RELAZIONE COMPARATIVA *sui* QUADRI NORMATIVI *europei, le* POLITICHE *nazionali e le* PRATICHE EDUCATIVE *per il* BENESSERE DIGITALE

UN'ANALISI TRANSNAZIONALE
condotta in **ITALIA, FRANCIA, PORTOGALLO** *e* **BULGARIA**
(tra i 3 e i 10 anni)

DIGITAL te lier

***DIGITAteLier* – Modelli pedagogici innovativi per migliorare il benessere digitale nella prima infanzia e nell'istruzione primaria** Progetto n. 101195793

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Indice

pag

5 **Prefazione di Maurizio Fabbri**, Presidente dell'Assemblea legislativa della Regione Emilia-Romagna

6 **Prefazione di Claudia Giudici**, Garante per l'infanzia e l'adolescenza della Regione Emilia-Romagna

9 SINTESI

9 I. Scopo e ambito di applicazione
9 II. Panoramica del metodo
II.I Approccio comparativo: strumenti e criteri
11 III. Cosa abbiamo mappato
11 IV. Approfondimenti principali
12 V. Implicazioni per l'implementazione e la modellizzazione degli atelier digitali
12 VI. Raccomandazioni per i legislatori

14 1. INTRODUZIONE

14 1.1 Contesto e obiettivi
14 1.2 Come leggere la presente relazione
14 1.3 Definizioni chiave
16 1.4 Limiti dello studio
16 1.5 Destinatari

17 2. METODOLOGIA

17 2.1 Approccio e coordinamento
17 2.2 Mappatura delle politiche: strumenti e criteri
18 2.3 Raccolta delle buone pratiche: processo e punti chiave per la selezione
18 2.4 Consolidamento dei dati e analisi comparativa
18 2.5 Dai dati alle intuizioni

19 3. MAPPATURA *delle* **POLITICHE**

19 3.1 Panoramica delle politiche dell'Unione Europea in materia di istruzione digitale
3.1.1 Piano d'azione per l'istruzione digitale (2021-2027)
3.1.2 Conclusioni del Consiglio sul Sostegno al benessere nell'istruzione digitale (2022) e Studio sul benessere nell'istruzione digitale (2023)

3.1.3 Principi comuni e linee guida condivise
3.1.4 Altre politiche e iniziative europee pertinenti
3.1.5 Rilevanza per *DIGITAteLiers*
21 3.2 Contesti nazionali
26 3.3 Riflessioni transnazionali
27 3.4 Sintesi: allineamento con i quadri normativi dell'UE e principali lacune politiche

28 4. RACCOLTA *di* BUONE PRATICHE

32 4.1 Panoramica per Paese
4.1.1 Italia
4.1.2 Francia
4.1.3 Portogallo
4.1.4 Bulgaria

40 5. ANALISI COMPARATIVA

40 5.1 Elementi comuni tra i Paesi
41 5.2 Caratteristiche innovative delle pratiche per Paese
42 5.3 Lacune, sfide e opportunità
42 5.4 Trasferibilità e scalabilità

44 6. APPROFONDIMENTI *e* RACCOMANDAZIONI

44 6.1 Per gli educatori e le comunità scolastiche
45 6.2 Per i legislatori
47 6.3 Per lo sviluppo e l'attuazione di progetti futuri

48 CONCLUSIONI

48 7.1 Risultati chiave
48 7.2 Implicazioni per la modellizzazione dell'atelier e la formazione degli insegnanti
49 7.3 Considerazioni finali

50 ALLEGATO — POLITICHE

54 BIBLIOGRAFIA INCENTRATA SUL BENESSERE DIGITALE

Prefazione di Maurizio Fabbri
Presidente dell'Assemblea legislativa della Regione Emilia-Romagna

Se da un lato è vero che occorre assolutamente limitare il tempo davanti agli schermi dei bambini dai 3 ai 10 anni, preferendo attività reali, interattive e guidate, dall'altro lato è importante sviluppare percorsi di digitalizzazione che aiutino prima possibile i bambini nel loro percorso di crescita.

DIGITAteLier è un progetto europeo che promuove il benessere digitale, riconoscendo che l'uso della tecnologia può e deve contribuire allo sviluppo fisico, cognitivo, emotivo e sociale fin dalla prima infanzia.

Per ottenere questi risultati serve un grande salto culturale nei confronti dell'innovazione digitale, un passo consapevole che coinvolga in egual misura i docenti e le famiglie.
Un uso consapevole degli strumenti informatici significa utilizzare questi nuovi mezzi per apprendere, creare, comunicare e anche giocare, ma mai esclusivamente per un consumo passivo. I genitori e gli educatori possono essere modelli attivi nell'uso della tecnologia, affiancando i ragazzi e impegnandosi nella discussione e nella supervisione del contenuto.

È fondamentale comprendere e accettare che il mondo sta cambiando molto rapidamente, l'innovazione sta entrando prepotentemente nelle nostre vite dal punto di vista lavorativo, sociale, familiare e anche nella gestione del nostro tempo libero. Questo processo non può essere arrestato in alcun modo, ma ciò che dobbiamo fare è non rimanere inerti e passivi.

La politica ha quindi il dovere di aggiornarsi e di approfondire queste tematiche per saper meglio gestire e guidare questi cambiamenti. Il futuro della società e il futuro lavorativo dei nostri figli e dei nostri nipoti dipenderanno dalle scelte che faremo in questi anni.

Prefazione di Claudia Giudici
Garante per l'infanzia e l'adolescenza
della Regione Emilia-Romagna

L'atelier non è solo un ambiente fisico ma anche metafora di una scuola che mette al centro la dimensione espressiva e creativa come diritto delle bambine e dei bambini ad apprendere e incontrare il mondo attraverso una pluralità di linguaggi. Secondo la filosofia di Loris Malaguzzi, le bambine e i bambini possiedono cento linguaggi, cento modi di pensare, cento modi di esprimersi e di capire attraverso un pensiero che intreccia e non separa le dimensioni dell'esperienza e, valorizzando la loro espressività e le loro capacità comunicative in un ambiente stimolante, sono in grado di costruire attivamente la propria intelligenza e di sviluppare le potenzialità e le forme molteplici con cui la conoscenza viene costruita.

