AGENZIA STAMPA QUOTIDIANA NAZIONALE
Prima Pagina News

Primo Piano - *Save The Children: circa un bambino su 3, tra i 6 e i 10 anni, usa lo smartphone tutti i giorni*

Roma - 10 apr 2025 (Prima Pagina News) **Il 62,3% dei preadolescenti ha almeno un account social.**

In Italia circa un bambino su tre tra i 6 e i 10 anni (il 32,6%) usa lo smartphone tutti i giorni, una tendenza in costante aumento negli ultimi anni (nel 2018-2019 erano il 18,4%) e con una netta prevalenza al Sud e nelle Isole, dove la quota sale al 44,4%, oltre 20 punti percentuali in più rispetto al 23,9% del Nord. Il 62,3% dei preadolescenti (11-13 anni), oltre tre su cinque, ha almeno un account social: il 35,5% ne ha uno su più social e un ulteriore 26,8% soltanto uno. E questo nonostante la legge (il GDPR) preveda che siano necessari 14 anni (13 anni con l'autorizzazione dei genitori) per fornire il consenso al trattamento dei propri dati online necessari ad aprire un account e, di conseguenza, le principali piattaforme abbiano stabilito il limite minimo di 13 anni per aprire un account sui social media. Il 31,3% dei ragazzi e delle ragazze di quest'età è connesso online con i suoi amici attraverso chat, chiamate, videochiamate più volte al giorno, il 5% lo è continuamente. L'82,2% dei preadolescenti usa internet per scambiare messaggi, poco meno del 40% per inviare e ricevere mail, quasi 1 su 5 (il 18,5%) per leggere giornali o siti di informazione, l'11,3% per esprimere opinioni su temi politico-sociali, il 9,6% per seguire corsi online. Questi alcuni dei dati diffusi oggi da Save the Children in occasione del lancio della campagna sull'Educazione Digitale, per promuovere un accesso pieno, competente e sicuro alla rete, la cui importanza è resa evidente anche dagli episodi di cronaca che vedono adolescenti e giovani coinvolti in casi di cyberbullismo, hate speech, condivisione di immagini intime senza consenso e altre forme di violenza. I dati sono contenuti nel brief "Educare al digitale. Dati utili per adulti consapevoli", a cura del Polo Ricerche dell'Organizzazione. La campagna comprende inoltre una guida con consigli utili per genitori e altri adulti di riferimento affinché possano accompagnare bambine, bambini e adolescenti, aiutandoli a vivere la dimensione online con un adeguato livello di autonomia e protezione. "Bambini, bambine e adolescenti crescono oggi in una dimensione onlife, in cui il mondo materiale e quello digitale si intrecciano, ma ciò non significa che abbiano gli strumenti necessari per rapportarsi consapevolmente con l'universo online. La rete, infatti, può rappresentare una straordinaria opportunità di apprendimento e socializzazione, permettendo ai più giovani di esplorare e sviluppare nuove competenze, ma anche nascondere rischi di fronte ai quali i ragazzi non possono essere lasciati soli. Serve un'azione collettiva e strutturale, che parta proprio dalla sensibilizzazione degli adulti e crei un'alleanza ampia tra famiglie, scuola, istituzioni, imprese e società civile, e che intervenga a colmare le disuguaglianze digitali così presenti nel nostro paese. I divieti da soli rischiano di rivelarsi inefficaci e addirittura controproducenti, e potrebbero spingere i minori verso spazi digitali più rischiosi e meno regolamentati, oltre che scoraggiare un dialogo tra adulti e minori sulla vita online",

