



App di orientamento e formazione digitale per genitori - GLAD

Quadro teorico e pratico della formazione digitale e mediazione parentale per formatori e genitori

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Project No. ID: 2019-1-PL01-KA204-065555



Introduzione.....	2
I. Considerazioni teoriche	4
Ricerca teorica e definizioni più diffuse concernenti le competenze digitali	4
Quali competenze digitali possono migliorare tramite formazione	5
Competenze genitoriali legate alle tecnologie digitali migliorabili tramite il processo formativo	10
Esempi di buone pratiche di educazione digitale genitoriale a favore dell'infanzia	18
II. Conoscenze e aspettative di genitori e formatori relative all'applicazione e alla formazione in materia di tecnologie digitali	21
Ricerca sul campo: genitori e competenze digitali	21
Ricerca sul campo: formatori e competenze digitali	25
III. Quadro delle competenze digitali per i formatori	30
IV. Quadro delle competenze digitali per i genitori	33
V. Fonti.....	36
VI. Allegati	37
Analisi basata sulla ricerca documentaria a livello nazionale.....	37
Analisi e ricerca sul campo a livello nazionale	37

Introduzione

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



Il progetto GLAD, ossia App di orientamento e formazione digitale per genitori, si propone l'obiettivo di guidare i bambini alla scoperta delle tecnologie, in tutta sicurezza e consapevolezza mediante la formazione digitale di genitori e degli operatori educativi a favore dell'infanzia. In particolar modo, si focalizza sulla mediazione nell'uso delle tecnologie, proponendo una linea a metà tra controllo e completa libertà nell'uso dei dispositivi da parte dei bambini mediante una sensibilizzazione più ampia dei genitori e degli educatori.

Per farlo, GLAD sviluppa materiale ad hoc per genitori e operatori dell'infanzia, semplice e gratuito, nonché ha l'obiettivo di creare una app educativa che possa essere acceduta da genitori e bambini, in modo da trascorrere tempo insieme in maniera ricreativa e attiva.

Il primo documento di lavoro del progetto è la presente ricerca condotta a livello europeo, basata su una serie di passaggi, per arrivare a definire quali aree di apprendimento da coprire da parte di genitori e specialisti/educatori dell'infanzia in termini di educazione digitale a favore dei bambini.

La prima parte di questo lavoro fa una panoramica rispetto alle competenze digitali per adulti, sia normativa vigente ecc.

La seconda parte illustra il risultato di una ricerca qualitativa e quantitativa condotta sul campo e rivolta a genitori e formatori.

Il risultato complessivo è illustrato nella parte finale in modo da approdare alla definizione di un quadro più preciso e fondato in materia di competenze digitali per genitori e formatori operanti nel settore dell'infanzia.

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



I. Considerazioni teoriche

Ricerca teorica e definizioni più diffuse concernenti le competenze digitali

Non si può più separare la quotidianità dalle competenze digitali, considerate dall'Unione Europea tra le otto competenze chiave per l'apprendimento continuo, ovvero competenze che garantiscono la partecipazione e la piena integrazione dei cittadini nella vita nel ventunesimo secolo (Ferrari, 2013).

Svariati sono gli approcci per definire questo tipo di conoscenza. Essere digitalmente competenti e preparati implica un utilizzo sicuro, critico e responsabile delle tecnologie digitali coinvolte nell'apprendimento, nel lavoro e in genere in una partecipazione attiva alla vita sociale. Le competenze digitali comprendono nozioni base riguardo: informazione e alfabetizzazione dei dati, comunicazione e collaborazione, alfabetizzazione dei media, creazione di contenuti digitali (compresa la programmazione), sicurezza (consapevolezza delle dinamiche digitali e della sicurezza informatica), conoscenze minime sulla proprietà intellettuale, un approccio critico alla risoluzione dei problemi (Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio, 2006).

In generale, **per competenza digitale si intende la combinazione di conoscenze, abilità e attitudini circa l'utilizzo della tecnologia** per eseguire compiti, risolvere problemi, comunicare, gestire informazioni, collaborare, nonché per creare e condividere contenuti in modo efficace, appropriato, sicuro, critico, creativo, in modo autonomo e in conformità a valori etici (Skov, 2016). Ancora: **le competenze digitali costituiscono un presupposto ormai imprescindibile per coinvolgere e introdurre in modo adeguato il mondo online ai più giovani: esse sono rilevanti per la partecipazione dei giovani alla società, all'istruzione, all'occupazione e al loro benessere generale** (Machackova, Mascheroni, Dedkova, Staksrud, Ólafsson, Livingstone, and Hasebrink, 2020).


La competenza digitale, talvolta indicata con il termine *DigComp*, è una competenza trasversale (Ferrari 2013). Il quadro europeo delle competenze digitali offre uno strumento per migliorare la competenza digitale dei cittadini. **Oggi, essere competenti digitalmente implica una preparazione in almeno cinque aree** (Carretero, Vuorikari e Yves, 2017):

CA 1: Informazione e alfabetizzazione dei dati

1. Navigazione on-line, ricerca e filtraggio di dati, informazioni e contenuti digitali

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

- 
2. Valutazione di dati, informazioni e contenuti digitali
 3. Gestione di dati, informazioni e contenuti digitali.

CA 2: Comunicazione e collaborazione

1. Interazione tramite l'utilizzo delle tecnologie digitali
2. Condivisione tramite l'utilizzo delle tecnologie digitali
3. Cittadinanza attiva tramite l'utilizzo delle tecnologie digitali
4. Approccio collaborativo tramite l'utilizzo delle tecnologie digitali
5. Netiquette
6. Gestione dell'identità digitale

CA 3: Creazione di contenuti digitali

1. Sviluppo di contenuti digitali
2. Integrazione e rielaborazione di contenuti digitali
3. Copyright e licenze
4. Programmazione

CA 4: Sicurezza

1. Protezione dei dispositivi
2. Tutela dei dati personali e della privacy
3. Tutela della salute e del benessere psico-fisico
4. Tutela dell'ambiente

CA 5: Risoluzione dei problemi

1. Risoluzione di problemi tecnici
2. Individuazione delle esigenze e risposte tecnologiche
3. Utilizzo creativo delle tecnologie digitali
4. Individuazione delle lacune nell'utilizzo delle tecnologie digitali

Quali competenze digitali possono migliorare tramite formazione

DigComp fornisce una descrizione dettagliata delle competenze digitali coinvolte in cinque aree di lavoro (Carretero, Vuorikari, and Yves, 2017).

La prima area (informazione e alfabetizzazione dei dati) include tre aspetti: 1) navigazione sul web, ricerca e selezione di dati, informazioni e contenuti digitali; individuare,

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



spiegare e rispondere ai bisogni di informazione, reperire dati e contenuti svolgendo una semplice ricerca in ambienti digitali, accedere ai dati e saper attuare semplici strategie di ricerca personale; 2) valutazione di dati, informazioni e contenuti digitali; verificare la credibilità e l'affidabilità delle fonti relative ai dati estrapolati, analizzandole e confrontandole; valutare criticamente le fonti; risolvere problemi complessi sulla base dell'analisi delle fonti; 3) Gestire dati, informazioni e contenuti digitali come: individuare, organizzare, archiviare e recuperare dati in un ambiente strutturato, selezionare dati, informazioni e contenuti per organizzarli e archivarli in modo sistematico, adeguando la gestione delle informazioni e dei dati nella modalità più appropriata per il recupero; archiviazione e integrazione delle conoscenze per contribuire alle pratiche professionali nella gestione dei dati.

La seconda area di lavoro, comunicazione e collaborazione, coinvolge i seguenti aspetti: 1) Selezionare i dispositivi digitali a disposizione, individuando i mezzi di comunicazione più appropriati, adattandoli a determinati contesti e/o per proporre nuove idee sul campo. 2) Utilizzo delle tecnologie digitali al fine di condividere dati e informazioni, illustrando come agire da intermediario per la condivisione delle stesse e attuando pratiche di referenziazione e attribuzione delle fonti. 3) Impegnarsi nella cittadinanza tramite l'utilizzo delle tecnologie digitali: individuare e selezionare servizi digitali che favoriscono una partecipazione attiva alla comunità. 4) Attuare un approccio collaborativo tramite l'utilizzo delle tecnologie digitali: selezionare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi scegliendo tra quelli più appropriati per co-costruire e co-creare dati. 5) Netiquette: comprendere la differenza tra semplici norme comportamentali e un know-how specifico utilizzando le tecnologie digitali e interagire in ambienti digitali. 6) Gestire l'identità digitale: individuare una gamma di possibili profili digitali, illustrare le modalità di tutela degli stessi, saper descrivere i contenuti prodotti.

