

# PERCORSO EDUCAZIONE DIGITALE

## REPORT QUESTIONARI

Istituto Comprensivo Carcare  
Istituto Comprensivo Cairo Montenotte  
Istituto Comprensivo Diano Marina  
Istituto Comprensivo Millesimo  
Servizi Educativi 2-6 Coop. Sociale Koiné



CED - Centro per l'Educazione al Digitale APS  
[www.centroeducazionedigitale.org](http://www.centroeducazionedigitale.org)  
[info@centroeducazionedigitale.it](mailto:info@centroeducazionedigitale.it)

# RINGRAZIAMENTI

---

La realizzazione del Percorso Educazione Digitale, ideato e realizzato da CED - Centro Educazione Digitale, è stato possibile grazie al lavoro e alla collaborazione dei Dirigenti Scolastici, delle docenti e delle segreterie degli Istituti Comprensivi di Carcare, Cairo Montenotte, Diano Marina e Millesimo.

La raccolta dei dati sui comuni di Savona, Varazze e Finale è stata possibile grazie alla collaborazione delle docenti dei servizi educativi gestiti dalla Cooperativa Sociale Koinè.

I nostri ringraziamenti vanno a tutte e tutti coloro che hanno reso possibile questo prezioso percorso formativo e questa importante raccolta dati sul territorio.

*CED - Centro Educazione Digitale*

# INDICE

## Anno Scolastico 2022-2023

### Introduzione

### **Parte 1: Il Percorso di Educazione Digitale**

- 1.1 Il Percorso Educazione Digitale
- 1.2 Il Questionario

### **Parte 2: Dati Raccolti**

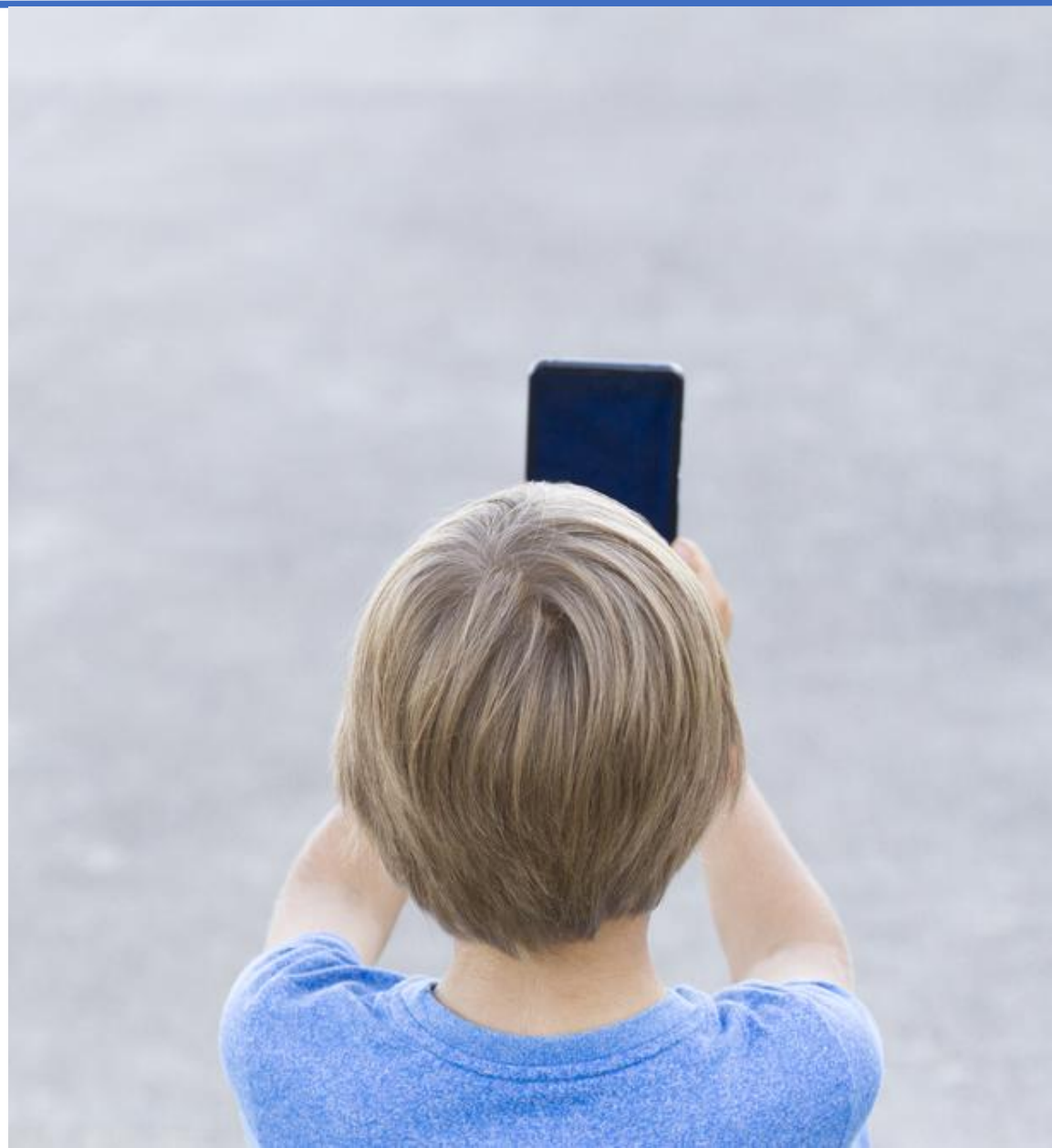
- 2.1 Introduzione ai risultati raccolti
- 2.2 Genitori
- 2.3 Bambini
- 2.4 Contesti d'uso
- 2.5 Gestione e percezione del fenomeno
- 2.6 Anagrafica

### **Parte 3: Conclusioni**

### **Parte 4: La proposta di CED per il futuro**

### **Parte 5: Bibliografia e letture consigliate**

### **Allegati: antologia delle risposte aperte**



# INTRODUZIONE

---

Il presente report si pone in continuità con quanto realizzato dal CED nell'Anno Scolastico 2021-2022. In seguito alla pandemia da Covid-19 abbiamo iniziato a raccogliere dati sulle abitudini e la frequenza d'uso dei dispositivi digitali nella fascia 06 all'interno dei contesti domestici. Fino a quel momento nessun ente, associazione o università aveva mai pensato di raccogliere dati quantitativi nella Regione Liguria su uno dei fenomeni più significativi del nostro tempo: la diffusione di massa dei dispositivi digitali. Questa diffusione, oltre a coinvolgere il mondo adulto in maniera quasi totalizzante, si propaga anche nell'infanzia manifestandosi con una crescita esponenziale a livello nazionale ed internazionale.

I dati che sono proposti nel presente report rappresentano pertanto un monitoraggio, pur coinvolgendo in parte comuni diversi, di quanto raccolto nello scorso report all'interno della provincia di Savona. L'obiettivo che perseguiamo è quello di raccogliere dati e contestualmente diffondere una crescente sensibilizzazione all'interno del mondo adulto sui rischi e le problematiche connesse ad un uso non equilibrato dei dispositivi digitali e ad una mancata educazione agli schermi e al digitale sin dalla più tenera età. Siamo convinti che, per far fronte all'enorme sfida che il digitale pone alle nostre società, sia necessaria una decisa assunzione di responsabilità da parte dei sistemi educativi. Con sistema educativo intendiamo tutti gli attori e le attrici che sono coinvolti nei processi di formazione ed educazione dei futuri cittadini: famiglie, scuole, istituzioni, enti pubblici e privati, Asl, medici di famiglia e non solo.

In due parole: il Mondo Adulto. Gli adulti devono acquisire competenze digitali non solo dal punto di vista pratico-operativo ma anche, e soprattutto, dal punto di vista concettuale. Devono imparare a interrogarsi sul digitale, a problematizzarlo, per far sì che si sviluppi progressivamente un pensiero critico che ci aiuti a comprendere le sfide poste dalla diffusione e dall'abuso dei social media, dell'Intelligenza Artificiale e del gaming, ma non solo. L'Educazione Digitale deve diffondersi in tutti i livelli della società e in tutte le fasce di età. L'ambizioso progetto è promuovere lo sviluppo di un pensiero critico nelle nuove generazioni per far sì che imparino ad usare il digitale come un'effettiva risorsa conoscitiva, per far sì che divenga uno strumento a disposizione dell'essere umano e sottragga il mondo del futuro a quei racconti distopici che, già oggi, sembrano pericolosamente descrivere la nostra quotidianità.

# PARTE 1: IL PERCORSO EDUCAZIONE DIGITALE

## 1.1 Il Percorso

Gli I.C. di Carcare, Cairo Montenotte, Diano Marina, Millesimo e il CED hanno avviato il Percorso di Educazione Digitale per analizzare le abitudini e la frequenza d'uso degli strumenti digitali da parte delle famiglie e dei bambini che frequentano la scuola e sviluppare una formazione dedicata alle sfide e ai bisogni emersi da questa analisi.

Il Percorso Educazione Digitale si divide in due fasi:

- **Fase di Ascolto:** consiste nel raccogliere informazioni e dati sulla frequenza d'uso degli strumenti digitali da parte dei genitori e dei bambini (smartphone, tablet, pc, tv, console per videogames), sulla percezione delle famiglie del disagio o del benessere di tale uso da parte dei figli e sulle relative implicazioni e sfide da un punto di vista educativo e didattico. Vengono inoltre raccolte informazioni sulle strategie e le modalità di gestione ed educazione agli strumenti digitali utilizzate nei contesti familiari. La raccolta di questi dati è avvenuta attraverso la compilazione del questionario da remoto da parte delle famiglie sulla piattaforma Google Moduli.
- **Fase di Sviluppo:** costituita da 15 moduli formativi riservati ai docenti che hanno approfondito i temi dell'Educazione al Digitale, della Media Education, dell'Educazione all'immagine e del rapporto infanzia e digitale. I docenti coinvolti hanno svolto il percorso collegialmente e in autonomia attraverso una modalità di Didattica Ibrida nel Digitale, accompagnati dal responsabile del progetto nell'arco del primo, del terzo e dell'ultimo incontro. All'interno di questa modalità didattica le video-lezioni di ciascun modulo hanno costituito il pre-testo, il punto di partenza, a partire dal quale i docenti, attraverso "domande generative" e attività di laboratorio, hanno dovuto sviluppare riflessioni e risposte condivise in equipe. L'obiettivo meta didattico del presente percorso è stato quello di sollecitare un uso differente del digitale e delle video lezioni permettendo che queste diventassero un punto di partenza a partire dal quale i docenti avrebbero potuto sviluppare riflessioni condivise, confrontando le proprie esperienze, sensibilità e competenze. I feedback dei docenti rispetto alla realizzazione del presente percorso sono contenuti nel documento "Feedback Docenti Percorso Educazione Digitale 2022-2023". In continuità con il percorso formativo riservato ai docenti sono state realizzate 10 video-pillole di educazione digitale, dedicate alle famiglie, che i docenti hanno settimanalmente inviato ai genitori attraverso i canali comunicativi scuola-famiglia.

# LE SCUOLE COINVOLTE

Al Percorso Educazione Digitale hanno preso parte i docenti e le famiglie delle seguenti Scuole dell'Infanzia site nella Provincia di Savona.

- Scuola Infanzia di Cairo Montenotte
- Scuola Infanzia di Ferrania
- Scuola Infanzia "Bruno Munari Dego"
- Scuola Infanzia di Rocchetta di Cairo M.
- Scuola Infanzia di San Giuseppe Cairo M.
- Scuola Infanzia di Altare
- Scuola Infanzia di Carcare
- Scuola Infanzia di Cosseria
- Scuola Infanzia di Mallare
- Scuola Infanzia di Pallare
- Scuola Infanzia Millesimo
- Scuola Infanzia Calizzano
- Scuola Infanzia Cengio
- Scuola Infanzia Murialdo
- Scuola Infanzia Roccavignale
- Scuola Infanzia Aquilone di Diano Marina
- Scuola Infanzia Ester Siccardi di Cervo
- Scuola Infanzia Bottino di D. Castello
- Scuola Infanzia Lantero di D. S. Pietro

# PARTE 1: IL PERCORSO DI EDUCAZIONE DIGITALE

## 1.2 Il Questionario

Il questionario si compone di 42 domande che vanno a raccogliere informazioni riguardo l'uso degli strumenti digitali in famiglia. In particolare vengono indagate quali tecnologie vengono utilizzate in famiglia (sia dai genitori che dai bambini nella fascia 0-6 anni), quanto spesso vengono utilizzate, in che contesto e maniera, e come vengono percepite dagli adulti.

**Le tecnologie prese in esame sono:** TV, Smartphone, PC, Tablet, Videogames, Cartoni.

**Le dimensioni indagate sono:**

- **UTILIZZO:** tecnologie utilizzate, frequenza settimanale, utilizzo medio giornaliero, ragione dell'utilizzo, contesto d'uso, contenuti utilizzati
- **PERCEZIONE:** come viene percepito l'impatto sullo sviluppo di bambini e bambine, e la propria preparazione nel gestire la relazione con il digitale
- **DATI ANAGRAFICI:** età, sesso, dimensione del nucleo familiare



# PARTE 2: DATI RACCOLTI

## 2.1 Introduzione ai dati raccolti

Il presente documento rappresenta il report conclusivo della Fase di Ascolto 2022/2023 e ha lo scopo di condividere con la comunità scolastica i dati raccolti e analizzati dopo la somministrazione dei questionari.

In totale hanno risposto 340 genitori al questionario. Di questi, 320 hanno dato il consenso all'utilizzo dei dati.

Di seguito rappresenteremo le risposte alle singole domande, raggruppandole secondo le seguenti macro categorie:

- GENITORI
- BAMBINI
- CONTESTI D'USO
- PERCEZIONE E GESTIONE DEL FENOMENO
- ANAGRAFICA

Per ciascuna macrocategoria insieme alla condivisione dei dati raccolti forniremo un commento e un'analisi.

Facciamo infine notare che il Percorso è stato in fatto in scuole dell'infanzia, e quindi la maggior parte dei bambini ha un'età compresa tra i 3 e i 5 anni.

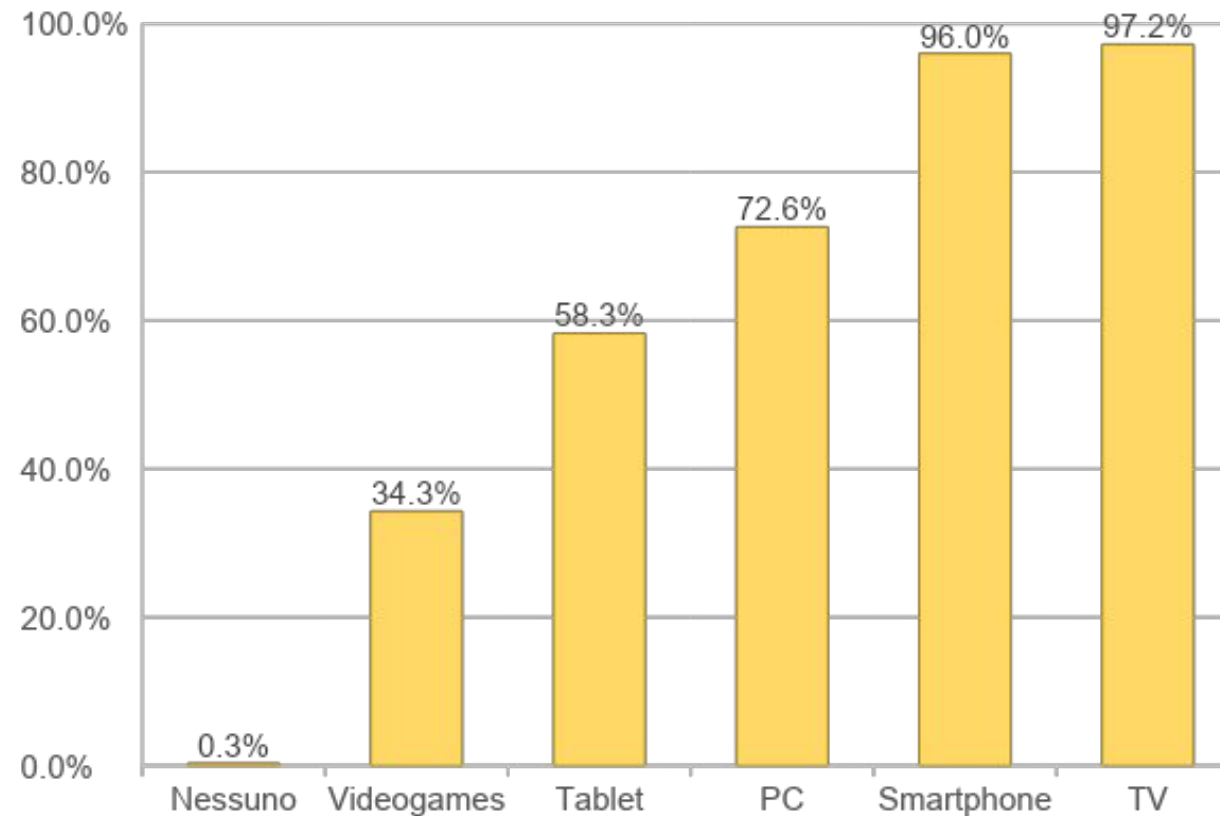




# PARTE 2: DATI RACCOLTI

## 2.2 Genitori

Domanda 1: Quali dispositivi sono presenti in casa?

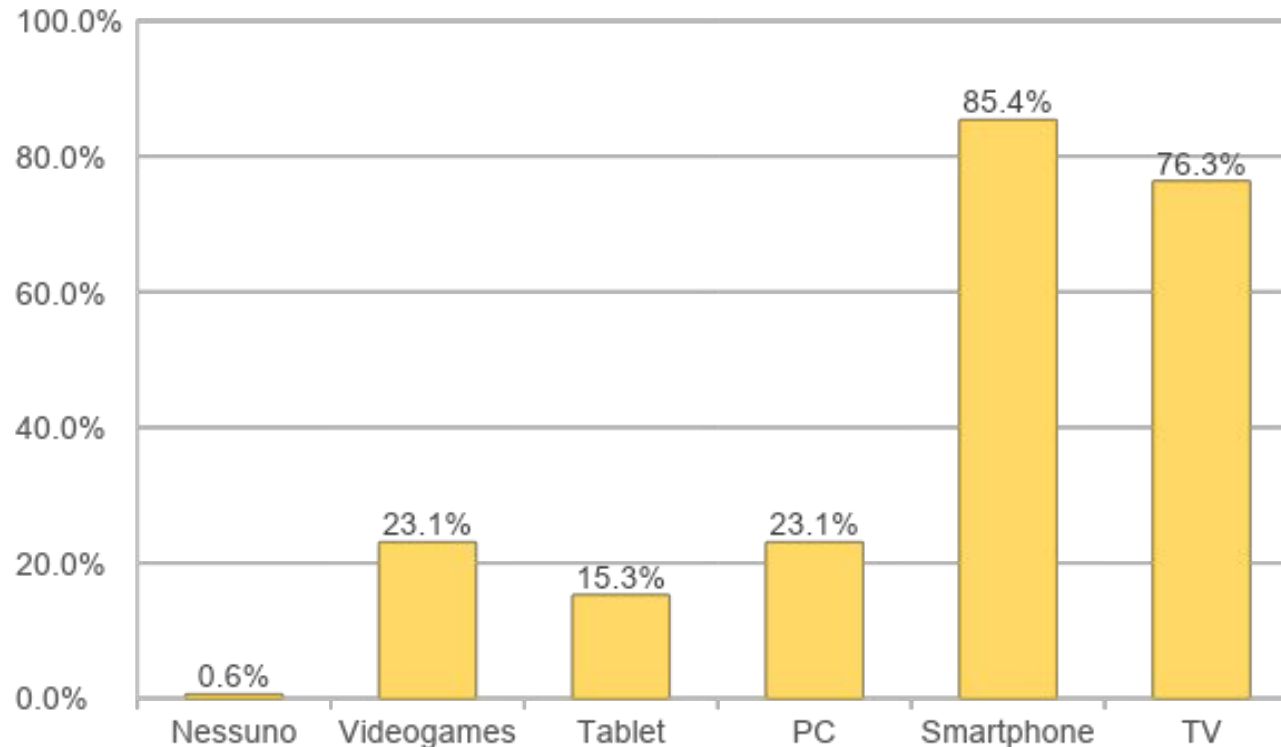


Dai questionari emerge che la quasi totalità delle famiglie ha almeno 2 dispositivi in casa: TV e smartphone. Oltre a questi dispositivi possiamo notare come 3 famiglie su 4 abbiano in casa un PC (portatile o fisso), e circa 3 su 5 abbiano un tablet. Vediamo inoltre come una famiglia su 3 abbia anche una console per i videogiochi.