Tale premessa offre una dimensione concettuale necessaria per collocare l'impegno crescente della nostra scuola a valorizzare l'espressività e le possibilità elaborative e comunicative di tutti i linguaggi, in particolare per bambini e bambine in età evolutiva, e ogni linguaggio, non solo verbale, ha una propria grammatica, una propria sintassi e una propria semantica. Anche il *linguaggio digitale* è un sistema complesso che si è evoluto rapidamente e da subito si è caratterizzato per l'immediatezza dell'interazione che rende possibile.

L'*atelier digitale*, in continuità con quanto detto in premessa, nasce come spazio pensato per sviluppare abilità attraverso l'uso originale dei media, di software e hardware, promuovendo un apprendimento basato sulla sperimentazione che collega e integra percorsi didattici innovativi. L'*atelier*, dunque, conserva la sua centralità anche nel favorire un equilibrio tra dimensione digitale e dimensione analogica e, oltre all'innovazione delle metodologie e degli strumenti utilizzati, continua a basarsi sul contributo di educatori, famiglie e comunità che insieme possono costruire sistemi di apprendimento sostenibili e inclusivi per tutte le bambine e tutti i bambini.

La pregevole analisi comparativa, realizzata in collaborazione con il Centro Alberto Manzi, sui quadri normativi europei, le politiche nazionali e le pratiche educative per il *benessere digitale*, condotta per Italia, Francia, Portogallo e Bulgaria, pur in presenza di evidenti differenze e lacune di attuazione tra i Paesi partner, documenta un allineamento generale sugli obiettivi principali perseguiti che mettono al centro bambine e bambini considerati come soggetti attivi con forti potenzialità e precisi diritti. Inoltre, tutte le prassi educative enucleate hanno come comune finalità lo sviluppo di competenze critiche e consapevoli nell'uso delle tecnologie, cercando di colmare il divario digitale già conclamato e di formare cittadini per una società sempre più digitalizzata.

L'Unione Europea promuove il benessere digitale attraverso diversi framework come DigComp e DigCompEdu, focalizzandosi sulle competenze digitali. L'Italia, con il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) e obiettivi come quelli di Italia Digitale 2026, implementa queste direttive in modo specifico attraverso la formazione, le infrastrutture e le attività didattiche, basandosi sui framework europei come punto di riferimento.

Ricordo che *DIGITAteLier* è un importante progetto europeo per lo sviluppo di modelli pedagogici innovativi per migliorare il benessere digitale di bambine e bambini, attraverso una strategia condivisa per l'istruzione digitale, con un'attenzione particolare alla promozione del benessere fisico, cognitivo, emotivo e sociale nella prima infanzia (ECEC) e nella scuola primaria.

La finalità espressa è quella di promuovere *atelier digitali* sicuri e creativi, coinvolgendo insegnanti, educatori e famiglie per integrare la tecnologia nello sviluppo fisico, cognitivo, emotivo e sociale dei bambini in modo consapevole.

Nonostante le criticità, l'analisi delle politiche nazionali e delle strategie dei Paesi considerati in questa Relazione, conferma un allineamento con il Piano d'azione per l'istruzione digitale (DEAP) e le Conclusioni del Consiglio sul sostegno al benessere nell'istruzione digitale, rispetto a temi quali infrastrutture digitali, formazione degli insegnanti e accesso inclusivo.

In conclusione, vorrei ricordare che il linguaggio, oggi sempre più declinato al plurale e in tutte le sue dimensioni, non serve solo a parlare del mondo, serve anche a costruirlo e a concettualizzarlo, in un senso molto concreto e realistico.

Le ricadute principali del *linguaggio digitale* ormai riconosciuto come linguaggio universale riguardano, soprattutto, l'educazione e la formazione delle nuove generazioni perché possano apprendere tutte le lingue "parlate" dall'informazione, da quelle logiche e matematiche a quelle parlate dalle varie scienze, dalla storia alla geografia, dalla musica all'arte, dall'economia alla filosofia. Come scrive Luciano Floridi, saper veramente parlare queste lingue non significa avere i fatti a "portata di mente", per questo basta un cellulare a portata di mano, ma essere in grado di "leggere e scrivere" queste discipline, di contribuire a migliorarle e arricchirle, e saperle applicare in modo efficace, superando il nozionismo che invecchia rapidamente.

Per queste ragioni, il *linguaggio digitale* sollecita a tenere ben presente che oggi chi controlla il logos digitale e le funzioni comunicative, costruttive e concettuali del linguaggio digitale, ha enormi responsabilità e che tutte le istituzioni preposte sono chiamate, a ogni livello, a riconoscere e tutelare *diritti digitali* all'altezza della sua potenza trasformativa.

Sintesi

I. SCOPO *e ambito di* APPLICAZIONE

Il progetto ***DIGITAteLier* - Modelli pedagogici innovativi per migliorare il benessere digitale nella prima infanzia e nell'istruzione primaria** mira a contribuire a una strategia europea condivisa per l'istruzione digitale, con un'attenzione particolare alla promozione del benessere fisico, cognitivo, emotivo e sociale dei bambini nella prima infanzia (ECEC) e nella scuola primaria.

Questo rapporto di analisi comparativa esplora come l'educazione digitale possa sostenere attivamente il benessere dei bambini dai 3 ai 6 anni e nei primi anni della scuola primaria. Offre a insegnanti, dirigenti scolastici e responsabili delle decisioni un quadro di come le politiche e le pratiche reali in tutta Europa possano ispirare pratiche inclusive e creative che promuovono il benessere digitale nei giovani studenti.

II. PANORAMICA *del* METODO

I partner in Italia, Francia, Portogallo e Bulgaria hanno esaminato più di venti politiche nazionali e dell'UE e raccolto dodici esempi dettagliati di buone pratiche.

- Politiche esaminate: 4 Paesi, 12 politiche nazionali fondamentali
- Pratiche raccolte: 12 buone pratiche (3 per Paese)
- Fonti: documenti ufficiali sulle politiche nazionali, archivi delle organizzazioni partner, valutazioni pubblicate e interviste con educatori locali.
- Criteri di inclusione: rilevanza per i bambini di età compresa tra 3 e 6 anni (fino a 10 anni in caso di mancanza di dati relativi alla prima infanzia), chiaro legame tra strumenti digitali e benessere, dimostrazione di realizzazione.
- Criteri di esclusione: progetti senza una componente educativa concreta o senza alcun collegamento con la prima infanzia.

