell'Arte" della Media Education per Adulti - Risultati qualitativi Focus Group e Interviste

4.1 Lo scenario attuale: Genitorialità nell'era Digitale

La realtà contemporanea delle famiglie si definisce attraverso la dimensione "onlife", un ecosistema fluido in cui i confini tra analogico e digitale sono ormai indistinguibili. In questo contesto, la genitorialità non può più essere letta come una sfida di gestione tecnica, ma come una profonda rinegoziazione identitaria ed emotiva.

Dai dati qualitativi emerge un paradosso centrale: il dispositivo digitale viene alle volte usato come regolatore emotivo e baby-sitter tecnologica, ma nel tempo si trasforma in una vera e propria valuta di scambio educativo - uno strumento di negoziazione ("se mi aiuti, ti do 10 minuti in più") che rischia di sostituire la relazione con una transazione. A questa dinamica si affianca la "solitudine della camera accanto": il genitore si sente rassicurato dalla presenza fisica del figlio in casa, mentre la persona minorenne, attraverso il dispositivo, è esposta a rischi globali e isolamenti profondi.

Gli atteggiamenti delle persone adulte oscillano tra proibizionismo rigido e pragmatismo di sopravvivenza, entrambi inefficaci. I divieti e la nostalgia per il passato analogico[14] alzano barriere comunicative e spingono i ragazzi e le ragazze verso una fruizione furtiva e priva di guida. Alessandra Rampani descrive a riguardo una "ingenuità disarmante": molti genitori ammettono di aver consegnato i dispositivi precocemente per conformismo sociale, finendo intrappolati in dinamiche difficili da invertire. Si aggiunge, come sottolinea Nicola Bruno, il timore di essere giudicati "boomer" dai figli, con una conseguente svalutazione percepita della propria autorità educativa.

Sul piano temporale, Daniele Catozzella individua un chiaro spartiacque nel Covid-19: se prima della pandemia mancava persino la percezione del problema, dal 2023 la preoccupazione è emersa con forza, pur restando concentrata nelle famiglie con maggiore capitale culturale e traducendosi spesso in interventi frammentati, privi di sistematicità.

La Media Education efficace non va intesa come materia separata, ma come competenza trasversale di vita, simile all'apprendimento di una lingua. Il focus deve spostarsi dal controllo quantitativo dello schermo alla co-gestione relazionale dei contenuti. Come

[14] Zygmunt Bauman, Retrotopia, Laterza, Roma-Bari, 2017

evidenzia Jasena Knez Radolovic, i genitori raramente cercano alfabetizzazione mediatica in astratto: si avvicinano al tema quando devono risolvere problemi quotidiani concreti, ed è lì che si apre lo spazio reale per un intervento efficace.

Mentre gli adulti vedono il digitale come una minaccia esterna, ragazzi e ragazze coinvolti/e nella stesura di questa ricerca, lo descrivono come una dimensione **"onlife"** dove le relazioni umane e il contatto reale mantengono comunque un valore centrale e non vengono sostituiti, ma arricchiti dal digitale. (vedi Focus Group persone giovani)

4.2 Il divario digitale intergenerazionale: Percezioni di genitori, giovani e operatori giovanili.

Il divario tra generazioni non è una questione di mere competenze tecniche, ma di significati profondamente diversi attribuiti allo spazio digitale. Per i figli è l'aria che respirano, uno spazio reale di socializzazione e formazione dell'identità; per i genitori è spesso un territorio d'ansia. Come sottolinea Nicola Bruno, la paura di essere giudicati "boomer" o "infantilizzati" dai figli spinge molti adulti a ritirarsi dal ruolo di guida, abdicando alla funzione educativa per non mostrare fragilità tecnologica.

A questo si aggiunge uno scollamento profondo tra percezione e realtà. Catozzella evidenzia la distanza tra i rischi teorici di cui si parla ai genitori e la vita reale dei ragazzi, fatta di multiplayer, streaming e algoritmi. Molti genitori tendono inoltre a sovrastimare le proprie competenze digitali: i dati emersi dagli incontri e dai cicli formativi portati avanti da Nicola Bruno mostrano un preoccupante "Verification Gap", l'87% dichiara di saper verificare le fonti online, oltre il 50% fallisce nel distinguere una notizia falsa da una vera e solo il 30% supera un test pratico. Questa sovrastima blocca un accompagnamento critico efficace e alimenta un'illusione di controllo, anche attraverso app di monitoraggio, che trasforma la fiducia in un dato geospaziale, spingendo i ragazzi a sviluppare strategie per "far perdere le proprie tracce".

La disinformazione nell'ambiente digitale rappresenta una sfida educativa che non può essere affrontata con strumenti puramente tecnici (fact-checking, filtri algoritmici) ma richiede un intervento sulle competenze cognitive profonde. La ricerca di Wolf sulla bi-alfabetizzazione offre una chiave di lettura fondamentale: la modalità di lettura rapida e superficiale che il digitale favorisce è strutturalmente più vulnerabile alla manipolazione informativa, perché non attiva i processi di verifica, confronto tra fonti e valutazione critica che la lettura profonda rende possibili. In altre parole, la vulnerabilità alla disinformazione non è solo un problema di "alfabetizzazione informativa" in senso tecnico,

ma una conseguenza delle trasformazioni cognitive indotte dall'immersione in ambienti digitali progettati per catturare l'attenzione e premiare il coinvolgimento emotivo.

Per i genitori, questo significa che insegnare ai figli a "riconoscere le fake news" è necessario ma non sufficiente. Occorre costruire le condizioni cognitive per un pensiero critico più ampio: la capacità di rallentare, di sospendere il giudizio, di cercare fonti multiple, di tollerare l'incertezza. Queste competenze si sviluppano attraverso pratiche quotidiane che coinvolgono sia il digitale sia il non-digitale, e richiedono che gli stessi adulti si interroghino sulla propria vulnerabilità alla disinformazione, che spesso sottovalutano. L'approccio del progetto Digital Parents su questo tema è coerente con la prospettiva onlife: non separare il "digitale pericoloso" dal "mondo reale sicuro", ma costruire competenze trasversali che funzionino in entrambi gli ambienti.

La dimensione Onlife: in Croazia, esperti come Stipe Nogalo spiegano che per le persone minorenni il digitale è uno spazio reale di socializzazione che sostituisce i luoghi di ritrovo fisici ormai indeboliti.

Le percezioni delle due generazioni sono speculari e difficilmente comunicanti.

Tema	Percezione Genitoriale	Percezione delle persone minorenni
Socialità Online	Vista come isolamento, "perdita di tempo" o rischio di adescamento.	Spazio di identità e inclusione; l'online è parte integrante della realtà. Per i Gamer (Roblox, Minecraft), le piattaforme sono comunità di riferimento; per gli utenti Social (TikTok, Instagram), lo smartphone è l'estensione del sé relazionale.
Gaming	Spesso ridotto a intrattenimento passivo o potenziale dipendenza.	Ambiente collaborativo per il problem solving e la leadership.
Presenza Fisica	Unico luogo di sicurezza autentica e controllo.	Geolocalizzazione come prezzo per l'autonomia: il tracciamento è il patto per poter uscire di casa.
Regole	Confini rigidi e orari fissi (es. rientro).	Flessibilità onlife: lo smartphone permette di rinegoziare la regola in tempo reale.

L'impatto della tecnologia sulle relazioni familiari genera spesso un paradosso: da un lato, i genitori sperimentano un senso di impotenza; dall'altro, i figli sono percepiti come esperti tecnici, pur mancando della maturità critica per navigare i rischi. I genitori spesso usano il dispositivo come "regolatore emotivo" o baby-sitter digitale sin dalla prima infanzia, delegando allo schermo la gestione della noia o dell'agitazione del bambino.

Il monitoraggio continuo tramite app non è solo uno strumento tecnico, ma un riflesso del bisogno del genitore di gestire l'incertezza. Si genera un'illusione di onnipresenza che altera il concetto di "scoperta" e "rischio" nell'adolescenza. Questo "diritto-dovere" al controllo totale trasforma la fiducia in un dato geospaziale, portando le persone minorenni a sviluppare strategie creative per "far perdere le proprie tracce", frammentando ulteriormente il legame educativo.

Gli operatori, tra cui esperti di Generazioni Connesse e dell'Associazione MEC, rilevano una comunicazione frammentata e richiamano la necessità di patti educativi strutturati, non emergenziali.

Come osserva Alessandra Rampani, i genitori esprimono spesso un senso di impotenza genuina: non sanno come intervenire e chiedono strumenti concreti, non manuali teorici.

Un modello virtuoso ci arriva dalla Lettonia: nel 2025, la Biblioteca di Gulbene ha rilasciato ben 344 certificati di competenza digitale nell'ambito di un progetto statale sull'educazione digitale degli adulti. Inoltre, la possibilità di invertire i ruoli tra figli e genitori — lungi dall'essere una perdita di autorità — può diventare un'opportunità di cooperazione intergenerazionale, ben diversa dal modello italiano, dove il sostegno rimane frammentato tra centri clinici e servizi di assistenza scolastica (Rampani).

4.3 Sfide e rischi emergenti

Una delle sfide meno visibili ma più profonde che i genitori affrontano nell'era onlife riguarda le trasformazioni cognitive che l'immersione nel digitale produce sui processi di pensiero dei figli e, contestualmente, su quelli degli stessi adulti.

Come illustrato nella sezione 1.2, la ricerca di Wolf sul cervello bi-alfabetizzato offre una chiave di lettura delle trasformazioni cognitive documentate dagli stakeholder intervistati. In particolare, le preoccupazioni si stanno evolvendo da questioni tecniche a questioni valoriali e relazionali.

- Il paradosso dello Screen Time: esiste un consenso unanime tra gli stakeholder intervistati sul fatto che concentrarsi solo sul tempo trascorso davanti allo schermo

sia un "alibi" fuorviante. Il focus deve spostarsi sulla qualità dei contenuti e sul contesto d'uso.

- Il paradosso della sicurezza domestica: Alessandra Rampani osserva che molti genitori vietano ai figli di uscire da soli ma li lasciano in camera con lo smartphone, convinti che siano al sicuro, ignorando che i pericoli maggiori (es. contatti con adulti sconosciuti) avvengono proprio online.
- Disinformazione e algoritmi: in Italia la disinformazione è una priorità. Natasa Vajagic mette in guardia sull'influenza degli algoritmi nel normalizzare stereotipi di genere e standard estetici tossici.
- La cultura del "Dato": Catozzella segnala una grave mancanza di consapevolezza sulla permanenza dei dati: molte persone minorenni credono che i dati spariscano dopo 24 ore perché associati allo "stato" di WhatsApp.
- Radicalizzazione: Stipe Nogalo spiega che il digitale non è la causa, ma il luogo dove convinzioni preesistenti (es. misoginia) vengono confermate e articolate.

La gravità dei rischi digitali oggi non risiede nel "lontano", ma nella stanza a fianco. Le minacce arrivano mediate da piattaforme ludiche apparentemente innocue come Roblox e Minecraft, dove il rischio di adescamento e cyberbullismo si nasconde dietro nickname anonimi e comunità di gaming.