# PARTE 2: DATI RACCOLTI

## 2.2 Genitori

Domanda 2: Quali dispositivi vengono più frequentemente usati dai genitori o da chi trascorre più tempo col bambino/a?

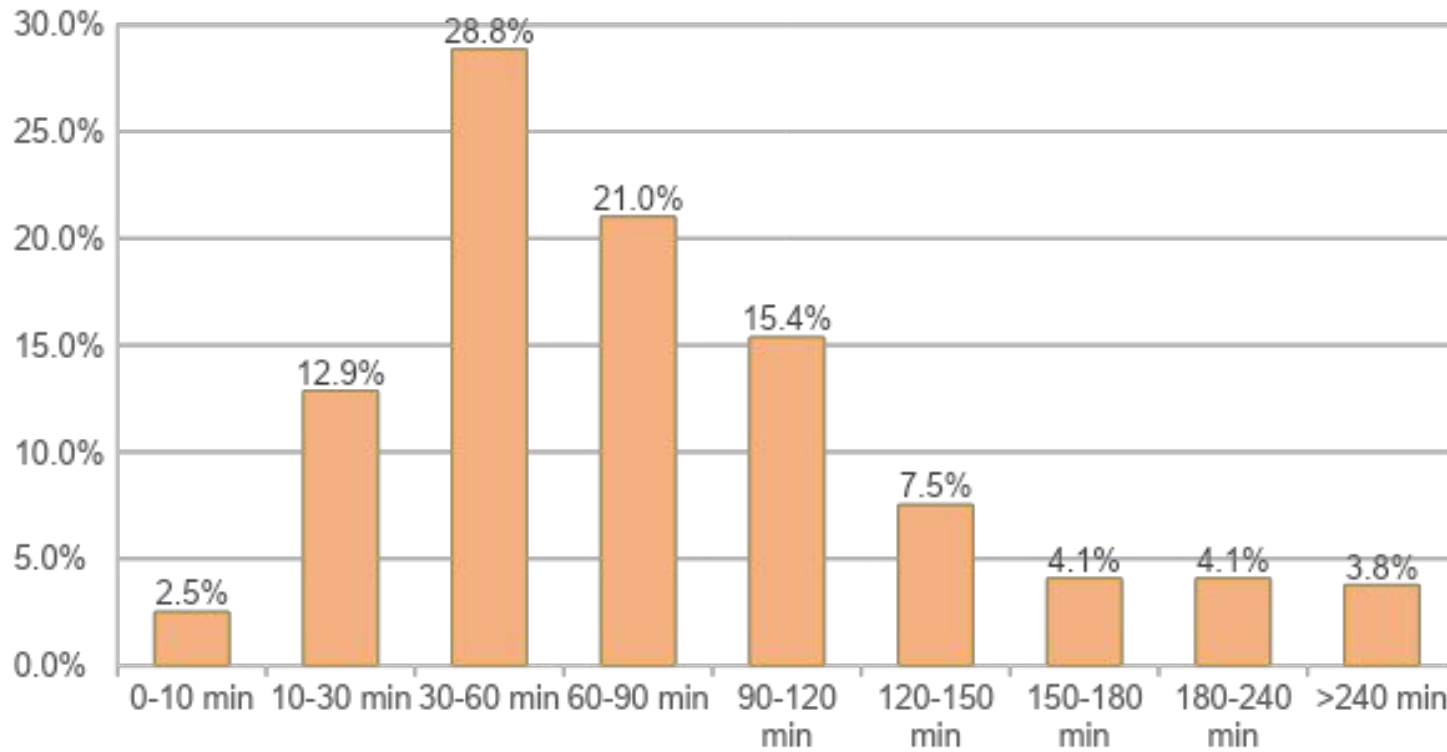


La frequenza di utilizzo per ciascun dispositivo è direttamente proporzionale ai valori riguardo la presenza in casa. Un dato che emerge è che per i dispositivi Tablet e PC l'utilizzo rispetto alla presenza in casa cala di oltre 3 volte. Questo può essere dovuto a più fattori: alcuni dispositivi si hanno in casa ma si utilizzano poco, oppure non sono utilizzati da chi compila il questionario. E' importante notare come lo smartphone si stabilisca come il dispositivo più utilizzato dai genitori, superando la TV.

# PARTE 2: DATI RACCOLTI

## 2.2 Genitori

Domanda 3: Quanto tempo trascorre in media, ogni giorno, il genitore interagendo con i dispositivi touchscreen (smartphone, tablet)?

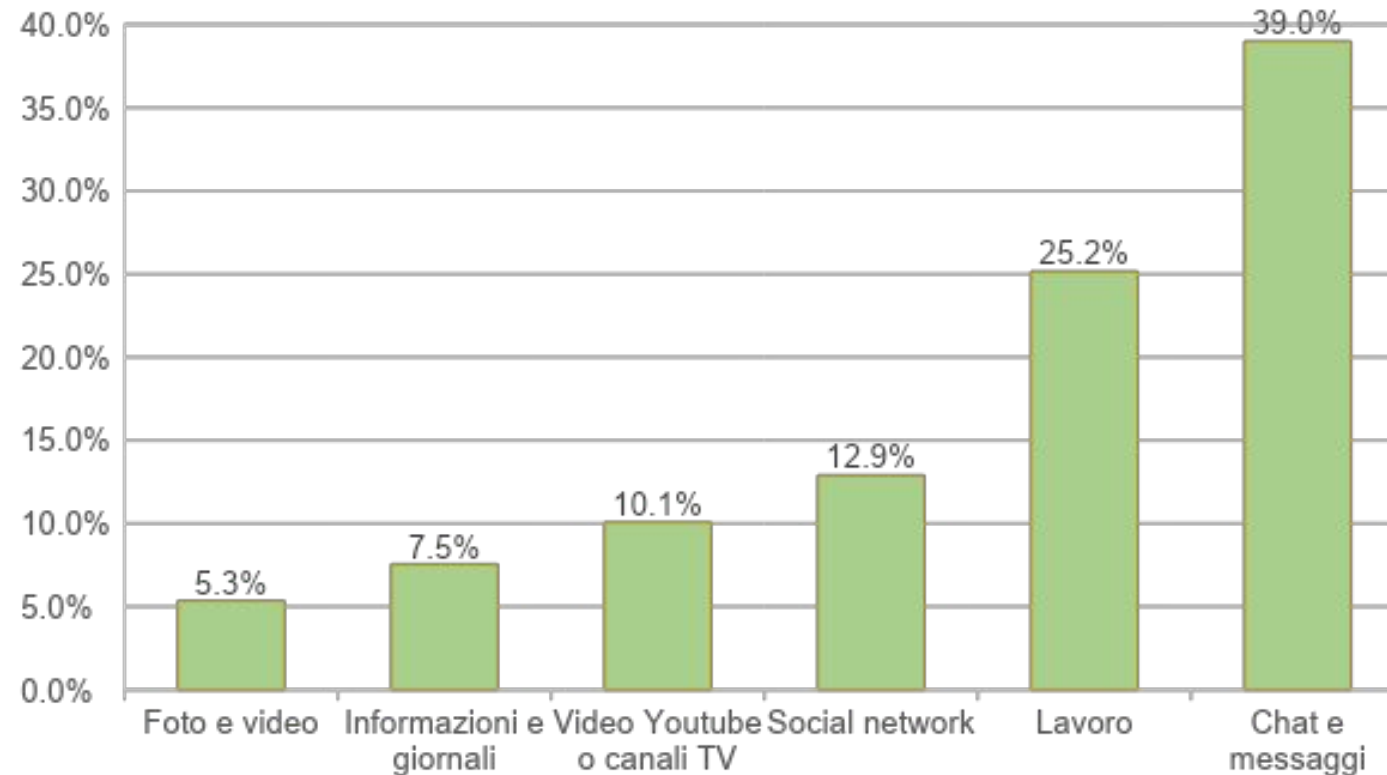


Per quanto riguarda i dispositivi con schermo touch (smartphone e tablet) il loro utilizzo medio quotidiano è nel 50% circa dei casi tra i 30 e i 90 minuti. Circa il 15% dei genitori trascorre meno di 30 minuti al giorno con questi dispositivi, mentre il restante 38% circa trascorre almeno un'ora e mezzo di tempo con Smartphone o Tablet.

# PARTE 2: DATI RACCOLTI

## 2.2 Genitori

Domanda 4: Qual é l'uso PRINCIPALE fatto dai genitori, o da chi trascorre più tempo col bambino/a, dei dispositivi touchscreen (smartphone, tablet)?

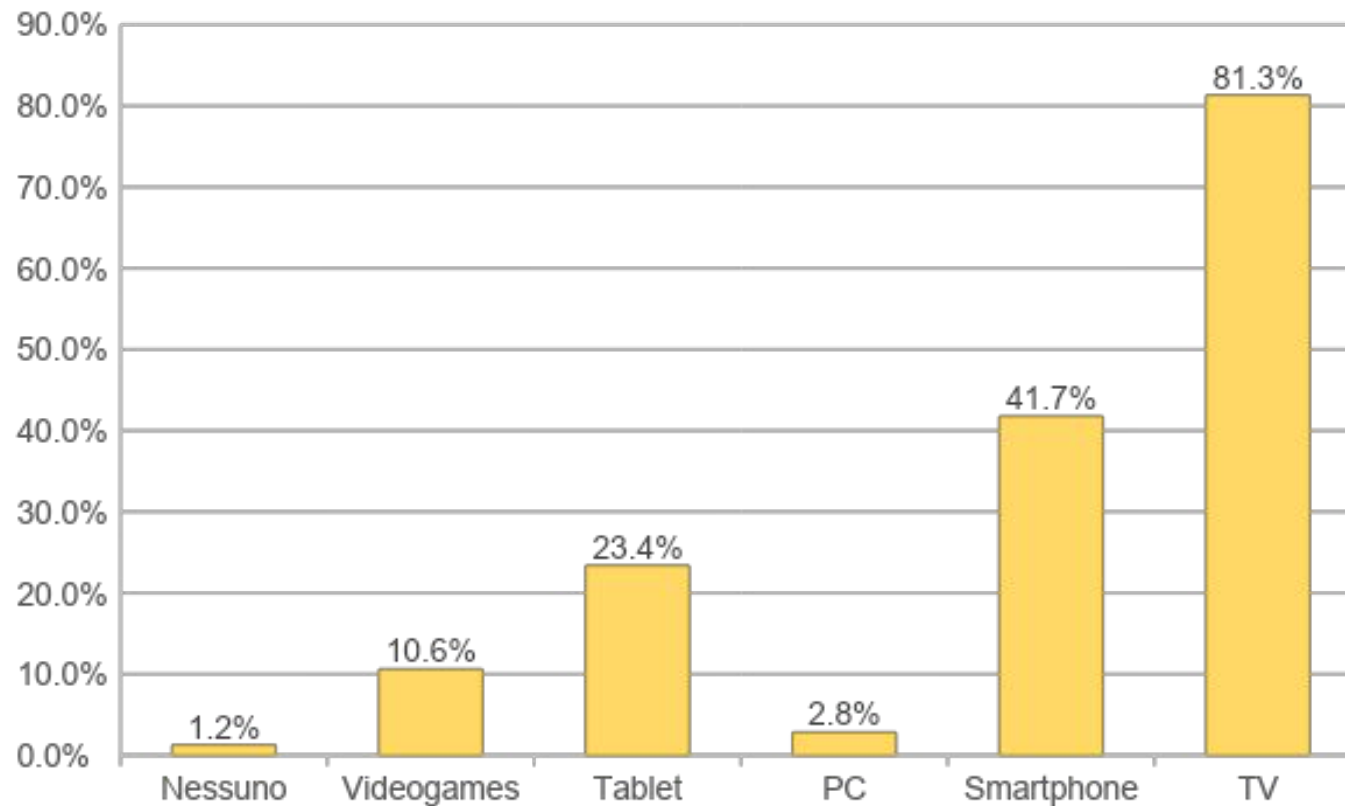


L'uso principale di questi strumenti appare la messaggistica, che ha un valore preponderante rispetto agli altri usi. Se sommato l'uso per Chat e messaggistica con l'uso dei Social network si supera il 50% dei rispondenti. Un quarto usano principalmente i dispositivi per lavoro. Il restante 23% è diviso tra Canali video, Informazioni e Foto.

## PARTE 2: DATI RACCOLTI

### 2.3 Bambini

Domanda 5: Quali dispositivi vengono utilizzati da tuo/a figlio/a (fascia 0-6 anni)?

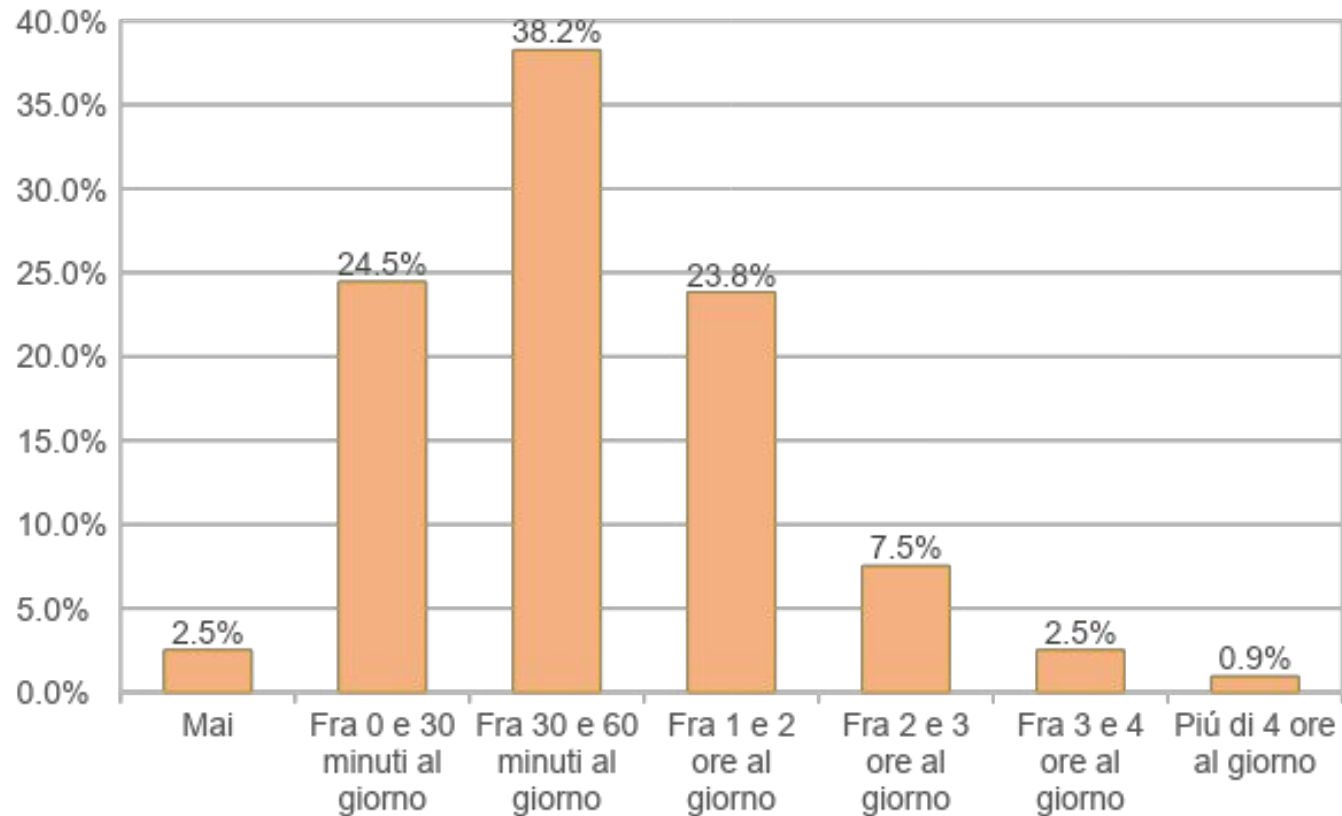
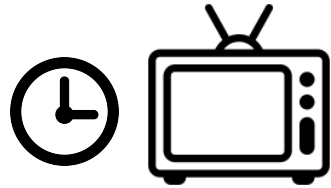


Appare che fin dalla tenera età i bambini utilizzano diversi dispositivi. Primeggia la televisione, utilizzata da 4 bambini/e su 5. Segue lo smartphone al 40%. Quasi uno su quattro ha accesso al Tablet, e 1 su dieci usa console per videogames. Il PC è utilizzato da pochissimi.

## PARTE 2: DATI RACCOLTI

### 2.3 Bambini

Domanda 6: TV: per quanto tempo al giorno mediamente tuo/a figlio/a guarda la TV?

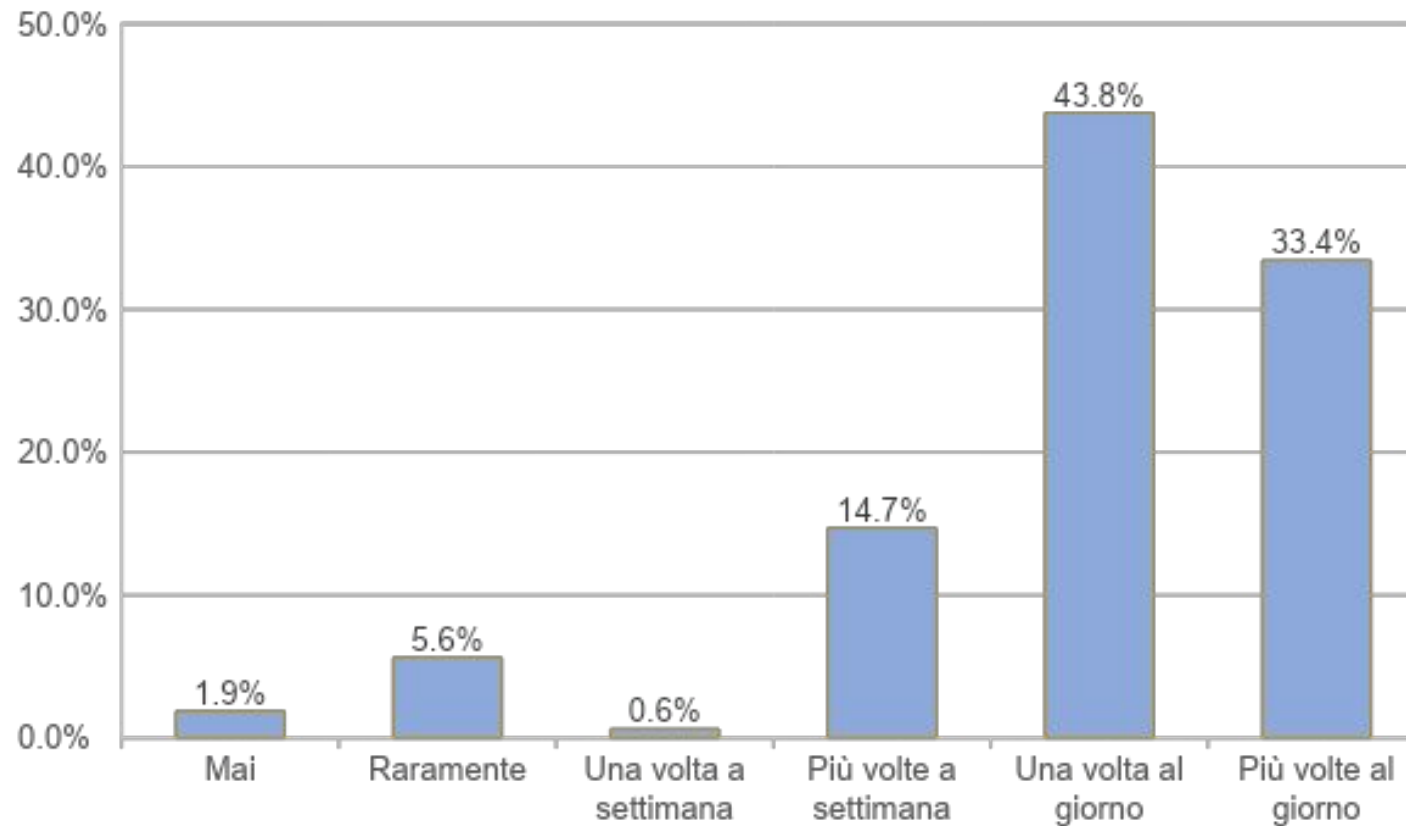
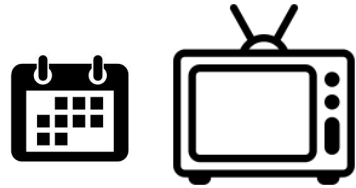


Osserviamo come la quasi totalità dei bambini guardi la TV. Circa il 38% dei bambini di tutte le fasce di età esaminate passa dai 30 ai 60 minuti al giorno davanti alla TV. Un quarto dei bambini la guarda meno di mezz'ora al giorno, mentre oltre il 30% la usa più di un'ora al giorno.

