Gruppo Consiliare "Noi, Montelupo"

Montelupo Fiorentino, 24/09/2024

Oggetto: <u>MOZIONE</u> a sostegno della campagna di sensibilizzazione all'educazione digitale in famiglia, finalizzata alla promozione del benessere digitale dei bambini e dei ragazzi da 0 a 14 anni, promossa dal Comitato dei Genitori "GeniMon"

Premesso che:

- Il Comitato dei Genitori "GeniMon" (d'ora in avanti solo "GeniMon") è un comitato no profit riconosciuto dal Comune di Montelupo Fiorentino, il quale agisce nell'interesse della comunità raccogliendo come membri i genitori dei giovani che vivono e/o studiano nel territorio comunale.
- Il GeniMon è riconosciuto dall'Istituto Comprensivo Baccio da Montelupo, con il quale collabora intrattenendo un rapporto attivo per l'interesse della comunità, degli studenti, dei genitori e del corpo docente stesso.
- L'Onlus Save the Children Italia, riconosciuta dal Ministero degli Affari Esteri, ha pubblicato nel 2023 il quattordicesimo report dell'*Atlante dell'Infanzia* (d'ora in avanti "*Atlante*") fotografando lo stato di salute dell'infanzia, della preadolescenza e dell'adolescenza in Italia.
- Custodi Digitali (https://www.custodidigitali.it/) è un progetto di educazione digitale familiare sviluppato a partire dal 2020 dall'Associazione "Media Educazione Comunità" (d'ora in avanti "MEC") con il coinvolgimento attivo dei pediatri di famiglia, dei servizi educativi e socio-assistenziali del territorio, al fine di favorire il benessere dei bambini rispetto all'utilizzo degli schermi fin dai primi anni di vita.

- La rete dei Patti Digitali (https://pattidigitali.it/, d'ora in poi "Patti Digitali") è un progetto in collaborazione tra il Centro di Ricerca "Benessere Digitale" dell'Università di Milano-Bicocca, MEC, l'Associazione Italiana Telespettatori – sezione di Milano (AIART Milano) e l'Associazione "Sloworking", con l'obiettivo di promuovere la nascita e lo sviluppo di patti di comunità per l'uso della tecnologia su tutto il territorio nazionale, favorendo il dialogo tra i genitori, gli educatori, gli insegnanti e le professionalità della cura sanitarie e socio-assistenziali.

Considerato che:

- L'*Atlante* sottolinea che almeno il 22,1% dei bambini di età compresa tra i 2 e i 5 mesi viene esposto agli schermi digitali, nonostante le raccomandazioni e le linee guida dell'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS), che suggeriscono di evitare completamente l'uso degli schermi in questa fascia d'età per prevenire effetti negativi sullo sviluppo emotivo, linguistico e cognitivo del bambino.
- L'*Atlante* rileva una crescita significativa degli accessi in rete da parte dei bambini di età compresa tra i 6 e i 10 anni: l'83,8% di questi ha fatto uso di Internet nei tre mesi precedenti la rilevazione di Save The Children nel 2022, contro il 70% rilevato nel 2020, anno della pandemia da nuovo Coronavirus.
- L'*Atlante* segnala la crescita preoccupante dell'uso quotidiano del cellulare da parte dei bambini di età compresa tra i 6 e i 10 anni: 21,8% nel Nord nel biennio 2021-22, contro l'11,5% del biennio 2018-19; 27,6% nel Centro contro il precedente 17,4%; 42,8% nel Sud e nelle Isole contro il 28,3% registrato nel biennio precedente.
- L'*Atlante* segnala la presenza massiccia di soggetti preadolescenti sui social media: il 40,7% dei giovani tra gli 11 e i 13 anni dichiara di farne uso, nonostante il divieto europeo che ne prevede l'accesso soltanto al raggiungimento dell'età minima dei 13 anni.
- L'*Atlante* rileva che il 13,5% dei giovani di 11, 13 e 15 anni dichiara di fare già un uso problematico dei social media.
- L'*Atlante* segnala che un adolescente su quattro (24%) fa un uso problematico dei videogiochi, con valori più elevati tra gli undicenni (19,8% tra le femmine e 30,9% tra i maschi), rientrando nella categoria del *gaming disorder* ("disturbo/dipendenza da videogiochi") riconosciuto nel 2022 dall'OMS.
- *L'Atlante* evidenzia una crescita preoccupante del tempo trascorso sulla rete da parte di adolescenti e preadolescenti: oltre le 5 ore al giorno online per il 47% del campione della fascia d'età 11-19 anni, contro il 30% registrato nel 2020, anno della pandemia da nuovo Coronavirus.

- L'*Atlante* evidenzia che il 28,5% dei giovani tra gli 11 e i 17 anni utilizza quotidianamente e sistematicamente i social media come principale canale di raccolta di informazioni, pur ammettendo di non aver sviluppato adeguate competenze digitali per riconoscere e contrastare le fake news.
- L'*Atlante* segnala che nel 2023 il 37% dei giovani utilizza in modo compulsivo il proprio smartphone, accendendolo più di dieci volte al giorno.
- Un sottogruppo del Comitato Genitori del Comune di Bagno a Ripoli ha elaborato e sta promuovendo il Patto Digitale di Comunità con la supervisione di MEC, dopo aver avviato attività di informazione e formazione sull'uso consapevole in famiglia degli strumenti digitali e stretto alleanza con gli educatori e gli insegnanti della comunità, raggiungendo più di 240 sostenitori.
- Un gruppo di lavoro interno al Comitato Genitori delle scuole di Montespertoli ha avviato il percorso di costituzione del Patto Digitale di Comunità con la supervisione di MEC, attraverso incontri aperti alla cittadinanza sull'uso consapevole dei dispositivi digitali.
- Il GeniMon ha espresso la volontà di promuovere un'alleanza educativa di comunità per il benessere digitale dei bambini e dei ragazzi di Montelupo, avviando un percorso di costituzione del Patto Digitale di Comunità, previa discussione con l'Assessora alla Scuola e la Formazione Aglaia Viviani e il Consigliere comunale Gabriel Antonio Videtta nell'incontro del 21 settembre 2024.

SI IMPEGNANO IL SINDACO E LA GIUNTA A:

- Attivarsi favorendo, nel limite delle proprie competenze, la costituzione del Patto Digitale di Comunità da parte del GeniMon.
- Promuovere insieme al GeniMon, nei limiti delle possibilità, l'eventuale attivazione di azioni di informazione e formazione sul tema del benessere digitale, coinvolgendo, in un organismo apposito, gli istituti scolastici, le associazioni culturali e/o ricreative, gli altri presidi di comunità e i soggetti interessati presenti nel territorio comunale.

Per il gruppo consiliare

Il Consigliere comunale
Gabriel Antonio Videtta
Gabriel Antonio Videtta