

L'Istruzione nell'era digitale

Per una infanzia sana e felice

Nota di Sintesi



La pandemia di COVID-19 ci ha ricordato che le scuole non sono solamente luoghi di apprendimento ma parte del tessuto sociale delle nostre comunità, e che ci si aspetta sempre più che aiutino tutti i bambini, specialmente i più vulnerabili, a crescere dal punto di vista accademico, sociale, fisico e psicologico. Trovare un equilibrio tra questi diversi elementi è da sempre una sfida; farlo bene nell'era del digitale lo è ancora di più.

Comprendere la natura dell'infanzia è un primo passo importante per far sì che il sistema di istruzione sia in grado di raggiungere questi obiettivi. Concentrandosi sull'intersezione tra benessere fisico e tecnologie digitali, questo volume esplora l'importante ruolo del gioco e della propensione al rischio nell'apprendimento. Guarda inoltre alle pressioni della vita moderna e alla conseguente "ricerca della perfezione" in ambito fisico, cognitivo e accademico. Esamina poi come i sistemi educativi forniscano ai bambini gli strumenti per prendere decisioni informate quando si tratta della loro salute e della loro benessere, e come proteggersi da eventuali pericoli. Il volume si conclude con uno sguardo al ruolo degli insegnanti e alle forme di collaborazione chiave per il raggiungimento di questi obiettivi. Questo volume è complementare al volume [Educating 21st Century Children: Emotional Well-being in the Digital Age](#).

Parte I: Una visione panoramica: i bambini del XXI secolo, chi sono e come sono influenzati dall'era del digitale

La **parte I** del volume esplora le attuali tendenze riguardo alla salute fisica e all'uso della tecnologia digitale. Il capitolo 1 offre una panoramica del volume, esaminando il concetto di bambino del XXI secolo, guardando a cosa è cambiato e cosa, invece, non lo è.

Il capitolo 2 analizza le tendenze nelle condizioni di salute fisica e nei comportamenti dei bambini, evidenziando alcuni miglioramenti registrati nell'ultimo mezzo secolo, tra cui: una migliore assistenza sanitaria, sicurezza pubblica e sostegno al loro benessere fisico e mentale. Allo stesso tempo, il tasso di obesità infantile è aumentato e vengono riportati un minore numero di ore di sonno e cattive abitudini alimentari tra i bambini. Il capitolo si conclude con uno sguardo alle sfide ad alle priorità identificate dai ministeri dell'istruzione di tutti i paesi membri dell'OCSE e dei paesi partner, come l'essere in sovrappeso e l'obesità, nonché le interconnessioni tra queste sfide.

Il capitolo 3 evidenzia le tendenze nell'uso delle tecnologie digitali da parte dei bambini, che accedono sempre più spesso e per più tempo a strumenti digitali ed in età più giovane. Le tecnologie digitali consentono ai bambini di esprimersi, di ricercare informazioni e di socializzare; inoltre, nel momento del bisogno, forme d'aiuto potrebbero anche arrivare sotto forma di telefonata o messaggio WhatsApp. Il capitolo si chiude evidenziando le sfide politiche prioritarie identificate dai ministri dell'istruzione di tutti i membri dell'OCSE e dei paesi partner, tra cui la cittadinanza digitale e il cyberbullismo.

La qualità di questa traduzione e la sua conformità con il testo in lingua originale sono di esclusiva responsabilità dell'autore/i della traduzione. In caso di discrepanze tra l'opera originale e la traduzione, prediligere il testo dell'opera originale.

Parte II: L'importanza del gioco

La **parte II** del volume esplora il gioco ed il suo ruolo chiave nella propensione al rischio per un apprendimento ed uno sviluppo sani. Il capitolo 4 evidenzia l'importanza di situazioni di gioco fisico entusiasmanti e spaventose che consentono ai bambini di acquisire padronanza delle loro paure. Il capitolo sostiene che gli sforzi per proteggere i bambini di oggi dagli infortuni abbiano ridotto le loro opportunità sia di dedicarsi all'attività fisica, sia di imparare a gestire il rischio. Il capitolo si conclude con suggerimenti di pratiche e politiche necessarie per attuare un cambiamento duraturo e significativo. Il Capitolo 5 si concentra invece sul gioco nell'ambiente digitale, esplorando i potenziali benefici cognitivi dei videogiochi e analizzando come l'industria dei videogiochi abbia influenzato la natura stessa del gioco. Questa sezione evidenzia la natura complessa dell'attività digitale e l'importanza di disaggregare termini come "tempo davanti allo schermo" o "uso dei media" per capire meglio quando e come le politiche e le pratiche possano intervenire al meglio, dove necessario.