## PARTE 2: DATI RACCOLTI

### 2.3 Bambini

Domanda 7: TV: con quale frequenza settimanale tuo/a figlio/a guarda la TV?

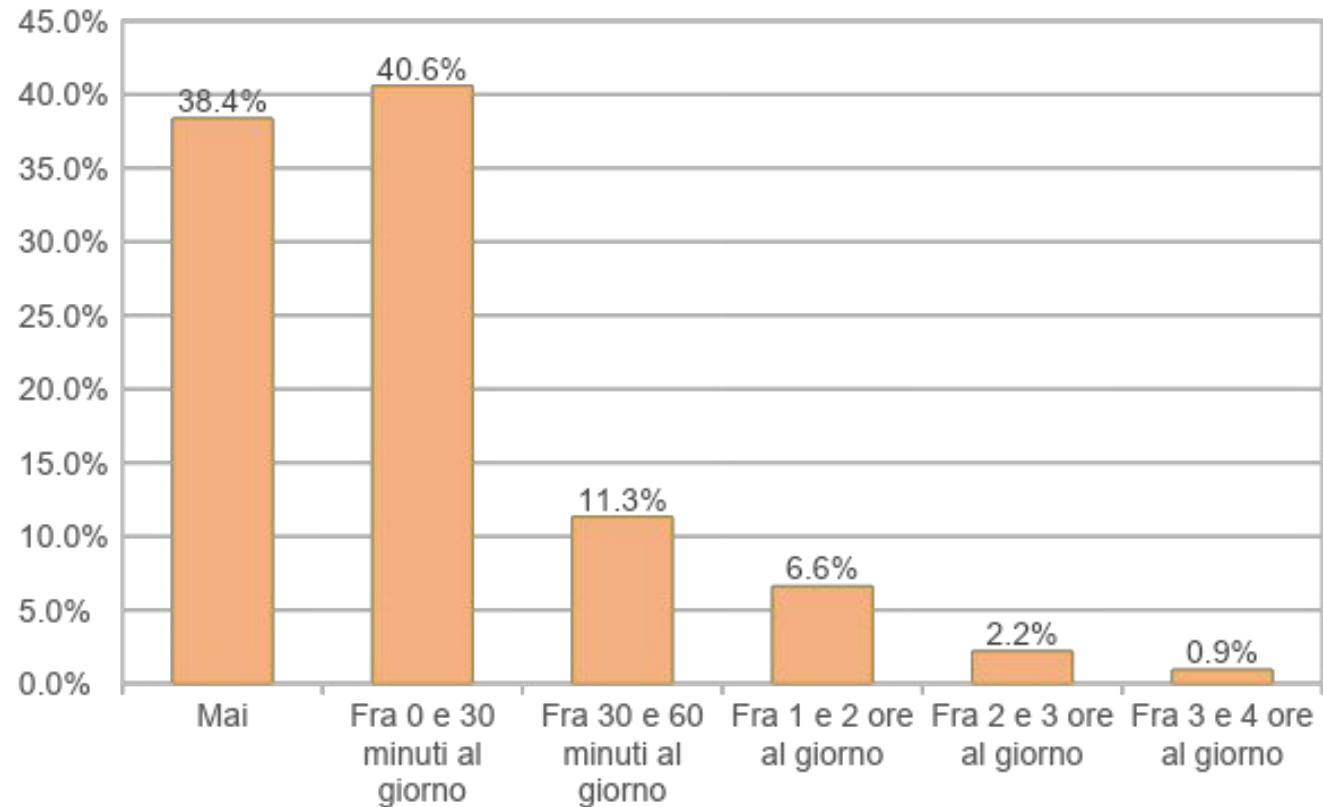


Quasi tutti i bambini guardano la TV piú volte a settimana (circa 91%). Oltre il 77% dei bambini guarda la TV almeno una volta al giorno.

## PARTE 2: DATI RACCOLTI

### 2.3 Bambini

Domanda 8: SMARTPHONE: per quanto tempo al giorno mediamente tuo/a figlio/a usa lo smartphone?



Dai dati emerge che un il 60% dei bambini utilizza mediamente lo smartphone. Il 50% utilizza lo smartphone meno di un'ora al giorno, e quasi il 10% usa lo smartphone piú di un'ora al giorno.

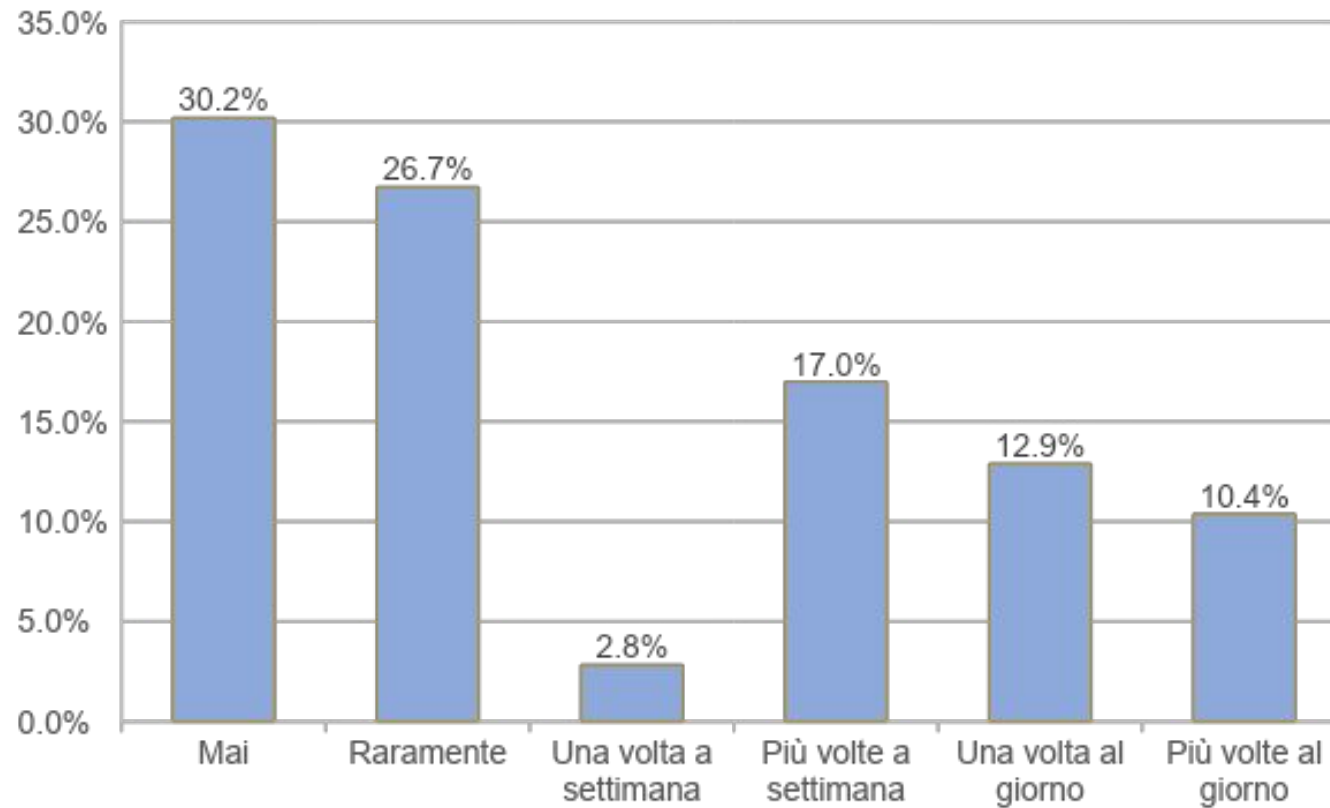


# PARTE 2: DATI RACCOLTI

## 2.3 Bambini



Domanda 9: SMARTPHONE: con quale frequenza settimanale tuo/a figlio/a usa lo smartphone?

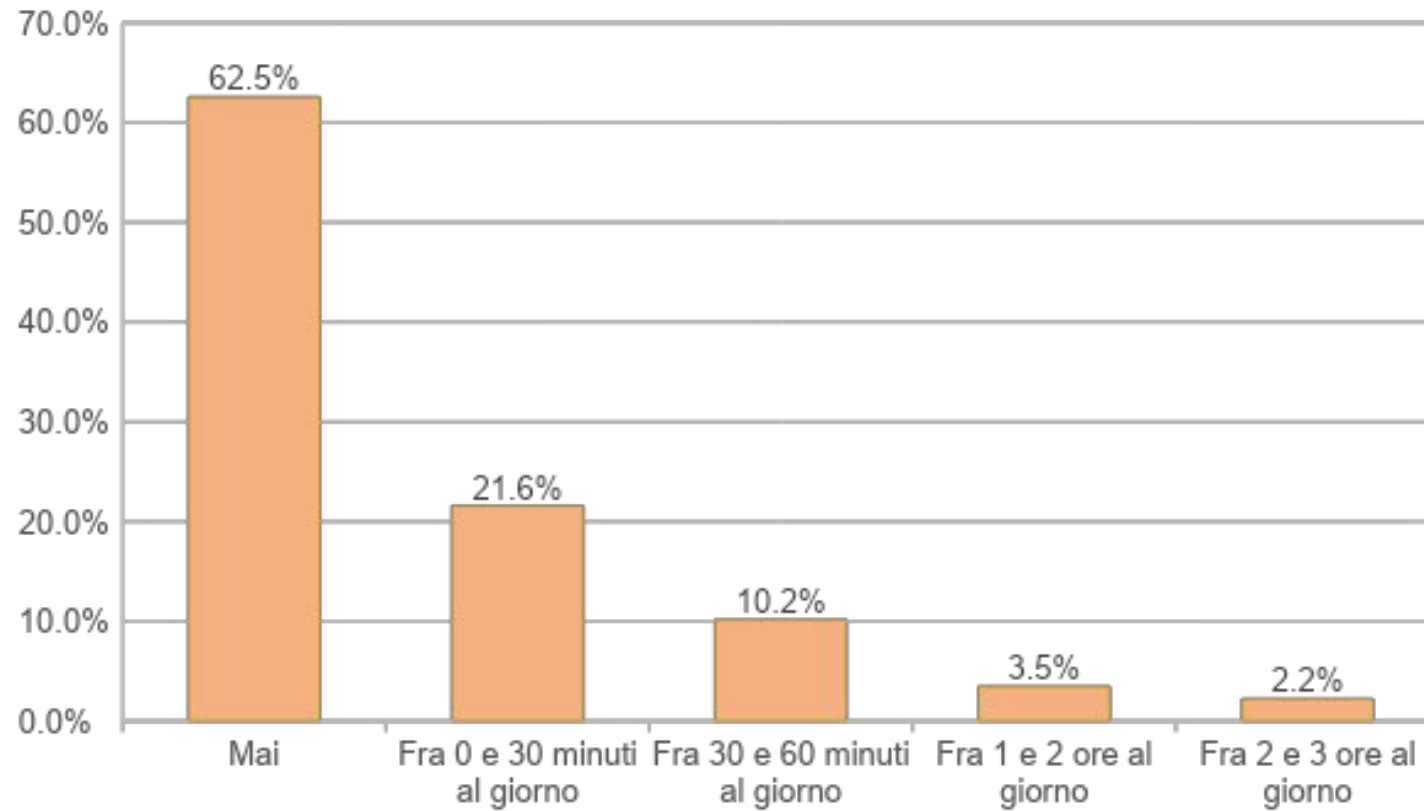
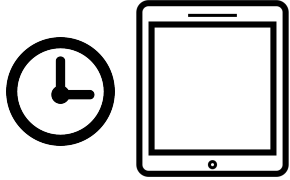


Osserviamo che solo il 30% dei bambini non utilizza mai lo smartphone. Il 40% dei bambini lo utilizza almeno più volte a settimana, e il 22% almeno una volta al giorno.

## PARTE 2: DATI RACCOLTI

### 2.3 Bambini

Domanda 10: TABLET: per quanto tempo al giorno mediamente tuo/a figlio/a usa il tablet?

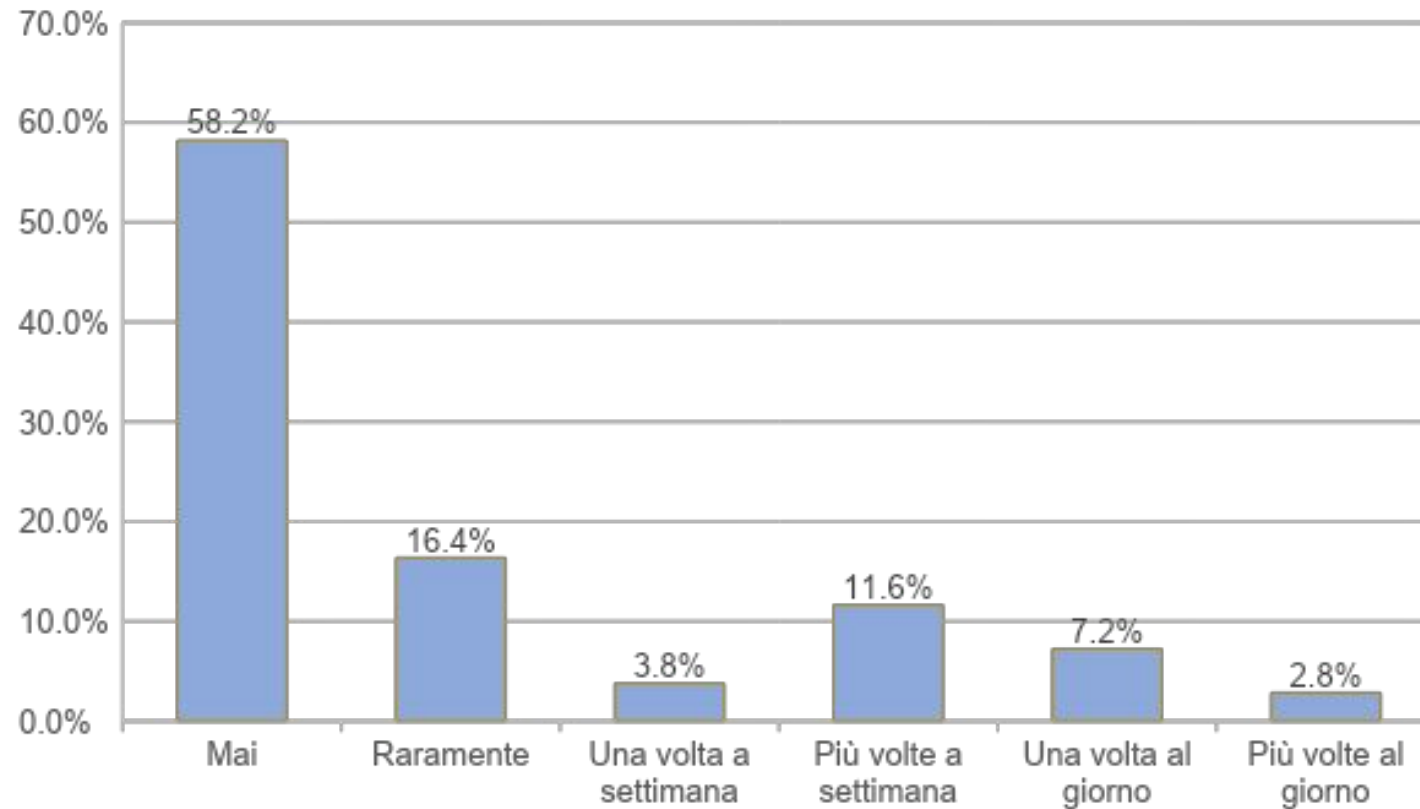
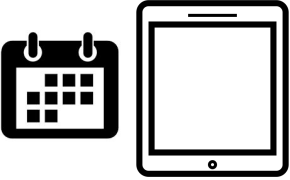


Quasi il 40% dei bambini utilizza mediamente il tablet. Circa il 30% rimane sotto l'ora di utilizzo giornaliero, mentre il 5% la supera.

## PARTE 2: DATI RACCOLTI

### 2.3 Bambini

Domanda 11: TABLET: con quale frequenza settimanale tuo/a figlio/a usa il tablet?



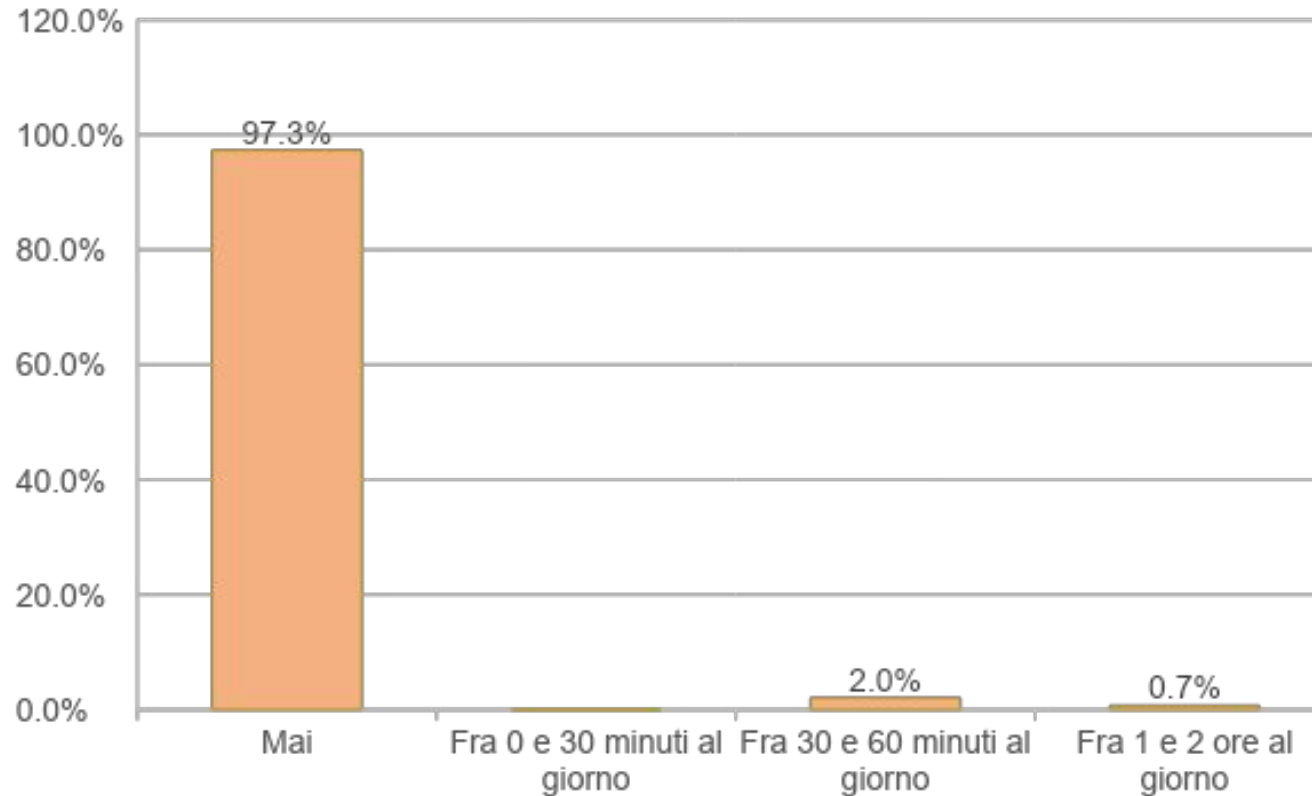
La frequenza media settimanale vede che quasi il 60% dei bambini non utilizza mai il tablet. Il 20% circa lo usa raramente o al massimo una volta a settimana. Il 20% restante lo utilizza almeno più volte a settimana. Un bambino su dieci usa lo smartphone almeno una volta al giorno.

## PARTE 2: DATI RACCOLTI

### 2.3 Bambini



Domanda 12: PC: per quanto tempo al giorno mediamente tuo/a figlio/a usa il PC (Portatile o fisso)?