II.I
Approccio comparativo: strumenti e criteri

Per rendere possibile il confronto tra i vari Paesi, ogni politica e pratica è stata analizzata attraverso:

Mappatura delle politiche: sei aree tematiche

QUADRI NORMATIVI *e* **STRATEGICI**	**PEDAGOGIE INNOVATIVE**	**ACCESSIBILITÀ** *e* **INCLUSIONE**
BENESSERE DIGITALE *sistematico*	*Coinvolgimento di* **EDUCATORI, FAMIGLIE, COMUNITÀ**	**MONITORAGGIO** *e* **VALUTAZIONE**

Punti chiave e criteri di selezione delle buone pratiche: quattro dimensioni del benessere digitale

FISICO	**COGNITIVO**	**SOCIALE**	**EMOTIVO**
Movimento, sviluppo sensomotorio, equilibrio sano nell'uso degli schermi	*Risoluzione dei problemi, pensiero creativo e critico*	*Collaborazione, empatia, senso di appartenenza*	*Fiducia, espressione di sé, spazi digitali sicuri*

Le fonti includevano testi di politiche ufficiali, strategie nazionali e locali, interviste e documentazione proveniente da scuole e progetti comunitari.

III.
COSA ABBIAMO MAPPATO

- **Quadri europei** quali il Piano d'azione per l'istruzione digitale (2021-2027), le conclusioni del Consiglio sul sostegno al benessere nell'istruzione digitale (2022), lo Studio sul benessere nell'istruzione digitale (2023), Better Internet for Kids+ (BIK+), la legge sui servizi digitali, la direttiva sui servizi di media audiovisivi e la legge sull'intelligenza artificiale.
- **Politiche nazionali** che delineano strategie digitali, piani di formazione degli insegnanti e misure per l'istruzione della prima infanzia.
- **Buone pratiche dei Paesi partner** che introducono la tecnologia nell'istruzione della prima infanzia in modo creativo e inclusivo, spazi creativi comunitari e progetti scolastici che integrano arte, materiali analogici e strumenti digitali.

IV.
APPROFONDIMENTI PRINCIPALI

- **Lacune politiche per la fascia d'età 3-6 anni:** la maggior parte delle politiche nazionali si concentra ancora sui livelli primario e secondario; sono rare le linee guida esplicite per la prima infanzia.
- **Il monitoraggio è debole:** pochi quadri di riferimento misurano il benessere dei bambini nelle quattro dimensioni.
- **L'innovazione è locale:** gli esempi più stimolanti provengono da esperimenti bottom-up (solo in rari casi queste esperienze includono scuole materne).
- **L'importanza di una pratica equilibrata**: iniziative efficaci che combinano attività digitali e analogiche, incoraggiando il pensiero creativo e la collaborazione, nel rispetto delle esigenze di sviluppo dei bambini.

V. IMPLICAZIONI *per* L'IMPLEMENTAZIONE *e la* MODELLIZZAZIONE *degli* ATELIER DIGITALI

La ricerca evidenzia il valore degli spazi digitali pratici e creativi in cui i bambini costruiscono, esplorano e collaborano. Approcci di successo:

- uniscono **esperienze digitali e fisiche** per favorire una crescita sana,
- coinvolgono **le famiglie e le comunità** per guidare ad un uso sicuro della tecnologia,
- alimentano il benessere attraverso **il gioco, la narrazione e la risoluzione dei problemi.**

La formazione degli insegnanti dovrebbe concentrarsi su una **pedagogia pratica e ludica**, sulla consapevolezza dei rischi e sulla progettazione inclusiva, sviluppando la capacità degli educatori di progettare esperienze di apprendimento che soddisfino le esigenze dei loro studenti.

VI. RACCOMANDAZIONI *per i* LEGISLATORI

- **Inserire obiettivi di benessere digitale** in tutte le strategie per la prima infanzia e la scuola primaria, con indicatori per monitorare i progressi.
- **Investire nella formazione degli insegnanti** affinché il personale possa combinare con sicurezza la creatività con un uso sicuro della tecnologia.
- **Ampliare le pratiche locali comprovate**, garantendo che ogni bambino, in particolare quelli di età compresa tra i 3 e i 6 anni, abbia accesso a opportunità di apprendimento digitale equilibrate.
- **Sostenere sistemi di valutazione** che misurino l'impatto dell'istruzione digitale sul benessere generale dei bambini.

→ **Approfondimenti chiave in tutte le dimensioni**

- Cognitiva: tutte le pratiche coltivano il pensiero critico, la narrazione o l'alfabetizzazione digitale/mediatica.
- Fisica: il movimento, la creazione manuale e il lavoro di motricità fine garantiscono un coinvolgimento digitale attivo, non passivo.
- Sociale: ogni iniziativa prevede la collaborazione, sia all'interno della classe (lavoro di squadra) che all'esterno con le famiglie e le comunità.
- Psicologica/emotiva: l'orgoglio, la fiducia e l'espressione emotiva sono parte integrante, spesso evidenziata dalla condivisione pubblica (proiezioni, sfilate, mostre).

1

Introduzione

1.1 CONTESTO *e* OBIETTIVI

DIGITAteLier è un progetto europeo che esplora come l'educazione digitale possa sostenere attivamente il benessere dei bambini nella prima infanzia e nelle scuole primarie. Questo rapporto raccoglie ciò che abbiamo imparato dallo studio delle politiche nazionali ed europee e dall'osservazione di pratiche stimolanti in Italia, Francia, Portogallo e Bulgaria. I nostri obiettivi sono:

- Mappare e confrontare le politiche esistenti e le buone pratiche che collegano l'apprendimento digitale al benessere generale dei bambini.
- Fornire una base per la progettazione di atelier digitali creativi e incentrati sui bambini - laboratori pratici ed esplorativi che utilizzano strumenti digitali - in modo che gli educatori possano progettare esperienze digitali equilibrate e significative.
- Offrire raccomandazioni che aiutino insegnanti, dirigenti scolastici e legislatori a promuovere ambienti digitali positivi per i bambini di età compresa tra i 3 e i 6 anni (e fino ai 10 anni, se pertinente).

Questo rapporto è il primo tassello del più ampio percorso *DIGITAteLier*. Fornisce informazioni utili per la progettazione di futuri atelier digitali e risorse formative che aiuteranno gli educatori a dare vita a queste idee.

1.2 COME LEGGERE *questa relazione*

Per facilitare la navigazione:

- Testo principale: presenta i risultati chiave
- Allegati e riferimenti – forniscono ulteriori dettagli, come descrizioni complete delle politiche, tabelle di dati e risorse aggiuntive che è possibile consultare o adattare.