Ragazzi e ragazze riportano esempi concreti di video virali che portano all'esclusione scolastica e la costante **ansia da prestazione** legata all'immagine corporea "perfetta" proposta dai social. Le piattaforme digitali influenzano fortemente la percezione di sé e il rapporto con gli altri. L'immagine online appare oggi come un elemento centrale della socialità adolescenziale e genera spesso pressione, bisogno di approvazione e paura del giudizio. (Vedi Focus Group con persone giovani)

La minaccia civica e il "passaparola"

La disinformazione è stata identificata da Raffaele Lupoli come una "dinamica che crea dipendenza", una minaccia civica che erode il pensiero critico. Un elemento critico emerso è l'insufficienza dei filtri domestici: contenuti estremi (come quelli di *Squid Game* o *Pornhub*) raggiungono le persone minorenni non tramite ricerca diretta, ma attraverso il "peer passaparola" (parrocchia, scuola, sport), rendendo il controllo tecnico del genitore totalmente obsoleto se non accompagnato da un'educazione al discernimento.

Sintesi dei rischi e protezione dati

- **Rischi relazionali:** il fenomeno della geolocalizzazione, usato come "patto di autonomia": le persone minorenni accettano il tracciamento come prezzo per la libertà fisica.
- **Sharenting e Privacy:** diffusa abitudine di pubblicare foto di persone minorenni (anche in contesti intimi come la spiaggia) senza consapevolezza delle tracce digitali permanenti.
- **Interferenza notturna:** disturbi del sonno causati da dispositivi portati a letto nelle ore notturne, con conseguenze dirette sul rendimento scolastico.

Sembra necessario quindi un passaggio dalla censura alla comprensione delle nuove frontiere, dove il pericolo si sposta verso l'automazione del pensiero e dove focalizzarsi sul cronometro è un limite metodologico: un'ora di creazione video è pedagogicamente opposta a un'ora di fruizione passiva. La sfida è la qualità dell'esperienza.

Mappatura delle Criticità

Rischio Identificato	Impatto Onlife
Disinformazione e Manipolazione	Erosione del pensiero critico; il 70% dei genitori si dichiara sopraffatto dal volume di fake news.
Contenuti Inappropriati (es. *Squid Game*, *Pornhub*)	Esposizione precoce a violenza e sessualità distorta in persone minorenni (anche di 11 anni) prive di filtri interpretativi.
Cyberbullismo e Hate Speech	Fragilità identitaria e isolamento sociale nonostante l'iper-connessione costante.
Contenuti "Loop" e "Stupidi"	Atrofizzazione della curiosità intellettuale tramite video ripetitivi.
Disturbi del Sonno	Stanchezza scolastica cronica dovuta all'addormentamento con contenuti video (YouTube/TikTok).

Socialità Borderline	Minorenni che, pur essendo "fisicamente insieme", non comunicano, totalmente assorbiti dal dispositivo individuale.

La fruizione continuativa di contenuti digitali altamente stimolanti e ripetitivi può contribuire a consolidare modalità attentive frammentate e orientate all'immediatezza, rendendo meno spontaneo il coinvolgimento in processi di apprendimento che richiedono continuità, riflessione e tolleranza della complessità.

4.4 Nuove frontiere: l'intelligenza artificiale come sfida educativa e relazionale

Tra le sfide emergenti che questa desk research deve affrontare con attenzione, l'uso dell'intelligenza artificiale generativa da parte delle persone minorenni, con maggiore frequenza per la fascia della preadolescenza e adolescenza come interlocutore emotivo e confidenziale, rappresenta probabilmente la più significativa.

I dati più recenti convergono nel delineare un fenomeno già strutturale. A livello europeo, il report EU Kids Online 2026[15] (Staksrud, Mascheroni et al.), basato su un'indagine che ha coinvolto oltre 25.000 persone minorenni (9-16 anni) in 17 Paesi europei, di cui 2.170 in Italia, documenta che circa sette persone di minore età europee su dieci hanno utilizzato qualche forma di IA generativa. In Italia la percentuale sale all'89%: l'IA è ormai parte della quotidianità digitale delle persone minorenni.

Particolarmente significativo è il dato italiano sull'uso dell'IA per questioni personali (24%) e per consigli su salute e fitness (20%). Il report evidenzia anche una diffidenza diffusa tra le persone minorenni stesse, che temono che l'uso dell'IA possa ridurre la capacità di pensare autonomamente. Come sottolinea Mascheroni, vice-coordinatrice del network e responsabile del team italiano, emergono inoltre divari di genere e di età che riproducono disuguaglianze già osservate nell'uso di internet.

Sul piano nazionale, l'indagine condotta in occasione del Safer Internet Day 2026 da Generazioni Connesse (con il contributo di Skuola.net, Università di Firenze e Sapienza) conferma il quadro: il 26% degli studenti e delle studentesse delle scuole secondarie dichiara di utilizzare sistemi di intelligenza artificiale per parlare e confidarsi, soprattutto nei momenti di difficoltà emotiva. L'indagine di Save the Children rileva che il 92,5% di adolescenti utilizza strumenti di IA, e che per il 41,8% di essi l'IA rappresenta una risorsa a

[15] https://eucpn.org/document/eu-kids-online-final-report

cui rivolgersi quando si sentono soli o ansiosi. Il rapporto "Cuori e Algoritmi" di Fondazione Carolina (febbraio 2026) ha approfondito specificamente questa dimensione, definendola "uso emotivo dell'intelligenza artificiale". A livello internazionale, una ricerca di Common Sense Media su 1.060 adolescenti (13-17 anni) ha rilevato che il 72% ha usato almeno una volta un chatbot con valenza emotiva, il 52% lo fa regolarmente e il 33% preferisce confidarsi con l'IA su temi seri piuttosto che con amici reali.

Questo fenomeno pone questioni che vanno ben oltre la sicurezza online intesa in senso tradizionale. L'IA conversazionale non presenta solo rischi legati alla privacy o all'esposizione a contenuti inappropriati: interseca in modo profondo la dimensione relazionale e dello sviluppo emotivo. I chatbot offrono alcune caratteristiche che li rendono attraenti come interlocutori (disponibilità costante, assenza di giudizio, risposte immediate, empatia apparente) ma queste stesse caratteristiche li rendono problematici dal punto di vista educativo. L'assenza di conflitto, di frustrazione, di reciprocità autentica e di corporeità significa che l'interazione con l'IA non allena le competenze relazionali che si sviluppano attraverso le relazioni umane: la gestione del rifiuto, la negoziazione, la tolleranza dell'ambiguità, la capacità di leggere segnali non verbali.

Serge Tisseron, nel suo recente intervento del febbraio 2026, ha sottolineato come l'intelligenza artificiale aggiunga un livello ulteriore di complessità educativa rispetto alla semplice gestione degli schermi: l'IA commette errori, e ognuno, adulto o minorenne, ha una responsabilità nel modo in cui la guida e la utilizza. La sycophancy dei chatbot (la tendenza a compiacere l'interlocutore, evitando il disaccordo) è particolarmente insidiosa con le persone adolescenti, perché rafforza una visione del mondo in cui le relazioni significative sono quelle prive di attrito. Esattamente il contrario di ciò che la crescita richiede.

Per i genitori, la sfida è duplice: da un lato, comprendere un fenomeno che nella maggior parte dei casi non conoscono e non sperimentano in prima persona; dall'altro, sviluppare la capacità di dialogare con i figli su un'esperienza che per molti adolescenti è già parte integrante della quotidianità emotiva. La domanda-guida proposta nella desk research nazionale italiana ("Cosa fareste se scopriste che vostro figlio usa l'IA per confidare segreti che non dice a voi?") tocca esattamente questo nodo.

Dalle interviste e dai Focus Group emerge come l'Intelligenza Artificiale viene vissuta con ambivalenza, da un lato è già una presenza domestica silenziosa (Alexa, Google Home) ma spaventa per l'impatto scolastico.

Sebbene sia percepita come un vantaggio per la velocità di ricerca, il timore dei genitori è quello di "un' atrofia del ragionamento" che trasformi le persone minorenni in soggetti incapaci di elaborazione autonoma (le "capre" citate nel Focus Group di Milano).

A questo si aggiunge il rischio che l'IA diventi un "confidente empatico", grazie ad interfacce sempre più umane, l'adolescente potrebbe preferire il dialogo con l'algoritmo rispetto a quello con l'adulto, cercando risposte "sicure" e prive di giudizio. In Polonia si discute inoltre la necessità di bilanciare lettura analogica e digitale per preservare la capacità di concentrazione e di lettura approfondita.

La sfida educativa si articola su tre fronti: evitare che l'IA diventi una scorciatoia che salta l'analisi critica; trasformare il compito scolastico dalla produzione alla revisione critica degli output generati dalle macchine; e presidiare lo spazio relazionale che l'algoritmo rischia di occupare al posto dell'adulto.

Oltre all'IA, preoccupa il cosiddetto "loop" da contenuti a basso valore (unboxing, "Brain Rot"), che crea dipendenza da stimoli ripetitivi svuotando il tempo digitale di qualsiasi valore creativo.

Ragazzi e ragazze usano già l'intelligenza artificiale per semplificare lo studio, creare contenuti su TikTok e, dato sorprendente, a volte come **interlocutore per sfoghi emotivi**. Hanno anche espresso il timore di non riuscire a controllare pienamente l'impatto che queste tecnologie stanno avendo sulla società, sul modo di apprendere e sulle relazioni umane. Più in generale percepiscono che il digitale e l'IA stiano modificando profondamente il modo in cui le persone costruiscono gusti, identità e relazioni. (vedi Focus Group persone giovani).

Strumenti e strategie di intervento

La strategia più efficace è quella del co-apprendimento, in cui il genitore non è l'esperto tecnico ma un compagno di scoperta. Tra gli strumenti concreti:

- **Patti Digitali e "Patentino per Genitori"**, promossi dalla Fondazione Patti Digitali, che formalizzano la negoziazione familiare. Un esempio pratico è la "Torta del Tempo": un esercizio visivo in cui genitori e figli disegnano insieme come distribuire la giornata tra attività online, svago, sport e tempo offline;
- **Urban Game**, ispirati al modello del Rione Sanità a Napoli: attività fisiche nel quartiere (QR code, hashtag, sfide cooperative) per decriptare fake news o trasformare linguaggi discriminatori in messaggi di cittadinanza;
- **Laboratori intergenerazionali**, in cui le persone minorenni agiscono da facilitatrici per ridurre l'ansia da prestazione dei genitori.

La gamification, per essere efficace con gli adulti, deve essere significativa, breve (max 30-40 minuti) e orientata alla risoluzione cooperativa, non alla competizione.

Il rapporto tra videogiochi ed educazione è un tema che richiede una trattazione attenta nel contesto della desk research, perché il senso comune genitoriale tende a oscillare tra due poli ugualmente problematici: la demonizzazione (i videogiochi come fonte di dipendenza e isolamento) e la sottovalutazione (i videogiochi come intrattenimento neutro che non merita attenzione educativa).