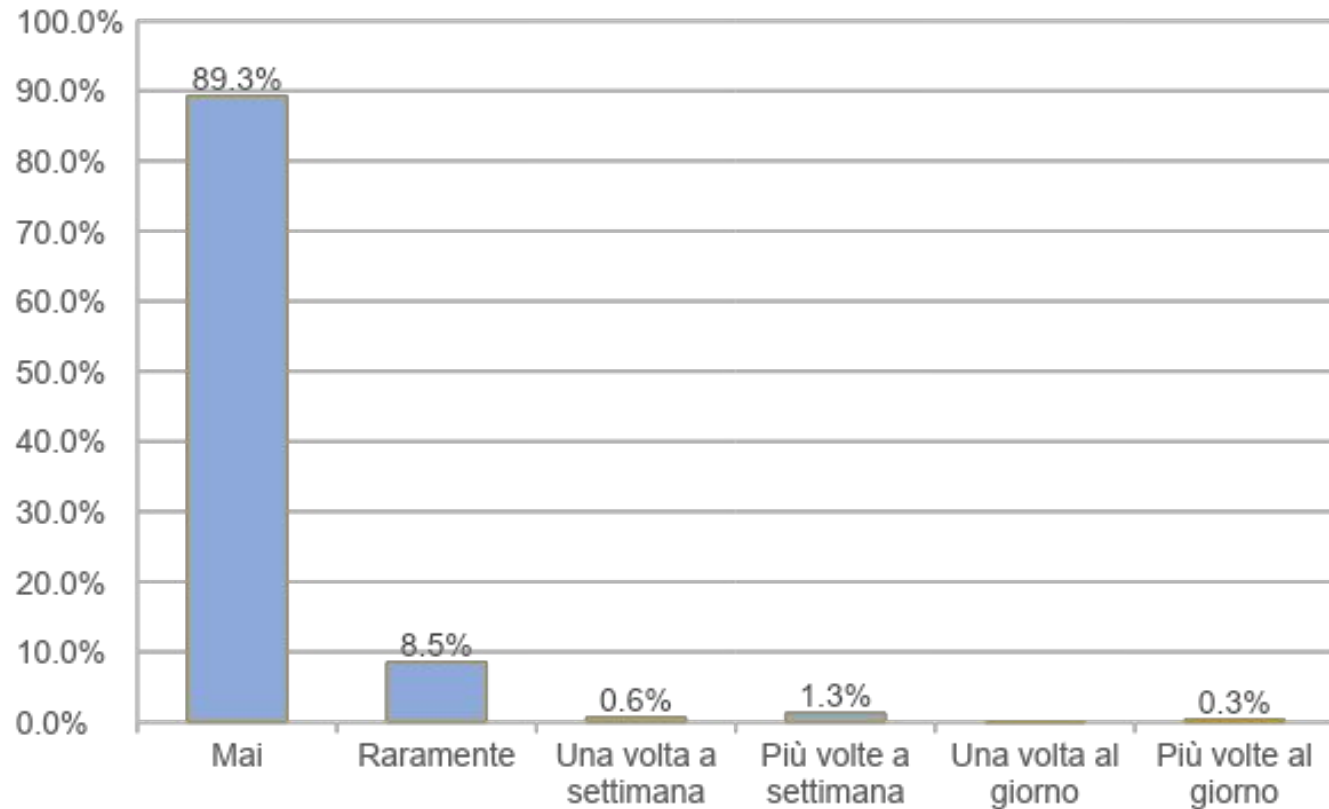
Il PC appare il dispositivo meno utilizzato dai bambini. La quasi totalità (97%) non lo utilizza mai. Il 2% lo usa mediamente meno di un'ora al giorno, e meno dell'1% super l'ora di utilizzo medio giornaliero.

# PARTE 2: DATI RACCOLTI

## 2.3 Bambini



Domanda 13: PC: con quale frequenza settimanale tuo/a figlio/a usa il PC (Portatile o fisso)?



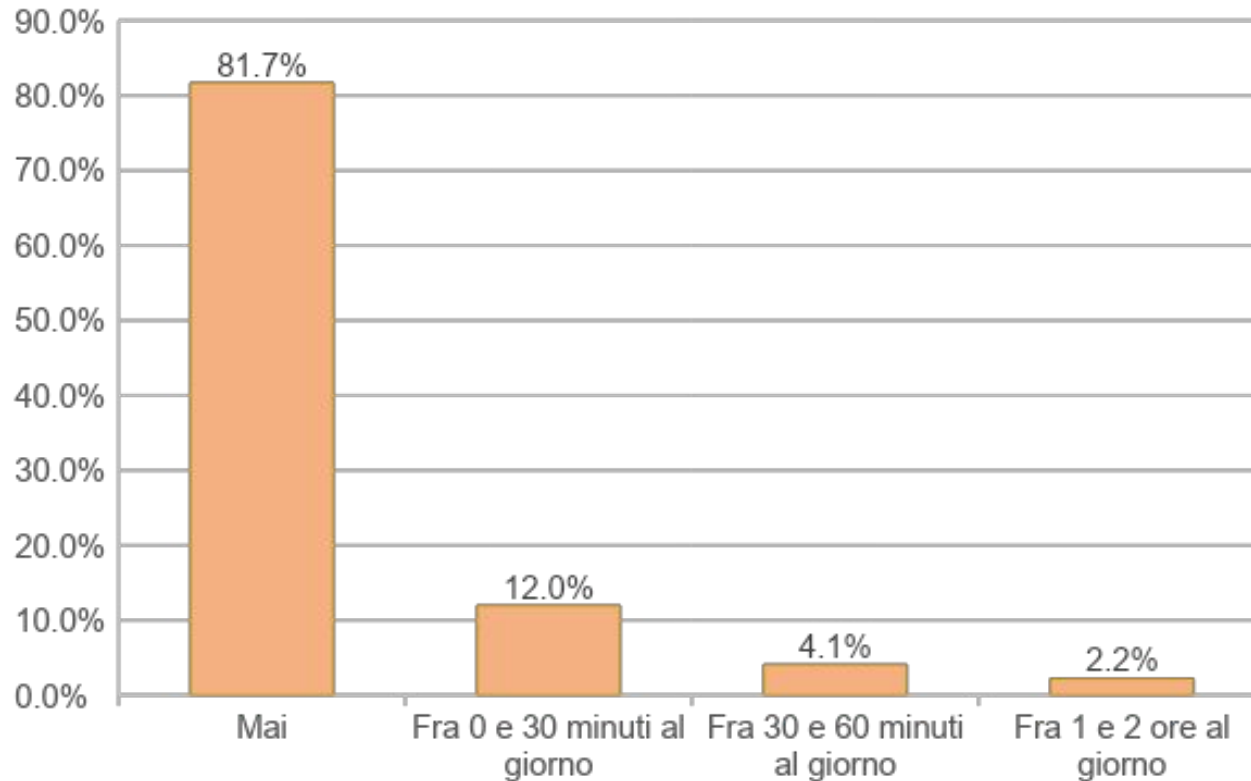
9 bambini su 10 non usano mai il PC. Poco più dell'1% lo usa almeno più volte la settimana. A usarlo più volte al giorno è appena lo 0,3%.

## PARTE 2: DATI RACCOLTI

### 2.3 Bambini



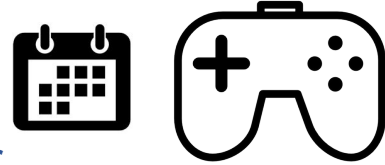
Domanda 14: VIDEOGAMES: per quanto tempo al giorno mediamente tuo/a figlio/a usa una console per videogames (Portatile o fissa)?



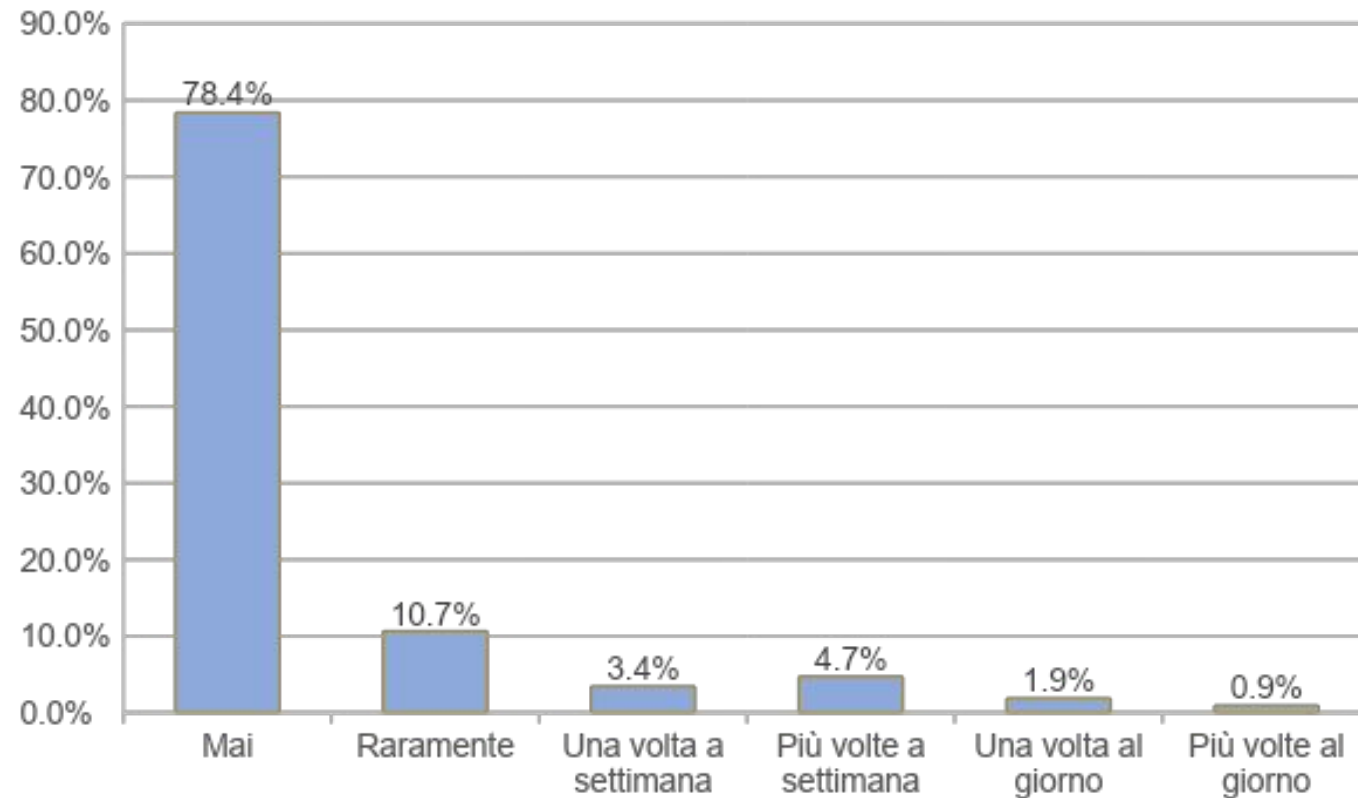
I videogiochi sono utilizzati mediamente da quasi 1 bambino su 5. Solo il 2% supera l'ora di utilizzo giornaliero.

## PARTE 2: DATI RACCOLTI

### 2.3 Bambini



Domanda 15: VIDEOGAMES: con quale frequenza settimanale tuo/a figlio/a usa una console per videogames (Portatile o fissa)?

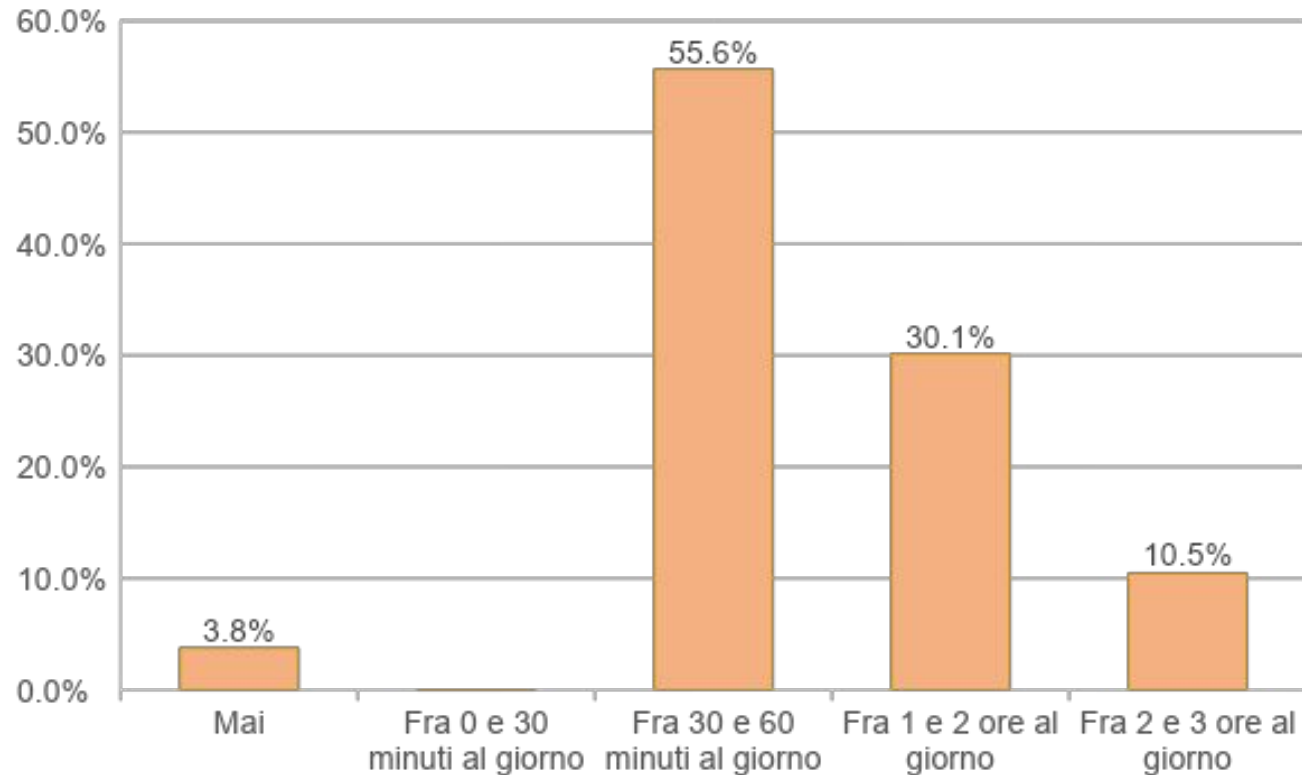
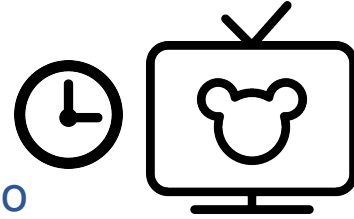


Quasi l'80% dei bambini non usa mai videogiochi. Circa l'8% li usa almeno più volte a settimana. Quasi il 3% li usa almeno una volta al giorno.

## PARTE 2: DATI RACCOLTI

### 2.3 Bambini

Domanda 16: CARTONI: per quanto tempo al giorno mediamente tuo/a figlio/a guarda singoli film o cartoni animati su TV, PC o Tablet?

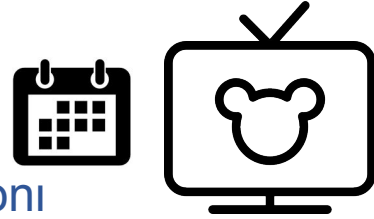


Rispetto agli altri utilizzi misurati, i cartoni sono una variabile diversa in quanto non sono un dispositivo tecnologico, bensì un contenuto che può essere usufruito da diversi dispositivi. L'uso dei cartoni appare molto alto: più del 95% dei bambini li guarda. Il 55% li guarda meno di un'ora al giorno. Il 40% li guarda più di un'ora al giorno, e 1 su 10 supera le 2 ore.

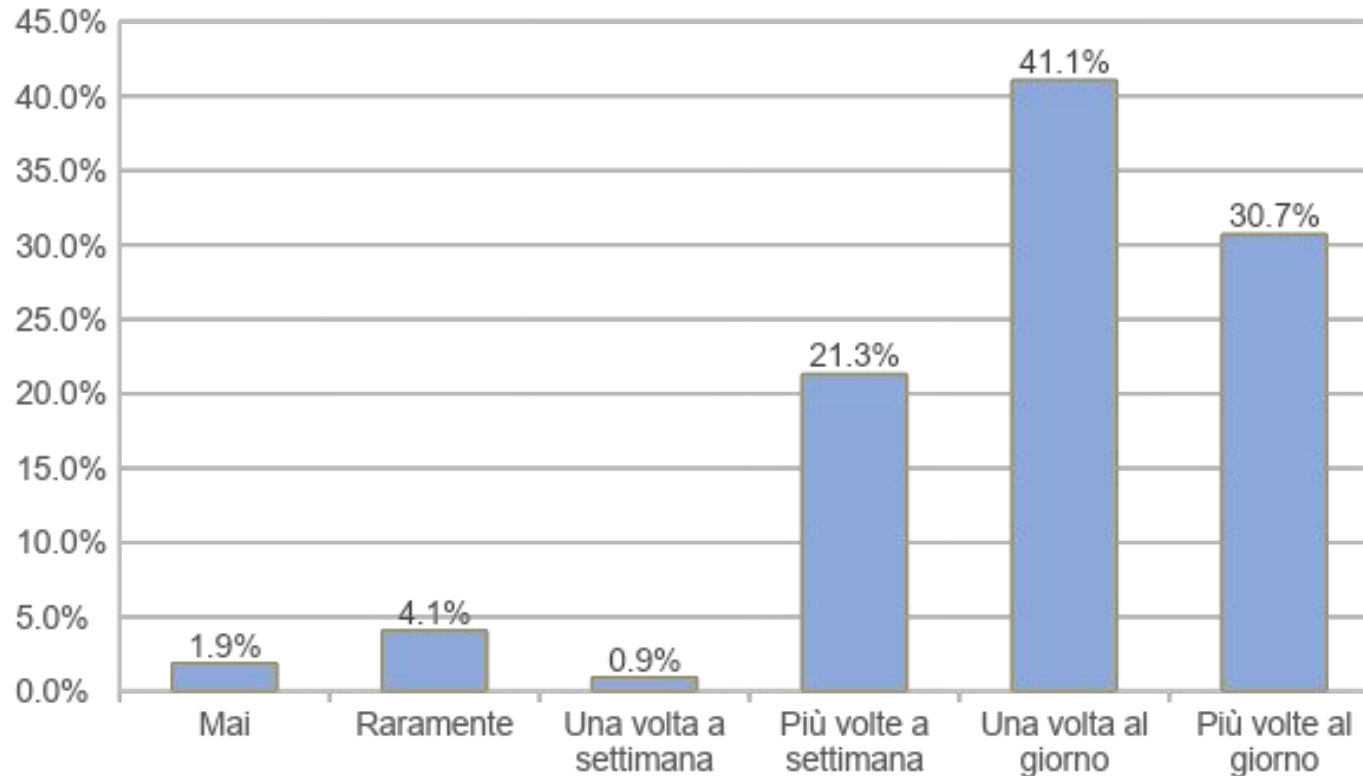


## PARTE 2: DATI RACCOLTI

### 2.3 Bambini



Domanda 17: CARTONI: con quale frequenza settimanale tuo/a figlio/a guarda singoli film o cartoni animati su TV, PC o Tablet?

