

PATTO DIGITALE TRA FAMIGLIE

Istituto Comprensivo Serena, Treviso

CLASSI QUINTE SCUOLA PRIMARIA E SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Il percorso per arrivare ai Patti digitali è iniziato nel 2024, quando un gruppo di genitori, in dialogo e in collaborazione con l'istituto scolastico, ha avviato una riflessione condivisa sull'importanza di mantenere un equilibrio sano tra tempo davanti agli schermi e vita reale.

Il progetto si è sviluppato, quindi, fondandosi su una solida alleanza tra scuola e famiglie, riconoscendo che l'educazione digitale è più efficace quando viene proposta in modo coordinato da tutta la comunità educante: genitori, scuole, pediatri, istituzioni, oratori, scout, società sportive e altre realtà del territorio. In questo modo le famiglie non si sentono sole, ma possono sostenersi e condividere scelte e regole. Gli esperti suggeriscono di avvicinare i bambini al digitale con gradualità. Tuttavia, per una singola famiglia è spesso difficile resistere alle spinte commerciali e alle richieste dei figli, naturalmente attratti dagli strumenti tecnologici. Mettersi d'accordo prima tra famiglie rende tutto più semplice e più coerente per i bambini.

Da questa esigenza condivisa nasce l'idea del Patto digitale tra famiglie.

**FIRMA IL PATTO DELL' I.C. SERENA DI TREVISO
INQUADRANDO CON LA FOTOCAMERA IL QR CODE
O TRAMITE IL SITO: [PATTIDIGITALI.IT/IC-SERENA-TREVISO](https://pattidigitali.it/ic-serena-treviso)**



PATTO DIGITALE TRA FAMIGLIE

CLASSI QUINTE SCUOLA PRIMARIA E SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

1

DIGITALE COME OCCASIONE DI RELAZIONE



Si promuovono attività digitali creative, stimolanti e/o educativamente connotate vissute insieme e in presenza, come momenti di gruppo, laboratori o giochi collaborativi, mantenendo sempre l'equilibrio con sport, studio, relazioni e gioco libero.

2

USO GUIDATO DI TABLET E COMPUTER



Tablet o computer possono essere utilizzati per attività scolastiche o personali, con regole chiare concordate in famiglia e con attenzione alla qualità dei contenuti - per esempio serie tv, cartoni animati, videogiochi, film, content creator [...] - e al tempo trascorso davanti agli schermi.

3

REGOLE CONDIVISE E STRUMENTI DI PROTEZIONE



Genitori e figli definiscono insieme un patto sull'uso dei dispositivi digitali, stabilendo tempi, modalità e spazi di utilizzo. Sui dispositivi dei figli vengono attivati sistemi di parental control adeguati all'età. Vengono condivise anche regole chiare sui videogiochi: quali sono adatti all'età e quanto tempo dedicarvi.

4

SMARTPHONE PERSONALE SOLO DOPO LA TERZA MEDIA



La consegna dello smartphone personale viene rimandata alla fine della terza media o successivamente. Per le necessità di comunicazione si possono utilizzare un dumbphone o il telefono fisso di casa.

5

COMUNITA' EDUCANTE E CURA RECIPROCA



Le famiglie si sostengono reciprocamente nelle scelte educative, impegnandosi a formarsi continuamente sui temi dell'educazione digitale e della genitorialità, coinvolgendo anche i figli. Si promuove inoltre la diffusione del Patto in altre realtà educative, sociali e sportive.

6

ESEMPIO E BENESSERE NELLA VITA FAMILIARE



Il digitale non deve interrompere la vita familiare. Si individuano spazi e momenti della casa liberi dai dispositivi, soprattutto durante i tempi conviviali e di condivisione. Gli adulti si impegnano a essere un esempio coerente, anche lasciando il telefono in un'altra stanza quando necessario.

**FIRMA IL PATTO DELL' I.C. SERENA DI TREVISO
INQUADRANDO CON LA FOTOCAMERA IL QR CODE
O TRAMITE IL SITO: [PATTIDIGITALI.IT/IC-SERENA-TREVISO](https://pattidigitali.it/ic-serena-treviso)**