La ricerca scientifica offre un quadro più sfumato. Tisseron, come già evidenziato, ha esplorato il potenziale cognitivo e relazionale del gioco digitale, sottolineando come l'elemento discriminante non sia il medium in sé ma il contesto in cui viene utilizzato: un videogioco giocato insieme, discusso, inserito in un repertorio di esperienze diverse, ha effetti profondamente diversi dallo stesso videogioco giocato in isolamento e senza limiti. La ricerca sulla gamification in ambito educativo ha documentato come le meccaniche ludiche (sfide progressive, feedback immediato, narrazione, collaborazione) possano essere strumenti efficaci per l'apprendimento e il coinvolgimento, a condizione che siano progettate con intenzionalità pedagogica. Questo ha implicazioni dirette per il progetto Digital Parents su due piani. Sul piano della comunicazione con i genitori, è importante offrire strumenti per distinguere tra diversi tipi di esperienze ludiche digitali e per valutarne la qualità, superando sia l'allarme indiscriminato sia l'indifferenza. Sul piano della metodologia di progetto, l'adozione dell'Urban Game come strumento educativo intergenerazionale è coerente con l'evidenza che il gioco – anche digitale – può essere un potente veicolo di apprendimento quando è accompagnato, condiviso e inserito in un contesto di riflessione critica.

Integrare i quadri teorici: dalle 3A alla bi-alfabetizzazione nell'era dell'IA

I quadri teorici presentati nella sezione 1.2 (Floridi, Wolf, Tisseron, Livingstone) convergono in una visione dell'educazione digitale dei genitori che può essere sintetizzata nei seguenti principi operativi, utili anche come guida per le fasi successive del progetto (Linee Guida e Urban Game). Il digitale è un ambiente, non uno strumento: la prospettiva onlife di Floridi impone di superare la retorica del "tempo davanti allo schermo" come unica metrica, per concentrarsi sulla qualità delle esperienze e sulla capacità di navigare consapevolmente un ambiente ibrido.

La cognizione si costruisce attraverso la diversità delle esperienze: la proposta di Wolf sulla bi-alfabetizzazione e quella di Tisseron sull'Alternanza convergono nel sottolineare l'importanza di un repertorio ricco e differenziato di esperienze cognitive, sensoriali e relazionali.

L'accompagnamento è relazionale, non tecnico: Tisseron (Accompagnamento), Livingstone (mediazione attiva), il Commento Generale n. 25 della CRC (capacità evolutive) e la ricerca di Wolf convergono nell'indicare che la mediazione genitoriale efficace non si basa sulla competenza tecnica dell'adulto, ma sulla qualità della relazione educativa e sulla capacità di dialogare.

L'autonomia è l'obiettivo, non la minaccia: l'Autoregolazione di Tisseron e il principio delle capacità evolutive della CRC convergono nel definire l'obiettivo educativo non come "proteggere dai rischi" ma come costruire progressivamente le competenze per gestire i rischi in autonomia.

L'IA cambia le coordinate: la dimensione relazionale e confidenziale dell'uso dell'IA da parte degli adolescenti, documentata da EU Kids Online, Generazioni Connesse e Fondazione Carolina, impone di aggiornare i quadri educativi esistenti, integrando la riflessione sulla qualità delle relazioni (umane vs. simulate), sulla sycophancy algoritmica e sulla consapevolezza dell'empatia simulata.

4.5 Verso una comunità educante

L'obiettivo non è la disconnessione, ma la trasformazione del digitale da luogo di conflitto a spazio di legame. Questo richiede una risposta collettiva: patti digitali tra famiglie e istituzioni, percorsi di certificazione per i genitori e metodologie validate che escano dalla logica dell'emergenza.

Comparazione tra i Paesi e Buone Pratiche

Paese	Approccio Distintivo e Buone Pratiche	Riferimenti Principali
Italia	**Patti Digitali di Comunità**: accordi tra famiglie, scuole e istituzioni (Gui) per posticipare l'uso dello smartphone e creare reti di supporto, riducendo la pressione sociale.	Marco Gui, IC Cagliero, Associazione 303
Italia	**Contratto Educativo**: uso di blog (*educaredigitale.it*), giochi da tavolo e generatori di regole per mediare l'arrivo dei dispositivi in famiglia.	Daniele Catozzella
Croazia	**Focus Onlife e Genere**: analisi profonda dell'impatto degli algoritmi sulla mascolinità e l'identità; programmi di paternità attiva.	Natasa Vajagic, Stipe Nogalo, Alisa Aliti Vlasic
Lettonia	**Biblioteche come Hub Formativi**: progetti intergenerazionali di successo come "Nonni - Nipoti", dove le persone minorenni insegnano competenze digitali alle persone anziane.	Gulbene Library, Gulbene School
Spagna	**Cibermentores**: metodologia di Service-Learning in cui sono gli stessi studenti e le stesse studentesse a formare coetanei e genitori.	Raquel Fernandez Alvarez
Turchia	**Collaborazione Ministeriale**: toolkit pratici, seminari nelle scuole e nei centri comunitari basati su analisi di casi reali (fact-checking).	Ergün Aksoy

Polonia	**Igiene Digitale e Neuroscienze**: focus sul bilanciamento cognitivo; pratiche scolastiche come l'uso di "cestini" per i telefoni durante le lezioni.	Katarzyna Bednarska, Maÿgorzata Radojiyïÿ

Metodologie di successo: tutti gli stakeholder concordano che le lezioni frontali non funzionano. Risultano vincenti i laboratori pratici, i formati brevi (micro-learning), l'approccio ludico (gamification) e i momenti di confronto tra pari dove le difficoltà genitoriali vengono normalizzate.

La voce di ragazzi e ragazze

Dalle sessioni di focus group con ragazzi e ragazze realizzate in Italia e Lettonia emergono alcuni punti chiave:

La percezione della dimensione "Onlife"

Ragazzi e ragazze non considerano il digitale come un mondo a parte. Sebbene trascorrano molto tempo online (principalmente su TikTok, Snapchat e Instagram), dichiarano che le esperienze più importanti rimangono quelle vissute in presenza. Tuttavia, ammettono che ciò che accade online influenza profondamente il loro umore, specialmente in relazione a notizie scioccanti (come la guerra) o commenti negativi di persone conosciute.

Gestione del tempo e "Doomscrolling"

Emerge una forte consapevolezza della propria dipendenza. Molti ragazzi e ragazze descrivono il meccanismo del "doomscrolling" (scorrere video senza fine) e il senso di frustrazione o "pentimento" per il tempo sprecato. Alcuni arrivano a cancellare le app (come TikTok) per autodifesa, mentre altri ammettono di usare il telefono fino a tarda notte, influenzando negativamente il sonno.

Il rapporto critico con le regole genitoriali

I ragazzi e le ragazze percepiscono le regole delle persone adulte come incoerenti o poco chiare. Notano con sarcasmo che spesso sono i genitori stessi a essere "assorbiti" dai

dispositivi a tavola o durante il tempo libero. Questo porta le persone giovani a sviluppare strategie per aggirare i controlli (es. conoscere le password dei genitori per estendere il tempo di utilizzo).

Privacy, Sicurezza e Fiducia

La perdita della privacy è il rischio che preoccupa di più. In caso di problemi seri (es. ricatti o bullismo), ragazzi e ragazze tendono a rivolgersi prima agli amici e solo raramente ai genitori, per paura di essere giudicati o che gli adulti "si preoccupino troppo" senza capire realmente la dinamica; esiste inoltre un persistente mito sulla scadenza dei dati, con l'idea che una story o uno stato di WhatsApp solo perchè temporanei spariscano poi definitivamente dai server.

L'IA come strumento e confidente

L'Intelligenza Artificiale è usata quotidianamente per "fare i compiti al proprio posto" o per spiegare concetti complessi in modo semplice. Tuttavia, emerge un uso dell'IA come supporto emotivo: alcuni ragazzi e ragazze vi si rivolgono per consigli su come gestire litigi con gli amici e amiche, pur riconoscendo con inquietudine che non possono fidarsi totalmente di una macchina.

Consigli dei figli ai genitori

In sintesi, ragazzi e ragazze chiedono agli adulti non più controllo, ma ascolto e comprensione. Suggeriscono ai genitori di:

- chiarire che possono essere un porto sicuro in caso di problemi online, promettendo di capire invece di punire;
- non dare lo smartphone troppo presto (dal focus group tenuto in Lettonia è emersa da ragazze e ragazzi l'indicazione della terza elementare, in quello italiano invece l'età di riferimento è più avanti) e non dare accesso ai social prima dei 13 anni.
- dare l'esempio, riducendo l'uso del telefono in presenza dei figli.

5. Raccolta e Analisi di Buone Pratiche

I casi di studio e le esperienze virtuose presentati in questo capitolo costituiscono il frutto diretto del lavoro di indagine sul campo: la selezione delle 30 buone pratiche (nazionali ed europee) deriva dalle segnalazioni, dalle indicazioni metodologiche e dalle esperienze concrete emerse nel corso delle interviste qualitative con gli stakeholder e dei focus group con i genitori.

In questo modo, ogni pratica analizzata risponde a un bisogno specifico o a una criticità sollevata dai partecipanti durante la ricerca.

5.1 Le buone pratiche, sintesi ragionata

Pratiche Relazionali e Dialogiche (Focus: Comunicazione)

1. **Cerchi di parola:** facilitare incontri tra genitori per condividere vulnerabilità e strategie educative. *Operatività:* Creare gruppi di auto-aiuto mediati da un facilitatore per normalizzare le difficoltà e ridurre l'isolamento (Fonte: Aliti Vlasic).
2. **Dialogo intergenerazionale senza giudizio:** dedicare tempo all'ascolto delle esperienze digitali dei figli. *Operatività:* Chiedere al figlio di mostrare i contenuti che lo emozionano, mantenendo una posizione di curiosità invece che di censura.
3. **Mediazione psicologica familiare:** utilizzare consulenze specialistiche per gestire i conflitti da dipendenza. *Operatività:* Rivolgersi a centri di integrazione per ripristinare la comunicazione analogica interrotta dall'abuso di dispositivi (Fonte: Bednarska).
4. **Co-gestione dell'esperienza:** navigare insieme negli spazi digitali delle persone minorenni. *Operatività:* Impostare account insieme e discutere le impostazioni di privacy come atto di cura, non di spionaggio. (anche vedere film e serie TV, scegliere i giochi ...)
5. **Ascolto attivo e autentico:** validare le emozioni provate online da ragazzi e ragazze. *Operatività:* Non minimizzare una lite avvenuta su WhatsApp, trattandola con la stessa dignità di un conflitto avvenuto a scuola.
6. **Decostruzione degli stereotipi di genere:** analizzare criticamente i modelli di "perfezione" social. *Operatività:* Esaminare insieme i profili degli influencer per identificare fotoritocchi e narrazioni tossiche della maternità (Fonte: Vajagic).
7. **Inversione dei ruoli (Reverse Mentoring):** lasciare che i figli insegnino competenze tecniche agli adulti. *Operatività:* Chiedere a ragazzi e ragazze di spiegare il funzionamento di una nuova app, valorizzando la loro expertise tecnica (Fonte: Gulbene Ed.).

8. **Analisi dell'Identità Onlife:** riflettere sulla continuità tra io fisico e io digitale. *Operativity:* Discutere in famiglia come un commento offensivo online abbia lo stesso peso di un'offesa verbale pubblica.