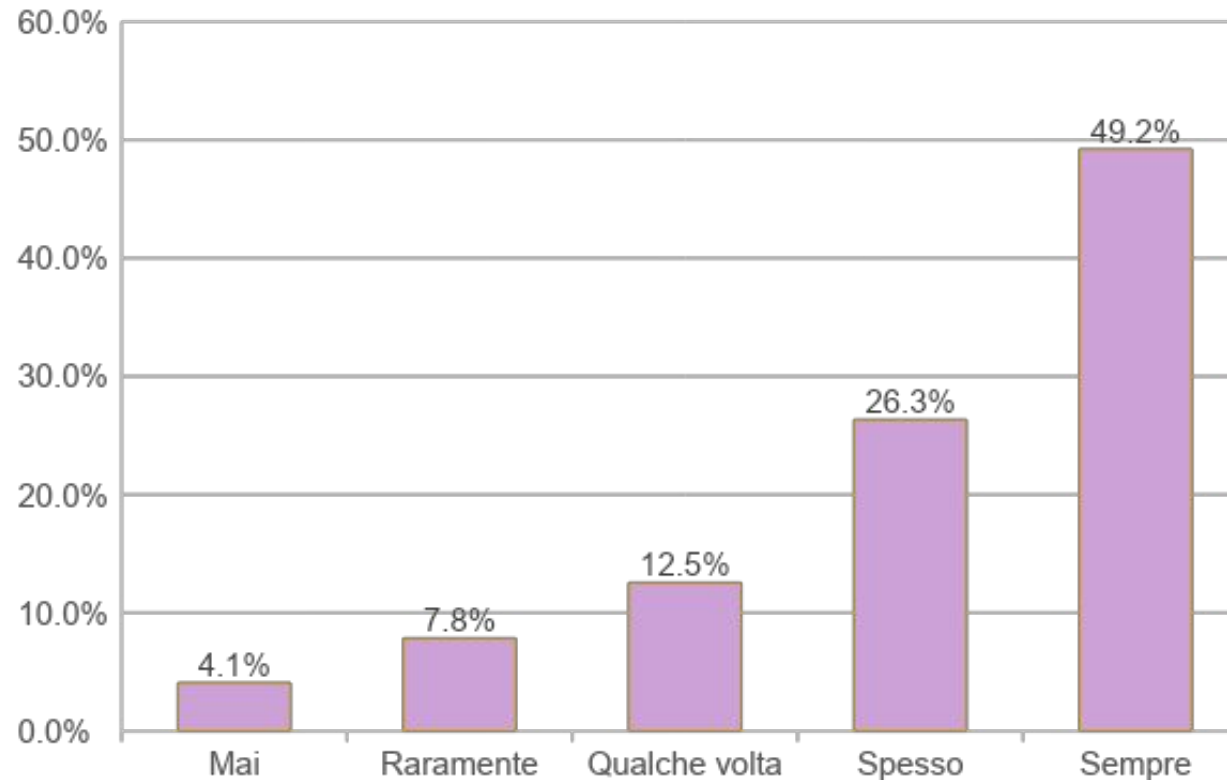


Il 98% dei bambini guarda i cartoni, e oltre il 90% li guarda più volte a settimana. Il 70% li guarda almeno una volta al giorno, e il 30% più volte al giorno.

## PARTE 2: DATI RACCOLTI

### 2.4 Contesti d'uso

Domanda 18: Tuo/a figlio/a usa gli strumenti digitali accompagnato da adulti?

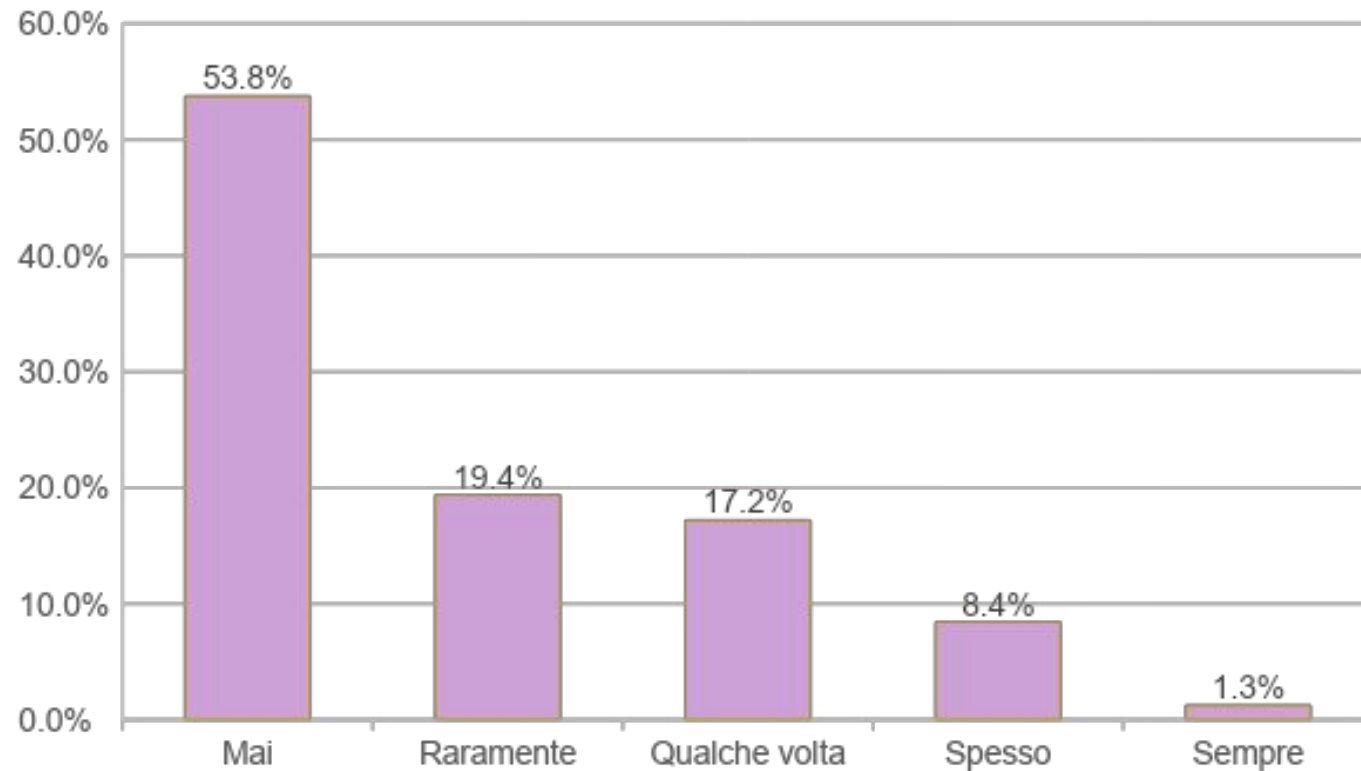


E' necessario leggere questa domanda come speculare a quella seguente. Entrambe ci aiutano ad indagare l'accompagnamento o meno da parte degli adulti nell'uso dei dispositivi digitali. Emerge che oltre la metà dei bambini utilizza i dispositivi insieme ad un adulto. Circa il 12% dei bambini è accompagnato qualche volta nell'utilizzo di questi strumenti mentre un 12% di bambini utilizza principalmente, se non sempre, i dispositivi in autonomia.

## PARTE 2: DATI RACCOLTI

### 2.4 Contesti d'uso

Domanda 19: Tuo/a figlio/a usa gli strumenti digitali da solo?

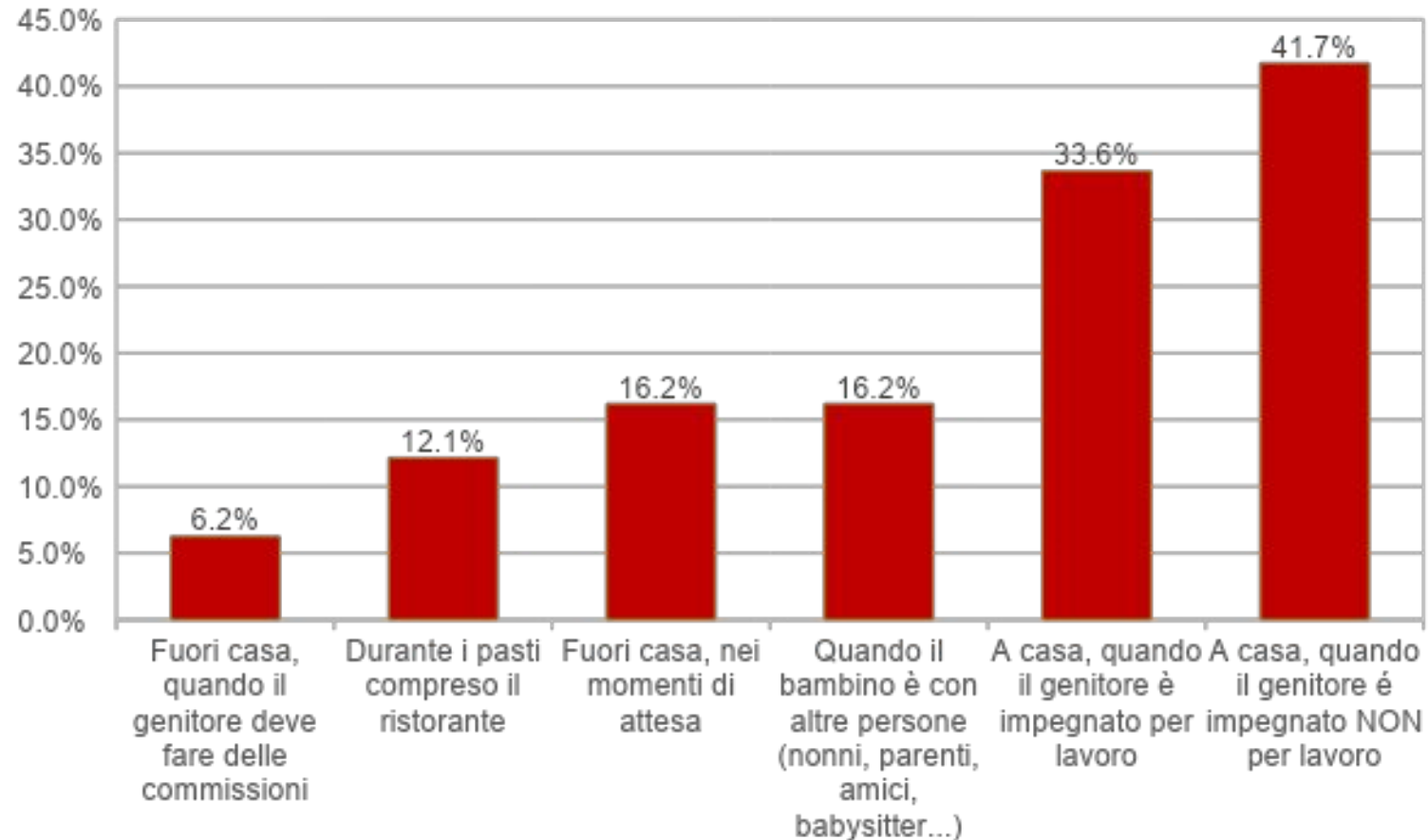


Leggendo le risposte a questa domanda in maniera speculare a quella precedente notiamo come circa il 10% delle famiglie lasci sempre o spesso utilizzare al proprio figlio gli strumenti digitali in autonomia. Coerentemente con quanto risposto nella domanda 19 emerge inoltre come più della metà delle famiglie non permetta mai l'uso degli strumenti digitali in autonomia.

# PARTE 2: DATI RACCOLTI

## 2.4 Contesti d'uso

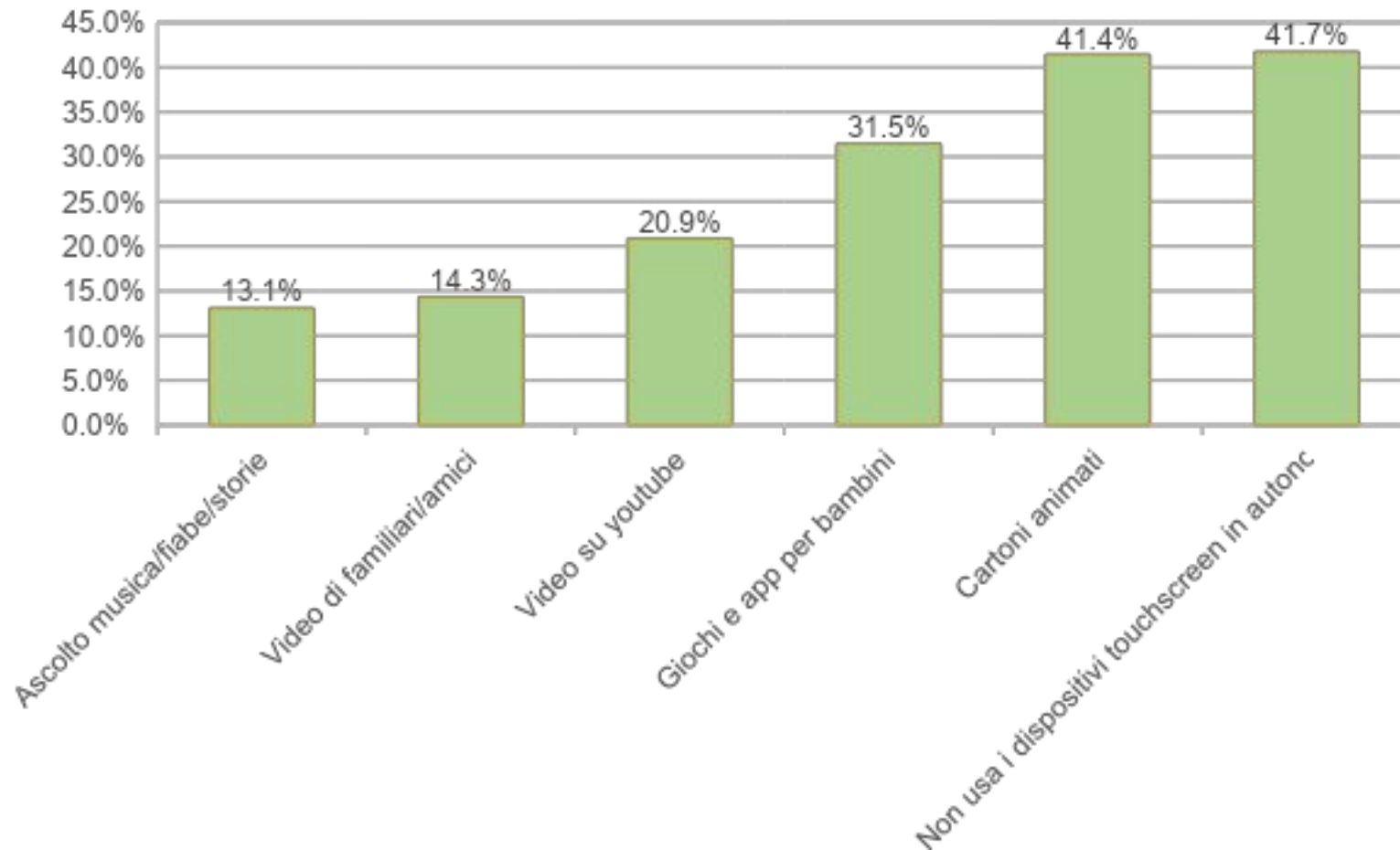
Domanda 20: In quali situazioni tuo/a figlio/a usa uno strumento digitale (Smartphone, Tablet, TV, PC, Console)?



## PARTE 2: DATI RACCOLTI

### 2.4 Contesti d'uso

Domanda 21: A quali contenuti tuo/a figlio/a può accedere IN AUTONOMIA per mezzo dei dispositivi touchscreen?



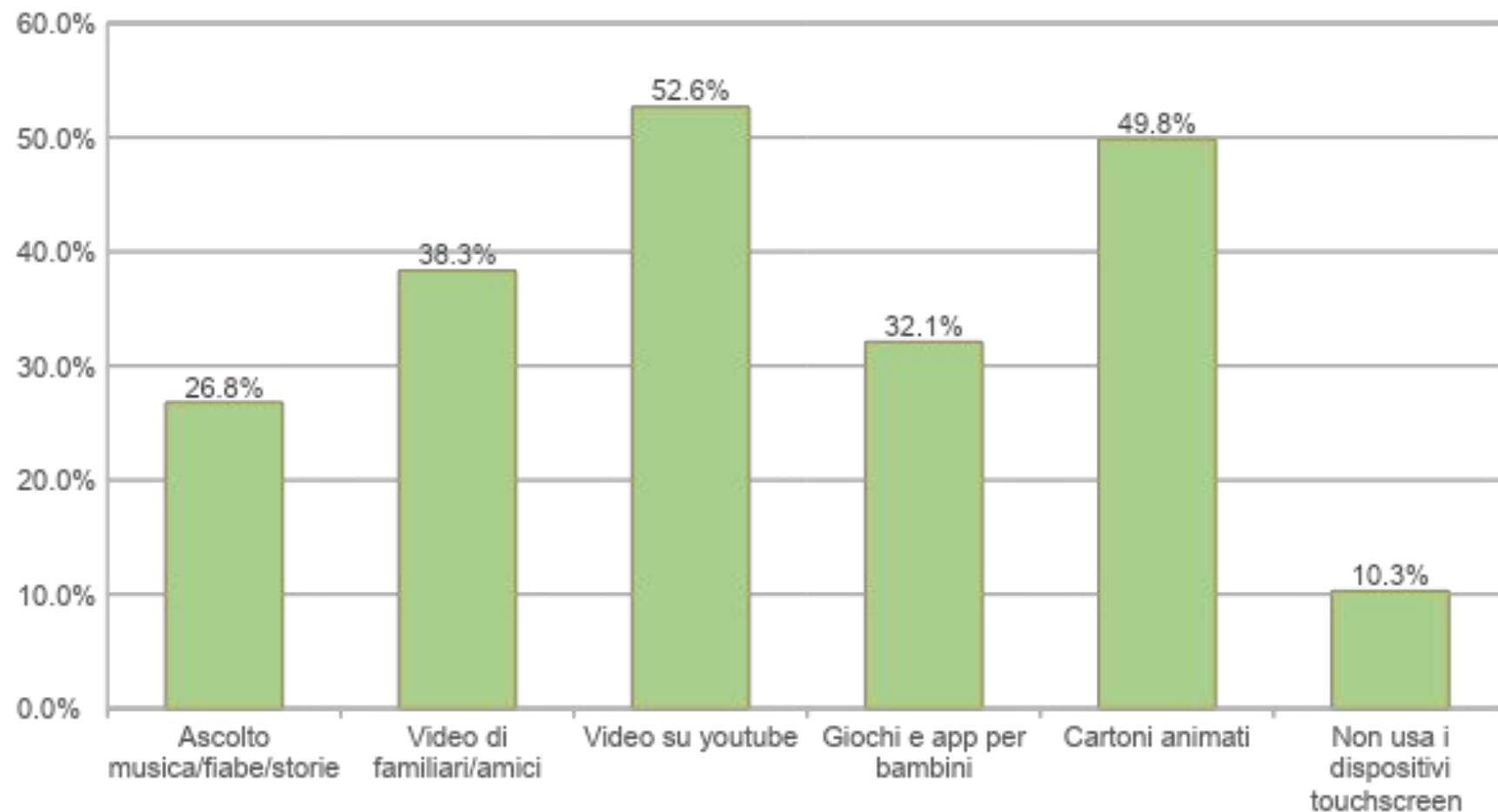
Osserviamo che il 41% dei bambini usa i dispositivi touchscreen in autonomia per guardare i cartoni animati, il 31% per giocare o utilizzare App per bambini e il 20% per guardare video su youtube.

Circa il 14% per guardare video di familiari o amici, e il 13% usa i dispositivi in autonomia per ascoltare musica, fiabe o storie

# PARTE 2: DATI RACCOLTI

## 2.4 Contesti d'uso

Domanda 22: A quali contenuti tuo/a figlio/a può accedere CON L'ACCOMPAGNAMENTO DI UN ADULTO per mezzo dei dispositivi touchscreen?