1.3 DEFINIZIONI CHIAVE

Atelier digitale – un laboratorio creativo basato sul gioco in cui i bambini esplorano e creano utilizzando mezzi digitali (ad esempio, stop-motion, suoni, giocattoli di programmazione) insieme a materiali tradizionali.

ECEC (Early Childhood Education and Care) – contesti educativi formali e informali per bambini di età compresa tra i 3 e i 6 anni circa.

Benessere – uno stato olistico in cui la salute fisica, la crescita cognitiva, le relazioni Socialei e la resilienza emotiva dei bambini sono sostenute in armonia. Nell'istruzione, benessere significa creare ambienti sicuri, inclusivi e stimolanti in cui i bambini si sentano sani, sicuri, connessi e pronti ad apprendere, indipendentemente dal fatto che le attività siano digitali, analogiche o una combinazione di entrambe.

Benessere digitale – l'equilibrio tra le esigenze fisiche, cognitive, sociali ed emotive dei bambini quando utilizzano attività digitali e non digitali. Dimensioni:

- *Fisica:* sostegno al movimento sano, alle capacità motorie fini/grossolane e a un tempo equilibrato davanti allo schermo.
- *Cognitiva:* sviluppo del pensiero, della risoluzione dei problemi e dell'alfabetizzazione digitale.
- *Sociale:* promozione della collaborazione, dell'empatia e delle relazioni positive.
- *Emotiva:* costruzione della fiducia, della creatività e dell'espressione di sé.

Accessibilità – adattare strumenti e compiti in modo che i bambini con abilità diverse possano partecipare (ad esempio, oggetti tattili, app semplici o strumenti vocali).

Collaborazione – organizzare lavori di gruppo in cui i bambini condividono idee, ruoli e responsabilità per raggiungere un obiettivo comune.

Sviluppo cognitivo – incoraggiare la risoluzione dei problemi, il ragionamento e l'alfabetizzazione digitale consentendo ai bambini di sperimentare, esplorare e riflettere.

Creatività – incoraggiare l'esplorazione aperta e la "creazione" attraverso il disegno digitale, lo stop-motion o progetti basati sull'artigianato.

Alfabetizzazione digitale – competenze pratiche per utilizzare gli strumenti digitali in modo sicuro e creativo, dai giocattoli per imparare a programmare alla realizzazione di semplici video.

Sviluppo emotivo – aiutare i bambini ad acquisire sicurezza, esprimere i propri sentimenti e provare gioia nel creare, eseguire o presentare il proprio lavoro.

Approccio pratico – uno stile di insegnamento che enfatizza la partecipazione pratica, tattile e attiva: i bambini maneggiano materiali, sperimentano e creano, piuttosto che consumare passivamente informazioni.

Apprendimento ibrido – combinazione di attività pratiche analogiche (disegno, costruzione, giochi di ruolo) con strumenti digitali per un equilibrio e un coinvolgimento più profondo.

Inclusione – progettare attività in modo che ogni bambino possa partecipare (ad esempio, offrendo ruoli multipli nei progetti: riprese, narrazione, scenografia).

Imparare facendo – metodo di apprendimento attivo in cui i bambini acquisiscono conoscenze attraverso l'esperienza diretta, ad esempio realizzando un filmato in stop-motion invece di limitarsi a guardarlo.

Pedagogia – l'approccio scelto dall'insegnante per guidare l'apprendimento; per gli atelier, ciò significa combinare gioco, creatività ed esplorazione digitale in modo ponderato.

Sviluppo fisico – sostenere il movimento sano e le capacità motorie fini attraverso attività pratiche, tenendo sotto controllo il tempo trascorso davanti allo schermo.

Apprendimento basato sul gioco – invitare i bambini a esplorare, costruire e sperimentare attraverso attività ludiche, dove la curiosità guida la scoperta.

Sviluppo sociale – costruire il lavoro di squadra e l'empatia attraverso progetti collaborativi e condivisi (ad esempio, realizzare un'animazione o una storia di gruppo).

Narrazione – utilizzarla per condividere idee, esperienze e conoscenze in modi che catturano l'attenzione e l'immaginazione. Nell'istruzione, la narrazione aiuta i bambini a dare un senso al mondo, a sviluppare le competenze linguistiche, a costruire la memoria e a connettersi emotivamente all'apprendimento. Può essere orale, scritta, visiva o digitale e spesso funge da ponte tra concetti astratti ed esperienze concrete.

1.4 LIMITI *dello studio*

- Fascia d'età: ci concentriamo sui bambini di età compresa tra i 3 e i 6 anni, ma prendiamo in considerazione anche pratiche che possono estendersi alla fascia d'età compresa tra i 7 e i 10 anni quando mancano specifiche relative alla prima infanzia.
- Ambito: forniamo un'analisi concisa nel testo principale e proponiamo indicatori per la futura valutazione degli atelier digitali.
- Prossimi passi: questo progetto di ricerca-azione mira a definire concettualmente e metodologicamente il benessere nell'educazione digitale utilizzando il quadro flessibile dell'atelier digitale. La strategia integra la tecnologia in modo olistico per promuovere la creatività e il pensiero critico all'interno dell'intero ecosistema scolastico (studenti, insegnanti, famiglie e comunità), garantendo una metodologia trasferibile e promuovendo una collaborazione fondamentale tra gli stakeholder pubblici e privati.

1.5 DESTINATARI

Il rapporto è destinato a un'ampia gamma di soggetti interessati, tra cui:

- educatori e professionisti che lavorano nell'ECEC e nell'istruzione primaria;
- responsabili delle politiche in materia di istruzione e innovazione a livello locale, nazionale ed europeo;
- ricercatori e organizzazioni attivi nella pedagogia digitale e nello sviluppo infantile con particolare attenzione alla fascia di età 3-6 anni (estendibile alla fascia 3-10 anni in assenza di politiche specifiche rivolte ai bambini più piccoli);
- partner di progetto e futuri attuatori del quadro DIGITAteLier.

Fornendo una panoramica chiara e critica del contesto attuale, questo rapporto mira a informare e a stimolare riflessioni più ampie su come l'istruzione digitale possa diventare un'esperienza significativa, inclusiva e orientata al benessere dei bambini e delle bambine.