Strumenti Tecnici e Contrattuali (Focus: Regolamentazione)

1. **Contratto Educativo:** stipulare un patto scritto tra genitori e figli. *Operatività:* definire diritti (uso nel weekend) e doveri (niente smartphone a tavola) in un documento firmato da entrambi (Fonte: educaredigitale.it).
2. **Generatore di regole online:** utilizzare tool interattivi per creare norme domestiche. *Operatività:* accedere al generatore di *educaredigitale.it* per ricevere un form personalizzato basato sull'età della persona minorenne.
3. **Domowe Zasady Ekranowe (Regole domestiche):** stabilire zone e tempi "tech-free". *Operatività:* identificare spazi fisici della casa (es. camera da letto) dove i dispositivi sono proibiti durante la notte (Fonte: sexed.pl).
4. **Parental Control Attivo:** utilizzare filtri tecnici come "ponte" educativo. *Operatività:* installare software di monitoraggio spiegandone al figlio la funzione protettiva temporanea, finalizzata alla futura autonomia.
5. **Zonizzazione della cena:** spegnimento collettivo dei device durante i pasti. *Operatività:* utilizzare un contenitore comune ("parking station") dove tutta la famiglia deposita i telefoni prima di mangiare.
6. **Gestione condivisa delle password:** educare alla sicurezza dei dati personali. *Operatività:* creare insieme password robuste e spiegare l'importanza di non condividerle mai con terzi, nemmeno amici.
7. **Limitazione della connessione permanente:** ridurre i compiti che richiedono internet h24. *Operatività:* le scuole dovrebbero concentrare le attività online nel weekend, permettendo la supervisione genitoriale (Fonte: Gui).
8. **Account anonimi e pseudonimi:** proteggere l'identità visiva della persona minorenne. *Operatività:* incoraggiare l'uso di avatar o immagini neutre invece di foto reali per i profili di gaming e social (Fonte: Radojičić).

Pratiche Educative e Ludiche (Focus: Competenze)

1. **Gaming collaborativo (Minecraft):** usare il gioco per il problem solving condiviso. *Operatività:* partecipare a una sessione di gioco per capire le dinamiche di collaborazione e creatività del figlio (Fonte: Catozzella).

2. **TikTok Mapping:** analizzare il funzionamento dei feed algoritmici. *Operatività:* osservare insieme quali video vengono proposti e discutere i criteri che l'algoritmo usa per catturare l'attenzione (Fonte: Vajagic).
3. **Allenamento dell'algoritmo:** insegnare a "pulire" il proprio feed. *Operatività:* mostrare al ragazzo come mettere "non mi interessa" o bloccare contenuti tossici per rieducare l'algoritmo a mostrare contenuti di valore.
4. **Verifica delle fonti (Fake News):** esercitazioni pratiche di fact-checking. *Operatività:* prendere una notizia virale e cercare insieme tre fonti diverse per confermarne o smentirne la veridicità.
5. **Storytelling Digitale:** creare contenuti creativi positivi. *Operatività:* realizzare insieme brevi video o meme che raccontino una passione familiare, trasformando il minore da consumatore a produttore.
6. **Esplorazione Urbana (Pokémon GO):** integrare tecnologia e attività fisica. *Operatività:* usare app di realtà aumentata per scoprire monumenti o parchi cittadini, mantenendo il legame con lo spazio fisico (Fonte: Mickiewicz-Florczak).
7. **Quiz sulla sicurezza:** gare ludiche domestiche sui rischi digitali. *Operatività:* organizzare piccole competizioni familiari su come riconoscere un tentativo di phishing o un link sospetto.
8. **Routine Bi-alfabetizzata:** alternare supporti di lettura. *Operatività:* dedicare 20 minuti alla lettura su carta per allenare la concentrazione profonda e 10 minuti alla ricerca digitale per la sintesi rapida.

Pratiche Comunitarie e Istituzionali (Focus: Rete Sociale)

1. **Patti Digitali di Comunità:** accordi tra gruppi di genitori. *Operatività:* firmare patti di classe per posticipare collettivamente lo smartphone, neutralizzando la pressione sociale (Fonte: Gui).
2. **Cordate di genitori:** reti di supporto per la resilienza educativa. *Operatività:* creare gruppi WhatsApp di genitori dedicati esclusivamente al mutuo sostegno nelle scelte di "digital detox".
3. **Scoutismo e Outdooring:** esperienze radicali di disconnessione. *Operatività:* favorire la partecipazione a campi in natura dove i dispositivi sono limitati per riscoprire la socialità offline (Fonte: Salski).
4. **Patto di Corresponsabilità Scuola-Famiglia:** integrare linee guida digitali nei documenti ufficiali. *Operatività:* chiedere alla scuola di inserire il divieto di smartphone e limiti ai compiti online nel POF.

5. **Collaborazione Pediatrica (Custodi Digitali):** coinvolgimento dei medici di base. *Operatività:* richiedere al pediatra consigli sulla salute digitale (vista, sonno, postura) fin dai primi mesi di vita del bambino o della bambina.
6. **Campagne di sensibilizzazione visiva:** affissioni sull'impatto della distrazione digitale. *Operatività:* promuovere campagne che mostrano come l'uso eccessivo dello smartphone da parte dei genitori frammenti l'attenzione verso i figli (Fonte: Jurek).

5.2 Metodologie innovative

Gamification e apprendimento ludico come strumenti di ingaggio (introduzione all'approccio dell'Urban Game).

Perché giocare - il collegamento con il quadro teorico del progetto

I quadri teorici raccolti nel Capitolo 1 di questa ricerca documentale convergono su una visione della genitorialità digitale che è relazionale, progressiva ed esperienziale. Le tre A di Tisseron – Accompagnamento, Alternanza, Autoregolazione – rifiutano sia il divieto che l'accettazione passiva a favore di un'esperienza guidata e condivisa. La mediazione attiva di Livingstone indica la qualità della relazione adulto-bambino, non la competenza tecnica dell'adulto, come fattore decisivo. La bi-alfabetizzazione di Wolf sostiene che le capacità cognitive profonde si costruiscono attraverso un repertorio diversificato di esperienze, non solo attraverso l'informazione. E l'Osservazione Generale n. 25 della Convenzione delle Nazioni Unite sui Diritti del Bambino inquadra l'obiettivo educativo non come protezione dal rischio, ma come la costruzione progressiva della capacità del bambino stesso di gestire il rischio.

L'apprendimento ludico non è in contrasto con nessuno di questi quadri di riferimento: ne è la naturale espressione metodologica. Il gioco è per definizione un ambiente condiviso, esplorativo e a basso rischio in cui i partecipanti possono assumersi dei rischi, commettere errori e riflettere senza la pressione del giudizio. Queste sono proprio le condizioni in cui l'Accompagnamento di Tisseron diventa possibile, la mediazione attiva di Livingstone si concretizza e l'alternanza tra modalità cognitive di Wolf può essere praticata anziché predicata.

Lo stesso Tisseron, nel suo lavoro di esplorazione del potenziale educativo dei giochi digitali, è esplicito su questo punto: il fattore distintivo non è il mezzo, ma il contesto. Un gioco giocato insieme, su cui si riflette e che è inserito in un repertorio diversificato di esperienze ha effetti profondamente diversi rispetto allo stesso gioco giocato in isolamento e senza limiti. L'Urban Game è progettato proprio intorno a questo principio.

I giochi urbani come esperienza ludica sono lo strumento che ha il potenziale per combattere i problemi di disimpegno. Nella comunità di Urban Games diciamo spesso che è un peccato che gli adulti smettano di giocare a un certo punto – anche se tutti abbiamo bisogno di giocare per tutta la vita – non solo durante l'infanzia. Urban Games – con i suoi elementi di sport/competizione, gioco di ruolo ed esplorazione – è riuscito molte volte a coinvolgere gli adulti nel gioco.

Apprendimento ludico e Urban Games come metodologia

Apprendimento ludico / apprendimento basato sul gioco: apprendimento che avviene attraverso il gioco, dove il gioco stesso è il veicolo per i contenuti educativi. Gli Urban Games rientrano perfettamente in questa categoria, tuttavia non includono sempre contenuti puramente educativi.

Un Urban Game non è un gioco digitale giocato all'aperto, né una classica caccia al tesoro. È un'esperienza partecipativa strutturata che utilizza la città – le sue strade, gli edifici, le istituzioni, la storia e le comunità – come ambiente di apprendimento. I partecipanti si muovono nello spazio fisico, incontrano situazioni e persone reali, risolvono sfide che richiedono navigazione sia online che offline e riflettono su ciò che hanno vissuto. Il gioco è intrinsecamente sociale: richiede collaborazione, negoziazione e comunicazione tra i partecipanti. È intrinsecamente onlife: non tratta il mondo digitale come uno schermo da gestire, ma come parte del tessuto della vita urbana quotidiana. I dispositivi digitali sono ampiamente utilizzati negli Urban Games, ma la presenza fisica, il mondo reale e le interazioni offline sono sempre al centro dell'esperienza.

Questa metodologia risponde direttamente a diverse buone pratiche identificate nel Capitolo 5 di questo rapporto. La buona pratica "Orienteering digitale e giochi urbani" (che utilizza Actionbound per creare cacce al tesoro educative che integrano elementi online e offline) e la "Pavedieni Experience" (un gioco educativo di squadra per famiglie che utilizza risorse cartacee e digitali per risolvere misteri) riflettono entrambe la stessa logica di fondo; inoltre, i giochi urbani (o giochi sul campo) sono anche una delle principali metodologie utilizzate nello scoutismo (come affermato da Antoni Salski). L'Urban Game in Digital Parents si basa su questa esperienza europea esistente e aggiunge una dimensione esplicita di alfabetizzazione mediatica e intergenerazionale.

Gamification: cosa significa e cosa non è

Il termine "gamification" è spesso frainteso, e vale la pena essere precisi. La gamification non significa trasformare tutto in un gioco, né aggiungere punti e badge a contenuti esistenti. Ai fini di questo progetto, la gamification si riferisce all'uso deliberato di meccaniche di gioco – sfide, inquadramento narrativo, difficoltà progressiva, feedback immediato, strutture di ricompensa collaborative – per aumentare il coinvolgimento e sostenere la motivazione durante un'esperienza di apprendimento.

I risultati della ricerca documentale supportano diverse scelte specifiche su quali meccaniche privilegiare per un pubblico di genitori e famiglie. Le interviste agli stakeholder indicano chiaramente che la competizione è controproducente: i genitori che

sentono di fallire di fronte agli altri si disimpegnano. Le meccaniche collaborative, in cui le famiglie lavorano insieme verso un obiettivo condiviso, sono molto più efficaci. Allo stesso modo, le sfide devono essere realizzabili: i primi compiti dovrebbero rafforzare la fiducia piuttosto che mettere in luce le lacune. La difficoltà progressiva – l'introduzione graduale della complessità – è particolarmente importante data l'ansia che molti genitori provano nei confronti dell'argomento.