Il capitolo 6 esplora la storia della mercificazione del gioco e dell'apprendimento. Esso sostiene che è importante non subordinare il gioco come funzione strumentale di sviluppo dell'apprendimento e che l'apprendimento stesso non dovrebbe essere confuso con i risultati del sistema educativo formale. Il capitolo 6 si conclude con una serie di domande per le politiche pubbliche, le famiglie, i giovani e le scuole.

Parte III: La ricerca della perfezione

Negli ultimi 30 anni circa vi è stato un aumento delle aspettative di perfezione socialmente prescritte, esacerbate dai social media e dalla cultura del successo che li guida. La terza parte di questo volume esplora questo fenomeno da tre diverse dimensioni: quella fisica (immagine corporea), quella cognitiva (uso di droghe intelligenti) e quella di digitale (pressioni del mito del nativo digitale). Il capitolo 7 esamina come la diffusione dei social media sia correlata allo sviluppo di preoccupazioni riguardanti la propria immagine, attraverso la promozione di ideali di immagine irrealistici ed irraggiungibili. Il capitolo 8 rivela la pressione che i bambini subiscono in termini di successo accademico, la quale può contribuire ad un preoccupante aumento nell'uso di farmaci cognitivo-stimolanti, in assenza di necessità mediche. Anche se non ancora largamente diffuso, un numero non trascurabile di bambini e di ragazzi che ne fa uso è a rischio di effetti collaterali, mentre altri giovani possono sentirsi spinti a farne uso o a somministrarli. Infine, il capitolo 9 conclude la sezione con uno sguardo alla narrativa dei "nativi digitali", secondo la quale i giovani sono ritratti come utenti digitali intrinsecamente esperti. Nonostante il limitato supporto empirico, il capitolo mette in evidenza la persistenza nell'utilizzo del termine e le implicazioni negative che ciò può avere per alcuni giovani, in particolare per quelli che stanno già sperimentando forme di disuguaglianza sociale.

Parte IV: Politiche, pratiche, partenariati ed agenda imminente

La **parte IV** pone l'accento sui sistemi educativi stessi. Il capitolo 10 evidenzia gli sforzi importanti effettuati dai paesi per fornire agli studenti e ai giovani gli strumenti per prendere decisioni informate sulla propria salute e benessere. Fornendo una ricca serie di esempi dai paesi OCSE, il capitolo esplora aspetti quali la nutrizione, le opportunità di praticare attività fisica, e l'importanza della scuola come centro per l'erogazione e il supporto dei servizi sanitari. Il capitolo 11 esamina i fattori che minano la sicurezza dei bambini sia in ambienti digitali che fisici, e l'importante ruolo che il sistema educativo gioca nel mantenere i bambini al sicuro. Il capitolo mette poi in evidenza politiche che vanno dalla presenza di spazi di gioco sicuri e aria pulita vicino alle scuole ad iniziative per la sicurezza digitale ed anti-bullismo, ed esplora come la responsabilità dell'insegnante per il benessere degli studenti sia espressa nei vari sistemi educativi. Il capitolo 12 guarda a due elementi cruciali per un'efficace implementazione di politiche e pratiche: la formazione degli insegnanti e lo sviluppo di partenariati. Focalizzandosi sia sulle competenze digitali che

sul benessere fisico degli studenti, il capitolo fornisce un importante insieme di esempi di politiche, finalizzate a sviluppare le competenze degli insegnanti e mostrare casi innovativi di partenariato.

Il capitolo 13 conclude con l'agenda per la ricerca e le politiche pubbliche. Mette in evidenza le difficili tensioni in atto nel campo dell'istruzione e nella società più in generale: ad esempio, il conflitto tra il desiderio di emancipazione giovanile e la ricerca di un approccio a rischio zero per proteggere i bambini. Il capitolo segnala la crescente pressione esercitata su studenti e scuole perché siano perfetti. Identifica anche le attuali lacune nella nostra conoscenza e sottolinea le aree di possibile miglioramento, seguite da indicazioni per le politiche, la ricerca e la pratica.