La terza area di competenza, creazione di contenuti digitali, include aspetti specifici quali: 1) Sviluppare contenuti digitali: saper creare e modificare contenuti e scegliere come esprimersi tramite i mezzi digitali. 2) Integrare e rielaborare contenuti digitali: illustrare come modificare, affinare e migliorare i contenuti per crearne di nuovi e originali. 3) Copyright (diritti d'autore) e licenze: conoscere e saper applicare la normativa relativa a copyright e licenze per dati, informazioni digitali e contenuti. 4) Programmazione: elencare le

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



istruzioni per un sistema informatico al fine di risolvere un semplice problema e/o eseguire una serie di attività.

La quarta area di competenza è relativa alla sicurezza e include i seguenti aspetti:

1) Protezione dei dispositivi: illustrare le varie modalità di protezione dei dispositivi e dei contenuti, diversificando i rischi e le minacce negli ambienti digitali, selezionando e spiegando le misure applicabili in materia di affidabilità e privacy. 2) Proteggere i dati personali e la privacy: illustrare le varie modalità di tutela dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali, nonché come utilizzare e condividere le informazioni relative all'identità personale. 3) Tutela della salute e del benessere psico-fisico: elencare le modalità per evitare rischi e minacce per la salute e proteggersi da possibili pericoli negli ambienti digitali; comprendere il contributo delle tecnologie digitali al benessere psico-fisico e all'inclusione sociale. 4) Tutela dell'ambiente: riconoscere l'impatto ambientale ambientale delle tecnologie digitali.

Infine, **la quinta area di competenza attiene al problem solving (risoluzione dei problemi)** e comprende i seguenti aspetti: 1) Risoluzione di problemi tecnici: individuare e indicare le problematiche connesse al funzionamento dei dispositivi e agli ambienti digitali. 2) Individuare le esigenze e le rispettive risposte tecnologiche: individuare e soddisfare le esigenze tramite la selezione e l'utilizzo degli strumenti digitali più adeguati in tal senso. 3) Utilizzare le tecnologie digitali in modo creativo: selezionare strumenti e tecnologie digitali al fine di fornire conoscenza e creare processi e prodotti innovativi, impegnandosi individualmente e collettivamente alla risoluzione di problemi concettuali negli ambienti digitali. 4) Individuare le lacune relative alle competenze digitali: saper intervenire per migliorare o aggiornare una competenza digitale, fornendo opportunità di un apprendimento autonomo sul campo.

Un altro interessante tentativo di classificazione delle competenze digitali è stato proposto nello studio curato da Van Laar, van Deursen, van Dijk e de Haan, (2017). Lo studio in questione **opera una distinzione tra le competenze digitali di base e quelle contestuali**. Le competenze di base sono fondamentali per svolgere compiti necessari in un'ampia gamma di occupazioni. Le competenze contestuali integrano e sono connesse alle prime. Le abilità principali includono le seguenti competenze:

a) **Capacità tecniche:** riguardano l'utilizzo di dispositivi e applicazioni per svolgere attività pratiche e sapersi orientare in ambienti online specifici. Componenti chiave: conoscenza delle TIC (Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione) ossia

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



comprendere le caratteristiche di dispositivi o applicazioni (mobili); Utilizzo delle TIC: saper utilizzare gli elementi di base di un'applicazione e gestirla per un uso quotidiano; Navigazione: sapersi orientare in un ambiente online.

b) **Capacità di gestione delle informazioni** – consistono nel saper utilizzare le TIC per cercare, selezionare e organizzare in modo efficiente le informazioni al fine di assumere decisioni informate sulla base dei dati per eseguire una determinata attività. Componenti chiave: Formulazione della ricerca: utilizzare le TIC al fine di saper svolgere una ricerca delle informazioni utili; Accesso: reperire dati da una varietà di fonti online. Valutazione: utilizzo delle TIC per valutare l'utilità dei dati per uno scopo specifico; Gestione: utilizzo delle TIC per l'organizzazione delle informazioni reperite.

c) **Comunicazione** – consiste nella capacità di utilizzare le TIC al fine di trasmettere informazioni ad altri, assicurandosi che il contenuto sia espresso in modo efficace. Componenti chiave: trasmissione di informazioni: utilizzare le TIC per comunicare informazioni e idee in modo efficace a un target vario utilizzando diversi media e formati online;

d) **Collaborazione** – le capacità di utilizzare le TIC per sviluppare una rete sociale e lavorare in team al fine di scambiare informazioni, negoziare accordi e assumere decisioni nel rispetto reciproco per raggiungere un obiettivo comune. Componenti chiave: comunicazione interattiva: generare un coinvolgimento attivo dei partecipanti tramite gli scambi e ricorrendo alla gamma di strumenti disponibili a tal fine. Partecipazione alle discussioni: utilizzare strumenti digitali per la condivisione di idee (es. piattaforme online).

e) **Creatività** – introdurre idee innovative o rielaborare elementi già noti tramite la fruizione di dispositivi digitali. Componenti chiave: utilizzo degli strumenti digitali per la creazione di contenuti.

f) **Pensiero critico** – consiste nella capacità di formulare giudizi e scelte argomentate sulla base dei dati reperiti tramite l'utilizzo degli strumenti digitali. Elementi chiave: chiarimento – formulazione di questionari/ricerche in via digitale; Valutazione – giudizio circa l'idoneità di una fonte rispetto a un problema da risolvere; Giustificazione: formulazione argomentata di riflessioni tramite l'utilizzo di tecnologia digitale; Collegamento di idee, fatti e nozioni tramite l'utilizzo di strumenti digitali; Novità: formulazione di nuove idee per sollecitare sviluppi progettuali.

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



g) **Risoluzione dei problemi** – analisi cognitiva di un problema e proposta di elementi risolutivi tramite l'utilizzo di strumenti digitali. Elementi chiave: acquisire consapevolezza degli elementi problematici di una situazione e applicare proposte risolutive.

Al contrario, le competenze digitali sono le seguenti:

a) **Consapevolezza etica** – la capacità di comportarsi in modo socialmente responsabile, essendo consapevoli degli aspetti legali ed etici afferenti all'utilizzo degli strumenti digitali. Elementi chiave: utilizzo responsabile della tecnologia basato su un'informazione consapevole dei rischi legali, etici e culturali connessi alla tecnologia, nonché dei rischi derivanti da un determinato utilizzo; Impatto sociale degli aspetti digitali: comprensione, analisi e valutazione dell'impatto del digitale in un determinato contesto sociale e culturale.

b) **Consapevolezza culturale** – comprensione e rispetto delle differenze culturali nell'ambito dei contesti digitali. Elementi chiave: Comunicazione interculturale: atteggiamenti nei confronti della comunicazione online ed esperienze di collaborazione con persone di culture diverse.

c) **Flessibilità** – capacità di adattamento del proprio pensiero, atteggiamento o comportamento ai mutevoli ambienti digitali. Elementi chiave: attitudine ad adeguare la propria linea di pensiero rispetto a contesti incerti o eventuali in ambiti digitali.

d) **Autodirezione**: capacità di fissare obiettivi per sé e gli altri, tenendo presente il raggiungimento progressivo dei traguardi. Elementi chiave: definizione degli obiettivi – definire l'apprendimento di nuove competenze sulla base di una calendarizzazione; Controllo: disponibilità a tenere traccia dei momenti formativi; Iniziativa: atteggiamento proattivo in merito all'assunzione di nuove decisioni nell'ambito del digitale - Monitorare i progressi: valutazione e verifica degli obiettivi raggiunti tramite gli strumenti digitali.

e) **Apprendimento continuo**: utilizzare a fini formativi gli strumenti digitali per un aggiornamento costante delle proprie competenze. Elementi chiave: acquisizione progressiva di nuove conoscenze.