Principi di progettazione per l'Urban Game e il sistema di sfide

Attingendo sia ai risultati della ricerca documentale che all'esperienza di Topografie, i seguenti principi dovrebbero guidare la progettazione di T4.1 (sistema di sfide) e T4.3 (Manuale dell'Urban Game):

- Onlife design. Le sfide devono deliberatamente sfumare il confine tra online e offline, riflettendo il quadro teorico di Floridi su cui si fonda questo progetto. Una sfida che chieda a una famiglia di trovare un luogo fisico nella propria città collegato a una storia virale online, o di co-creare un breve video su un quartiere per poi discuterne in termini di cosa condividerebbero e cosa no pubblicamente, è più efficace di qualsiasi esercizio che tratti la vita digitale come un dominio separato da gestire.
- Fallimento sicuro. Il design del gioco deve normalizzare il non sapere. Ciò è particolarmente importante quando i genitori sono meno sicuri dal punto di vista digitale rispetto ai propri figli – cosa che, come dimostrano i dati, è più comune di quanto i genitori ammettano. Il gioco dovrebbe essere strutturato in modo che la mancanza di competenze tecniche dei genitori non sia uno svantaggio, ma un punto di partenza per un dialogo intergenerazionale autentico. Le istruzioni, il linguaggio di facilitazione e il punteggio dovrebbero riflettere tutto questo.
- Il debriefing è il momento di apprendimento. La ricerca sull'apprendimento basato sul gioco dimostra costantemente che è la conversazione di riflessione dopo il gioco – non il gioco stesso – il momento in cui avviene l'apprendimento più profondo. Ciò è particolarmente vero per argomenti delicati come la privacy dei dati, il cyberbullismo, i compagni di IA e la manipolazione algoritmica dei contenuti, tutti temi emersi come prioritari in questa ricerca documentale. Il Manuale di The Urban Game deve dedicare tempo significativo alla fase di debriefing e fornire ai facilitatori domande strutturate per ogni tema della sfida.
- Parità intergenerazionale. L'Urban Game dovrebbe essere progettato in modo che bambini e genitori apportino all'esperienza conoscenze diverse ma ugualmente preziose. I bambini spesso conoscono le piattaforme; i genitori spesso conoscono

il quartiere. Una sfida che richiede entrambi i tipi di conoscenza crea una collaborazione autentica piuttosto che riprodurre la dinamica – documentata in tutto questo rapporto – in cui una generazione fa la lezione all'altra.

- Soluzione alternativa low-tech. Il gioco e le sfide dovrebbero utilizzare sia un design digitale che offline: in primo luogo per fornire attività offline come alternativa a quelle online e, in secondo luogo, per fungere semplicemente da soluzione alternativa per quei partecipanti che potrebbero non avere accesso alla tecnologia o alle competenze necessarie.

Relazione con il progetto

Questa sezione alimenta sia il WP3 che il WP4. Il documento delle Linee guida (T3.1) includerà, come specificato nella domanda di progetto, una sezione dedicata alla gamification come strumento per il coinvolgimento dei genitori: la base di dati per tale sezione è raccolta qui. Il sistema di sfide (T4.1) e il Manuale del Gioco Urbano (T4.3) implementano i principi di progettazione sopra esposti, fondati sia sui quadri teorici del Capitolo 1 sia sui risultati qualitativi dei Capitoli 4 e 5.

L'approccio dell'Urban Game sviluppato da Topografie si ricollega anche a un filone più ampio di buone pratiche identificate in questo rapporto: l'uso dello spazio comunitario – la biblioteca, il quartiere, il cortile della scuola – come luogo per l'educazione ai media. Il modello della Biblioteca di Gulbene, l'Urban Game del Rione Sanità citato nella sezione 4.5 e gli esempi di Digital Orienteering puntano tutti nella stessa direzione. L'educazione ai media per i genitori funziona meglio quando incontra le famiglie negli spazi che già abitano e di cui si fidano, piuttosto che chiedere loro di entrare in un nuovo contesto istituzionale. La città è quello spazio. L'Urban Game è la metodologia che la rende un ambiente di apprendimento.

5.3 Analisi critica

Cosa funziona e quali sono gli ostacoli principali nel coinvolgere le famiglie vulnerabili/Metodologie efficaci per il coinvolgimento delle famiglie

La mappatura delle buone pratiche e i risultati delle interviste consentono di identificare sia i fattori che rendono efficaci gli interventi di media education con le famiglie, sia le barriere specifiche che ostacolano il coinvolgimento di quelle in condizioni di maggiore vulnerabilità.

Cosa funziona

Dalle esperienze analizzate emergono alcuni principi trasversali. Gli interventi efficaci condividono alcune caratteristiche comuni: sono brevi e flessibili nei formati (micro-learning, pillole video, sessioni di 30-40 minuti piuttosto che percorsi lunghi), caratteristica incarnata dalla pratica del Micro-learning via WhatsApp/Telegram, che raggiunge i genitori nello strumento già in uso quotidiano, e confermata come format vincente anche nei Laboratori Pratici Immersivi di Generazioni Connesse, che immergono i genitori nelle piattaforme per comprenderle dall'interno; partono da problemi concreti e quotidiani, non da contenuti teorici (come osserva Knez Radolovic, i genitori si avvicinano alla media education quando devono risolvere una difficoltà reale), principio fondante del Contratto Educativo promosso da educaredigitale.it, il quale offre ai genitori un generatore di regole personalizzato a partire dall'età dei figli e dalle situazioni specifiche della famiglia; adottano un approccio di co-apprendimento in cui l'adulto non è tenuto a essere esperto ma è coinvolto come compagno di scoperta, come dimostrano il Gaming collaborativo (Minecraft) e il TikTok Mapping, in cui genitori e figli esplorano insieme le logiche algoritmiche delle piattaforme, passando dal controllo alla comprensione condivisa; valorizzano il sapere delle persone minorenni attraverso il reverse mentoring, come nel modello della Biblioteca di Gulbene dove i giovani formano genitori e nonni, ma anche nel programma spagnolo Cibermanagers di PantallasAmigas, in cui sono gli studenti stessi a sensibilizzare le proprie famiglie, una strategia che Catozzella riconosce come capace di trasformare il "vantaggio tecnologico" delle persone minorenni da fonte di conflitto intergenerazionale in risorsa educativa; creano spazi di confronto tra pari dove le difficoltà genitoriali vengono normalizzate, riducendo il senso di colpa e di isolamento, funzione svolta dai Cerchi di parola facilitati da un mediatore e dalle Cordate di genitori, pratiche che la ricerca individua come particolarmente efficaci nel contesto italiano, dove il supporto informale tra pari supplisce alla frammentazione dei servizi istituzionali rilevata da Rampani.

Come sottolinea Rampani, i genitori esprimono spesso un senso di impotenza genuina: non chiedono manuali teorici, ma strumenti concreti e spazi in cui sentirsi meno soli. Questa osservazione è confermata da Gui, che evidenzia come i Patti Digitali di Comunità funzionino proprio perché trasformano una scelta educativa individuale in un impegno collettivo, abbassando la pressione sociale e l'isolamento del singolo genitore. Anche Bruno sottolinea che il "Verification Gap", la distanza tra competenze digitali percepite e reali, non si colma trasmettendo informazioni teoriche, ma attraverso esperienze pratiche in cui l'adulto sperimenta in prima persona le dinamiche delle piattaforme. Il formato breve e laboratoriale è quindi non solo una scelta pratica, ma una condizione epistemologica: la competenza si costruisce nell'esperienza, non nella lettura. Gli stakeholder croati, e in particolare Vlasic di Roda - Parents in Action, documentano come questa evidenza valga anche in contesti culturali molto diversi dall'Italia, rafforzando la portata transnazionale di questi principi.

Questi principi non sono specifici per le famiglie vulnerabili: sono le stesse condizioni che rendono efficace qualsiasi intervento di media education con gli adulti. La differenza sta nelle barriere di accesso.

Gli ostacoli

Le famiglie in condizioni di vulnerabilità socio-economica, culturale o di isolamento incontrano ostacoli specifici che i programmi di media education raramente affrontano in modo strutturale.

Il tempo è la prima barriera: le famiglie in condizioni di precarietà lavorativa non dispongono delle ore necessarie per partecipare a percorsi formativi, soprattutto se richiedono spostamenti o orari rigidi. Come osserva Radolovic, i genitori delle famiglie più fragili si avvicinano al tema solo in situazioni di emergenza, non per mancanza di interesse ma per una questione di priorità e di carico quotidiano. La fiducia istituzionale è la seconda: le famiglie più fragili sono spesso quelle con un rapporto più distante o diffidente con la scuola e con i servizi, e tendono ad avvicinarsi solo in situazioni di emergenza. Rampani descrive il fenomeno come una "ingenuità disarmante": molte famiglie non si riconoscono nell'utenza tipo delle iniziative di media education e non si sentono interpellate dai messaggi istituzionali; Vlasic sottolinea come questa distanza sia particolarmente marcata nelle famiglie con un basso livello di istruzione o con una storia di esclusione dai servizi educativi. La lingua e i riferimenti culturali rappresentano un ulteriore filtro per le famiglie con background migratorio, per le quali i materiali educativi standard possono risultare inaccessibili o culturalmente distanti - una barriera che Aksoy affronta sistematicamente nel suo lavoro costruendo toolkit pratici su casi reali radicati

nei contesti di vita delle famiglie coinvolte. Il digital divide materiale, connessione instabile, dispositivi condivisi, assenza di spazi domestici adeguati, limita la partecipazione a iniziative che presuppongono un accesso tecnologico che non tutte le famiglie hanno; i programmi di prestito tecnologico per scuole e biblioteche censiti nella mappatura delle buone pratiche europee rappresentano una risposta concreta, ma rimangono esperienze ancora isolate. Infine, la percezione del bisogno: quando le priorità quotidiane sono legate alla sussistenza, alla casa o al lavoro, la media education non viene percepita come urgente. Come nota Catozzella, prima del Covid-19 mancava persino la percezione del problema anche nelle famiglie con maggiore capitale culturale; per le famiglie in condizioni di vulnerabilità, questa distanza tende a essere strutturale e non solo congiunturale.

Strategie

Le esperienze più promettenti emerse dalla ricerca suggeriscono alcune strategie per superare queste barriere.

Andare dove le famiglie già sono: inserire momenti di media education in contesti che le famiglie frequentano per altre ragioni - l'ambulatorio pediatrico (modello Custodi Digitali, che coinvolge i medici di base fin dai primi mesi di vita del bambino o della bambina), i centri di aggregazione, gli eventi scolastici non specificamente dedicati al digitale, i luoghi di culto. Questo riduce la barriera dello spostamento e della motivazione iniziale. Il modello della Biblioteca di Gulbene, che ha rilasciato nel 2025 ben 344 certificati di competenza digitale integrando la formazione nelle attività ordinarie della biblioteca, rappresenta un esempio emblematico di questo principio: non si convocano le famiglie su un tema specifico, ma si costruisce la competenza digitale all'interno di un contesto di fiducia già esistente, come evidenzia Jefimova, responsabile della biblioteca di Gulbene. Catozzella e Rampani confermano che la stessa logica vale nei centri di aggregazione giovanile e negli spazi parrocchiali italiani, dove il tema digitale può essere introdotto all'interno di attività che le famiglie frequentano già per altri motivi. L'IC Giovanni Cagliero di Roma offre un'ulteriore variante: i Cerchi di parola post-emergenza attivati dalla scuola dopo episodi critici trasformano un momento di crisi in un'opportunità di formazione, raggiungendo anche famiglie che non avrebbero partecipato a un percorso preventivo.

Usare canali informali e a bassa soglia: le pillole educative via WhatsApp o Telegram, citate tra le buone pratiche, sono efficaci proprio perché non richiedono competenze digitali avanzate, spostamenti o impegni di tempo prolungati. Raggiungono i genitori nello strumento che già usano quotidianamente. Questa strategia è coerente con quanto indicato dagli stakeholder italiani: Rampani, Bruno e Catozzella concordano sul fatto che i

genitori con minore capitale culturale necessitino di interventi capaci di incontrarli nel loro quotidiano, non di percorsi che richiedano un'ulteriore mobilitazione di risorse. Il progetto Custodi Digitali applica questa logica in modo particolarmente efficace, inserendo brevi messaggi di promozione della salute digitale nelle comunicazioni ordinarie dei pediatri - una modalità che raggiunge famiglie che non avrebbero mai cercato attivamente un percorso di media education. Gli stakeholder polacchi, in particolare Katarzyna Bednarska e Anna Jurek della Fondazione SPUNK, segnalano che formati analoghi funzionano efficacemente anche in contesti scolastici, dove brevi podcast o video inviati ai gruppi di classe genitori abbassano significativamente la soglia di accesso ai temi dell'educazione digitale.