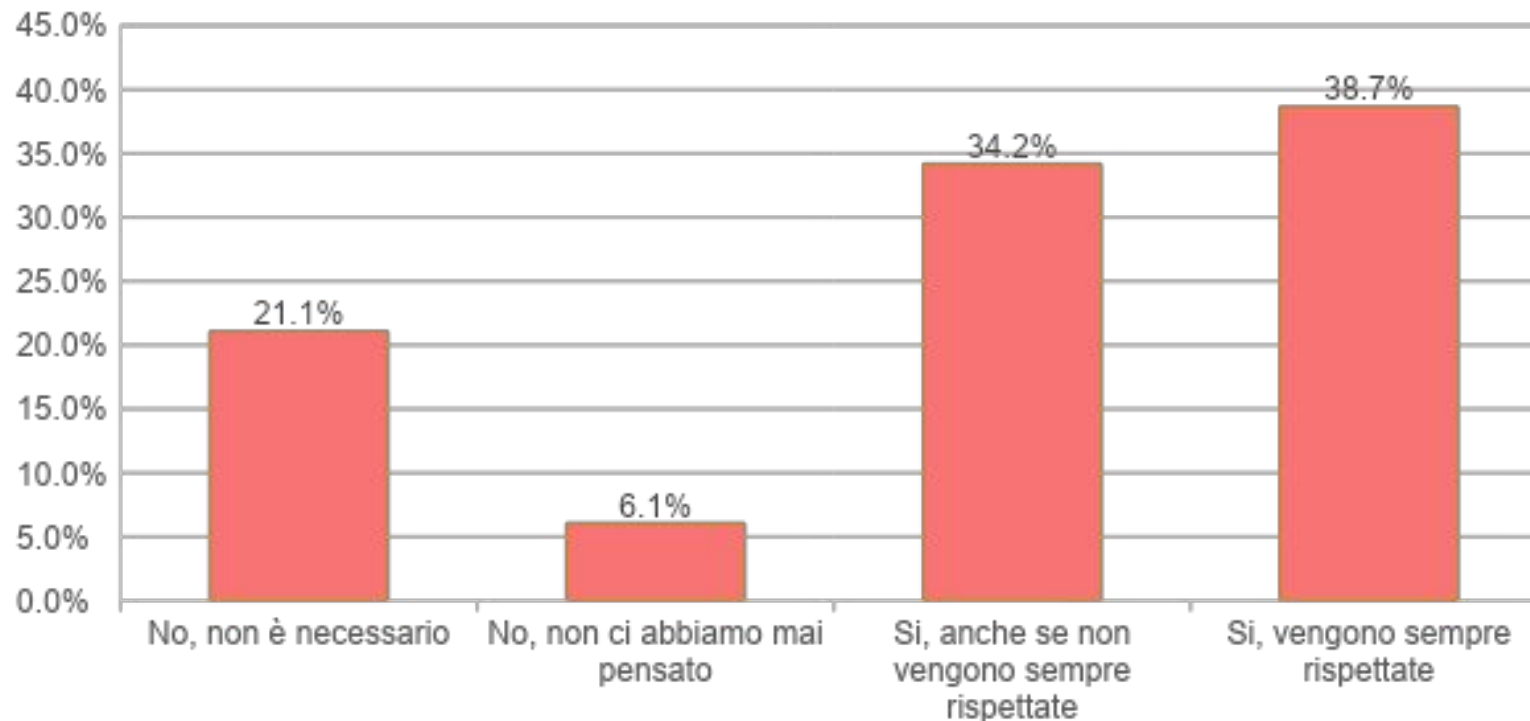


Nel presente grafico osserviamo come circa un bambino su due guarda cartoni animati o video su Youtube sui dispositivi touchscreen con l'accompagnamento di un adulto. Il 38% dei bambini guarda video di familiari e amici sui dispositivi touchscreen e più di un bambino su quattro usa giochi e app per bambini e/o ascolta musica, fiabe e storie sempre con l'accompagnamento di un adulto.

## PARTE 2: DATI RACCOLTI

### 2.5 Gestione e percezione del fenomeno

Domanda 23: Ci sono regole, condivise in famiglia, date al bambino/a sulla frequenza d'uso degli strumenti tecnologici e dei dispositivi touchscreen?



Osserviamo in queste risposte la presenza di regole condivise in famiglia sull'uso degli strumenti tecnologici e dei dispositivi touchscreen. Circa il 38% delle famiglie stabilisce regole che vengono sempre rispettate mentre circa il 34%, pur stabilendo regole, non riesce sempre a rispettarle. Un altro dato emergente attesta che circa una famiglia su cinque non stabilisce regole sull'uso, una buona parte delle quali in quanto non le ritiene necessarie. Il 6% dei rispondenti dichiara di non avere regole e di non aver mai pensato di adottarne.

## PARTE 2: DATI RACCOLTI

---

La domanda 24 chiede ai genitori: se ci sono delle regole in famiglia nella gestione dei dispositivi digitali, quali regole sono?

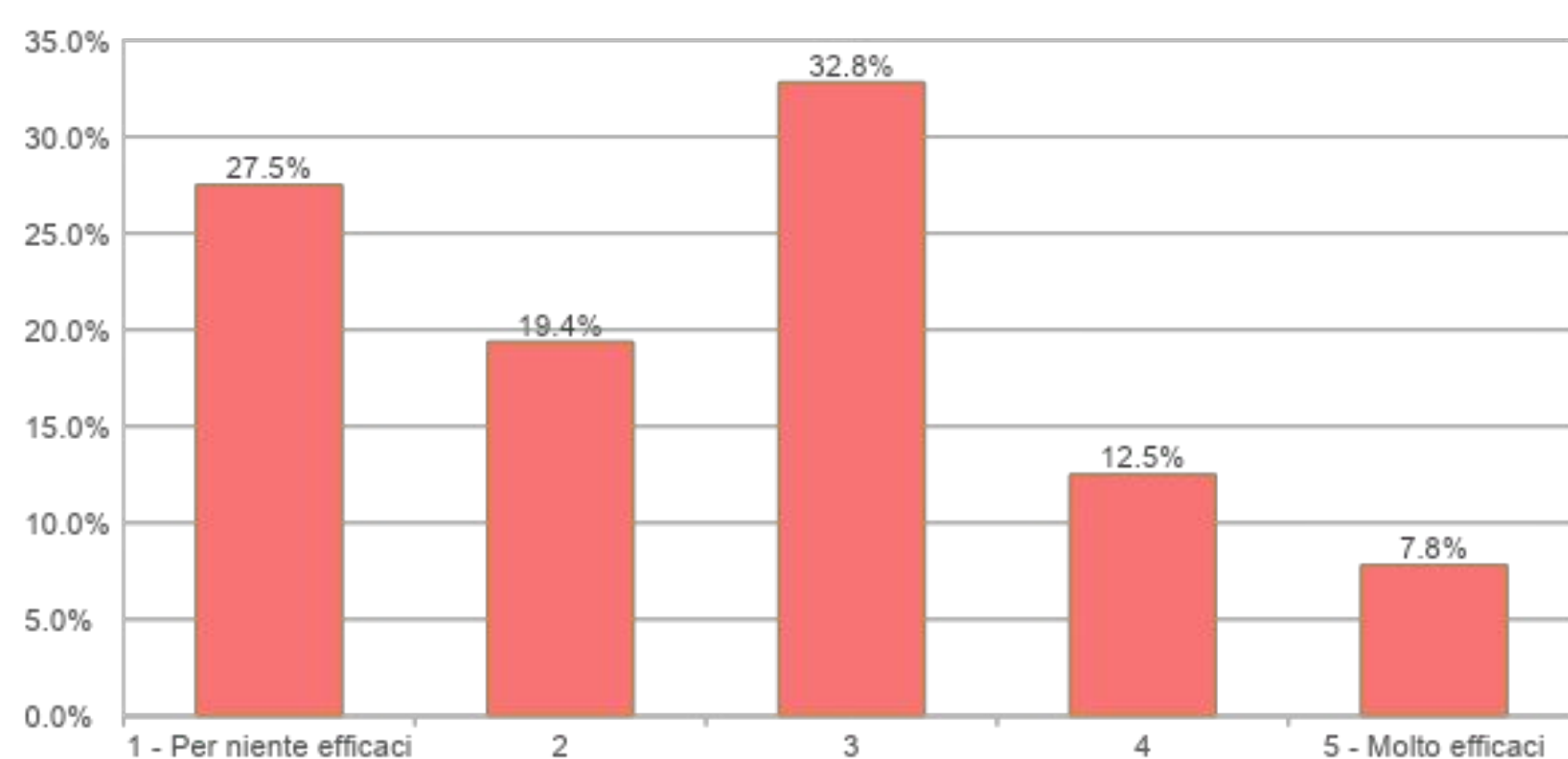
Sono 194 risposte aperte, e le potete leggere a questo link: [\*\*RISPOSTE APERTE DOMANDA 24\*\*](#)



## PARTE 2: DATI RACCOLTI

### 2.5 Gestione e percezione del fenomeno

Domanda 25: Quanto pensi che siano efficaci i dispositivi con schermo per calmare i bambini? Da 1 a 5

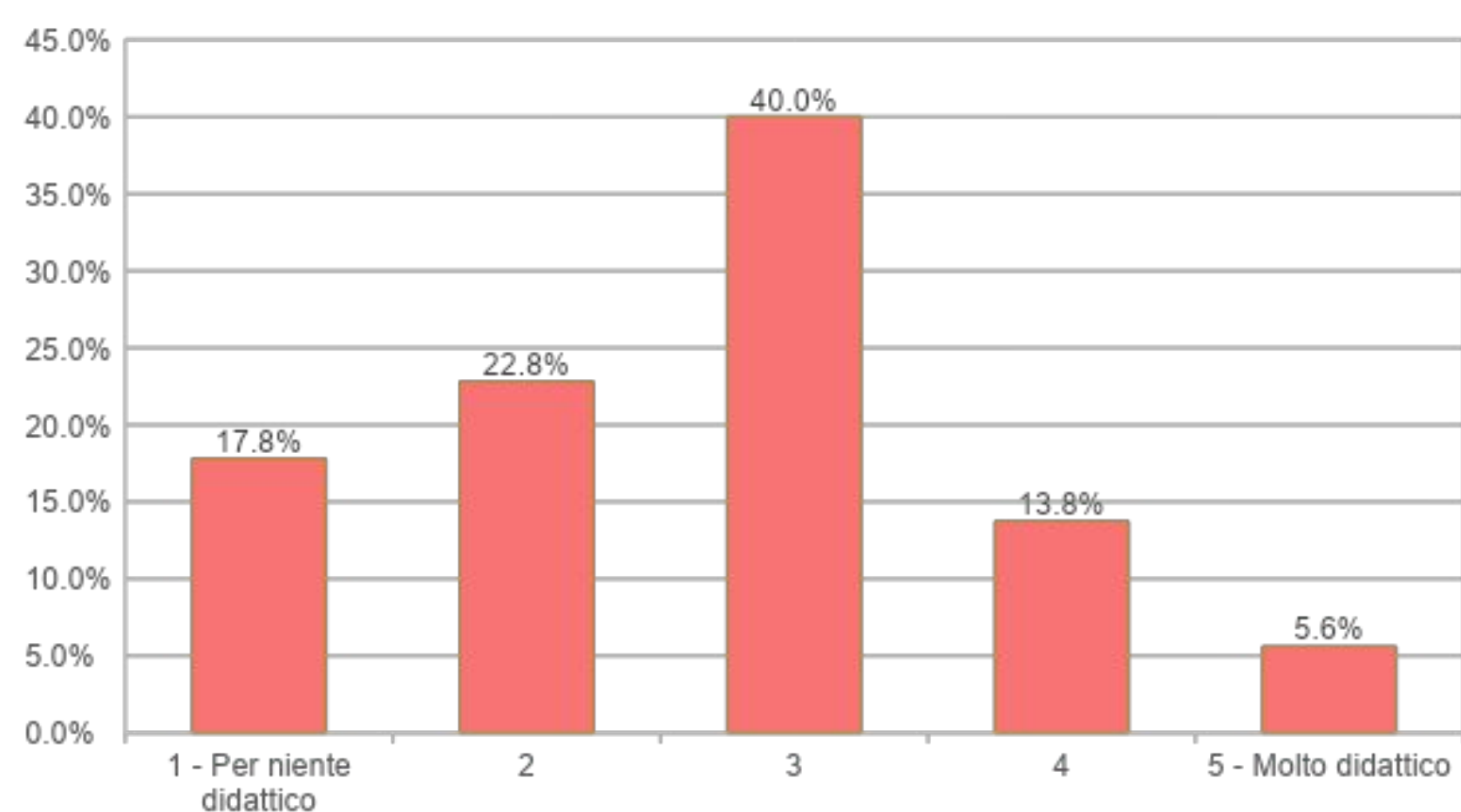


Questa domanda ci rivela come le famiglie tendono a percepire l'efficacia dei dispositivi digitali come strumento per calmare i bambini. Quasi la metà dei rispondenti li ritiene per niente o poco efficaci (risposte 1 e 2). Il 32% non prende una posizione chiara. Il 20% rimanente li considera piuttosto o molto efficaci (risposte 4 e 5).

# PARTE 2: DATI RACCOLTI

## 2.5 Gestione e percezione del fenomeno

Domanda 26: Quanto pensi sia didattico per i bambini usare i dispositivi digitali? Da 1 a 5

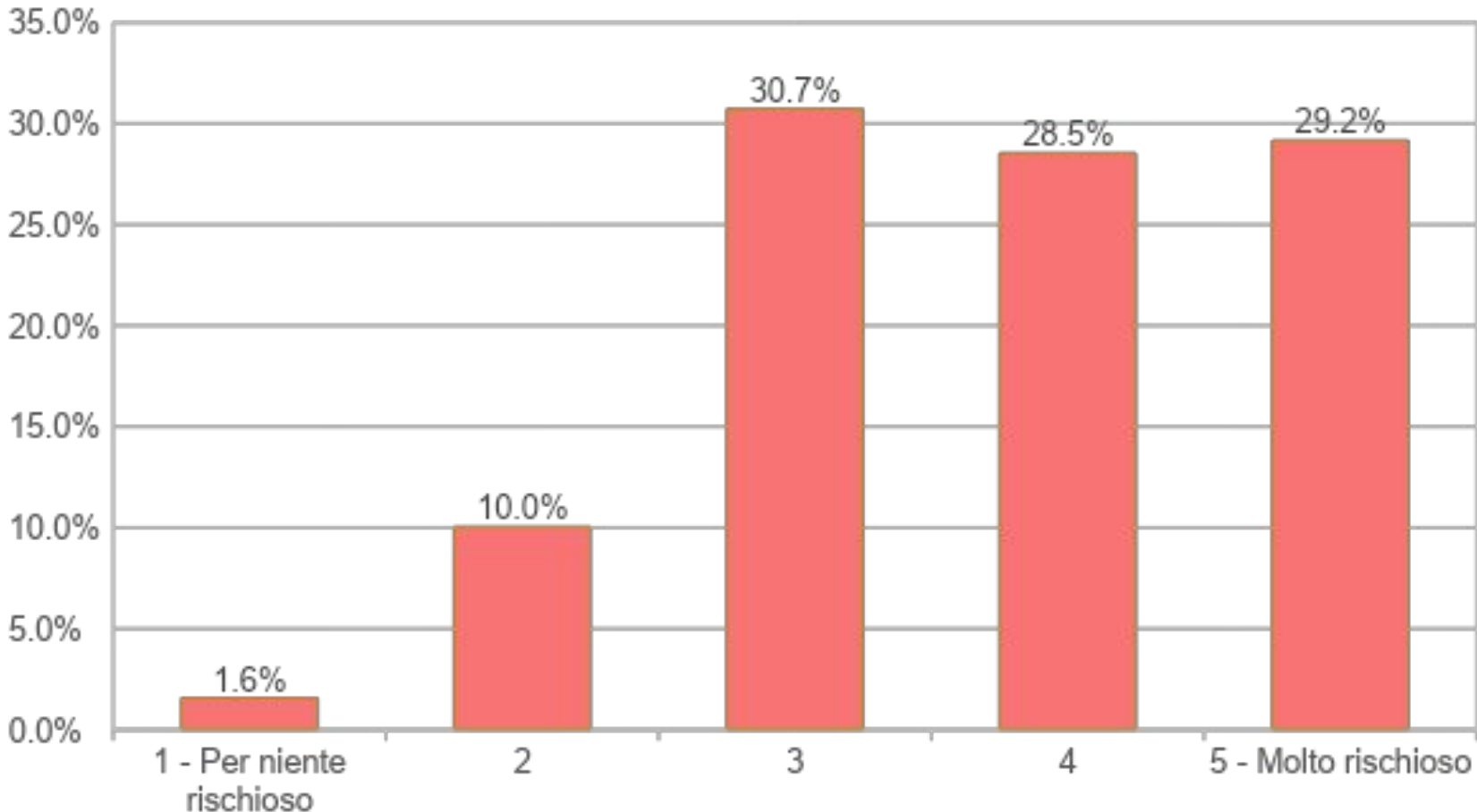


Questa domanda ci rivela come le famiglie tendono a percepire l'efficacia dei dispositivi digitali come strumento didattico. Circa il 40% li ritiene per niente o poco didattici (risposte 1 e 2). Il 40% non prende una posizione chiara. Il circa 20% rimanente li considera piuttosto o molto efficaci (risposte 4 e 5).

# PARTE 2: DATI RACCOLTI

## 2.5 Gestione e percezione del fenomeno

Domanda 27: Quanto pensi sia rischioso per i bambini usare i dispositivi digitali? Da 1 a 5

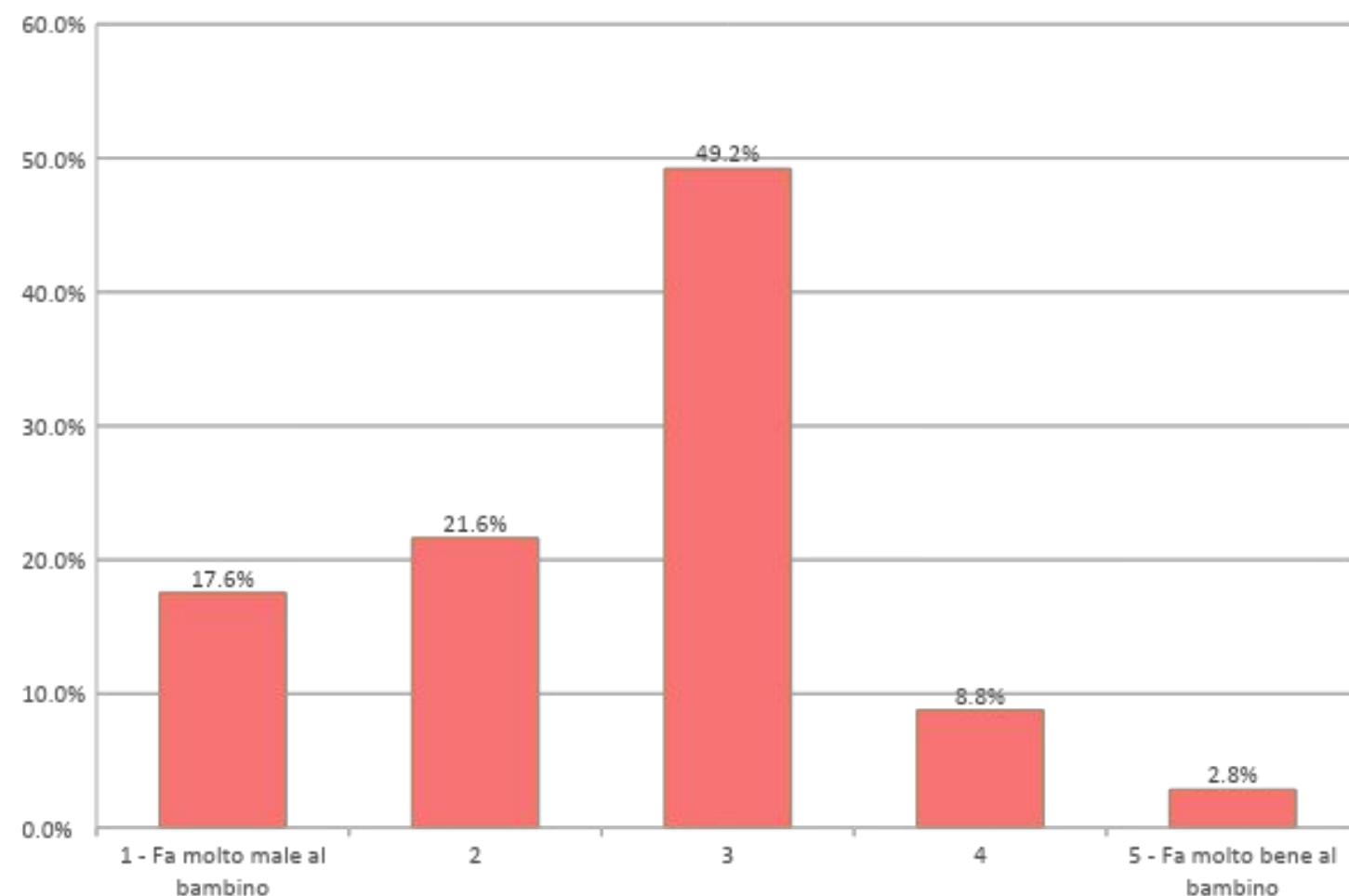


Questa domanda ci rivela come le famiglie tendono a percepire i rischi connessi all'utilizzo dei dispositivi digitali. Quasi il 60% dei rispondenti li ritiene piuttosto o molto rischiosi (risposte 4 e 5). Il 30% non prende una posizione chiara. Più del 10% li ritiene poco o per niente rischiosi (risposte 1 e 2).

# PARTE 2: DATI RACCOLTI

## 2.5 Gestione e percezione del fenomeno

Domanda 28: In generale, come ritieni l'impatto dell'uso dei dispositivi digitali sullo sviluppo dei bambini? Da 1 a 5



Questa domanda ci rivela come le famiglie tendono a percepire l'impatto dei dispositivi digitali sullo sviluppo dei bambini. Quasi il 40% ritiene che facciano piuttosto o molto male allo sviluppo (risposte 1 e 2). Il 49% non prende una posizione chiara. Il circa 11% rimanente ritiene che facciano piuttosto o molto bene ai bambini (risposte 4 e 5).