Sistemi nazionali per lo sviluppo delle competenze digitali per adulti di Cipro, Italia, Spagna, Polonia e Romania

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



Un'analisi della letteratura di riferimento sul sistema formativo per adulti nei cinque Paesi partner del progetto (Cipro, Italia, Spagna, Polonia e Romania) delinea la mancanza di soluzioni sistemiche nell'area dello sviluppo delle competenze digitali. Ciascun Paese presenta una serie di linee guida e documentazione su questo tema. Tuttavia, queste linee guida non sono implementate sistematicamente. Ad esempio, la strategia per l'agenda digitale di Romania e Cipro prevedono unicamente come documenti principali le raccomandazioni europee.

Competenze genitoriali legate alle tecnologie digitali migliorabili tramite il processo formativo

Gli adulti sono i primi insegnanti dei bambini. Dipende innanzitutto da loro quali abilità acquisiranno i giovani e come le useranno nella primissima fase della propria vita, quella che darà forma al resto delle aspirazioni e delle prospettive intellettuali dei bambini. Pertanto, non si può negare che gli adulti svolgano un ruolo importante nell'acquisizione di competenze digitali e nell'illustrazione di rischi e minacce connessi. In tal senso, una formazione efficace è quella che combina sia le competenze digitali che quelle più propriamente genitoriali, legate al rapporto con i bambini. Stando alla letteratura di riferimento in materia, **è possibile riportare taluni postulati che descrivono la relazione tra genitori e figli circa l'ambiente digitale** (Brown, 2019):

- **Ascolto attivo basato su una buona comunicazione;**
- **Onestà e trasparenza;**
- **Risoluzione dei problemi;**
- **Rispetto per se stessi, per gli altri e senso della proprietà.**

In generale, sono tre gli aspetti che intersecano competenze digitali e genitoriali (ParentINFO, 2018):

- 1. Alfabetizzazione tecnica** – comprendere i computer e possedere le capacità tecniche per usarli;
- 2. Alfabetizzazione mediatica** – capire la differenza tra piattaforme diverse, ad esempio tra Twitter e Instagram;

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



3. Alfabetizzazione sociale – analisi e comprensione del comportamento degli utenti online e relative aspettative rispetto alle interazioni sociali.

I genitori giocano un ruolo determinante nell'utilizzo della tecnologia digitale da parte dei più piccoli (Chaudron, Gioia e Gemo, 2017). Lo stile educativo e la scelta delle strategie di mediazione dipendono pertanto dalle loro opinioni nei confronti della tecnologia (positiva, negativa, equilibrata). Livingstone & Helsper (2008) hanno individuato quattro criteri connotanti l'attitudine genitoriale nei confronti di Internet (1) co-utilizzo attivo, (2) limitazioni di tempo e contenuto, (3) restrizioni tecniche e (4) monitoraggio. Il modo in cui i genitori regolano l'accesso e l'utilizzo dei media digitali da parte dei loro figli varia in modo coerente a seconda del grado di istruzione dei genitori, dello stato socioeconomico e della familiarità acquisita con Internet e le tecnologie digitali. Dallo studio in questione discende il corollario per cui una formazione efficace genitori-figli in materia digitale dipende dalle competenze dei primi sul tema specifico.

Competenze necessarie per una formazione efficace dei genitori in tema di tecnologie digitali

Lo sviluppo delle abilità genitoriali è un processo che si articola in più fasi, da svolgersi individualmente o tramite una formazione dedicata. L'efficacia di una formazione non dipende solo dal suo contenuto, ma anche da una combinazione di abilità interpersonali e conoscenze specifiche del formatore. Redecker e Yves, (2017) nel Quadro Europeo per la competenze digitale dei formatori propongono quale profilo ideale del formatore un insieme di competenze organizzate in 6 aree.

AREA 1: IMPEGNO PROFESSIONALE - *Utilizzo delle tecnologie digitali per la comunicazione, la collaborazione e lo sviluppo professionale.*

1.1 Comunicazione organizzativa

Utilizzare le tecnologie digitali per migliorare la comunicazione organizzativa con studenti, genitori e terze parti. Contribuire allo sviluppo e al miglioramento delle strategie di comunicazione organizzativa in modo collaborativo.

1.2 Collaborazione professionale

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



Utilizzare le tecnologie digitali per impegnarsi in collaborazione con altri formatori, condividere e scambiare conoscenze ed esperienze e innovare le pratiche pedagogiche in modo collaborativo.

1.3 Pratiche riflessive

Sollecitare momenti di riflessione individuale e confronti collettivi, valutare criticamente e sviluppare attivamente la propria pratica pedagogica digitale e quella della propria comunità di riferimento.

1.4 Sviluppo professionale digitale continuo (CPD)

Utilizzare fonti e risorse digitali per uno sviluppo professionale continuo.

AREA 2: RISORSE DIGITALI - *Ricerca, creazione e condivisione di risorse digitali.*

2.1 Selezione delle risorse digitali

Individuare, valutare e selezionare le risorse digitali per fini formativi. Considerare l'obiettivo specifico di apprendimento, il contesto, l'approccio pedagogico e il gruppo dei corsisti/studenti ai quali è destinata la formazione, selezionando le risorse digitali più adatte e pianificandone l'utilizzo.

2.2 Creazione e modifica delle risorse digitali

Modificare e sviluppare risorse esistenti con licenza aperta e altre risorse laddove ciò sia consentito, al fine di creare o co-creare nuove risorse formative. È bene inquadrare l'obiettivo specifico di apprendimento, il contesto, l'approccio formativo, il target, pianificando la gestione delle risorse.

2.3 Gestione, protezione e condivisione delle risorse digitali

Organizzare i contenuti digitali e renderli disponibili a corsisti, genitori e altri formatori per proteggere efficacemente i contenuti digitali sensibili. Rispettare e applicare correttamente le norme sulla privacy e sul diritto d'autore. Comprendere l'uso e la creazione delle licenze e dei programmi open source, inclusa la corretta attribuzione.

AREA 3: INSEGNAMENTO E APPRENDIMENTO - Gestire e orchestrare l'uso delle tecnologie digitali nell'insegnamento e nell'apprendimento.

3.1 Insegnamento

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



Progettare e implementare dispositivi e risorse digitali nel processo formativo al fine di migliorarne l'efficacia. Gestire e orchestrare adeguatamente gli interventi formativi in materia digitale. Sperimentare e sviluppare nuovi formati e metodi pedagogici per l'istruzione.

3.2 Guida e assistenza

Utilizzare tecnologie e servizi digitali per migliorare l'interazione con i corsisti, sotto un profilo individuale e collettivo, all'interno e all'esterno della sessione di apprendimento. Utilizzare le tecnologie digitali per offrire una guida e un'assistenza tempestive e mirate. Sperimentare e sviluppare nuove forme e formati per offrire guida e supporto.

3.3 Apprendimento collaborativo

Utilizzare le tecnologie digitali per promuovere e migliorare la collaborazione dei corsisti. Consentire la fruizione delle tecnologie digitali come parte di incarichi collaborativi, come mezzo per migliorare la comunicazione, la collaborazione e la condivisione di conoscenze.

3.4 Apprendimento autonomo

Fruire delle tecnologie digitali per supportare processi di apprendimento autonomi, ovvero consentire ai corsisti di pianificare, monitorare e riflettere sul proprio apprendimento, tenendo traccia dei progressi effettuati, condividendo intuizioni e proponendo soluzioni creative.

AREA 4: VALUTAZIONE - *Utilizzo di tecnologie e strategie digitali per migliorare la valutazione.*

4.1 Strategie per la valutazione

Utilizzare le tecnologie digitali per la valutazione formativa e complessiva. Migliorare la diversità e l'idoneità dei formati e degli approcci valutativi.

4.2 Analisi delle prove

Generare, selezionare, analizzare e interpretare criticamente prove digitali sull'attività, le prestazioni e il progresso dei corsisti, al fine di un processo formativo consapevole.