Costruire reti orizzontali tra genitori: i Patti Digitali di Comunità e le "cordate di genitori" funzionano come strumenti di inclusione perché il supporto viene dai pari, non dalle istituzioni, abbassando la soglia di diffidenza. Marco Gui ha documentato come questi patti, nati dalla collaborazione tra l'Università di Milano-Bicocca e l'Associazione MEC, abbiano avuto successo proprio nelle comunità in cui la pressione sociale verso la conformità era più forte: il patto trasforma una scelta individuale in una decisione collettiva, neutralizzando quella pressione e creando un contesto di mutuo supporto che ingloba anche le famiglie più fragili, che in solitaria non avrebbero avuto la forza o la legittimità per fare la medesima scelta. I Cerchi di parola facilitati da figure professionali, come nella pratica documentata da Alisa Aliti Vlasic di Roda - Parents in Action, aggiungono un livello di elaborazione condivisa che normalizza le difficoltà e riduce il senso di isolamento. L'esperienza lettone della Biblioteca di Gulbene con il programma "Nonni-Nipoti" mostra inoltre che le reti orizzontali possono attraversare le generazioni, costruendo alleanze educative che si estendono ben oltre il nucleo familiare ristretto.

Coinvolgere mediatori culturali e figure-ponte: per le famiglie con background migratorio, la mediazione culturale e linguistica non è un'aggiunta ma una precondizione. Aksoy e gli stakeholder croati evidenziano che i toolkit pratici e i seminari costruiti su casi reali funzionano molto meglio quando sono condotti da figure che condividono il contesto culturale delle famiglie destinatarie. La pratica del Dialogo intergenerazionale senza giudizio, che valorizza la narrazione delle esperienze vissute come punto di ingresso, si presta particolarmente bene a essere declinata in chiave interculturale. Catozzella ricorda che Save the Children Italia ha sviluppato percorsi specificamente adattati per famiglie con background migratorio, in cui la riflessione sul digitale viene intrecciata con quella sulla trasmissione culturale e sull'identità, trasformando una potenziale barriera in una risorsa narrativa. In Polonia, Ida Mickiewicz-Florczak di Fabryka Równości segnala che la mediazione interculturale è particolarmente rilevante quando si affrontano temi sensibili

come gli stereotipi di genere online, dove i valori culturali di partenza delle famiglie possono entrare in tensione con i contenuti dell'intervento educativo.

Progettare per l'accessibilità, non per il target: la strategia più efficace non è creare programmi "speciali" per famiglie vulnerabili, che rischiano di stigmatizzare, ma progettare tutti gli strumenti con un'attenzione strutturale all'accessibilità: orari flessibili, materiali multilingue o visivi, formati brevi, soglie d'ingresso basse, gratuità. Questo principio è incarnato dal Patentino per Genitori Digitali dell'Associazione MEC e dal programma europeo Pix Parents, che offrono percorsi modulari adattabili ai diversi livelli di partenza senza richiedere prerequisiti tecnici. Come ricorda Franceschini del Centro Antiviolenza Sara di Pietrantonio, le famiglie in situazioni di fragilità hanno spesso bisogno non di materiali specializzati ma di ambienti formativi in cui si sentano sicure e non giudicate - esattamente la stessa condizione che, come documenta tutta la ricerca, rende efficace la media education per qualsiasi tipo di famiglia. Il Domowe Zasady Ekranowe polacco e il First Device Family Toolkit di Power of Zero sono ulteriori esempi di strumenti concepiti come universalmente accessibili, che raggiungono le famiglie vulnerabili non attraverso una logica di targeting ma attraverso la semplicità intrinseca del formato. Gli stakeholder di tutti i paesi partner convergono su un punto: l'accesso universale non è soltanto una scelta etica, ma la strategia metodologicamente più solida per garantire portata e impatto dell'intervento.

6. Sintesi dei risultati delle Interviste agli Stakeholder

6.1 Il punto di vista degli esperti

Dalle interviste con gli stakeholder di riferimento, emerge che insegnanti ed educatori si trovano in una posizione di prima linea ma spesso privi degli strumenti necessari per gestire la complessità della dimensione "onlife" delle persone minorenni. I bisogni formativi identificati dagli esperti riguardano non solo le competenze tecniche, ma soprattutto un cambiamento di paradigma pedagogico e relazionale.

Superamento del gap di competenze tecniche e pedagogiche

Gli stakeholder concordano sul fatto che esista una carenza strutturale nella formazione del personale educativo:

- mancanza di competenze specifiche: molti educatori non possiedono le abilità necessarie per utilizzare efficacemente gli strumenti digitali e, soprattutto, per integrarli correttamente nella pratica educativa quotidiana. Spesso la formazione ricevuta si limita agli aspetti tecnici, trascurando l'etica digitale e la cittadinanza online;
- competenze trasversali e verifica delle fonti: gli insegnanti esprimono il forte bisogno di acquisire strumenti per il fact-checking e la verifica dell'autenticità di immagini e notizie. Questa è considerata una competenza didattica essenziale per guidare studenti e studentesse nelle ricerche scolastiche e nei lavori di gruppo;
- sistematizzazione delle abilità digitali: Daniele Catozzella sottolinea che la scuola dovrebbe avere il ruolo di sistematizzare le competenze che alunni e alunne già sviluppano in modo informale (es. il problem solving in giochi come Minecraft), trasformandole in apprendimento strutturato.

Necessità di nuove strategie didattiche e organizzative

La formazione deve rispondere all'esigenza di ripensare il modo di "fare scuola" in un mondo connesso:

- adattamento dei carichi di lavoro: Marco Gui evidenzia la necessità per gli insegnanti di limitare i compiti online che richiedono una connessione permanente nel pomeriggio, per evitare di forzare le famiglie ad anticipare l'autonomia digitale dei figli o a cedere password senza supervisione;

- gestione della distrazione e della concentrazione: gli insegnanti osservano un calo notevole della capacità di concentrazione dovuto all'uso eccessivo di formati video brevi (TikTok, Reel) che "stimolano rapidamente la mente" ma rendono difficile la lettura approfondita. Gli educatori hanno bisogno di formazione su come bilanciare lettura analogica e digitale (concetto di "cervello bi-alfabetizzato");
- esempio adulto (Role Modeling): emerge il bisogno di una riflessione sulla condotta degli stessi adulti. Alcuni docenti riferiscono di sentirsi "in colpa" nell'usare lo smartphone nei corridoi quando questo è vietato a studenti e studentesse, suggerendo la necessità di norme di autoregolazione che coinvolgano anche il personale scolastico.

Formazione alla mediazione con le famiglie

Un bisogno formativo cruciale riguarda la capacità degli educatori di fungere da ponte tra scuola e famiglia:

- inclusione dei genitori: gli educatori necessitano di risorse per includere i genitori nelle attività di classe su temi come i dati e l'intelligenza artificiale, estendendo il dibattito educativo oltre le mura scolastiche;
- passaggio dal controllo alla corresponsabilità: gli esperti suggeriscono che gli insegnanti debbano essere formati per promuovere "Patti Digitali", trasformando la gestione della tecnologia da un piano di scontro/divieto a uno di alleanza educativa e negoziazione.
- supporto ai genitori "distanti": una sfida complessa per gli educatori è trovare modalità di aggancio informali per raggiungere quel nucleo di famiglie meno presenti o in situazioni di svantaggio, che avrebbero più bisogno di supporto nella mediazione digitale.

Approcci metodologici e barriere

Gli stakeholder indicano chiaramente quali formati formativi siano ritenuti più utili:

- no alla lezione frontale: la formazione puramente teorica e trasmissiva è percepita come inefficace. Sono necessari laboratori pratici in cui gli adulti possano "entrare fisicamente" negli ambienti digitali dei ragazzi (es. TikTok o piattaforme di gaming) per comprenderne le logiche dall'interno;
- collaborazione intergenerazionale: gli esperti propongono modelli di "reverse mentoring", dove i giovani stessi formano insegnanti e genitori sui linguaggi e i trend del web, riducendo le distanze e demistificando la tecnologia;

- ostacoli logistici: la mancanza di tempo e la stanchezza estrema del personale scolastico rappresentano barriere significative alla partecipazione a percorsi formativi lunghi o complessi. Per questo, sono richiesti strumenti flessibili come il micro-learning (pillole video/podcast brevi).

7. Conclusioni e sviluppi futuri

7.1 Sintesi dei risultati principali e raccomandazioni preliminari:

Verso una nuova media education intergenerazionale

La presente desk research ha esplorato lo stato dell'arte della genitorialità digitale e della media education rivolta alle persone adulte attraverso l'analisi documentale, le interviste a 26 stakeholder in cinque paesi partner e i focus group con famiglie e persone minorenni e giovani. I risultati convergono in cinque messaggi chiave che attraversano trasversalmente tutti i contributi raccolti.

Primo: la condizione onlife come paradigma.

La distinzione tra vita online e vita offline ha perso significato nella quotidianità delle famiglie. Come evidenziato sia dal quadro teorico (Floridi) sia dalle testimonianze raccolte nei focus group, il digitale non è un luogo separato in cui le persone minorenni "entrano", ma l'ambiente costitutivo dell'esperienza contemporanea. Questo implica che gli approcci educativi fondati sulla separazione tra un mondo reale "sicuro" e un mondo virtuale "pericoloso" sono strutturalmente inadeguati. I genitori intervistati in tutti i paesi partner, pur con sfumature diverse, condividono questa percezione: il digitale è già ovunque, nella cameretta come nel cortile della scuola, e la sfida non è tenerlo fuori ma imparare ad abitarlo insieme.

Secondo: dalla sorveglianza all'accompagnamento.

La ricerca documenta un chiaro consenso, sia tra gli esperti sia tra i genitori più consapevoli, sul fatto che le strategie educative basate esclusivamente sul controllo (monitoraggio, restrizioni temporali, filtri tecnici) producono effetti limitati e talvolta controproducenti. I dati qualitativi mostrano che le persone minorenni rispondono ai divieti rigidi sviluppando strategie elusive (account secondari, navigazione in contesti non sorvegliati, condivisione di dispositivi con i pari), mentre i genitori che adottano una mediazione attiva (dialogo sui contenuti, condivisione delle esperienze, negoziazione delle regole) osservano risultati migliori sia nella capacità dei figli di gestire i rischi sia nella qualità della relazione familiare. Questo è coerente con la ricerca di Livingstone sulla mediazione genitoriale e con il modello delle 3A di Tisseron. La distinzione operativa tra engagement e policing emerge come il nodo educativo centrale: accompagnare senza sorvegliare, proteggere senza isolare.

Terzo: la bi-alfabetizzazione come competenza di cittadinanza.