2 Metodologia

2.1 APPROCCIO *e* COORDINAMENTO

Questa ricerca è stata frutto della collaborazione tra i quattro team partner in Italia, Francia, Portogallo e Bulgaria, coordinata da ArtedelContatto ETS (Italia). Essa costituisce una solida base di conoscenze per il progetto, mappando le politiche rilevanti e identificando le buone pratiche che collegano l'educazione digitale al benessere dei bambini nell'ambito dell'educazione e della cura della prima infanzia (ECEC) e della scuola primaria.

L'approccio metodologico è stato concepito per essere collaborativo, comparativo e basato su strumenti condivisi, al fine di garantire coerenza e trasparenza in tutti i Paesi partner: Italia (Zaffiria, ArtedelContatto), Francia (La Faboulerie), Portogallo (Cine Clube Viseu) e Bulgaria (Arte Urbana Collectif). Il contributo di ciascun partner è stato fondamentale in questa fase: essi sono stati infatti responsabili dell'identificazione e della documentazione sia delle politiche che delle buone pratiche attuate all'interno del loro contesto nazionale.

Il nostro obiettivo era comprendere in che modo le politiche nazionali e le pratiche quotidiane collegassero l'apprendimento digitale al benessere dei bambini, in particolare nella prima infanzia.

Abbiamo lavorato come un unico team, condividendo modelli, incontri regolari e fasi di revisione comuni, per garantire che i risultati dei diversi Paesi potessero essere confrontati e combinati.

2.2 MAPPATURA *delle* POLITICHE: STRUMENTI *e* CRITERI

Per garantire un'analisi completa e coerente in tutti i Paesi partner, il documento guida per la raccolta e l'analisi delle politiche nazionali più rilevanti è stato strutturato attorno a sei aree tematiche. Queste aree riflettono le priorità fondamentali del progetto *DIGITAteLier* e fungono da quadro di riferimento per i partner per esaminare criticamente gli approcci politici nazionali al benessere digitale e all'educazione ai media nella prima infanzia. Piuttosto che offrire una rigida lista di controllo, le domande sono state concepite per suscitare risposte riflessive e sensibili al contesto, in grado di supportare un confronto significativo e l'apprendimento reciproco.

Le domande guida hanno affrontato le seguenti aree tematiche:

- Quadri normativi e strategici
- Innovazione nei modelli pedagogici
- Accessibilità e inclusività
- Approccio sistematico al benessere digitale (comprese le dimensioni fisica, cognitiva, sociale ed emotiva)
- Coinvolgimento di educatori, famiglie e comunità
- Monitoraggio, valutazione e impatto documentato

Insieme, queste sei aree tematiche consentono una comprensione olistica e comparativa di come ogni Paese affronta l'intersezione tra l'educazione digitale e il benessere dei bambini nella prima infanzia. Esse costituiscono il processo di mappatura del quadro analitico e informano le raccomandazioni future del progetto.

2.3 BUONE PRATICHE: *processo e* PUNTI CHIAVE *per la* SELEZIONE

Il quadro di riferimento ha incoraggiato i partner a riflettere su come ciascuna iniziativa abbia contribuito al benessere cognitivo, fisico, sociale ed emotivo dei bambini e a spiegare in che modo la pratica abbia favorito l'apprendimento esperienziale, la creatività, la collaborazione e l'autonomia. Una serie specifica di criteri, sviluppati collettivamente all'interno del consorzio, è servita da riferimento per valutare la rilevanza e la replicabilità di ciascuna esperienza. Questi punti sono stati utilizzati come criteri di selezione qualitativi, aiutando i partner a riflettere criticamente sulle pratiche identificate.

Ogni pratica doveva affrontare almeno una delle quattro dimensioni del benessere digitale:

- **Benessere sociale**, che include l'apprendimento collettivo e l'interazione, ruoli chiari per studenti ed educatori, impegno intergenerazionale, costruzione di una comunità e promozione del senso di appartenenza.
- **Benessere cognitivo**, che implica un apprendimento guidato dalla curiosità, fantasioso e creativo, approcci multidisciplinari basati sull'indagine e il sostegno al pensiero divergente e all'esplorazione.
- **Benessere emotivo**, che garantisce spazi digitali sicuri e inclusivi, attività che promuovono la consapevolezza emotiva e un coinvolgimento digitale positivo e il sostegno all'espressione di sé e all'autostima.
- **Benessere fisico**, che riguarda l'integrazione del movimento, dei materiali tangibili, della connessione con l'ambiente e delle esperienze miste digitali-analogiche a sostegno dello sviluppo sensomotorio.

Ulteriori criteri trasversali includevano la rilevanza culturale e linguistica, l'inclusività e l'accessibilità (bassa tecnologia, strumenti aperti, nessun paywall), la semplicità e l'adattabilità, l'apprendimento attraverso la pratica e l'apprendimento collaborativo, l'abilità digitale e le soluzioni di pensiero critico, nonché i risultati documentati e il sostegno all'apprendimento permanente. I partner sono stati incoraggiati a contestualizzare le pratiche quando alcuni criteri non erano pienamente applicabili, al fine di garantire una valutazione realistica e fondata.

2.4 CONSOLIDAMENTO *dei* DATI *e* ANALISI COMPARATIVA

Dopo la raccolta delle politiche e delle buone pratiche, è stata effettuata una lettura comparativa tra i quattro Paesi utilizzando una griglia basata su:

- Tipo e portata delle iniziative
- Approcci digitali e pedagogici
- Strategie di inclusione e accessibilità
- Impatto segnalato e potenziale di innovazione
- Rilevanza per la progettazione degli atelier

Il rapporto non intende essere esaustivo: evidenzia tendenze, modelli e pratiche stimolanti che possono fornire indicazioni per le fasi successive del progetto e incoraggiare il dialogo transnazionale.

2.5 *Dai* DATI *alle* INTUIZIONI

Una volta che tutti i partner hanno completato le loro griglie, ArtedelContatto ETS ha confrontato i risultati tra i vari Paesi. Abbiamo cercato:

- Modelli (ad esempio, presenza della formazione per gli insegnanti)
- Lacune (ad esempio, poche politiche rivolte alla fascia d'età 3-6 anni)
- Innovazioni che potessero ispirare gli atelier digitali nella fase successiva del progetto.

Questo metodo, di facile utilizzo per gli insegnanti, ha garantito la trasparenza dell'analisi e ha assicurato che le raccomandazioni finali fossero rivolte direttamente agli educatori e ai decisori che desiderino creare spazi di apprendimento digitale equilibrati, creativi e inclusivi per i bambini piccoli.

