



# Educare al digitale insieme alle famiglie: esperienze creative per la primaria

di **DANIELE CATOZZELLA**

I **primi approcci** di bambini e bambine **con la rete**, i suoi servizi e dispositivi, iniziano già nei primi anni di vita: guardando un **video in streaming**, giocando sulle **applicazioni** di un tablet o con un giocattolo connesso o ancora nelle videochiamate con un parente lontano.

Per questo è importante che genitori e docenti raccolgano la sfida di **accompagnare le prime esperienze online con azioni educative e didattiche** nello stesso modo in cui si occupano quotidianamente di trasmettere a bambini e bambine l'importanza di **proteggere** la propria intimità, saper stare con gli altri e riconoscere gli **adulti di cui avere fiducia**.

Pensiamo ad esempio al classico messaggio educativo **“non accettare caramelle dagli sconosciuti”** che può appartenere anche al mondo online dove uno sconosciuto può contattarci nella **chat di un videogioco**

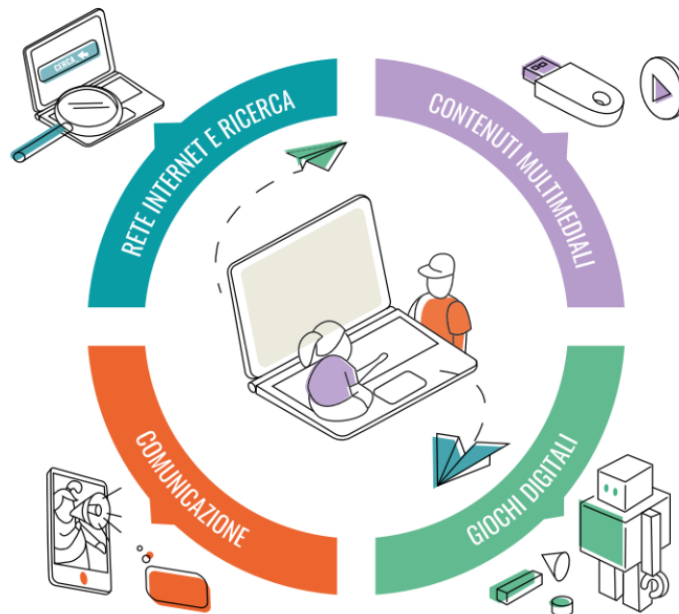


Figura 1 I primi approcci alla rete – Save the Children Italia (2024)

## EDUCARE AL DIGITALE: I DIRITTI DI BAMBINI E BAMBINE

Nel 2021 l'ONU ha descritto, nel [Commento Generale n. 25](#) come i **diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza**, stabiliti nel 1989 con la [Convenzione Internazionale dei Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza](#), si estendono anche agli **ambienti digitali** come espresso nel Commento:

"I diritti di ogni persona minorenni devono essere rispettati, protetti e realizzati nell'ambiente digitale. [...] Un accesso consapevole alle tecnologie digitali può aiutare le persone minorenni a esercitare l'intera gamma dei propri diritti civili, politici, culturali, economici e sociali." [dal Commento Generale Onu]

Gli ambienti digitali sicuri per bambini e bambine sono: rispettosi della **privacy**, capaci di assicurare il diritto alla partecipazione, al gioco e all'informazione

Educare ai diritti, anche digitali, permette a bambini e bambine di crescere sapendo cogliere le **opportunità del mondo connesso** per esprimere e realizzare sé stessi.

Per **parlare di diritti in classe** è possibile utilizzare le tante [risorse disponibili su Arcipelago Educativo](#), la piattaforma educativa curata da Save the Children.

## EDUCARE AL DIGITALE A SCUOLA: IL RUOLO DEL DOCENTE

**La scuola** ha un ruolo centrale nello sviluppo delle **competenze digitali**, così come espresse dal framework europeo DigComp 3.0 e dalle normative sull'educazione civica alla cittadinanza digitale ([L. 92/2019](#)), arricchita dalle recenti [Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica](#).

Un ecosistema di percorsi e riferimenti programmatici che a volte **può allontanare** un docente che sente di non avere la giusta **formazione** per affrontare un mondo digitale sconfinato, con **rischi e opportunità** specifiche ed in continuo cambiamento.