La ricerca di Wolf sul cervello bi-alfabetizzato, integrata nella desk research sia come quadro teorico sia come chiave interpretativa dei dati di campo, evidenzia che la sfida cognitiva posta dal digitale non riguarda soltanto le persone minorenni. L'erosione delle competenze di lettura profonda interessa anche gli adulti e ha implicazioni dirette sulla capacità di resistere alla disinformazione, di esercitare il pensiero critico e di sostenere processi di ragionamento complesso. Per i genitori, questo significa che la bi-alfabetizzazione non è un obiettivo da imporre ai figli dall'esterno, ma una sfida educativa condivisa, che richiede la consapevolezza delle proprie trasformazioni cognitive e la disponibilità a costruire pratiche quotidiane di alternanza tra digitale e analogico.

Quarto: l'intelligenza artificiale come sfida relazionale.

I dati raccolti documentano un fenomeno già strutturale e in rapida espansione: l'uso dell'intelligenza artificiale generativa da parte delle persone minorenni come interlocutore emotivo e confidenziale. I dati di EU Kids Online 2026 (89% di utilizzo in Italia), di Generazioni Connesse (26% che usa l'IA per confidarsi), di Fondazione Carolina e di Common Sense Media convergono nel delineare un quadro in cui l'IA non è più soltanto uno strumento tecnico ma un interlocutore a cui le persone adolescenti attribuiscono un ruolo di supporto significativo. Il rischio principale non risiede nell'uso in sé, ma nella dinamica sostitutiva: quando l'interazione con l'IA non affianca ma progressivamente sostituisce il confronto con interlocutori umani (genitori, pari, educatori) l'adolescente perde occasioni di esercitare le competenze relazionali che solo il rapporto con l'altro, nella sua imprevedibilità e nella sua fatica, consente di sviluppare. Questo pone sfide educative inedite che vanno oltre la sicurezza online tradizionale: la sycophancy dei chatbot (la tendenza a compiacere l'interlocutore), l'empatia simulata, l'assenza di reciprocità autentica e di conflitto costruttivo rischiano di offrire un modello relazionale impoverito proprio nella fase dello sviluppo in cui le competenze relazionali si formano. Per i genitori, che nella maggior parte dei casi non conoscono e non sperimentano questo fenomeno in prima persona, la sfida è duplice: comprendere e dialogare.

Quinto: la necessità di una comunità educante.

Dalla ricerca emerge con forza che la genitorialità digitale non può essere affrontata come responsabilità esclusivamente individuale della famiglia. Gli stakeholder di tutti i paesi partner convergono nell'indicare la necessità di alleanze educative strutturate tra famiglie,

scuola, servizi territoriali e istituzioni. I Patti Digitali di Comunità, le esperienze di peer education intergenerazionale (come il modello della Biblioteca di Gulbene in Lettonia), i percorsi di co-apprendimento tra genitori e figli rappresentano modelli promettenti che il progetto può valorizzare e sviluppare. La logica non è quella dell'emergenza (intervenire quando il problema si manifesta) ma della prevenzione strutturale e della costruzione di competenze diffuse.

7.2 Raccomandazioni preliminari

Sulla base dei risultati della desk research, si formulano le seguenti raccomandazioni preliminari, differenziate per ambito di intervento. Queste raccomandazioni intendono orientare sia le attività successive del progetto (Linee Guida e Urban Game) sia il più ampio dibattito sulla genitorialità digitale a livello europeo.

Per i genitori e le famiglie

Adottare strategie di mediazione differenziate per età: nella prima e seconda infanzia, la co-navigazione diretta (esplorare insieme i contenuti, condividere l'esperienza sullo schermo, stabilire le regole d'uso) è la forma di accompagnamento più efficace. Con la preadolescenza, la mediazione si sposta progressivamente dalla presenza condivisa al dialogo sui contenuti e sulle esperienze, non più 'navighiamo insieme' ma 'raccontami cosa hai visto, cosa ne pensi'. In adolescenza, la mediazione attiva assume la forma del confronto critico e della disponibilità relazionale: il genitore non controlla né co-naviga, ma mantiene aperto uno spazio di dialogo in cui l'adolescente sappia di poter portare dubbi, problemi o esperienze difficili senza il timore di una reazione punitiva. L'obiettivo è che l'accompagnamento si trasformi gradualmente in autoregolazione, coerentemente con il principio delle capacità evolutive della CRC e con il modello delle 3A di Tisseron.

Investire nella bi-alfabetizzazione familiare: costruire pratiche quotidiane che alternino esperienze digitali e analogiche (lettura ad alta voce, gioco fisico, esplorazione, conversazione) non come punizione o sottrazione, ma come arricchimento del repertorio cognitivo e relazionale di tutta la famiglia.

Riconoscere l'IA come interlocutore già presente nella vita dei figli: aprire il dialogo sull'uso dei chatbot non con un atteggiamento di allarme o di divieto, ma con curiosità e disponibilità all'ascolto, partendo dalla comprensione di cosa i figli cercano in queste interazioni e di cosa eventualmente non trovano nelle relazioni umane disponibili.

Partecipare a reti e patti educativi: la genitorialità digitale consapevole si costruisce anche attraverso il confronto con altri genitori e con le istituzioni educative. I Patti Digitali di Comunità e le esperienze di co-apprendimento offrono un contesto di normalizzazione delle difficoltà e di condivisione delle strategie.

Per gli educatori e le istituzioni scolastiche

Integrare la media education come competenza trasversale, non come materia aggiuntiva: l'educazione ai media e al digitale non si esaurisce in un'ora di "educazione civica digitale" ma attraversa tutte le discipline e tutte le relazioni educative, incluso l'esempio personale degli adulti.

Formare alla mediazione con le famiglie: gli educatori necessitano di competenze specifiche per coinvolgere i genitori nel percorso educativo digitale, superando la logica della comunicazione emergenziale (convocare i genitori quando c'è un problema) a favore di una cooperazione strutturale e preventiva.

Adottare metodologie attive e partecipative: le lezioni frontali e i manuali teorici risultano inefficaci sia con i genitori sia con le persone minorenni. I laboratori pratici, la gamification, il micro-learning e il reverse mentoring (in cui le persone minorenni formano gli adulti) sono le metodologie che la ricerca identifica come più efficaci.

Ripensare i compiti e le attività didattiche in chiave onlife: le scuole dovrebbero considerare l'impatto delle proprie scelte organizzative (compiti online, uso di piattaforme, comunicazioni digitali) sull'equilibrio digitale delle famiglie, evitando di forzare un'autonomia digitale prematura.

Per i decisori politici e gli stakeholder istituzionali

Tradurre in programmi concreti l'indicazione dell'art. 4 del Regolamento sull'intelligenza artificiale: il Regolamento riconosce l'alfabetizzazione all'IA come necessità diffusa e incoraggia gli Stati membri a promuoverla a tutti i livelli, inclusa la formazione e l'istruzione. Questa indicazione resta in gran parte inattuata. I risultati della presente desk research (che documentano un uso già strutturale dell'IA da parte delle persone minorenni, spesso con valenza emotiva sconosciuta agli adulti) rafforzano l'urgenza di interventi formativi dedicati a genitori ed educatori. Il progetto Digital Parents offre un modello di ciò che questa traduzione potrebbe significare nella pratica.

Adottare un approccio intersezionale alla media education delle famiglie: i dati raccolti nei cinque paesi partner confermano che le disuguaglianze socio-economiche, territoriali, di

genere e legate alla disabilità influenzano in modo significativo sia l'accesso alle risorse digitali sia la qualità della mediazione genitoriale. Le famiglie in condizioni di vulnerabilità sono quelle che hanno maggiore bisogno di supporto e minore accesso agli strumenti educativi disponibili. Le politiche di alfabetizzazione digitale che non tengano conto di queste differenze rischiano di ampliare le disuguaglianze anziché ridurle. Il progetto Digital Parents integra questa dimensione nella metodologia di ricerca, nei criteri di selezione delle buone pratiche e nella progettazione degli strumenti, e i risultati possono contribuire a orientare politiche nazionali più attente all'inclusione.

7.3 Input per le fasi successive del progetto

I risultati della desk research alimentano direttamente le due principali attività successive del progetto Digital Parents: la redazione delle Linee Guida per il coinvolgimento dei genitori (WP3) e la progettazione dell'Urban Game (WP4).

Per le Linee Guida (WP3), la desk research fornisce la base teorica (prospettiva onlife, modello delle 3A, bi-alfabetizzazione, approccio basato sui diritti) e la base empirica (risultati delle interviste, dei focus group e della mappatura delle buone pratiche) su cui costruire raccomandazioni operative differenziate per contesto nazionale, fascia d'età dei figli e tipologia di famiglia. Le Linee Guida dovranno in particolare tradurre i cinque messaggi chiave emersi dalla ricerca in indicazioni pratiche e accessibili, evitando sia il tecnicismo sia la semplificazione eccessiva.

Per l'Urban Game (WP4), la desk research fornisce sia contenuti tematici (i temi prioritari da affrontare nelle sfide: disinformazione, IA, privacy, identità digitale, relazioni online) sia indicazioni metodologiche (le caratteristiche che rendono la gamification efficace con gli adulti: brevità, significatività, cooperazione, orientamento alla risoluzione). Le buone pratiche mappate nella sezione 5, e in particolare le esperienze di orienteering digitale, cacce al tesoro educative e gaming collaborativo, offrono modelli concreti da cui partire per la progettazione delle sfide.

La sfida per le fasi successive del progetto è tradurre la ricchezza e la complessità dei risultati della desk research in strumenti che siano al contempo scientificamente fondati e operativamente accessibili. L'obiettivo non è produrre un ulteriore manuale per genitori, ma costruire esperienze educative che mettano in pratica i principi emersi dalla ricerca: la co-navigazione, il dialogo intergenerazionale, la bi-alfabetizzazione come pratica quotidiana, la consapevolezza critica dell'IA e la costruzione di comunità educanti.

8. Allegati

8.1 Elenco degli stakeholder coinvolti.

Surname	Name	Role	Organization	Country
Aksoy	Ergün	Director	Information and Study Centre, Riga Technical University	Turkey
Bednarska	Katarzyna	Professor of Applied Linguistics	University of Łódź	Poland
Bruno	Nicola	Founder and Media Expert	DataNinja	Italy
Catozzella	Daniele	Media Education Manager	Save the Children Italy	Italy
Dobrotic	Ivana	Department of Social Policy	Faculty of Law, Zagreb	Croatia
Franceschini	Chiara	Responsabile	CAV Sara di Pietrantonio	Italy
Fucile	Anna	Director	IC Giovanni Cagliero - Rome	Italy
Gui	Marco	Professor of Sociology	University of Milan-Bicocca	Italy
Jefimova	Sabīne	Head	Gulbene District Library	Latvia
Jurek	Anna	Founder and Youth educator	SPUNK Foundation	Poland
Lupoli	Raffaele	Editor-in-chief	Economiacircolare.com	Italy

Mickiewicz-Florczak	Ida	Chair of the Board	Fabryka Równości	Poland
Minervino	Francesco	Socio	Banca del Tempo	Italy
Nogalo	Stipe	Project Coordinator	Status M NGO	Croatia
Pluša	Aija	Special Educator	Gulbene Education Department	Latvia
Radojičić	Małgorzata	Teacher Content creator	Primary School No. 83 in Łódź TuCzytam youtube channel	Poland
Radolovic	Jasena Knez	Coordinator of Parenting Projects	Roda - Parents in Action NGO	Croatia
Rampani	Alessandra	Psychologist	Spazio Pensiero	Italy
Rutinowski	Torsten	Head	Service for International Youth Work, City of Bochum	Germany
Salski	Antoni	Instructor	Polish Scouting Association	Poland
Silauniece	Liena	Principle	Gulbene District Secondary School	Latvia
Stībele	Valērija	Head	Gulbene District Youthcenter Bāze	Latvia
Vagule	Aiga	Vice Head	Gulbene Education Department	Latvia

Vajagic	Natasa		No SH/T network – Network against Sexism, Homophobia and Transphobia in the media	Croatia
Vlasic	Alisa Aliti	Project Manager and expert on digital parenting	Coglobal and Roda - Parents in Action NGO	Croatia

8.2 Schede di analisi delle buone pratiche.

Di seguito 20 buone pratiche emerse dal dialogo con gli stakeholder intervistati e la rete di associazioni vicine al progetto nei paesi di riferimento.