Addentrando nel XXI secolo, i sistemi educativi saranno sempre più chiamati ad abbattere i propri silos e ad operare in settori e discipline di ricerca in maniera trasversale. Per aiutare i bambini a prosperare sul piano accademico, sociale, fisico e psicologico, i sistemi educativi devono coinvolgere una sempre più ampia varietà di attori, tra cui il settore privato. Devono continuare ad impegnarsi in sfide che esulano dal convenzionale discorso educativo, adattandosi e cambiando proattivamente insieme alle nostre comunità e ai nostri bambini. Dobbiamo ai nostri figli e ai nostri giovani il separare i fatti dalla finzione, il correre rischi verso ambiziosi ma realizzabili obiettivi ed aiutarli a ottenere il miglior inizio possibile nella vita.

Traduzione: Simona Petruzzella

Tracey Burns (tracey.burns@oecd.org)

Per maggiori informazioni:

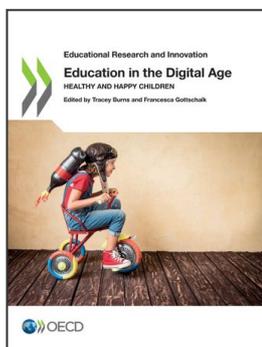
[Burns, T. and F. Gottschalk \(eds.\) \(2019\), Education in the Digital Age: Healthy and Happy Children, Educational Research and Innovation, OECD Publishing, <https://doi.org/10.1787/1209166a-en>.](#)

<http://www.oecd.org/education/ceri/21st-century-children.htm>

Imagen © Shutterstock/www.shutterstock.com

Questo lavoro si pubblica sotto la responsabilità del Segretario Generale dell'OCSE. Le opinioni espresse e gli argomenti trattati non riflettono necessariamente i punti di vista ufficiali dei Paesi membri dell'OCSE. Il presente documento e qualsiasi elemento grafico incluso non pregiudicano la sovranità di alcun territorio, la sua delimitazione di confini e confini internazionali, né il nome di alcuno dei territori, città o aree. I dati statistici per Israele sono stati forniti sotto la responsabilità e la tutela delle autorità israeliane competenti. L'uso di questi dati da parte dell'OCSE è fatto senza pregiudicare la situazione delle alture del Golan, di Gerusalemme est e degli insediamenti israeliani in Cisgiordania, secondo i termini del diritto internazionale.

La riproduzione di questo sommario è consentita a condizione che siano menzionati il copyright dell'OCSE e il titolo della pubblicazione originale. Tutte le richieste di uso pubblico o commerciale e i diritti di traduzione devono essere inviati a rights@oecd.org. Le richieste di riproduzione di parti di questo materiale per uso pubblico o commerciale devono essere indirizzate direttamente al Copyright Clearance Center (CCC) all'indirizzo info@copyright.com o al Centre français d'exploitation du droit de copie (CFC) per contact@cfcopies.com.



From:
Education in the Digital Age
Healthy and Happy Children

Access the complete publication at:
<https://doi.org/10.1787/1209166a-en>

Please cite this chapter as:

Burns, Tracey and Francesca Gottschalk (eds.) (2020), "Nota di Sintesi", in *Education in the Digital Age: Healthy and Happy Children*, OECD Publishing, Paris.

DOI: <https://doi.org/10.1787/43ebd561-it>

Il presente studio è pubblicato sotto la responsabilità del Segretario Generale dell'OCSE. Le opinioni espresse e le conclusioni raggiunte nel presente rapporto non corrispondono necessariamente a quelle dei governi dei Paesi membri dell'OCSE.

This document, as well as any data and map included herein, are without prejudice to the status of or sovereignty over any territory, to the delimitation of international frontiers and boundaries and to the name of any territory, city or area. Extracts from publications may be subject to additional disclaimers, which are set out in the complete version of the publication, available at the link provided.

The use of this work, whether digital or print, is governed by the Terms and Conditions to be found at <http://www.oecd.org/termsandconditions>.