4.3 Feedback e pianificazione

Utilizzare le tecnologie digitali per fornire un feedback mirato e tempestivo ai corsisti. Adattare le strategie di insegnamento e fornire un supporto mirato, sulla base delle prove generate dalle tecnologie digitali utilizzate. Consentire ai corsisti e ai genitori di comprendere le prove fornite dalle tecnologie digitali e di utilizzarle per il processo decisionale.

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Project No. ID: 2019-1-PL01-KA204-065555



AREA 5: POTENZIARE L'APPRENDIMENTO - Utilizzo delle tecnologie digitali per migliorare l'inclusione, la personalizzazione e il coinvolgimento attivo dei partecipanti.

5.1 Accessibilità e inclusione

Garantire l'accessibilità alle risorse e alle attività di apprendimento per tutti i partecipanti, compresi quelli con esigenze speciali. Considerare e rispondere alle aspettative, competenze, preconetti dei corsisti, nonché tenendo presente i vincoli contestuali, fisici o cognitivi, in relazione alla fruizione di ambienti digitali.

5.2 Differenziazione e personalizzazione

Utilizzare le tecnologie digitali per soddisfare le diverse esigenze formative dei partecipanti, consentendo loro di progredire a diversi livelli e velocità, perseguendo percorsi e obiettivi di apprendimento personalizzati.

5.3 Coinvolgimento attivo dei partecipanti

Utilizzare le tecnologie digitali per promuovere il coinvolgimento attivo e creativo dei corsisti su un argomento. L'apprendimento delle competenze digitali passa dall'applicazione di strategie pedagogiche che promuovono le capacità trasversali, il pensiero critico e l'espressione creativa. L'apertura dell'apprendimento a nuovi contesti del mondo reale è propedeutica a un coinvolgimento attivo dei partecipanti tramite attività pratiche, indagini scientifiche o approfondimento di materie e problematiche complesse.

AREA 6: AGEVOLARE LA COMPETENZA DIGITALE DEI PARTECIPANTI - *Consentire ai partecipanti di utilizzare in modo creativo e responsabile le tecnologie digitali per l'informazione, la comunicazione, la creazione di contenuti, il benessere e la risoluzione dei problemi.*

6.1 Alfabetizzazione mediatica e informativa

Incorporare attività formative, compiti e valutazioni che richiedono ai partecipanti di articolare le esigenze informative; occorre saper reperire informazioni e risorse negli ambienti digitali; organizzare, elaborare, analizzare e interpretare i dati raccolti; confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle informazioni e delle sue fonti.

6.2 Comunicazione e collaborazione digitale

Incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedono ai partecipanti di utilizzare in modo efficace e responsabile le tecnologie digitali per la comunicazione, la collaborazione e la partecipazione civica.

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

6.3 Creazione di contenuti digitali

Incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedono ai partecipanti di esprimersi tramite l'utilizzo di mezzi digitali, nonché saper modificare e creare contenuti digitali in diversi formati. Apprendimento di nozioni base sul copyright e sulle licenze applicabili ai contenuti digitali, come fare riferimento alle fonti e attribuire le licenze.

6.4. Uso responsabile

Adottare misure per garantire il benessere psico-fisico e sociale dei partecipanti durante l'utilizzo delle tecnologie digitali. Gestione dei rischi e utilizzo delle tecnologie digitali in modo sicuro e responsabile.

6.5 Risoluzione dei problemi digitali

Incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedono ai partecipanti di individuare e risolvere problemi tecnici o di trasferire la conoscenza tecnologica in modo creativo a nuove situazioni e contesti.

Esempi di buone pratiche nell'ambito dello sviluppo delle competenze digitali per adulti

Nome del Progetto	Descrizione
Connect Digitally, Easily and Simple. Promotion of e-Government and Digital Skills - Cyprus Productivity Centre (Nicosia, Cipro) (Connettere digitalmente in maniera facile e semplice.	<p>Il programma "Connect Digitally" fornisce corsi di formazione gratuiti ai cittadini ciprioti al fine di favorire lo sviluppo delle loro competenze digitali e una base di preparazione per l'utilizzo dei sistemi di e-government (<i>modalità di gestione digitalizzata della pubblica amministrazione</i>). Inoltre, questi corsi sono alla base di iniziative che hanno permesso lo sviluppo delle competenze digitali per adulti.</p> <p>I corsi prevedono:</p> <ul style="list-style-type: none">• Le competenze necessarie per coinvolgere e utilizzare i sistemi di e-Government online.• Competenze digitali focalizzate sulla navigazione sul web e sue applicazioni principali.• Formazione per la terza età (60+) sull'utilizzo di sistemi e dispositivi Windows, Android e iOS.

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

<p>Promozione del governo digitale e delle competenze collegate – Centro di produttività di Nicosia)</p>	<p>Tutti i seminari sono forniti gratuitamente in tutte le città di Cipro. A tutti i partecipanti viene infine consegnato un attestato di partecipazione.</p> <p>All'interno del progetto sono stati implementati un totale di 274 programmi di formazione e seminari. Il numero di partecipanti che li hanno completati con successo ammonta per ora a 3.419.</p> <p>Link di riferimento (è solo in greco): https://bit.ly/2BAWAjQ</p>
<p>GROW DIGITAL – Cipro</p>	<p>Il progetto è frutto di un partenariato guidato dal Dr. Stelios Himonas in collaborazione con il Dipartimento delle comunicazioni elettroniche a Cipro.</p> <p>Partenariato: comunità professionali, istituzioni pubbliche, aziende private e ONG.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Finalità: migliorare le competenze digitali dei partecipanti in ordine alle offerte di lavoro. • Piano d'azione: 3 anni suddivisi in 3 sottocategorie (formazione, certificazione, applicabilità) <p>Link: https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/news/cyprus-launches-national-coalition-digital-skills-and-jobs e www.digitaljobs.cyprus-digitalchampion.gov.cy/el/page/home</p>
<p>Formazione Digitale con Google</p>	<p>Google Digital Training è il modo per acquisire più competenze digitali (principalmente orientate al lavoro). Google offre una formazione certificata gratuita principalmente nell'area specifica della comunicazione digitale e del marketing, ricompresa nell'area base delle competenze in materia di comunicazione.</p> <p>Link: https://learndigital.withgoogle.com/digitaltraining/courses/</p>
<p>CyL Digital – Spagna</p>	<p>CyL Digital è un programma di formazione sia online che in presenza genitori e formatori in materia di nuove tecnologie.</p> <p>Link: www.cyldigital.es</p>

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

ECDL Romania	<p>ECDL Romania è un'organizzazione che si occupa di formare persone in materia di competenze digitali. ECDL/ICDL è il più grande programma di certificazione IT (Tecnologia dell'informazione) al mondo riguardo le competenze informatiche di base per gli utenti finali ed è riconosciuto in oltre 100 paesi. I certificati ECDL/ICDL attestano una garanzia riconosciuta in tema di conoscenze informatiche di base necessarie per svolgere un ruolo attivo nella e-Society (società digitale). L'acquisizione dei certificati ECDL/ICDL può pertanto aumentare le possibilità di trovare un lavoro migliore e utilizzare in modo efficiente un computer, sia in ambito personale che professionale.</p> <p>Link: https://www.ecdl.ro/acasa</p>
Future Learn	<p>I corsi online gratuiti sono disponibili sulle principali piattaforme MOOC, tra cui Future Learn. I corsi sulle competenze digitali di base e avanzate sono visualizzati in una pagina e classificati in base alla durata, alle ore settimanali di studio e alla valutazione degli utenti. È possibile aggiungere corsi a una lista di desideri e la piattaforma informerà l'utente nel momento in cui sono rilasciati gratuitamente:</p> <p>https://www.futurelearn.com/career-advice/grow-your-digital-skills</p>
Digital Competences Development System (Sistema dello Sviluppo delle Competenze Digitali)	<p>Il programma DCDS è stato sviluppato per aiutare a migliorare le competenze digitali e convalidarle sulla base dei quadri di competenza europei. DCDS supporta adulti e giovani nel processo di autovalutazione delle competenze digitali, nonché nell'individuazione di eventuali carenze in materia. Il progetto mette in contatto i partecipanti con tutor e centri di formazione per agevolare la formazione. Offre l'accesso a corsi misti, che combinano la formazione faccia a faccia e l'uso della piattaforma di formazione online. I risultati sono certificati tramite l'assegnazione di badge online.</p> <p>Link: https://digitalcompetences.eu</p>
NASK Academy - Polonia	<p>La NASK Academy è un dipartimento della rete informatica scientifica e accademica in Polonia, che conduce attività di formazione e per adulti e bambini. Offre corsi e manuali nel campo delle competenze digitali e dell'uso sicuro delle nuove tecnologie. Una di queste iniziative è il progetto denominato "Become your child's friend" (<i>Diventa amico di tuo figlio</i>) rivolto a genitori e tutori. La finalità consiste nell'incoraggiarli a prendere parte attiva nella vita online dei loro figli o dei loro cari, conoscere i loro interessi e la comunità virtuale.</p>