dichiara Daniela Fatarella, Direttrice generale di Save the Children. “Il ruolo dei genitori e degli adulti di riferimento è determinante per un utilizzo sicuro e critico e per la prevenzione di rischi come il cyberbullismo e altre forme di violenza perpetrate on-line. Per questo motivo abbiamo voluto lanciare una guida con consigli e strumenti utili destinata proprio a chi ogni giorno può e deve accompagnare i minori nella dimensione online. Allo stesso modo, come i recenti tragici casi di cronaca hanno reso evidente, è fondamentale l’introduzione di percorsi obbligatori di educazione all’affettività e alla sessualità a scuola, che affrontino temi come il rispetto dell’altro, il consenso, l'identità di genere, l'orientamento sessuale, perché ragazze e ragazzi possano vivere in modo sano le relazioni, sia nell’ambiente fisico che in quello digitale. È fondamentale che siano attuate pienamente le regole esistenti, con l'individuazione da parte delle istituzioni europee e nazionali di sistemi di age verification efficaci e rispettosi della privacy, e che sia definito da parte dell’Unione Europea di un chiaro quadro legale per stabilire le responsabilità delle piattaforme nella prevenzione dei rischi di abusi sui minori online”, conclude Fatarella. Il cyberbullismo, l’adescamento online e la dipendenza Il cyberbullismo rappresenta uno dei rischi che bambine, bambini e adolescenti possono incontrare online. Nel 2024 i casi di cyberbullismo trattati dalla Polizia Postale sono aumentati del 12%, passando dai 284 del 2023 ai 319 dello scorso anno. La fascia d’età più colpita è quella tra i e 14 e i 17 anni che, con 220 casi trattati, costituisce il 68,9% dei casi trattati. Nello stesso anno sono stati 2.809 i casi di pedopornografia online trattati dalla Polizia Postale, con un incremento del 6% rispetto all’anno precedente. Preoccupa anche la crescita del numero di casi di adescamento di minori online, che sono stati 370 (con un aumento del 5% rispetto al 2023). La fascia d’età più colpita è quella tra i 10 e i 13 anni (il 55,7% dei casi). I minori che utilizzano i social media, inoltre, possono sviluppare comportamenti come l’incapacità di controllare il tempo che vi si trascorre o sentimenti di ansia quando non possono accedervi. Comportamenti che interessano maggiormente i pre-adolescenti. A 11 anni, il 15,6% delle ragazze e il 14,1% dei ragazzi fa un uso problematico dei social. A 13 anni, la quota maschile scende all’11,3% mentre quella femminile sale al 20,5%, a 15 anni la percentuale maschile scende ulteriormente all’8,8% per i ragazzi e si attesta al 18,5% per le ragazze. Oltre ai social, la vita online dei ragazzi abbraccia anche l’universo dei videogame. Tra i preadolescenti maschi, l’84% scarica giochi online (75% tra le ragazze). Al crescere dell’età, tra i 14 e i 16 anni, il gaming coinvolge ancora l’81% dei ragazzi ma scende al 64% tra le ragazze]. A volte anche queste attività possono nascondere dei rischi: l’uso problematico dei videogiochi coinvolge il 30,9% degli 11enni e il 19,8% delle 11enni, il 28,9% dei 13enni e il 18,4% delle 13enni, riducendosi poi a 15 anni, con il 22,1% dei ragazzi e il 15,1% delle ragazze. Perché ogni bambina, bambino e adolescente possa affrontare con maggiore consapevolezza le sfide e i potenziali rischi del web e coglierne appieno le opportunità, è fondamentale dare loro gli strumenti necessari per potenziare le competenze digitali e relazionali: competenze informatiche di base, ma anche la capacità di costruirsi un’identità digitale, e conoscenze che permettano di navigare con consapevolezza e spirito critico tra le informazioni, e di riconoscere e rispettare le diversità e le relazioni con l’altro. Le competenze digitali Tuttavia, il quadro delle competenze dei ragazzi in ambito digitale in Italia presenta luci e ombre. Da un lato, si sono registrati dei progressi tra i preadolescenti e gli adolescenti negli anni dopo la pandemia e oggi –