## PARTE 2: DATI RACCOLTI

---

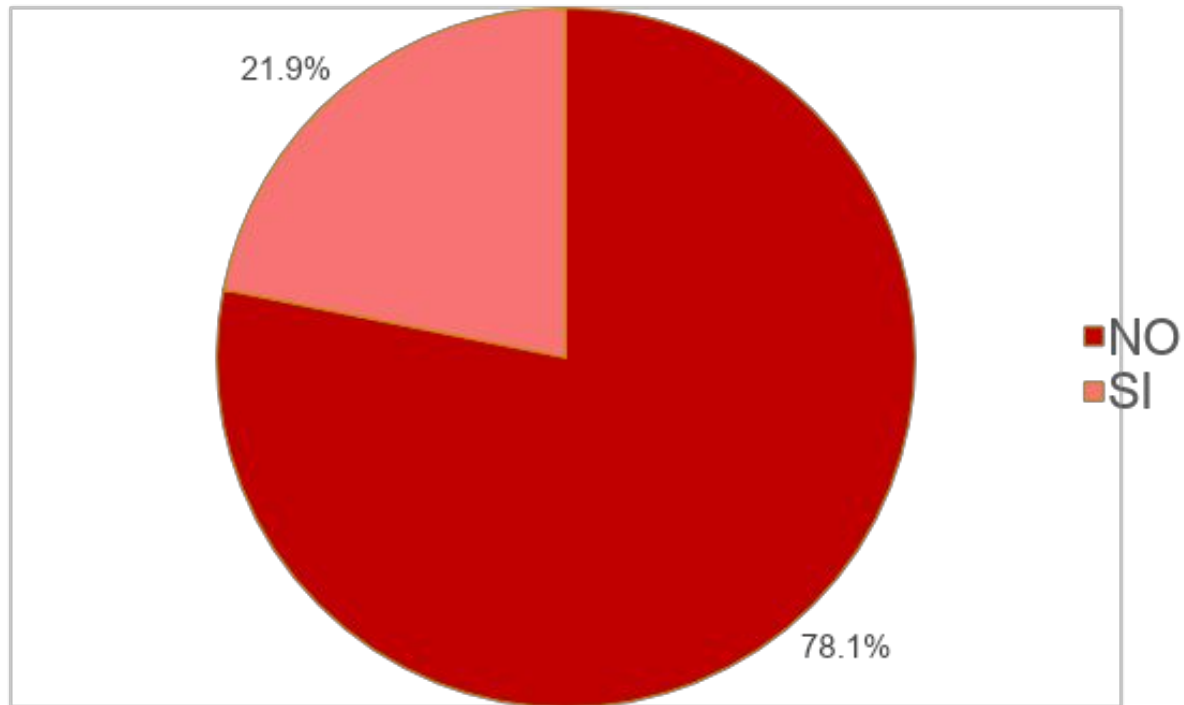
La domanda 29 chiede ai genitori di spiegare apertamente la risposta alla domanda precedente, riguardo agli effetti positivi o negativi dei dispositivi digitali sullo sviluppo dei bambini.

Sono 221 risposte aperte, e le potete leggere a questo link: [\*\*RISPOSTE APERTE DOMANDA 29\*\*](#)

## PARTE 2: DATI RACCOLTI

### 2.5 Gestione e percezione del fenomeno

Domanda 30: Hai mai ricevuto educazione all'uso degli schermi e del digitale?

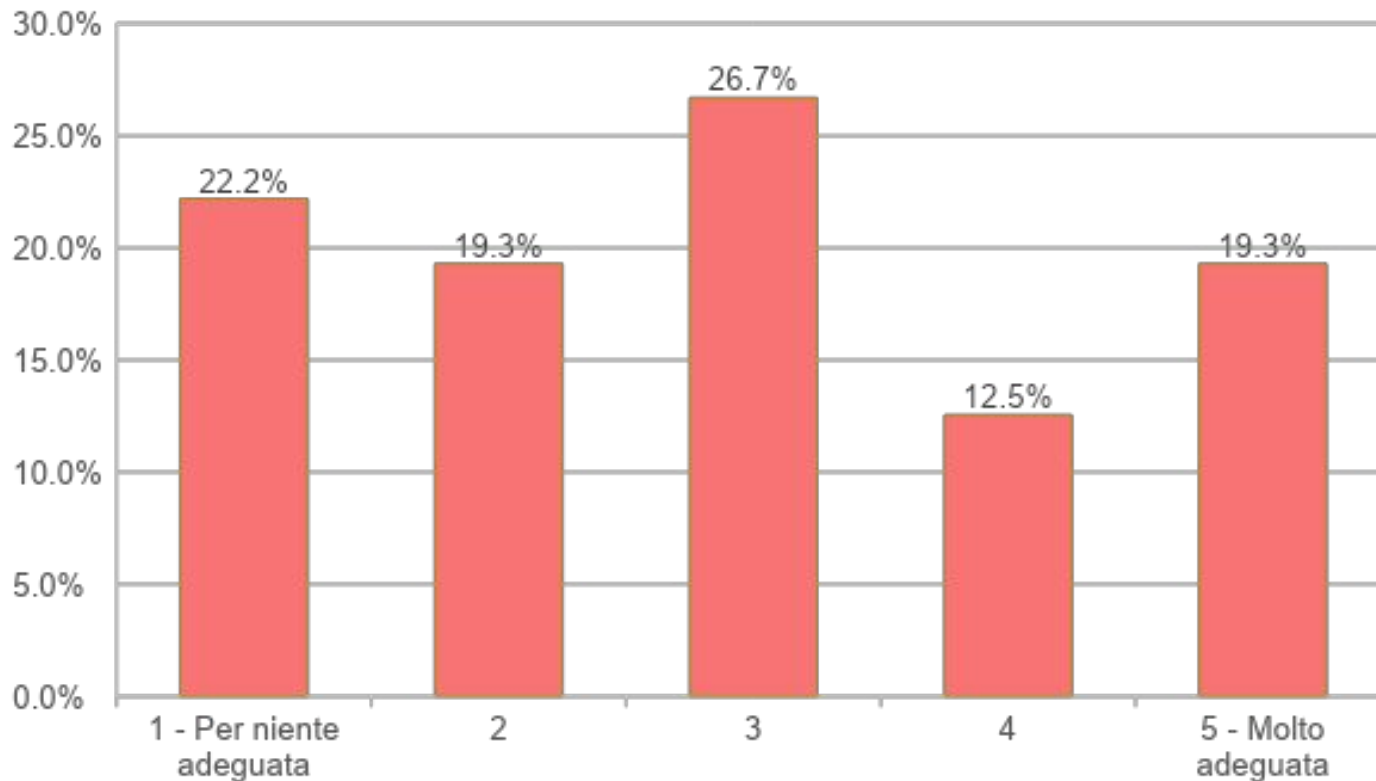


Quasi 4 genitori su 5 non hanno mai ricevuto un'educazione al digitale e all'uso degli schermi.

# PARTE 2: DATI RACCOLTI

## 2.5 Gestione e percezione del fenomeno

Domanda 31. Ritieni adeguata l'educazione all'uso degli strumenti tecnologici con i bambini che viene svolta per i neogenitori? Da 1 a 5

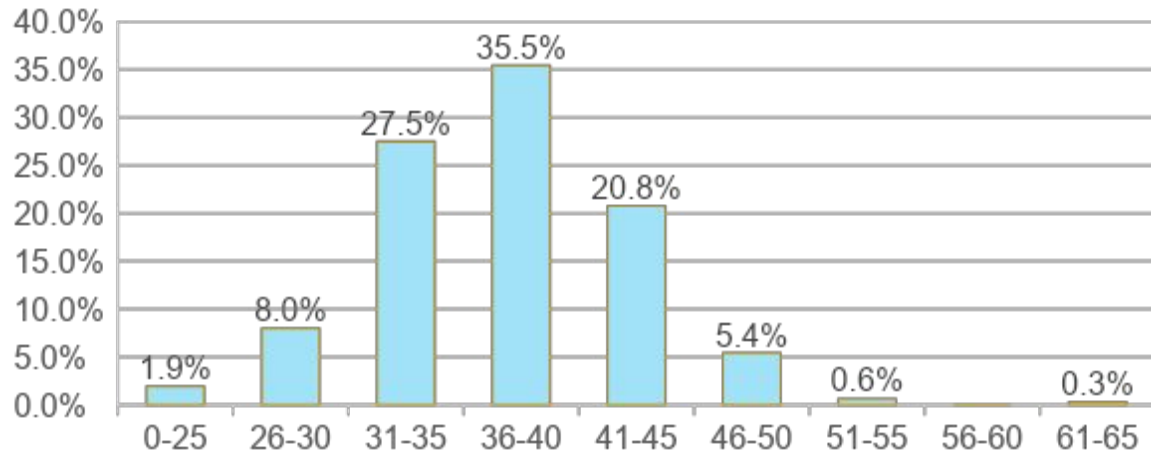


Oltre il 40% dei rispondenti ritieni poco o per niente adeguata (risposte 1 e 2) l'educazione all'uso degli strumenti tecnologici con i bambini che viene svolta per i neogenitori. il 26% non prende una posizione chiara. Circa il 32%ritiene questa educazione piuttosto o molto adeguata (risposte 4 e 5).

# PARTE 2: DATI RACCOLTI

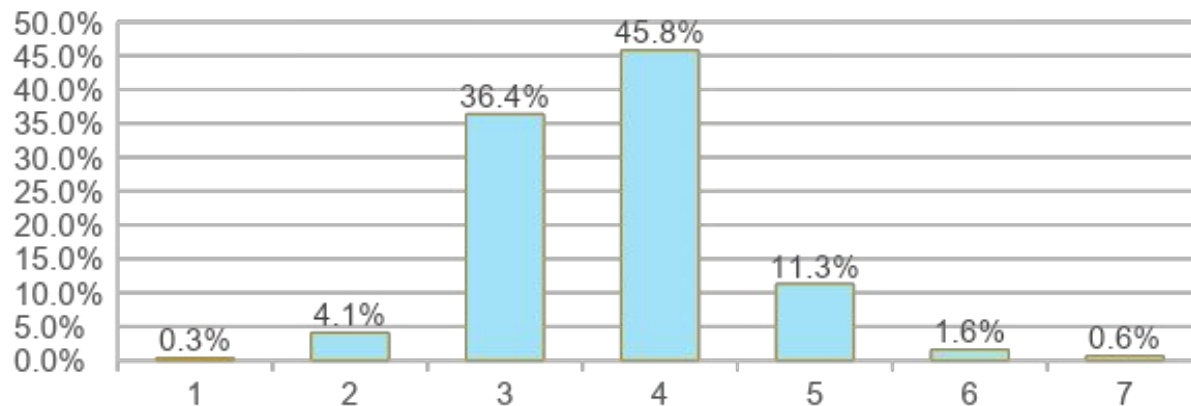
## 2.6 Anagrafica

Domanda 32: Et  del genitore che compila il questionario



Pi  del 60% dei genitori che hanno compilato il questionario   fra i 30 e i 40 anni, oltre un quarto dei genitori   fra i 40 e i 50 anni mentre quasi il 10%   fra i 20 e i 30 anni.

Domanda 33: Da quante persone   composta la vostra famiglia? (quanti vivono nella stessa casa)



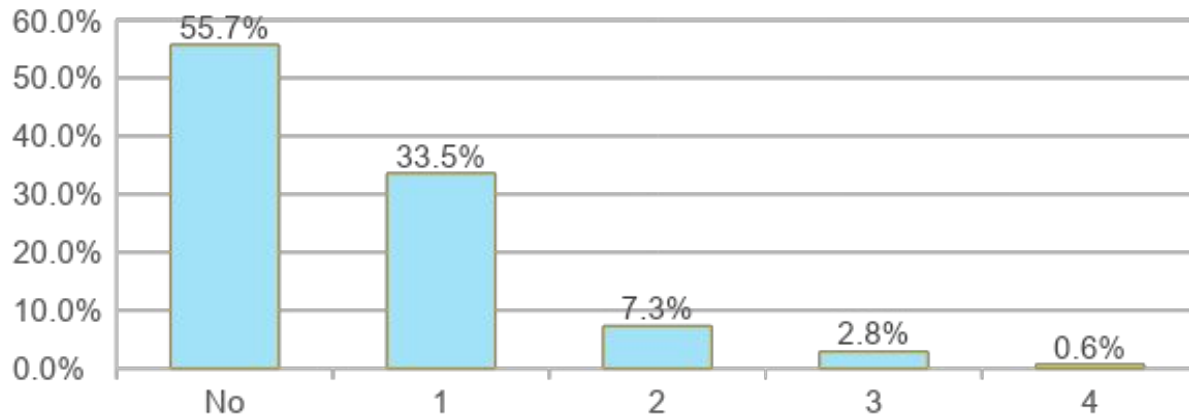
Il 45% delle famiglie   composta da quattro persone. Il 36% delle famiglie   composta da 3 persone. Le famiglie composte da 5 o pi  membri sono poco pi  del 10%. I nuclei composti da 2 membri sono circa il 4%.



# PARTE 2: DATI RACCOLTI

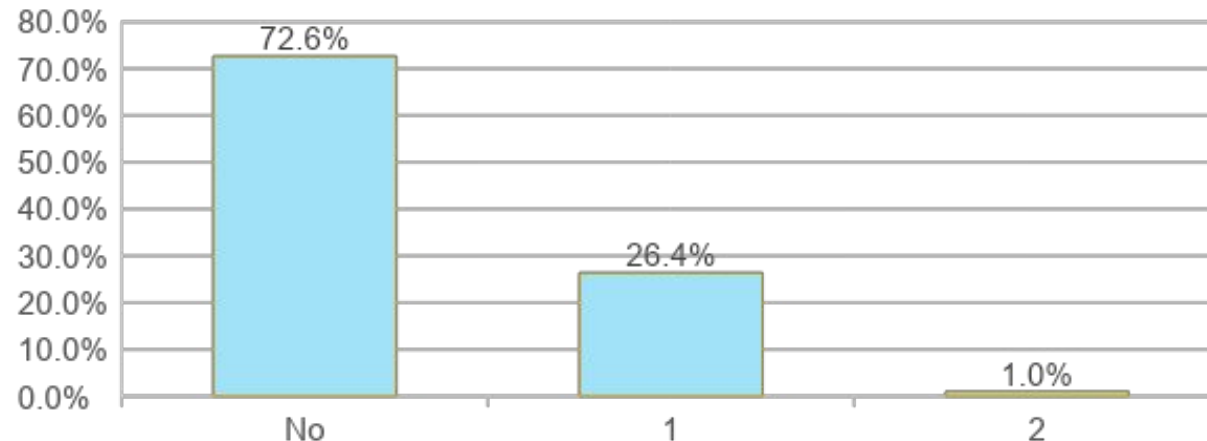
## 2.6 Anagrafica

Domanda 34: Vostro figlio/a ha fratelli o sorelle più grandi? Se sì, indicare quanti



Il 55% dei bambini non ha fratelli o sorelle più grandi mentre circa il restante 44% ha almeno un fratello o sorella più grande.

Domanda 35: Vostro figlio/a ha fratelli o sorelle più piccoli? Se sì, indicare quanti

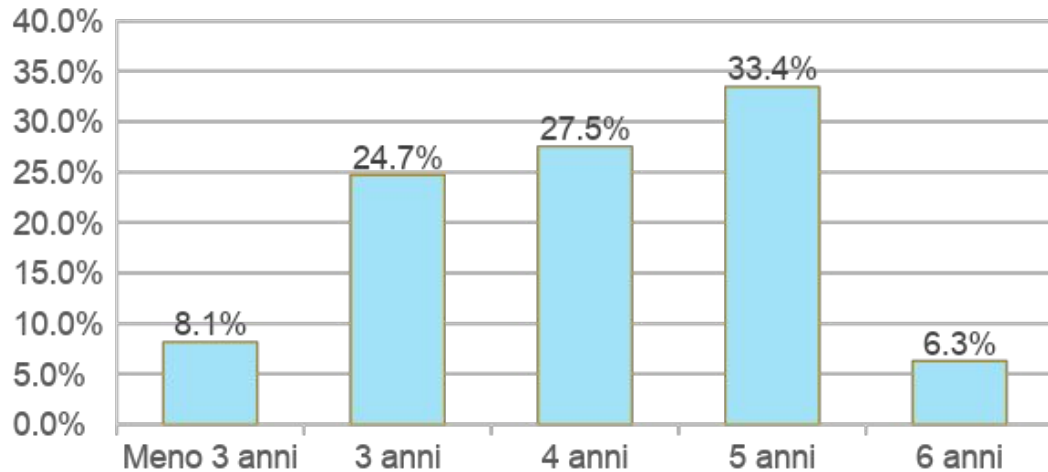


Il 72% dei bambini non ha fratelli o sorelle più piccole mentre il 26% ha un fratello o sorella più piccolo.

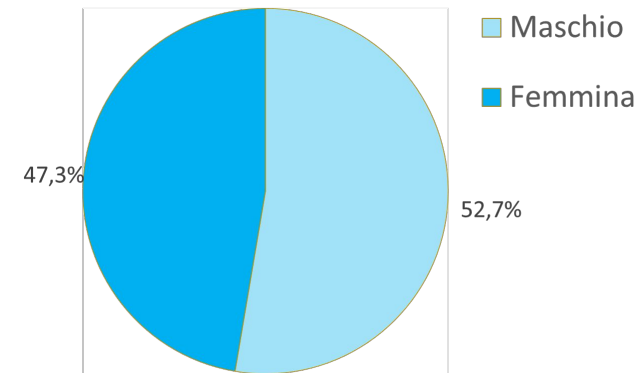
# PARTE 2: DATI RACCOLTI

## 2.6 Anagrafica

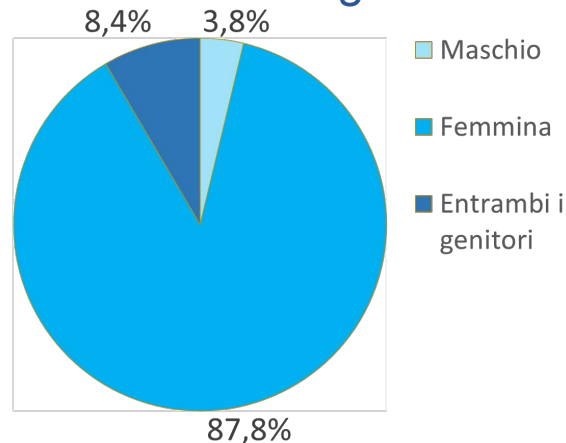
Domanda 36: Et  di vostro figlio/a (fascia 0-6 anni)



Domanda 37: Sesso di vostro figlio/a



Domanda 38: Sesso del genitore che compila il questionario



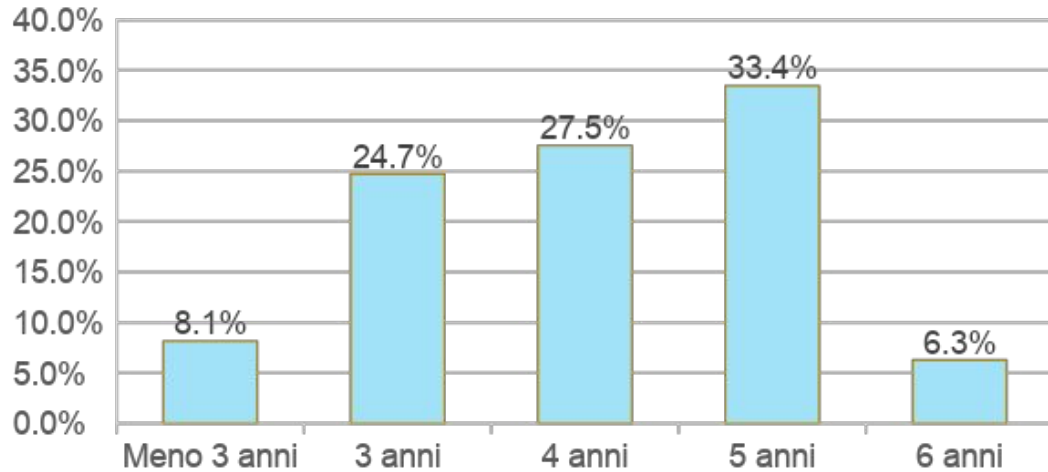
In questi grafici osserviamo la popolazione dei bambini rappresentata, che   in maggioranza composta da bambini di 3, 4 e 5 anni. Circa l'8% i bambini sotto i 3 anni, e il 6% di 6 anni. I 2 generi sono equamente distribuiti.