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

	Link: https://akademia.nask.pl/
Pane e Internet	Programma completamente gratuito e online a cura della Regione Emilia Romagna rispetto a tecnologie, programmi, uso di Internet e molto altro, semplice e accessibile. Link: https://www.paneeinternet.it/

Esempi di buone pratiche di educazione digitale genitoriale a favore dell'infanzia

Nome del Progetto	Descrizione
Breaking Barriers- Embracing Literacy through Digital Media (Superare le barriere attraverso la formazione digitale e dei media)	L'associazione culturale di formazione Pancyprian supporta la formazione in materia di competenze digitali. <ul style="list-style-type: none"> • Finalità: scambio di buone pratiche sulle competenze di base e fornitura di servizi formativi tramite i media digitali. Range d'età dei partecipanti: 25-65 anni. • Partecipanti: Regno Unito, Italia, Cipro, Polonia, Malta, Norvegia. Paesi bassi, Macedonia del Nord • Attività: organizzazione di workshop, ricerca sui media digitali, team building (lavoro di gruppo basato su attività formative), potenziamento delle competenze dei formatori. • Inoltre, è prevista la produzione di una pianificazione mediatica digitale ai fini della didattica formativa per adulti. Link: http://www.breakingbarriers.eu/index.php/en/
Istituto Nazionale della Cybersicurezza - Spagna	Sito interattivo per l'organizzazione di itinerari formativi sulla sicurezza informatica per professionisti (per operatori nel campo della formazione). Link: https://itinerarios.incibe.es/
Mobile Academy	La Mobile Academy persegue una visione dinamica del futuro; i servizi di formazione e consulenza sono destinati tanto a un pubblico adulto che all'età infantile. Il suo gruppo di formatori è composto da professionisti del settore che amano condividere le proprie conoscenze ed esperienze. L'obiettivo dell'azienda è supportare i professionisti della tecnologia, del business e del design in esperienze

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

	<p>formative e creative.</p> <p>L'azienda supporta le seguenti attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Corsi iOS e Android Essentials - Workshop di un'intera giornata su tecnologia, prodotto, esperienza utente, marketing - Meetup sullo sviluppo di dispositivi mobili e casi di studio su dispositivi mobili <p>Fonte: Mobile Tech Report – panoramica sullo sviluppo e sull'utilizzo dei dispositivi mobili</p>
Cibercorresponsales	<p>Cibercorresponsales è una piattaforma per il giornalismo giovanile composta da enti pubblici e no profit. Dispone di spazio online per articoli destinati a un target giovane, nonché numerose risorse e guide per un utilizzo sicuro di Internet e dei media da parte di minori, formatori e genitori.</p> <p>Link: https://www.cibercorresponsales.org/pages/seccion-de-recursos</p>
Behavioral addiction (Dipendenze comportamentali)	<p>In Polonia, molte attività relative al corretto utilizzo delle nuove tecnologie sono promosse da Fundusz Rozwiązywania Problemów Hazardowych (Fondo per la Risoluzione dei Problemi da Dipendenza, finanziato dal Ministero della Salute). Un esempio di una di queste iniziative è il portale relativo alla dipendenza comportamentale. Contiene una serie di informazioni e consigli per genitori/insegnanti che affrontano il problema dell'uso inappropriato di Internet o delle tecnologie digitali da parte dei propri figli o alunni.</p> <p>Link: https://www.uzaleznieniabehawioralne.pl/</p>
The Empowering Children Foundation (Fondazione per lo Sviluppo dell'Infanzia)	<p>L'Empowering Children Foundation (Polonia) lavora affinché tutti i bambini abbiano un'infanzia sicura e siano trattati con rispetto per la loro dignità, come esseri umani. Questa fondazione offre una piattaforma formativa rivolta a professionisti nel settore della formazione che include molti corsi di e-learning, ad esempio in materia di sicurezza online per i più giovani. Il corso si rivolge ai genitori e ai formatori.</p> <p>Link: https://www.edukacja.fdds.pl/kursy-e-learning</p>
Piano Nazionale per la Scuola Digitale: la Buona Scuola -	<p>“Il 'Piano Nazionale per la Scuola Digitale: la Buona Scuola', lanciato nel 2015 dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca (MIUR), incoraggia l'adozione delle nuove tecnologie nel contesto prescolare al fine di supportare l'apprendimento dei bambini. Nello specifico, l'insegnamento della programmazione è esteso alle scuole dell'infanzia e verrà formato e impiegato un</p>

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

Italia	nuovo profilo di insegnante anche nel contesto prescolare, il cosiddetto "animatore digitale" (o "formatore digitale")."
---------------	--

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

II. Conoscenze e aspettative di genitori e formatori relative all'applicazione e alla formazione in materia di tecnologie digitali

Nell'ambito delle attività del progetto, sono state condotte indagini in tutti i paesi partner: Cipro, Italia, Spagna, Romania e Polonia. La ricerca si è concentrata sulle conoscenze e le aspettative relative all'applicazione e alla formazione in tema di tecnologie digitali utilizzate da genitori e figli. La ricerca è stata condotta utilizzando due questionari online (rivolti rispettivamente a genitori e formatori) e interviste individuali approfondite (rivolte a genitori con bambini che utilizzano le tecnologie digitali). I risultati raccolti durante la ricerca sono presentati in dettaglio nei Rapporti Nazionali. Di seguito i risultati più rilevanti.

Ricerca sul campo: genitori e competenze digitali

Hanno partecipato alla ricerca 14 genitori di Cipro, 14 italiani, 18 spagnoli, 30 polacchi e 21 rumeni per un totale di 97, di cui 77 donne e 20 uomini, e un'età compresa tra 26 e 54 anni. L'età media degli intervistati è di 39,01 anni.

Di seguito, i principali risultati.

	Sì	No
Di solito monitori il tempo che i tuoi figli trascorrono usando queste tecnologie?	81.1%, 77	18.9%, 18
I tuoi figli hanno libero accesso ai dispositivi?	32.6%, 31	67.4%, 64
Hai installato filtri ai dispositivi per limitare ai tuoi figli l'accesso ai contenuti digitali?	34.7%, 33	65.3%, 62
Ti siedi con loro mentre usano i dispositivi?	57.9%, 55	42.1%, 40

I genitori valutano la loro conoscenza in materia di dispositivi tecnologici con un punteggio medio di 3,85 su una scala da un min. 1 (scarsa conoscenza) a un max. 5 (conoscenza approfondita). I genitori intervistati hanno descritto come interagiscono con i propri figli riguardo l'uso dei dispositivi:

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

<i>Per ogni Paese, è indicata la percentuale di genitori sul totale (sempre per Paese) che hanno risposto affermativamente alle seguenti affermazioni.</i>	CY	IT	ES	PL	RO
Ho impostato limiti di tempo per l'utilizzo dei dispositivi	21%, 3	28.6%, 4	61.1%, 11	13.8%, 4	71.4%, 15
Lascio che utilizzino i dispositivi senza supervisione	79%, 11	14.3%, 2	16.7%, 3	10.3%, 3	19.0%, 4
Normalmente usano dispositivi per riempire il tempo che io e il mio partner non possiamo trascorrere con loro	7%, 1	7.1%, 1	5.6%, 1	17.2%, 5	9.5%, 2
Possono utilizzare i dispositivi come ricompensa per un buon comportamento	29%, 4	78.7%, 11	22.2%, 4	13.8%, 4	4.8%, 1
Di solito proibisco loro di usare dispositivi nel caso non si siano comportati bene	71%, 10	21.3%, 3	16.7 %, 3	41.4%, 12	42.9%, 9
Lascio che portino con sé uno smartphone ogni volta che escono	0%, 0	0%, 0	16.7 %, 3	13.8%, 4	0%, 0
Sperimento insieme a loro dei giochi formativi o partecipo ai loro giochi;	21%, 3	42.9%, 6	22.2%, 4	41.4%, 12	23.8%, 5
Limiterò il più possibile l'uso della tecnologia o almeno fino a quando non diventerò un po' più anziano.	57%, 8	14.3%, 2	44.4%, 8	62.1%, 18	28.6%, 6

Gli intervistati si sono mostrati preoccupati riguardo le seguenti minacce legate all'uso delle tecnologie digitali:

- Accesso a contenuti inappropriati, pornografia
- Violenza, cyberbullismo
- Dipendenze
- Limitare le relazioni con i coetanei (isolamento fisico/sociale dovuto alla mancanza di guida o alla mancanza di interazione con altri coetanei)
- Rischio di diventare esclusivamente consumatori e non creatori di contenuti/attività
- Deterioramento di competenze relative all'attenzione, al lessico, all'interesse per altre attività, all'immaginazione e alla pazienza
- Conseguenze fisiologiche quali danni da radiazioni, dolore al collo, cattiva postura e problemi di vista.

Gli intervistati credono che come genitori vorrebbero poter avere le seguenti competenze:

- Buone competenze digitali e aggiornamento sugli sviluppi nel campo della tecnologia e rischi connessi

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

- Capacità di comunicare con i figli, pazienza, empatia
- Conoscenza su come utilizzare i c.d. “controlli parentali” (filtri a tutela della navigazione online)
- Assertività, definizione dei confini, coerenza
- Capacità di gestire il tempo e l'uso mirato delle tecnologie
- Buon senso nell'uso del dispositivo

Di seguito riportano l'uso dei dispositivi tecnologici:

Quanto ti riconosci nelle seguenti affermazioni?	Valore (M) (scala 1-6)
Di solito leggo i giornali online da diversi siti	4,26
Di solito ottengo la maggior parte delle informazioni dai social media e/o dai gruppi WhatsApp	3,17
Di solito credo a quello che dicono gli altri genitori e sospetto invece di quello che dicono gli esperti	2,37
Di solito controllo le fonti dalle quali i miei figli raccolgono le informazioni	4,89
Normalmente incoraggio mio figlio ad essere curioso e a cercare maggiori informazioni quando possibile	4,80
Controllo due volte i commenti che scrivo sui social media per non danneggiare nessuno	4,82
Penso che i commenti sui social media possano avere conseguenze legali	5,32
Mi piace pubblicare le foto dei miei figli sui social media	1,76
Penso che lasciare i miei dati personali online renda più facile per le persone contattarmi	2,39
Tutte le mie password vengono salvate in un luogo sicuro (un'agenda o qualsiasi luogo virtuale di difficile accesso)	4,27
Uso password correlate al mio compleanno o al compleanno/nome del mio partner/dei miei figli	2,14
Penso che tempo prestabilito sullo schermo sia fondamentale per garantire un uso sano della tecnologia	4,49
Ritengo sia giusto estendere i limiti di tempo nell'utilizzo dei dispositivi ogni qualvolta che i miei figli si sono comportati bene o hanno ottenuto un buon risultato a scuola	2,21
Se sono occupato, consento a mio figlio di trascorrere più tempo su un dispositivo	2,12
I limiti di tempo circa l'uso dei dispositivi sono una sanzione ideale per un comportamento non corretto da parte dei miei figli o per un brutto voto a scuola	2,92
Ridere di qualcuno online è dispregiativo tanto quanto nella vita reale	5,46
Su ogni dispositivo ho installato applicazioni o ho adottato semplici strumenti per evitare che mio figlio possa connettersi a pagine/community indesiderate	3,82
Sono a conoscenza dei servizi offline e online per monitorare e segnalare il	4,43

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

cyberbullismo	
Dedico sempre del tempo per discutere di ciò che i miei figli fanno online e parlarne	4,53
Sono in contatto con la scuola per assicurarmi che vengano prese misure sufficienti	4,30
Di solito faccio una donazione per una campagna di beneficenza online	2,90
Normalmente condivido contenuti relativi a cause o notizie che ritengo importanti	3,93
Capisco l'uso di sticker (adesivi digitali), emoji e gif	4,70
Di solito pubblico le foto dei miei figli senza pregiudizi	1,99
Di solito copro il viso dei miei figli con strategie diverse (ad es. emoji, filtri, adesivi etc.) prima di pubblicarli sui social media	3,15
Normalmente uso hashtag popolari come didascalie alle foto dei miei figli sui social media	1,53

Gli intervistati hanno indicato tra le seguenti le competenze che desiderano potenziare:

- controllo parentale e gestione del tempo di visualizzazione sui dispositivi
- capacità di fruizione delle moderne tecnologie/applicazioni e di ricerca dei contenuti online
- come affrontare il cyberbullismo
- navigazione online in sicurezza e tutela dei bambini online.
- miglioramento della relazione con i propri figli tramite le tecnologie digitali
- assertività
- risoluzione dei problemi base dei dispositivi
- strategie di mediazione e negoziazione per un corretto utilizzo delle tecnologie.


Sono state condotte 16 interviste individuali di approfondimento con i genitori sull'uso dei dispositivi digitali da parte dei figli in età infantile. Le registrazioni di queste interviste sono riportate nei rapporti nazionali.

Riassumiamo così le varie interviste:

- la necessità di conoscere i dispositivi, le applicazioni e i servizi fruibili dai propri figli
- la necessità del controllo parentale
- consapevolezza dei rischi della navigazione online
- problemi con la gestione del tempo dedicato a utilizzare i dispositivi

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

- 
- la necessità di utilizzare i dispositivi in modo appropriato in relazione all'età del bambino e al consenso dei genitori
 - il valore della condivisione dei dispositivi
 - il valore del tempo trascorso in famiglia senza dispositivi elettronici
 - la necessità di fornire al bambino forme alternative per trascorrere il tempo libero, senza dispositivi

Ricerca sul campo: formatori e competenze digitali

Alla ricerca hanno preso parte 11 formatori/educatori da Cipro, 5 dall'Italia, 10 dalla Spagna, 15 dalla Polonia e 11 dalla Romania. Un totale di 52 formatori (39 donne, 12 uomini e una persona intervistata che non ha dichiarato il genere) con età compresa tra i 22 e i 66 anni e un'età media di 39,72 anni, con istruzione secondaria superiore.


Gli intervistati hanno elencato **le competenze più importanti per i genitori per supportare i propri figli nell'utilizzo di strumenti digitali e nella gestione dei problemi quotidiani:**

- Garantire la sicurezza online (controllo e supervisione da parte dei genitori/tutori)
- Competenze digitali e informatiche (più meramente tecniche)
- Navigazione sul web e ricerca critica di informazioni, applicazioni utili alla formazione del bambino
- Corretto utilizzo della messaggistica istantanea e dei social network
- Utilizzo di piattaforme utili alla formazione
- Comunicazione, sostegno, comprensione, attenzione per il bambino
- Cooperazione
- Pazienza
- Trascorrere del tempo in famiglia
- Coinvolgimento nella vita sociale e scolastica dei figli
- Comprensione e ascolto delle esigenze dei figli
- Capacità di mediazione nell'uso della tecnologia

Di seguito sono stati indicati alcune buone pratiche nella fruizione dei dispositivi digitali tra genitori/tutori e figli:

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

- 
- Supervisione parentale (ad esempio, quando vengono fatte ricerche online)
 - Tempi e regole condivise circa l'utilizzo dei dispositivi
 - Acquisire e condivisione delle competenze digitali tra genitori e figli
 - Cura della sicurezza dei dati
 - Utilizzo dei dispositivi digitali negli spazi comuni della casa
 - Favorire una relazione sana nel rapporto genitore/figlio improntata a una comunicazione empatica basata sull'ascolto e sulla comprensione reciproca
 - Gestione del tempo dedicato ad altre attività
 - Saper cogliere eventuali segnali d'allarme
 - Non automatizzare l'uso del dispositivo come forma premiale di ricompensa
 - Adattare le tecnologie in base all'età: non esiste una soluzione valida per tutti
 - Promuovere stili di vita sani e all'aperto
 - Infondere nel bambino la disciplina e la voglia di apprendere.