secondo l'indagine ICILS del 2023 - il 14% degli studenti di terza media non ha raggiunto le competenze digitali minime, in miglioramento rispetto al 24% del 2018 e in linea con altri Paesi come Svezia e Norvegia (14%), Spagna e Germania (15%). In Italia emergono però significativi divari territoriali: se nel Nord Ovest la quota di studenti di terza media che non ha raggiunto le competenze digitali minime è stata dell'8%, nel Nord Est e al Centro del 9%, al Sud sale al 17% e nelle Isole al 32%: dati che mettono in luce il persistere di una diffusa povertà educativa digitale tra i ragazzi e le ragazze. Inoltre, in Italia la quota di studenti che raggiungono i livelli di competenze più elevati (livello 3 e 4) è pari al 10,3%, più bassa rispetto ad altri Paesi UE, mentre la maggior parte (il 54%) degli studenti raggiunge almeno il livello 2. Per quanto riguarda le fasce di età più alte, secondo i dati Eurostat, il 55,8% dei 16-19enni in Italia raggiunge le competenze di base o superiori, a fronte del 66,5% della media UE, con una percentuale migliore tra le ragazze (58,8% rispetto al 53% dei ragazzi), ma registrando ancora – come nel caso degli studenti di terza media – un divario tra Nord (59,7%) e Sud (50,6%). Avere competenze digitali significa anche saper navigare tra le informazioni disponibili e conoscere i meccanismi che regolano le piattaforme. Particolarmente preoccupante il dato dell'indagine PISA dell'OCSE del 2022, per il quale appena la metà dei 15enni è in grado di valutare la qualità delle informazioni trovate in rete, non essendo dunque in grado di riconoscere una fake news da una fonte attendibile. La campagna sull'Educazione digitale Con la nuova campagna di sensibilizzazione sull'Educazione digitale, Save the Children vuole contribuire a un accesso competente e sicuro al digitale, fornendo a genitori e altri adulti di riferimento una guida per accompagnare bambini e ragazzi nella dimensione online. La guida contiene suggerimenti utili, divisi per le diverse fasce d'età – 5-8 anni, 9-11 anni e 12-14 anni – su come stare accanto a bambine, bambini e adolescenti nelle loro esperienze sulla rete, quali regole e buone pratiche introdurre, come consigliarli nell'impostare i propri account social e proteggere le identità online. Ma anche altri approfondimenti e informazioni importanti come quali sono le responsabilità per le grandi piattaforme dettate dal Digital Services Act e il ruolo della scuola e dell'alleanza scuola-famiglia, centrali anche per lo sviluppo delle competenze digitali. Promuovere una cultura digitale consapevole significa investire nel futuro delle nuove generazioni, affinché possano vivere il web come uno spazio di crescita, condivisione e rispetto reciproco. Dal 10 al 13 aprile sono previste inoltre le giornate di sensibilizzazione sui canali editoriali Rai e con il supporto informativo di Rai per la Sostenibilità-ESG., con spazi di appello e approfondimento nei diversi programmi del palinsesto. Tra i testimonial della campagna l'attore Cesare Bocci, Ambasciatore dell'Organizzazione, e l'attrice Tosca D'Aquino. Parte della campagna anche un video esperimento sociale ideato dall'agenzia CiaoPeople "La recita con un fine". Protagoniste del video alcune famiglie invitate ad assistere alla recita scolastica dei figli, ignare che la canzone che i bambini cantano parla dei rischi e delle opportunità del digitale. I programmi di Save the Children Con il programma Educazione e Didattica Digitale, Save the Children promuove i diritti digitali di bambini, bambine e adolescenti, con particolare attenzione ai contesti di vulnerabilità, collaborando in maniera continuativa con le scuole secondarie di primo e secondo grado e coinvolgendo nel 2024 più di 3.000 studentesse e studenti e circa 700 docenti. Connessioni Digitali, sostenuto dalle società del gruppo Crédit Agricole in Italia, è uno dei progetti di