Osserviamo come la grande maggioranza di coloro che hanno compilato il questionario sono mamme, 87%. Meno del 4% sono pap  e nel restante 8% dei casi i genitori hanno compilato insieme il questionario.

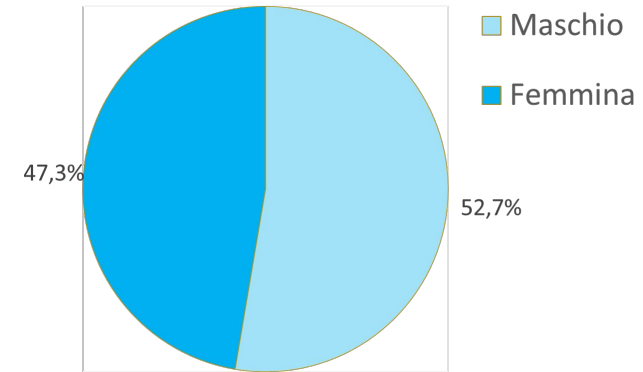
# PARTE 2: DATI RACCOLTI

## 2.6 Anagrafica

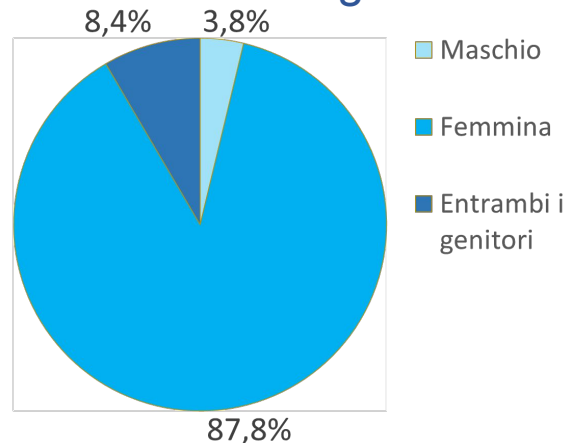
Domanda 36: Et  di vostro figlio/a (fascia 0-6 anni)



Domanda 37: Sesso di vostro figlio/a



Domanda 38: Sesso del genitore che compila il questionario



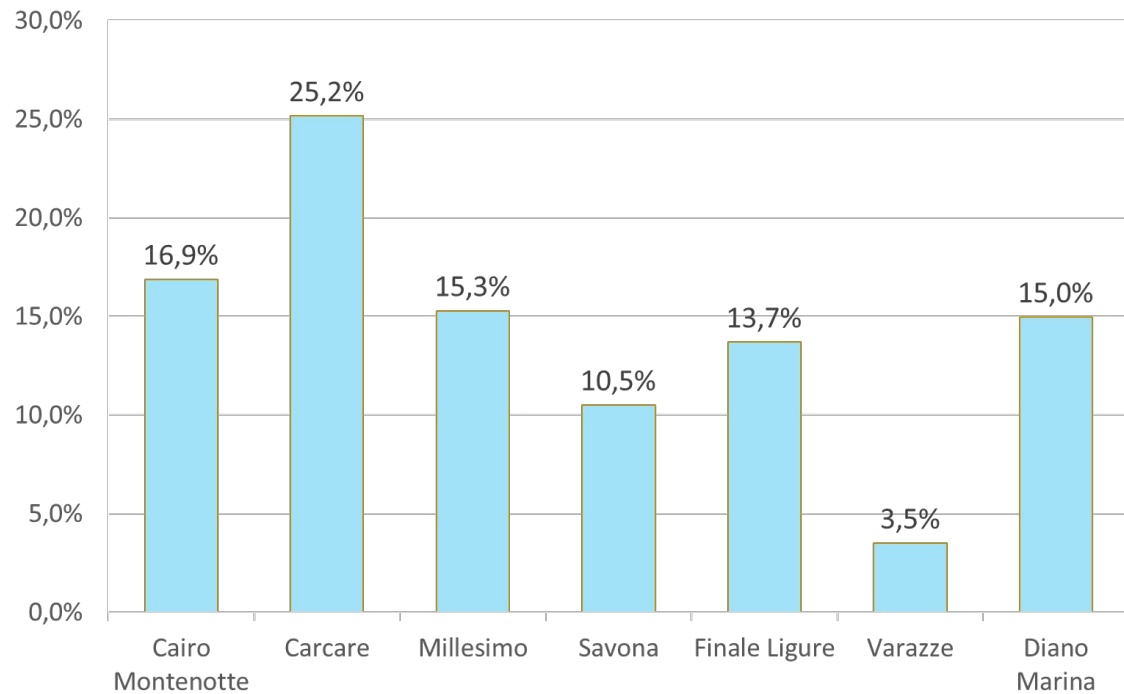
In questi grafici osserviamo la popolazione dei bambini rappresentata, che   in maggioranza composta da bambini di 3, 4 e 5 anni. Circa l'8% i bambini sotto i 3 anni, e il 6% di 6 anni. I 2 generi sono equamente distribuiti.

Osserviamo come la grande maggioranza di coloro che hanno compilato il questionario sono mamme, 87%. Meno del 4% sono pap  e nel restante 8% dei casi i genitori hanno compilato insieme il questionario.

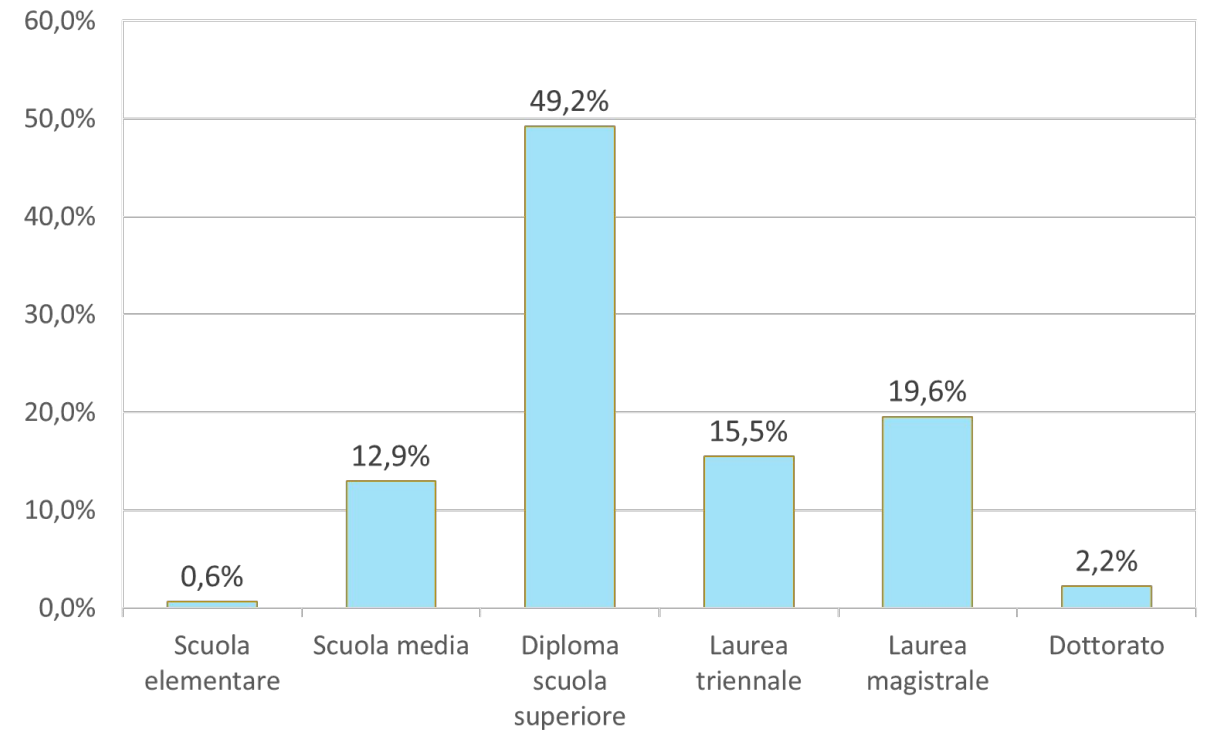
# PARTE 2: DATI RACCOLTI

## 2.6 Anagrafica

Domanda 39: Scuola di provenienza



Domanda 40: Titolo di studio di chi compila il questionario



Le risposte sono state date da genitori di bambini iscritti nella provincia di Savona, con un'importante presenza del territorio della Val Bormida che conta oltre metà dei rispondenti, e anche la presenza dell'IC di Diano Marina dalla provincia di Imperia.

Il grafico per la domanda 40 indica il titolo di studio di chi ha risposto alla domanda.

L'83% dei rispondenti é di origine italiana.

## PARTE 3: CONCLUSIONE

Il presente report si pone l'obiettivo di analizzare il non facile rapporto tra le famiglie e i dispositivi digitali all'interno di varie comunità scolastiche, tra le province di Savona e in Liguria. Le risposte, focalizzate su bambini e bambine della scuola dell'infanzia (principalmente fascia 3-5 anni), ci restituiscono un quadro sia dell'utilizzo degli strumenti digitali da parte delle famiglie, sia di come questo utilizzo viene percepito. Evidenziamo di seguito alcuni degli elementi che emergono di maggior rilievo:

- Nella quasi totalità delle famiglie sono presenti almeno 2 dispositivi (TV, Smartphone), e in più della metà ne sono presenti 4 (TV, Smartphone, PC, Tablet).
- Il 97,5% dei bambini guarda la TV quotidianamente: più del 60% la guarda per meno di un'ora al giorno mentre circa 1 bambino su 3 (33,8%) guarda la TV fra 1 e 4 ore al giorno.
- Il 96,2% dei bambini guarda i cartoni animati a prescindere dal dispositivo; più del 40% li guarda almeno 1 ora al giorno; più del 70% li guarda almeno 1 volta al giorno.
- Circa il 60% dei bambini utilizza lo smartphone almeno una volta al giorno per durate variabili: più del 20% lo utilizza più di 30 minuti al giorno, di cui circa un 10% lo usa per più di un'ora al giorno.
- Metà dei bambini utilizza i dispositivi digitali sempre accompagnato; circa un 10% li utilizza principalmente in autonomia.
- Quasi 1 bambino su 3 (31,5%) accede in autonomia a giochi e app per bambini sullo smartphone.
- Più del 70% dei genitori stabilisce delle regole in casa per l'utilizzo dei dispositivi, anche se circa nella metà di questi casi non vengono rispettate; il 20% dei genitori non ritiene che sia necessario avere delle regole per gestire l'utilizzo dei dispositivi.
- Appena l'1,6% dei genitori pensa che non ci siano rischi collegati all'uso dei dispositivi digitali. Quasi il 60% dei genitori pensa invece che tale utilizzo sia piuttosto o molto rischioso.
- Circa il 10% dei genitori pensa che l'uso degli strumenti digitali faccia, in generale, piuttosto o molto bene ai bambini; circa il 40% pensa invece che facciano piuttosto o molto male; il 49% non prende invece una posizione a favore o a sfavore.
- Il 78% dei genitori non ha mai ricevuto un'educazione all'uso degli schermi e al digitale.
- Il 32% dei genitori ritiene piuttosto o molto adeguata l'educazione all'uso degli strumenti tecnologici con i bambini che viene svolta per i neogenitori; più del 40% la ritiene invece poco o per niente adeguata.

## PARTE 3: CONCLUSIONE

Anche se sono solo una parte delle variabili indagate in questo report, questi elementi che spaziano dell'utilizzo dei dispositivi alla loro percezione ci permettono di arrivare a formulare delle conclusioni che, naturalmente, non vogliono essere un punto di arrivo, una sentenza lapidaria e incontrovertibile; ma vogliono essere un tentativo di leggere e interpretare uno stato di realtà che si è sviluppato ad una velocità rapidissima ed è rimasto per tanti aspetti fuori dal perimetro di consapevolezza di famiglie, comunità scolastiche e politiche educative.

I dati qui presentati ci mostrano con chiarezza che la quasi totalità delle famiglie vive in una società multischermo. Questa dimensione ha un importante rilievo a partire dall'età prescolastica, dove circa 1 bambino su 2 utilizza già lo smartphone in parallelo alla televisione e ad altri dispositivi. Ci sono fasce di utilizzo rilevanti, nell'ordine del 10% delle famiglie, in cui appare che gli strumenti digitali vengono utilizzati più di 1 ora al giorno. L'uso da parte dei bambini è in alta percentuale deregolamentato: dal 10% al 20% dei bambini usa i dispositivi da solo e/o senza regole. Se da una parte molti genitori sono preoccupati per i rischi connessi all'utilizzo degli strumenti digitali, e vorrebbero una migliore educazione digitale per gestire il rapporto dei propri bambini con i dispositivi, allo stesso tempo vediamo che una quota (anche se minore) di genitori non ritiene sia necessario ulteriore supporto.

I dispositivi digitali sono largamente utilizzati fin dalla più tenera età. L'utilizzo corretto, importante per massimizzare le opportunità e minimizzare i rischi nello sviluppo dei nostri figli, è nella grande maggioranza dei casi lasciato alla libera iniziativa dei genitori, che non sempre hanno i mezzi e le risorse per poter sviluppare competenze digitali in maniera indipendente e che si trovano ad affrontare una generazione di bambini che, diversamente dalle precedenti, ha accesso a dispositivi che prima semplicemente non esistevano. Il ruolo di questi dispositivi non è univoco, sono utilizzati e percepiti in molti modi. Il mondo dell'educazione e della pedagogia tuttavia sta individuando, in maniera sempre più documentata e supportata da evidenze scientifiche, modalità più funzionali nel gestire il rapporto tra bambini e strumenti digitali.

Nonostante ci siano famiglie che si mostrano consapevoli e attente nella somministrazione di stimoli digitali, ce ne sono molte che non mostrano altrettanta consapevolezza. Lo sviluppo di un Percorso di Educazione Digitale fin dall'età prescolare si fa quindi particolarmente necessario, per poter stimolare e agevolare un sano utilizzo dei dispositivi nel percorso di sviluppo dei bambini, a scuola e in famiglia. Nelle scuole dove sono state raccolte queste risposte CED, associazione no profit, ha attivato il Percorso di Educazione Digitale con lo scopo di aiutare la comunità scolastica ad acquisire gli strumenti per gestire nel modo migliore un fenomeno nuovo, complesso, e sempre più diffuso in tenera età.

[A scuole, famiglie, bambini e bambine il nostro augurio per il più luminoso dei futuri.](#)

## PARTE 4: LA PROPOSTA DI CED PER IL FUTURO

Ciò che sta emergendo come necessario ai nostri occhi è la realizzazione di una continuità educativa al digitale che proceda dallo 06 (quindi nidi comunali e privati, scuole dell'infanzia statali e private) ma che sia condivisa da tutti gli Istituti Comprensivi (quindi la fascia 3-13).

Estendere il campo dei destinatari dell'educazione al digitale, coinvolgendo non solo l'infanzia ma contestualmente la scuola primaria e la secondaria di primo grado, è un'enorme possibilità che il digitale stesso ci offre. L'obiettivo è intervenire sin da subito sui potenziali usi non equilibrati dei device nell'infanzia e nell'adolescenza: **il rischio concreto è che un bambino che inizia ad usare lo smartphone dei genitori già nella scuola dell'infanzia ne avrà uno di proprietà in seconda o terza elementare**, questo innescherà nella classe un processo di emulazione che porterà sempre più bambini e bambine a desiderare (e, probabilmente, ottenere) uno smartphone prima della quinta elementare, con tutti i rischi legati ad un errato ed inconsapevole uso delle applicazioni e dei social network che questo comporta

Il digitale è una costante della formazione dell'essere umano del nostro secolo, la sua trasversalità attraverso le generazioni è uno dei suoi caratteri distintivi. Parallelamente le competenze digitali degli esseri umani non sono uniformi rispetto all'età e ai contesti di formazione, i divari aumentano e, se la forbice delle competenze digitali continuerà ad allargarsi, diminuiranno proporzionalmente le possibilità di un'effettiva educazione al digitale per la società nel suo complesso. Risulta pertanto fondamentale intervenire a partire dagli Istituti Comprensivi proponendo un approccio educativo che si realizzi nella verticalità del curriculum, che sia operativo, scalabile e accessibile a tutti.

**Il digitale deve diventare uno dei protagonisti del Patto di Corresponsabilità Scuola-Famiglia** che viene firmato a inizio anno, e non solo come nota burocratica su un foglio che viene firmato di default dai genitori, ma come opportunità di rilancio del dialogo scuola-famiglia. CED sta attualmente lavorando ad **un progetto che dia ad ogni Istituto Comprensivo la possibilità di adottare un "Regolamento condiviso scuola-famiglia sull'uso del digitale"**, coinvolgendo nella formazione e nella riflessione sul tema docenti e famiglie e dando centralità alla costruzione di un rapporto critico consapevole e creativo fra bambini e digitale all'interno dei processi educativi.

## PARTE 5: BIBLIOGRAFIA E LETTURE CONSIGLIATE

---

*Serge Tisseron, 3-6-9-12, **Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali**, Editrice La Scuola, 2013*

*Serge Tisseron, **Guarda un po'! Immaginazione del bambino e civiltà dell'immagine**, Feltrinelli, 2006*

*Cosimo Di Bari, **Educare l'infanzia nel mondo dei media**, Edizioni Anicia, 2016*

*Maria Luisa Genta, **Bambini digitali?**, FrancoAngeli, 2020*

*Académie des Sciences, **Il Bambino e gli schermi, Raccomandazioni per genitori e insegnanti**, Guerini scientifica, 2016*

*Giuseppe Riva, **Nativi Digitali**, Il Mulino, 2019*

*Cosimo Di Bari, Gabriele Lugaro, CED Centro Educazione Digitale (a cura di), **L'educazione al digitale nel sistema educativo 06**, CRRS&S edizioni, 2022*

*Cosimo Di Bari, **Cartoon Educativi e Immaginario Infantile**, FrancoAngeli, 2019*

*Anna Antoniazzi, **Dai Puffi a Peppa Pig: media e modelli educativi**, Carocci editore, 2015*

*Anna Antoniazzi, **Raccontiamo ai più piccoli**, Carocci Faber, 2019*

*Cosimo Di Bari, **Natura e Tecnologie Digitali**, edizioni junior, 2023*

*Byung-Chul Han, **Infocrazia**, Einaudi, 2023*

*Pierluigi Contucci, **Rivoluzione Intelligenza Artificiale**, Edizioni Dedalo, 2023*



## PARTE 5: BIBLIOGRAFIA E LETTURE CONSIGLIATE

*Pier Cesare Rivoltella, **Media Education, Idea, Metodo, Ricerca**, Scholé, 2019*

*Renata Metastasio, **La Media Education nella prima infanzia (0-6)**, FrancoAngeli, 2021*

*Serge Tisseron, Sylvain Missonier, Michael Stora, **Il bambino e il rischio del virtuale**, Borla, 2006*

*Carolyn Edwards, Lella Gandini, George Forman, **I cento Linguaggi dei bambini**, Edizione Junior, 2017*

*Project Zero e Reggio Children, **Rendere Visibile l'apprendimento, bambini che apprendono individualmente e in gruppo**, Reggio Children, 2009*

*Pier Cesare Rivoltella, **Neurodidattica, Insegnare al cervello che apprende**, Raffaello Cortina Editore, 2012*

*Cinzia Ferranti, **Giocare e apprendere con le tecnologie, Esperienze da 0 a 6 anni**, Carocci Faber, 2018*

*Paolo Ferri, **I Nuovi Bambini, Come educare i figli all'uso della tecnologia senza diffidenze e paure**, Bur, 2014*

*Howard Gardner, Katie Davis, **Generazione App, La testa dei giovani e il nuovo mondo digitale**, Feltrinelli 2013*

*Gui M., Gerosa T., Vitullo A., Losi L. (2020), **L'età dello smartphone. Un'analisi dei predittori sociali dell'età di accesso al primo smartphone personale e delle sue possibili conseguenze nel tempo**, Report del Centro di ricerca Benessere Digitale, Università di Milano Bicocca, URL [www.benesseredigitale.eu/pubblicazioni](http://www.benesseredigitale.eu/pubblicazioni)*

**Report “Connessioni Delicate” 2022** <https://sip.it/2022/11/30/salute-dei-minori-e-digitale/>

<https://www.generazioniconnesse.it/site/it/home-page/> <https://www.commonsensemedia.org/>