Di seguito le competenze di chi si occupa di formare i genitori/tutori in materia di fruizione di dispositivi e contenuti digitali:

a) Circa gli aspetti tecnici dell'utilizzo delle tecnologie digitali:


- Conoscenza di programmi, sistemi e applicazioni Internet (uso responsabile e sicuro della tecnologia; gestione del tempo dedicato alla fruizione dei dispositivi)
- Capacità di fruizione delle risorse online
- Cura degli aspetti relativi alla privacy, filtrando correttamente le informazioni tramite i browser (ripercussioni e conseguenze della condivisione dei dati e principi in materia di protezione dei dati)
- Comunicazione online
- Competenze tecniche relative alla manutenzione dei dispositivi
- Conoscenza circa l'influenza dei dispositivi sul benessere psico-fisico dell'utente

b) Circa le competenze genitoriali/tutoriali:

- Capacità di motivare e comunicare

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

- 
- Ascolto attivo
 - Capacità di scendere a compromessi e negoziare
 - Pazienza
 - Stabilire relazioni
 - Cura dello sviluppo del minore (supporto e rinforzo positivo)
 - Cooperazione con la scuola e sostegno allo sviluppo sociale del bambino
 - Prevenzione e risoluzione dei conflitti
 - Capacità di farsi comprendere facilmente dai bambini
 - Saper garantire supervisione, guida e disciplina per il bambino
 - Protezione dai rischi delle attività online

c) Circa la metodologia formativa:


- Conoscenza di metodi attivi di formazione per adulti, capacità di condurre seminari (ad es. tecniche di educazione non-formale, giochi di ruolo e simulazioni, approccio di classe “capovolta”, metodi di formazione basati sulle proprie testimonianze o esperienze di vita, gamification (fruizione di elementi di gioco in ambienti solitamente non ludici), supporti visivi, brainstorming, casi di studio)
- Formazione pianificata tenendo presente le priorità dei partecipanti (competenze, gap, potenziamenti)
- Conoscenze pedagogiche e psicologiche minime in tema di minori e famiglia

d) Circa le competenze interpersonali e intrapersonali dei formatori:

- Stile di comunicazione chiaro ed efficace adattato ai destinatari e capacità di costruire relazioni (esprimere chiaramente idee, comunicazione verbale e non verbale)
- Ascolto attivo, empatia
- Capacità organizzative e di pianificazione
- Gestione di emozioni/sentimenti (pazienza, stabilità emotiva)
- Apertura
- Cooperazione

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

- 
- Comprensione, considerazione (percezione, capacità di osservazione)
 - Flessibilità
 - Dress code dei formatori (*codice di abbigliamento: convenzioni e norme sul vestire relative a determinati contesti sociali e/o culturali di riferimento*)
 - Comprendere le reali esigenze di formazione dei partecipanti

Gli intervistati polacchi hanno sottolineato le offerte insufficienti o costose (salvo che per i corsi online) nonché lo scarso interesse degli adulti in materia di formazione sulle competenze digitali.

Ci sono pochissimi programmi di formazione digitale per adulti a Cipro e quelli esistenti hanno una portata molto limitata, principalmente in relazione alle competenze digitali professionali. **C'è una totale mancanza di formazione riguardo l'uso sicuro e responsabile dei social media dove i più giovani sono particolarmente attivi e in generale su come i giovani usano la tecnologia oggi.** Gli intervistati hanno notato che sebbene negli ultimi c'è stata una maggiore attenzione alla formazione digitale, questa ha riguardato comunque aspetti relativamente basilari quali l'utilizzo di computer, e non invece dispositivi quali smartphone e simili.


Per quanto riguarda la Spagna, è emerso che mancano programmi specifici di formazione digitale rivolti a genitori. I corsi esistenti escludono un approccio olistico alla questione che tenga presenti aspetti quali la protezione dei dati, il cyberbullismo, i rischi online per i minori. Gli intervistati dalla Spagna non hanno elencato alcun corso di formazione per genitori e adulti relativo alle competenze digitali, mentre gli intervistati rumeni hanno mostrato una sfiducia verso i corsi di formazione digitale e per eventuali cambiamenti futuri.

Dalla ricerca sono emersi i seguenti contenuti ideali per un efficace programma formativo rivolto a genitori in materia di utilizzo dei dispositivi insieme/da parte dei propri figli:

- Corretta informazione sulle minacce nel cyberspazio e sulla sicurezza online (modalità di controllo da parte degli adulti sull'uso dei dispositivi da parte dei minori, protezione dei dati)

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

- 
- corretta informazione sull'utilizzo di varie piattaforme e programmi (linee guida sugli aspetti tecnici di base dei dispositivi, software o siti fruibili dai minori)
 - conoscenza degli aspetti tecnici dell'utilizzo della piattaforma online della scuola
 - corretto utilizzo di Internet e delle risorse digitali
 - gestione dei social media
 - netiquette (regole per relazionarsi correttamente online)
 - regole di gestione dei conflitti
 - Uso delle tecnologie e capacità di negoziazione (negoziare vs tecniche di punizione/ ricompensa)
 - psicologia infantile e familiare
 - capacità di comunicazione figli-genitori.

Di seguito gli intervistati hanno indicato quali dovrebbero essere gli aspetti ideali di un'applicazione formativa di supporto loro destinata circa la vita digitale dei propri figli:

- **semplice, chiara, intuitiva**
- **interazione possibile con qualsiasi dispositivo**
- **interessante, interattiva, ludica (es. quiz personalizzati)**
- **visualizzazione grafica intuitiva.**

I formatori intervistati ritengono siano competenze cruciali per i genitori/tutori la capacità di garantire la sicurezza online (controllo parentale) e l'utilizzo consapevole dei dispositivi al fine di supportare e seguire al meglio i propri figli in tal senso. **Sottolineano inoltre l'importanza di un tessuto relazionale sano e della valorizzazione del tempo libero, soffermandosi su una buona comunicazione in famiglia, basata su regole chiare e condivise, sulla discussione e sul confronto.**

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



III. Quadro delle competenze digitali per i formatori

Il seguente quadro in materia di competenze digitali per i formatori è il risultato della ricerca condotta, per cui abbiamo aggregato per affinità le competenze delineate.

I. Competenze tecniche:


- Nozioni base sul computer e tecnologie attuali - la capacità di utilizzare dispositivi elettronici (computer, tablet, smartphone) per comunicare con altre persone nonché per cercare e raccogliere dati. Risoluzione di semplici problemi tecnici dei dispositivi.
- Conoscenza di programmi, applicazioni, servizi, siti web e social network fruiti dai più giovani. Risoluzione di problematiche base. Creazione di profili e account.
- Conoscenza della netiquette (buone pratiche comportamentali e comunicative online)
- Consapevolezza dei rischi associati all'uso di dispositivi digitali e navigazione online. Conoscenza di fenomeni quali: dipendenza da Internet o da nuove tecnologie, cyberbullismo, sexting (*termine coniato per indicare l'invio/lo scambio di contenuti sessualmente espliciti tramite il web*), FOMO (*acronimo che sta per "fear of missing out", ossia paura di essere tagliati fuori, ansia derivante dall'esclusione dai circuiti sociali solitamente connessa con l'uso dei social network*), patostreaming (*condivisione online di video violenti, umilianti o volgari*) stalking. Definizione dei rischi, riconoscimento dei segnali d'allarme, contrasto efficace.
- Uso responsabile e sicuro della tecnologia: conoscenza delle applicazioni che proteggono gli utenti nella fruizione di nuove tecnologie e contenuti. Tutela dei dati personali. Essere consapevoli delle conseguenze negative dell'uso eccessivo di Internet e delle nuove tecnologie.
- Conoscenza applicativa dei programmi di supervisione e controllo parentale.