riferimento del programma che ci vede impegnati nel contrastare la povertà educativa digitale attraverso lo sviluppo delle competenze digitali nelle scuole secondarie di primo grado. A seguito delle prime 99 scuole (49 al Sud e nelle isole, 24 al Centro e 26 al Nord) coinvolte in un percorso biennale dal 2021 al 2024, altre 50 scuole potranno beneficiare di percorsi didattici biennali integrati nell'insegnamento dell'educazione civica, di strumenti per la valutazione degli studenti, di formazione specifica per i docenti e dell'allestimento di aule innovative e tecnologiche. Connessioni Digitali nella sua prima edizione ha visto la realizzazione di una valutazione d'impatto, prima nel suo genere a livello nazionale su progetti di educazione digitale. La valutazione ha evidenziato un significativo incremento delle competenze digitali, il rafforzamento del ruolo dei docenti nella progettazione e nella valutazione (più dell'80% dei docenti coinvolti riferisce un aumento delle competenze e della motivazione) e l'efficacia di una metodologia basata sull'interazione e il coinvolgimento attivo degli studenti nella costruzione del sapere. L'impegno nel contribuire all'innovazione didattica e alla valorizzazione del ruolo di studentesse e studenti nella transizione digitale, ha portato, inoltre, una nuova progettazione di UndeRadio, attivo dal 2012 nelle scuole secondarie con una web radio sul tema delle discriminazioni. Dalla scorsa edizione, il podcast viene scelto come strumento didattico, si promuove la diffusione di un kit metodologico realizzato in collaborazione con Chora Media e la realizzazione di un Hackathon per sottolineare l'importanza di spazi di espressione e protagonismo nella scuola. Anche UndeRadio, dal corrente anno scolastico è sostenuto dalle società del gruppo Crédit Agricole in Italia. All'interno del progetto Generazioni Connesse, che vede Save the Children parte di un consorzio nazionale coordinato dal Ministero dell'Istruzione e del Merito, sono state più di 500 le scuole di ogni ordine e grado che nel solo 2024 hanno adottato un'ePolicy per un utilizzo sicuro e positivo degli strumenti digitali e la corretta gestione delle problematiche relative all'online da parte del sistema scolastico e in un'ottica di alleanza educativa. Il Programma sulla Tutela Online mira, inoltre, a contrastare lo sfruttamento e l'abuso sessuale delle persone minorenni online, sostenendo attività per un'ambiente digitale più sicuro, promuovendo i diritti di bambini, bambine e adolescenti nello sviluppo delle tecnologie e assicurando la formazione di professionisti dell'infanzia e dell'adolescenza sui temi dei rischi online. Fin dal 2002 è attivo Stop-It, un servizio di hotline che consente di segnalare, anche anonimamente, la presenza di materiale pedopornografico online, tramite la piattaforma dedicata, in collaborazione con il Centro Nazionale per il Contrasto alla Pedopornografia On-line (C.N.C.P.O) del Servizio Polizia Postale e delle Comunicazioni della Polizia di Stato. Tramite l'operatività della piattaforma Stop-it, Save the Children fa parte del network internazionale di hotline denominato Inhope, che le rappresenta e le riunisce, cooperando con le Forze di Pubblica Sicurezza, Europol ed InterpolL allo scopo di contrastare il fenomeno della pedopornografia online.

(Prima Pagina News) Giovedì 10 Aprile 2025

Verbalia Comunicazione S.r.l. Società Editrice di PRIMA PAGINA NEWS
Registrazione Tribunale di Roma 06/2006 - P.I. 09476541009
Iscrizione Registro degli Operatori di Comunicazione n. 21446

Sede legale : Via Costantino Morin, 45 00195 Roma
Redazione Tel. 06-45200399 r.a. - Fax 06-23310577
E-mail: redazione@primapaginanews.it