3 Mappatura delle politiche

3.1 *Panoramica delle* POLITICHE DELL'UNIONE EUROPEA *in materia di* ISTRUZIONE DIGITALE

L'UE pone il benessere digitale al centro della sua strategia educativa, considerandolo essenziale per lo sviluppo olistico dei bambini in una società sempre più digitale. Gli strumenti politici chiave forniscono la base per definire "ciò che dovrebbe essere" in termini di istruzione digitale sicura, inclusiva e incentrata sul benessere:

- Piano d'azione per l'istruzione digitale (DEAP, 2021-2027): stabilisce le priorità a lungo termine per un apprendimento digitale di alta qualità, comprese le infrastrutture, la formazione degli insegnanti e i contenuti inclusivi.
- Conclusioni del Consiglio sul sostegno al benessere nell'istruzione digitale (2022): fornisce un quadro di riferimento per salvaguardare la salute fisica, cognitiva, sociale ed emotiva dei bambini nei contesti digitali.
- Studio sul benessere nell'istruzione digitale (2023): sottolinea l'importanza di ambienti digitali equilibrati, creativi e collaborativi per promuovere il benessere, sostenendo l'integrazione di esperienze analogiche e digitali per i bambini piccoli.

I suoi risultati sono in linea con le pratiche degli atelier digitali dei partner di *DIGITAteLier*, che combinano esperienze analogiche e digitali per stimolare la creatività, l'interazione sociale e uno sviluppo fisico sano nella fascia di età 3-6 anni, un'area in cui le attuali politiche dell'UE rimangono limitate.

Insieme, queste iniziative dell'UE costituiscono la base dell'enfasi posta da *DIGITAteLier* su un'educazione digitale sicura, etica e incentrata sul benessere dei bambini piccoli.

3.1.1 Il piano d'azione per l'educazione digitale (2021-2027)

Adottato dalla Commissione europea nel 2020, il DEAP è il principale quadro politico dell'UE per l'educazione digitale. Esso stabilisce due priorità strategiche:

- Ecosistema di istruzione digitale ad alte prestazioni: si concentra su infrastrutture solide, formazione degli insegnanti, leadership nella pedagogia digitale, accesso a contenuti digitali di qualità e collaborazione tra più parti interessate (comprese le ONG e i partner EdTech).
- Competenze e abilità digitali per tutti: incoraggia l'apprendimento permanente, l'alfabetizzazione digitale di base e avanzata (compresa la programmazione, l'intelligenza artificiale, le competenze relative ai dati), l'equilibrio di genere e l'inclusione dei gruppi sottorappresentati.

Le iniziative chiave includono gli strumenti SELFIE per l'autovalutazione, l'European Digital Education Hub, l'European Digital Skills Certificate (EDSC), le micro-credenziali, i programmi STEM inclusivi e le linee guida sulla pedagogia digitale. Il DEAP pone l'accento sulla resilienza, l'adattabilità e l'inclusività, in particolare in risposta a sfide come la pandemia di COVID-19.

3.1.2 Conclusioni del Consiglio sul sostegno al benessere nell'istruzione digitale (2022) e Studio sul benessere nell'istruzione digitale (2023)

Pubblicate dal Consiglio dell'Unione Europea, le conclusioni del 2022 introducono una dimensione complementare al DEAP: il sostegno al benessere degli studenti. Esse riconoscono che la trasformazione digitale nell'istruzione deve tenere conto delle esigenze fisiche, emotive, cognitive e

sociali dei bambini. Il documento sostiene un approccio intersettoriale, che integri le politiche in materia di salute, istruzione, tecnologia e gioventù, e promuove un uso sicuro, etico e inclusivo delle tecnologie digitali in ambito educativo.

Le conclusioni del Consiglio definiscono quattro dimensioni interconnesse del benessere nell'istruzione digitale: benessere cognitivo (competenze e conoscenze per la partecipazione all'apprendimento e alla società), benessere fisico (salute, ergonomia e attività fisica), benessere sociale (interazioni positive, collaborazione e ambienti online sicuri) e benessere emotivo (immagine di sé, resilienza, motivazione e salute mentale). Il successivo studio sul benessere nell'istruzione digitale (2023) sottolinea il potenziale della tecnologia per il miglioramento del benessere degli studenti, degli insegnanti e delle famiglie, affrontando temi quali l'inclusione, il cyberbullismo, la soddisfazione, la fiducia in sé stessi e la cittadinanza digitale. Questa prospettiva multidimensionale è fondamentale per *DIGITAteLier*, che promuove una cultura digitale equilibrata, creativa e partecipativa nella prima infanzia e nell'istruzione primaria.

3.1.3 Principi comuni e linee guida condivise

Nonostante le loro diverse enfasi, il DEAP e le conclusioni del Consiglio condividono una visione di un'istruzione digitale inclusiva, incentrata sullo studente e sostenibile, fondata su principi etici e pedagogici. Gli elementi fondamentali includono:

- Un'istruzione inclusiva e incentrata sullo studente, fondata su pratiche etiche.
- L'inclusione digitale e l'accessibilità come valori fondamentali.
- La collaborazione tra più parti interessate (scuole, famiglie, autorità locali, società civile).
- L'apprendimento permanente e lo sviluppo professionale degli insegnanti.
- Le pratiche basate su dati concreti e scalabili, con un buon monitoraggio e una solida valutazione.

3.1.4 Altre politiche e iniziative europee pertinenti

Altri strumenti dell'UE a sostegno del benessere digitale includono:

- Better Internet for Kids (BIK+) (2022): promuove ambienti digitali sicuri e inclusivi e fornisce risorse per insegnanti, famiglie e giovani.
- Raccomandazioni del Consiglio sull'istruzione e le competenze digitali (2023): guida gli Stati membri nello sviluppo di strategie nazionali per un'istruzione digitale inclusiva e di alta qualità.
- Alfabetizzazione mediatica e AVMSD: sostengono l'alfabetizzazione mediatica, combattono la disinformazione e supportano piattaforme come l'Osservatorio europeo dei media digitali (EDMO).
- Digital Services Act (DSA) e AVMSD: stabiliscono standard di sicurezza online, controlli parentali e iniziative di alfabetizzazione mediatica.
- Legge sull'IA: regola l'IA ad alto rischio nell'istruzione, comprese le misure di trasparenza.
- Iniziative nazionali: esempi includono l'app greca "Kids Wallet" per la verifica dell'età, il divieto francese di utilizzare i telefoni cellulari per gli studenti sotto i 15 anni e gli sforzi di alfabetizzazione digitale della Bulgaria e della Spagna attraverso Erasmus+ e leggi nazionali.