In realtà, perché educazione e didattica digitale siano davvero efficaci, occorre considerare il digitale come uno dei tanti **strumenti a disposizione dell'attività didattica**, da inserire nella "cassetta degli attrezzi" che la classe saprà utilizzare con tempi e modalità idonee.

Per questo è utile:

- partire sempre dalle **esperienze reali** degli alunni, evitando esempi troppo astratti;
- **alternare** attività online e offline, per valorizzare il corpo, il gioco e la relazione in presenza;
- definire **regole chiare** sull'uso dei dispositivi in classe (quando si accendono, suddividendo eventuali ruoli e compiti, come ci si muove, come ci si aiuta a vicenda);
- **documentare** i percorsi (foto, diari di bordo, prodotti digitali) per restituirli alle famiglie e alla comunità scolastica.

## EDUCARE AL DIGITALE: IL RUOLO DELLE FAMIGLIE

Il lavoro della scuola, in particolare per l'educazione al digitale, è efficace solo se genitori e adulti di riferimento sono disponibili a costruire **un'alleanza** che assicuri **messaggi coerenti e univoci** per studenti e studentesse.

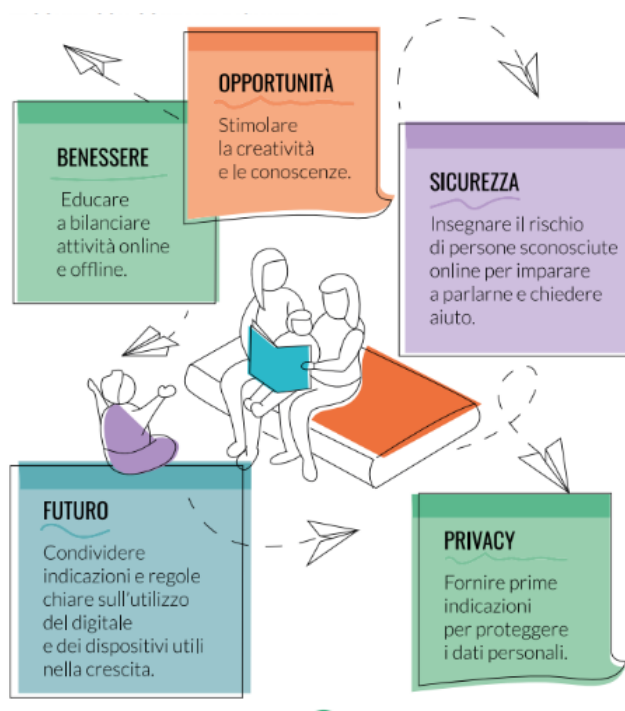


Figura 2 Genitori: perché educare al digitale – Save the Children Italia (2024)

Per educare al digitale in famiglia è essenziale mantenere **un dialogo costante** sulla vita digitale e approcciarsi con responsabilità alle **scelte** su dispositivi, applicazioni e altri servizi della rete che si decide di **introdurre** nella vita i bambini e bambine.

Scopri tutti i suggerimenti nella [guida per docenti e genitori](#) pubblicata da Save the Children nel 2025.

## I LABORATORI PER LE CLASSI

### ESPLORARE

La rete mette a disposizione una serie di strumenti che permettono di **esplorare il mondo** e scoprire le bellezze naturali, artistiche e culturali attraverso strumenti come Marble, programma opensource, e Google Earth.

Queste **mappe del mondo** offrono molteplici tipologie di visualizzazione, ad esempio a due o a tre dimensioni, e funzioni specifiche come la possibilità di osservare la cronologia delle immagini di uno specifico luogo.

Per stimolare studenti e studentesse in modo efficace, invece di limitarsi esclusivamente ad osservare luoghi lontani, si possono utilizzare domande che sollecitino la loro curiosità e creatività:

- Dove mi piacerebbe ballare?
- Dove mi piacerebbe giocare a nascondino?
- Dove mi piacerebbe incontrare gli amici?

I bambini possono poi proseguire questa attività anche **a casa**, esplorando le mappe online con i genitori e realizzando delle **foto dello schermo (screen shot)** dei luoghi preferiti e/o che maggiormente li incuriosiscono per rispondere alle domande.

Una volta stampate le foto, l'insegnante in classe può raccogliere e incollare su una mappa geografica del mondo la **"mappa dei desideri"** della classe in cui ciascuno racconta le proprie scelte confrontandosi con compagni e compagne.