II. Competenze minime in ambito psicologico e della mediazione genitoriale:

- **Conoscenza psicologica/pedagogica in materia di minori e famiglia** - psicologia dello sviluppo del bambino, psicologia familiare, pedagogia infantile, focalizzata sullo

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



sviluppo emotivo, sociale e intellettuale dei minore rispetto all'uso dei dispositivi digitali.


- **Tecniche di mediazione nella relazione genitore-figlio** – consapevolezza del processo relazionale genitore-figlio, individuando benefici e ostacoli.

III. Competenze del formatore:

- **Metodologia attiva della formazione per adulti** - tecniche di educazione-non formale, giochi di ruolo e simulazioni, gamification (ovvero, ludizzazione, intesa come applicazione delle strategie del gioco ai processi educativi), supporti visivi, brainstorming, casi di studio etc.
- **Seminari e apprendimento attivo** – metodologia formativa basata sull'esperienza personale e sui principi dell'andragogia (teoria dell'apprendimento incentrata su esigenze e interessi tipici degli adulti).
- **Comunicazione e ascolto attivo** – formulazione di messaggi e pensieri chiari ed efficaci, utilizzando un linguaggio comprensibile per i partecipanti. Conoscenza delle tecniche di ascolto attivo.
- **Competenze organizzative e di pianificazione:** la capacità di preparare una formazione e pianificare tutti i suoi elementi essenziali, ad es. individuazione delle esigenze formative, preparazione di un programma, definizione degli obiettivi, sviluppo di materiali, valutazione, risorse necessarie.
- **Gestione delle emozioni:** la capacità di individuare, nominare ed esprimere le proprie emozioni. Consapevolezza e gestione della reazione emotiva in particolari contesti.
- **Flessibilità** - la capacità di adattare i metodi formativi alle dinamiche di gruppo e di rispondere adeguatamente a situazioni e problematiche.

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

- 
- **Cooperazione** – incoraggiare e promuovere un ambiente collaborativo, basato sullo scambio di esperienze e la condivisione di idee.

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



IV. Quadro delle competenze digitali per i genitori

Il seguente quadro in materia di competenze digitali per i genitori è stato desunto da una specifica ricerca.

I. Competenze tecniche:


- **Competenze cognitive e applicative circa dispositivi digitali, applicazioni, Internet:** focus su un ambiente digitale sano per il minore seguito dal genitore. Risoluzione di eventuali problemi tecnici di base.
- **Conoscenza dei rischi associati all'uso di dispositivi digitali:** es. cyberbullismo, sexting, patostreaming, FOMO, stalking. Capacità di prevenzione e contrasto delle problematiche e dei disagi. Tutela dei dati personali.
- **Conoscenza di programmi, giochi e attività attualmente apprezzati dai bambini** – conoscenza e valutazione delle applicazioni più adeguate a un target di utenza molto giovane.
- **Conoscenza cognitiva e applicativa del controllo parentale:** conoscenza dei programmi di supervisione da parte di un adulto sull'utilizzo dei dispositivi digitali.

II. Competenze minime in ambito psicologico, della mediazione e dell'educazione:

- **Conoscenze base di psicologia infantile:** conoscenza dello sviluppo psicologico di un bambino e delle sue fasi, capacità di selezionare dispositivi e applicazioni adeguate e gestione del tempo di utilizzo in relazione con l'età del bambino.
- **Supporto delle vittime infantile di cyberbullismo e altri effetti negativi derivanti dall'utilizzo non corretto di dispositivi digitali:** la capacità di aiutare

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



un bambino che ha vissuto esperienze negative e dolorose su Internet (ad es. cyberbullismo, sexting, patostreaming, FOMO, stalking). Rete istituzionale e personale di riferimento per il supporto psicologico in tal senso.

- **Capacità di stabilire regole chiare di utilizzo dei dispositivi:** comunicazione chiara ed efficace delle regole in modo che siano comprese e condivise dal bambino.
- **Competenze di mediazione e negoziazione:** risoluzione di controversie in merito all'utilizzo del dispositivo tramite un confronto e un dialogo.
- **Attività alternative per il tempo libero (senza dispositivi digitali)**

III. Competenze interpersonali:

- **Comunicazione** - interagire in modo chiaro e gentile con un bambino (adatto al suo livello di comunicazione), ascoltando attivamente ciò che dice il bambino e mostrando comprensione. Capacità di esprimere le proprie emozioni e saper leggere quelle del proprio figlio.
- **Promuovere le relazioni e la cooperazione** - capacità di costruire relazioni con un bambino basate sulla comprensione, gentilezza, cura e rispetto. La capacità di organizzare attività per trascorrere il tempo libero insieme (genitore e figlio) in un'atmosfera serena.
- **Assertività** - la capacità di esprimere i propri giudizi, opinioni, decisioni, principi ed emozioni con rispetto nei confronti del bambino senza violare i suoi confini.
- **Conseguenzialità:** la capacità di attenersi costantemente alle regole stabilite sull'uso di dispositivi digitali e intervenire in modo adeguato lì dove le regole siano infrante.

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



- **Gestione delle emozioni** - autoconsapevolezza dei propri stati emotivi e gestione delle reazioni nel rapporto genitori-figli.

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



V. Fonti

- A. Skov (2016). "What is digital competence?". Center for Digital Dannelsen. Estratto da: <https://digital-competence.eu/front/what-is-digital-competence/>
- A. Ferrari (2013). "DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe". *European Commission Joint Research Centre Institute for Prospective Technological Studies*. Estratto da: <https://www.aicanet.it/documents/10776/14711/DIGCOMP.pdf/d7b80159-cc2d-41c7-956a-c56e1a73eb58>
- Brown, J. (2019) *Ways To Be an Awesome Parent: Good Parenting Skills and Tips*. Find my kids Blog <https://findmykids.org/blog/en/good-parenting-skills-and-tips>
- Carretero Gomez, S., Vuorikari, R. and Yves, P. (2017) *DigComp The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use*. Publications Office of the European Union.
- Council of Europe (2017) *Digital Citizenship Education, Volume 1, Overview and New Perspectives*. Strasbourg: Council of Europe Publishing.
- European Parliament and the Council (2006) Recommendation of the European Parliament and of the Council of 18 December 2006 on key competences for lifelong learning. *Official Journal of the European Union*, L394/310.
- ParentINFO (2018) *What is digital literacy? A parent's guide*. Disponibile su: <https://parentinfo.org/article/what-is-digital-literacy-0>
- Redecker, C. and Yves, P. (2017) *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- S. Chaudron, R. Di Gioia, & M. Gemo (2017). "Young Children (0-8) and Digital Technology - A qualitative study across Europe". Location: JRC/European Commission, Estratto da: <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/young-children-0-8-and-digital-technology-qualitative-study-across-europe>
- Van Laar, E., van Deursen, A. J. A. M., van Dijk, J. A. G. M., & de Haan, J. (2017). The relation between 21st-century skills and digital skills: A systematic literature review. *Computers in Human Behavior*, 72, 577–588. doi:10.1016/j.chb.2017.03.010

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



VI. Allegati

Analisi basata sulla ricerca documentaria a livello nazionale

Allegato I. Report nazionale di ricerca – Polonia

Allegato II. Report nazionale di ricerca – Cipro

Allegato III. Report nazionale di ricerca – Italia

Allegato IV. Report nazionale di ricerca – Spagna

Allegato V. Report nazionale di ricerca – Romania

Analisi e ricerca sul campo a livello nazionale

Allegato I. Report nazionale di ricerca sul campo – Polonia

Allegato II. Report nazionale di ricerca sul campo – Cipro

Allegato III. Report nazionale di ricerca sul campo – Italia

Allegato IV. Report nazionale di ricerca sul campo – Spagna

Allegato V. Report nazionale di ricerca sul campo – Romania

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Project No. ID: 2019-1-PL01-KA204-065555