3.1.5 Rilevanza per *DIGITAteLier*

Le politiche dell'UE in materia di istruzione digitale forniscono il punto di riferimento "ideale" per il progetto *DIGITAteLier*, definendo gli elementi essenziali del benessere digitale e dell'apprendimento inclusivo. I quadri di riferimento chiave, tra cui BIK+, il piano d'azione per l'istruzione digitale, il Digital Services Act, la direttiva sui servizi di media audiovisivi e l'AI Act, convergono su alcuni principi fondamentali:

- Ambienti digitali sicuri ed etici per i bambini.
- Uso equilibrato della tecnologia a sostegno del benessere fisico, cognitivo, sociale ed emotivo.
- Inclusione e accessibilità come principi non negoziabili.
- Creatività e partecipazione attiva come motori di un apprendimento digitale significativo.

Basare le pratiche di *DIGITAteLier* su queste priorità condivise garantisce che il progetto modelli atelier digitali incentrati sul bambino e adeguati allo sviluppo, rimanendo in linea con la visione dell'UE di una transizione digitale umanistica ed equa nell'istruzione.

3.2 CONTESTI NAZIONALI

Questo capitolo fornisce una panoramica dei quadri politici nazionali in Italia, Francia, Portogallo e Bulgaria selezionati dai partner nei rispettivi Paesi, delineando i loro approcci all'istruzione digitale e alla promozione del benessere dei bambini.

Fig. 1 – **MAPPATURA DELLE POLITICHE**

		Quadri normativi e strategici	Innovazione pedagogica	Accessibilità e inclusività	Approccio sistemico al benessere digitale	Coinvolgimento di educatori / famiglie / comunità	Monitoraggio e valutazione
ITALIA	*Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD)*	Legge 107/2015 piano strategico per la trasformazione digitale; strategia nazionale pluriennale.	Passa dal modello di "trasmissione" a quello di "apprendimento"; promuove atelier digitali e laboratori innovativi.	Finanziamenti per dispositivi e ambienti digitali in tutte le scuole primarie.	Enfatizza l'interazione umana e l'uso responsabile, ma manca un benessere multidimensionale esplicito per i bambini dai 3 ai 6 anni.	Partnership "Stakeholder Club"; ruolo dell'Animatore Digitale; formazione degli insegnanti e coinvolgimento delle famiglie.	Monitoraggio generale dell'applicazione del Piano; nessun indicatore dettagliato sul benessere della prima infanzia.
	Patti digitali	Non è una politica governativa, ma integra e rafforza le linee guida esistenti in materia di istruzione digitale e benessere. Si basa sulla co-responsabilizzazione delle comunità: famiglie, scuole e studenti stabiliscono regole locali condivise, in linea con le strategie nazionali.	Introduce gli "accordi comunitari" come pratica educativa innovativa, promuovendo la partecipazione e la corresponsabilità educativa tra adulti e giovani.	Regole semplici e condivise rendono l'approccio ampiamente accessibile; inclusivo nella progettazione, anche se la partecipazione attiva delle comunità può variare da una comunità all'altra.	Promuove l'equilibrio tra vita online e offline, affrontando l'età di introduzione degli smartphone, l'utilizzo a scuola, e le abitudini quotidiane (ad esempio, le regole notturne).	Coinvolge attivamente scuole, genitori e studenti; è supportato da accademici ed esperti, con le comunità locali al centro del processo decisionale.	Non esiste ancora un monitoraggio nazionale strutturato; la valutazione si basa sul feedback locale. Opportunità future: sviluppare indicatori condivisi e misurarne l'impatto.
FRANCIA	*Marseille en Grand*	Programma nazionale con "Diritto alla sperimentazione" e investimento di 1,5 miliardi di euro che copre scuole materne ed elementari.	Pedagogia digitale sensibile al contesto; lavagne interattive; aule digitali mobili.	Si rivolge alle scuole con scarse risorse; colma il divario digitale.	Benessere digitale inteso come "buon uso" e consapevolezza dei rischi.	Forte coinvolgimento dei genitori e formazione degli educatori.	Valutazione delle attrezzature e dell'adozione; nessun metodo di misura specifica sul benessere.
	Cités Éducatives	Politica nazionale (2019) per i giovani di età compresa tra 0 e 25 anni; sistema di governance tripartito (Stato, scuola, funzionari eletti a livello locale). Finanziamenti significativi.	Supporta le classi connesse; sperimentazione locale.	Attenzione alle comunità svantaggiate.	Promuove un uso equilibrato del digitale per lo sviluppo cognitivo e sociale.	Elevato coinvolgimento dei genitori; cooperazione tra più parti interessate.	Valutazioni locali dei progetti; benessere non misurato sistematicamente.
	Classe Dehors	Proposta di legge nazionale (2025) per integrare l'educazione all'aperto.	Pedagogia basata sulla natura e ricca di movimento come riequilibrio rispetto al digitale.	Finanzia i comuni per creare spazi di apprendimento all'aperto.	Migliora il benessere fisico, sociale ed emotivo limitando il tempo trascorso davanti allo schermo.	Rete di facilitatori dell'apprendimento all'aperto che forma gli insegnanti.	Fase iniziale; nessun indicatore formale di benessere digitale.