## ASCOLTARE

In rete sono disponibili numerose **banche di suoni**, archivi digitali che raccolgono suoni, effetti audio e campioni musicali disponibili per l'ascolto, il download e l'uso in progetti multimediali didattici e educativi.

Le banche di suoni, nel contesto scolastico, possono essere utilizzate per **arricchire o integrare** una lezione o essere utilizzate per creare storie.

La Nasa, ad esempio mette a disposizione un archivio di suoni legati all'esplorazione spaziale, compresi **i primi suoni dal pianeta Marte** mentre la televisione inglese **BBC propone un enorme archivio di suoni** registrati nel mondo della natura e nella quotidianità che possono essere ascoltati e scaricati gratuitamente per essere utilizzati secondo i diritti di utilizzo previsti nel sito.

Nel contesto familiare l'esplorazione di queste banche del suono offre l'opportunità di rendere le letture più coinvolgenti, registrando le letture assegnate e intregnandole con piccoli inserti sonori per dar vita ai personaggi.

Per progettare un'attività didattica che preveda una **registrazione composta da suoni e voce** è possibile utilizzare il programma gratuito e con licenza open-source **Audacity** in grado di essere intuitivo e al tempo stesso ricco di funzioni differenti per la registrazione.

È possibile anche realizzare e pubblicare **un podcast didattico** con i suggerimenti del **kit di UndeRadio**, progetto di Save the Children che dal 2011 lavora con le scuole per il potenziamento delle competenze digitali e il protagonismo di studenti e studentesse.

## SCOPRIRE INSIEME

Gli strumenti digitali permettono di condividere con maggiore facilità i contenuti didattici e offrono ai docenti nuove possibilità per progettare attività in grado di **coinvolgere i genitori** e mantenere con loro una comunicazione efficace.

La semplicità nel poter **documentare** le esperienze, ad esempio attraverso le foto, è una delle opportunità con le quali, ad esempio, si può proporre delle attività per approfondire **temi di geografia legati alla scoperta del proprio quartiere, dei suoi spazi pubblici e privati e delle** sue opere culturali rappresentative.

L'attività può essere proposta come **una caccia al tesoro** nel proprio quartiere da svolgersi con i propri genitori sulla base degli indizi forniti dal docente in classe e relativi a luoghi da scoprire. Insieme ai genitori, gli studenti e le studentesse seguono gli indizi e documentano con delle foto le loro scoperte.

Una volta stampate, la classe potrà costruire la sua **mappa fotografica del quartiere** confrontando le diverse **esperienze ed emozioni** delle proprie scoperte da completare in classe su un cartellone.

## CONCLUSIONI

Il mondo connesso corre veloce e cambia continuamente ma per affrontarlo non occorre **stravolgere la didattica** o il modo in cui ciascun docente, così prezioso nella scuola primaria, imposta e cura i processi di insegnamento/apprendimento.

Un'**alleanza** solida tra scuola e famiglia è indispensabile per accompagnare, fin dai primi anni, ad un uso consapevole, critico e creativo degli strumenti digitali, tutelando il diritto alla sicurezza, all'educazione e alla partecipazione di bambine e bambini.

Le **occasioni di collaborazione** tra scuola e famiglie sono molte e vanno coltivate: dai tavoli di lavoro sul bullismo e cyberbullismo all'**ePolicy d'istituto**, dai compiti a casa alle iniziative formative per docenti e genitori.

I laboratori proposti fanno parte della raccolta di risorse della guida **Educare al digitale tra i 5 e gli 8 anni: Tracce educative per docenti e genitori** realizzata da Save the Children all'interno del progetto **Safer Internet Centre (SIC) – Generazioni Connesse**, coordinato dal Ministero dell'Istruzione e del Merito e co-finanziato dalla Commissione Europea.



# News

Per **approfondire** tematiche educative a, ricevere **informazioni su progetti** e opportunità, partecipare alle **attività formative** e far sentire la tua voce per migliorare la scuola, iscriviti alla [newsletter mensile di Save the Children](#) .

## BIOGRAFIA

**Daniele Catozzella**, esperto di educazione e didattica digitale per Save the Children Italia, media education manager, formatore e progettista di risorse e percorsi educativi, curatore del blog [educaredigitale.it](#)