1. **Patti Digitali di Comunità:** Accordi collettivi tra genitori per stabilire regole condivise sulla gradualità digitale, nati dal lavoro di ricerca dell'Università di Milano-Bicocca e promossi dalla Fondazione Patti Digitali.
    - **Link:** pattidigitali.it
2. **Contratto Digitale Familiare (Family Digital Agreement):** Uno strumento di negoziazione tra genitori e figli per definire tempi e spazi "tech-free", promosso a livello europeo.
    - **Link:** klicksafe.de/familiemedienvertrag (disponibile anche tramite educaredigitale.it)
3. **Progetto "Grandparents - Grandchildren":** Un'iniziativa lettone di mentoring intergenerazionale dove i giovani insegnano competenze digitali ai nonni.
    - **Link:** drossinternets.lv (portale di riferimento per la sicurezza in Lettonia)
4. **Programma Cibermanagers (o Cibermentores):** Sviluppato da Pantallas Amigas, utilizza il *Service-Learning* per formare studenti che sensibilizzano le proprie famiglie.
    - **Link:** cibermanagers.com
5. **Laboratori Pratici Immersivi (TikTok e Gaming):** Sessioni dove i genitori entrano nelle piattaforme per comprenderne le logiche dall'interno, come proposto nei percorsi di **Generazioni Connesse**.
    - **Link:** generazioniconnesse.it
6. **Orienteering e Urban Game Digitali:** Utilizzo dell'app **Actionbound** per creare cacce al tesoro educative che integrano online e offline.
    - **Link:** actionbound.com
7. **Esperienza Pavedieni:** Gioco educativo a squadre per famiglie sperimentato dalla Biblioteca di Gulbene che usa risorse cartacee e digitali per risolvere misteri.
    - **Link:** gulbenesbiblioteka.lv
8. **Progetto Open Parents:** Un toolkit che propone esperienze di gioco cooperativo (es. risoluzione di misteri) da fare a casa insieme ai figli per superare l'ansia da "prestazione digitale" del genitore.
    - **Link:** openbox.is (piattaforma madre del progetto Open Box)

9. **Domowe Zasady Ekranowe (Home Screen Rules):** Portale polacco (Fondazione FDDS) che offre guide visuali per stabilire regole digitali domestiche trasparenti.
    - **Link:** domowezasadyekranowe.fdds.pl
10. **Patente di Guida Digitale (Internet-ABC / Surfing License):** Iniziativa tedesca per bambini e genitori per acquisire una "licenza" d'uso consapevole della rete.
    - **Link:** internet-abc.de
11. **Progetto Custodi Digitali:** Un'alleanza tra medici e genitori per promuovere la salute digitale fin dalla prima infanzia tramite consigli dei pediatri.
    - **Link:** custodidigitali.it
12. **Logout Now - Villaggio Digital Detox:** Un'esperienza di disconnessione in natura che propone laboratori artigianali come alternativa attraente alla vita online.
    - **Link:** logoutnow.it
13. **Programma Think and Click (Razmisli pa klikni):** Iniziativa croata dell'associazione RODA per integrare l'educazione ai media con lo sviluppo infantile.
    - **Link:** roda.hr
14. **My Father's Legacy (Ostavština mog oca):** Metodo di riflessione sull'eredità educativa e l'identità maschile adattato per il dialogo tra padri e figli sui contenuti digitali.
    - **Link:** status-m.hr (organizzazione che gestisce il metodo in Croazia)
15. **Micro-learning via WhatsApp/Telegram:** Invio di brevi "pillole" video o podcast (2-3 minuti) ai gruppi di classe dei genitori, strategia suggerita per intercettare i genitori meno presenti.
16. **Cerchi di Parola Post-Emergenza:** Metodo di supporto attivato dalle scuole (come l'IC Giovanni Cagliero) dopo episodi critici per trasformare la crisi in formazione condivisa.
    - **Link:** icgcagliero.edu.it
17. **Digital Week e Media Literacy Week:** Settimane tematiche nazionali che offrono workshop pratici gratuiti in biblioteche e scuole.
    - **Link:** eprasmes.lv (Digital Week Lettonia) / medijpratiba.lv
18. **ZHR Scouting (Digital Detox):** Attività scoutistiche come forma strutturata di "detox" e crescita offline promosse dalle associazioni scout in Polonia.
    - **Link:** zhr.pl
19. **EPALE / Progetto Many Parents:** Risorse europee per la mediazione psicologica familiare legata alle dipendenze digitali.

- **Link:** epale.ec.europa.eu

20. **Patentino per Genitori Digitali (Associazione MEC):** Percorso di formazione che rilascia una certificazione alle famiglie impegnate nella cittadinanza digitale.
    - **Link:** associazionemec.it

A seguire altre 10 buone pratiche analizzate a livello europeo sul tema, utili per integrare quanto già emerso.

1. **Pix Parents (Francia):** Una piattaforma di formazione e certificazione delle competenze digitali progettata specificamente per aiutare i genitori a supportare i figli. Include moduli su cyberbullismo, controllo parentale e gestione del tempo davanti allo schermo.
    - **Link:** pix.fr/actualites/pix-parents
2. **Digi-Nauts (Consiglio d'Europa):** Una serie di video dedicata a bambini piccoli, genitori ed educatori sulla cittadinanza digitale. Ogni episodio è accompagnato da attività pratiche per rinforzare i messaggi chiave.
    - **Link:** coe.int/en/web/digital-citizenship-education/digi-nauts
3. **Ora de Net (Romania):** Un'iniziativa del Safer Internet Centre rumeno che promuove l'uso creativo e sicuro di Internet attraverso risorse educative e il coinvolgimento diretto dei giovani per responsabilizzare le famiglie.
    - **Link:** oradenet.ro
4. **Utržené Sluchátko (Repubblica Ceca):** Un podcast a misura di bambino che presenta discussioni tra pari sui temi della sicurezza online, facilitando il dialogo in famiglia su argomenti complessi.
    - **Link:** linkabezpeci.cz/pribehy/podcast-utrzene-sluchatko
5. **First Device Family Toolkit (Power of Zero):** Un kit di strumenti pratici pensato per le famiglie che si apprestano a consegnare il primo dispositivo digitale ai figli, con focus su gentilezza e rispetto online fin dalla prima infanzia.
    - **Link:** powerofzero.org/resources
6. **Trend Micro Cyber Academy:** Una piattaforma interattiva che offre lezioni e risorse per insegnare ai bambini (e ai loro genitori) la cybersicurezza e la protezione della privacy online in modo ludico.
    - **Link:** trendmicro.com/internet-safety
7. **Je protège mon enfant (Francia):** Portale governativo francese che centralizza risorse e strumenti pratici per aiutare i genitori a gestire il tempo di esposizione agli schermi e garantire la sicurezza dei minori.
    - **Link:** jeprotegemonenfant.gouv.fr

8. **Project MeLi - Media Literacy for Parents:** Un progetto Erasmus+ che ha sviluppato una guida multilingue (incluso l'italiano) per genitori, focalizzata sullo sviluppo del pensiero critico rispetto ai messaggi dei media.
    - **Link:** meli4parents.eu
9. **Tech lending programmes (Programmi di prestito tecnologico):** Una pratica suggerita per scuole e biblioteche che consiste nel prestare tablet o laptop alle famiglie per uso educativo, riducendo il divario digitale e promuovendo l'uso co-gestito dei dispositivi.
    - **Link:** better-internet-for-kids.europa.eu
10. **Workshop "Creating the media device of the future" (MyAppEduc):** Un'attività laboratoriale in cui genitori e figli immaginano e disegnano insieme i dispositivi del futuro, discutendo di come la tecnologia sia cambiata nel tempo e di quali problemi reali potrebbe risolvere.
    - **Link:** myappeduc.eu

9. Bibliografia

Libri e articoli accademici

- Bauman, Z. (2017), Retrotopia, Laterza, Roma-Bari
- Buckingham, D. (2003). *Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture,* Polity.
- Floridi, L. (2014). *The fourth revolution: How the infosphere is reshaping human reality*. Oxford University Press.
- Floridi, L. (2015). *The onlife manifesto: Being human in a hyperconnected era*. Springer.
- Livingstone, S., Mascheroni, G., & Staksrud, E. (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.
- Masterman, L (1985). *Teaching the Media*, Routledge
- Rivoltella, P. C. (2014). *Smart future: Didattica, media digitali e inclusione*. FrancoAngeli.
- Rivoltella, P. C. (2020). *Nuovi alfabeti. Educazione e culture nella società postmediale*. Scholé.
- Tisseron, S. (2016). *3-6-9-12. Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali*. La Scuola.
- Tisseron, S. (2026). *Les écrans: Mode d'emploi pour une parentalité éclairée*. Érès.
- Wolf, M. (2007). *Proust and the squid: The story and science of the reading brain*. Harper.
- Wolf, M. (2018). *Reader, come home: The reading brain in a digital world*. Harper.

Report e letteratura grigia

- Common Sense Media. (2025). *Talk, trust, and trade-offs: How and why teens use AI companions*.
- Fondazione Carolina. (2026). *Adolescenti e chatbot: Relazioni artificiali e rischi educativi*.
- Fondazione Carolina. (2026). *Cuori e algoritmi: Intelligenza artificiale e sviluppo affettivo*.
- UNICEF. (1989). *Convention on the Rights of the Child*.
- UN Committee on the Rights of the Child. (2021). *General Comment No. 25 on children's rights in relation to the digital environment*.

Studi recenti

- Barzilay, R., et al. (2026). Adolescents' emotional reliance on AI companions: Implications for mental health. *Journal of Adolescent Health*.
- Vaterlaus, J. M., et al. (2026). "It listens better than people": Teen perceptions of AI companions. *Computers in Human Behavior*.

Framework europei

- *DigComp 2.2: The digital competence framework for citizens*. European Commission. (2022).
- *DigComp 3.0: The digital competence framework for citizens (5th ed.)*. Joint Research Centre. European Commission. (2025).

Sitografia

educaredigitale.it – Contratti educativi e generatori di regole.

drossinternets.lv – Portale "Save Internet" per la sicurezza online.

common-sense-media.org – Recensioni e piani media familiari.

sexed.pl – Educazione affettiva e digitale integrata.

domowe-zasady-ekranowe.fdds.pl – Guida polacca alle regole domestiche.

https://www.ohchr.org/en/instruments-mechanisms/instruments/convention-rights-child