Fig. 1 – **MAPPATURA DELLE POLITICHE**

		Quadri normativi e strategici	Innovazione pedagogica	Accessibilità e inclusività	Approccio sistemico al benessere digitale	Coinvolgimento di educatori / famiglie / comunità	Monitoraggio e valutazione
PORTOGALLO	*Programma di digitalizzazione delle scuole (PTDE)*	Il programma "Scuola digitale" e la strategia ENED (2000-2015) hanno promosso l'educazione digitale attraverso progetti pilota. Nel 2020 è stato lanciato il PTDE come principale politica nazionale per la digitalizzazione delle scuole.	LED (Laboratórios de Educação Digital) apprendimento basato sulla ricerca e l'esplorazione; progetti nelle scuole materne ed elementari.	Fornisce alle scuole dispositivi e collegamenti quali laptop, cuffie, hotspot e schede SIM, dando priorità al sostegno dei bambini con disabilità e provenienti da contesti svantaggiati.	Raccomandazioni sull'uso equilibrato e sicuro dei dispositivi. Implementazione di strumenti come la piattaforma SeguraNet e campagne nazionali contro il bullismo e la violenza online.	Il coinvolgimento degli educatori e delle famiglie è un aspetto fondamentale del programma. Ambasciatori digitali; centri di formazione per insegnanti; "Academia Digital para Pais" per i genitori.	Strumenti SELFIE/SELFIE forTEACHERS; studi nazionali sull'impatto del tempo trascorso davanti allo schermo e sul benessere emotivo.
BULGARIA	Strategia per l'istruzione digitale 2014-2020	Quadro nazionale per l'alfabetizzazione digitale e l'uso responsabile della tecnologia.	Promuove ambienti di apprendimento interattivi e la formazione degli insegnanti.	Obiettivo generale: ridurre il divario digitale; rivolto principalmente a scuole primarie/ secondarie.	Affronta l'uso equilibrato della tecnologia e la salute mentale/ sociale, ma manca una metodologia dai 3 ai 6 anni.	Formazione degli insegnanti e programmi di sensibilizzazione dei genitori.	Nessun indicatore specifico sul benessere della prima infanzia.
	Programma nazionale "Innovazioni in azione"	Iniziativa del Ministero dell'Istruzione per diffondere le pratiche educative digitali.	Supporta strumenti interattivi e sperimentazione.	Incoraggia un impegno digitale responsabile.	Promuove indirettamente lo scambio di buone pratiche tra le istituzioni; nessuna strategia per la prima infanzia.	Coinvolge un numero più ampio di soggetti interessati al settore dell'istruzione.	Nessun parametro definito per il benessere digitale.
	Strategia nazionale per l'infanzia 2019-2030	Iniziativa per il benessere dei bambini nell'era digitale (non è una politica governativa).	Riconosce la necessità dell'alfabetizzazione mediatica e della sicurezza digitale.	Evidenzia il ruolo dei genitori e della comunità.	Riconosce le dimensioni fisiche, Cognitiva, emotive e Socialei del benessere digitale.	Enfatizza il ruolo dei genitori, degli educatori e delle organizzazioni nazionali (come il Centro per un Internet più sicuro).	Mancanza di una valutazione strutturata o di misure concrete per la prima infanzia.

→ **L'analisi approfondita di ciascun Paese partner è disponibile nell'Allegato (pag. 50)**

3.3 RIFLESSIONI TRANSNAZIONALI

Un'analisi comparativa dei quadri politici nazionali in Italia, Francia, Portogallo e Bulgaria rivela sia obiettivi condivisi che approcci distinti nei loro sforzi di integrare l'educazione digitale promuovendo al contempo il benessere dei bambini. Queste tendenze nazionali spesso riflettono, e talvolta divergono, dai principi generali stabiliti nel Piano d'azione per l'educazione digitale (DEAP) dell'UE e nelle Conclusioni del Consiglio sul sostegno al benessere nell'educazione digitale.

Confrontando gli approcci nazionali, risulta evidente che la struttura di governance di un Paese influenza in modo significativo la coerenza e la profondità delle politiche di istruzione digitale. I Paesi con un sistema più centralizzato, come la Francia e il Portogallo, o con sistemi educativi frammentati a livello regionale, come l'Italia, presentano sfide diverse nel raggiungimento di un'attuazione coerente a livello nazionale.

Anche se il Piano Nazionale per la Scuola Digitale italiano presenta una visione strategica unificata, la sua applicazione dipende in larga misura dalle autorità regionali e dall'autonomia delle scuole locali, il che può portare a un'adozione e un'interpretazione disomogenee nelle diverse aree. Tuttavia, la Bulgaria rappresenta un caso in cui il panorama giuridico e politico è caratterizzato da un elevato grado di eterogeneità. La coesistenza di più documenti strategici senza una direttiva nazionale chiaramente applicata contribuisce a un'attuazione frammentata delle iniziative di istruzione digitale e benessere .

Sono emersi alcuni aspetti comuni alle politiche nazionali:

- **Formazione e sostegno degli insegnanti:** esiste un riconoscimento universale del ruolo cruciale degli educatori nella trasformazione digitale.

- **Affrontare il divario digitale:** ogni nazione mira esplicitamente o implicitamente a garantire l'equità e l'accessibilità digitale.

- **Enfasi sull'uso responsabile e sulla sicurezza digitale:** sebbene il termine "benessere digitale" non sia sempre definito formalmente, esiste una chiara comprensione condivisa della necessità di un uso responsabile e sicuro della tecnologia.

- **Coinvolgimento di più parti interessate:** le politiche nazionali riconoscono l'importanza della collaborazione.

L'analisi ha inoltre evidenziato i seguenti approcci e sfide distintivi:

- **Attenzione esplicita al benessere:** sebbene tutti i Paesi affrontino aspetti del benessere digitale, l'integrazione sistematica della sua definizione multidimensionale (fisica, cognitiva, sociale, emotiva) varia.

- **Focus sulla prima infanzia (fascia d'età 3-6 anni):** mentre la maggior parte delle politiche riguarda l'istruzione primaria, in alcuni Paesi le misure specifiche ed esplicite per la fascia d'età 3-6 anni rimangono meno dettagliate.

- **Monitoraggio e valutazione approfonditi:** sebbene tutte le politiche riconoscano la necessità di un monitoraggio, il livello di dettaglio e la disponibilità pubblica delle valutazioni d'impatto variano

3.4 *Sintesi:* ALLINEAMENTO *con i* QUADRI DELL'UE *e principali* LACUNE POLITICHE

L'analisi delle politiche nazionali in Italia, Francia, Portogallo e Bulgaria conferma un ampio allineamento con l'europeo Piano d'azione per l'istruzione digitale (DEAP) e le Conclusioni del Consiglio sul sostegno al benessere nell'istruzione digitale. Le priorità chiave, quali le infrastrutture digitali, la formazione degli insegnanti e l'accesso inclusivo, trovano riscontro nelle strategie nazionali. In particolare, è ampiamente riconosciuta l'importanza dello sviluppo delle capacità degli educatori, dell'inclusione digitale e della collaborazione tra le diverse parti interessate.

Tuttavia, al di là di questi elementi fondamentali, permangono una serie di lacune politiche sistemiche, in particolare nell'ambito dell'educazione e della cura della prima infanzia (ECEC):

- **Il benessere digitale multidimensionale rimane poco sviluppato.**
  Sebbene l'uso responsabile e la sicurezza online siano ampiamente promossi, poche politiche nazionali integrano le dimensioni cognitive, fisiche, sociali ed emotive del benessere digitale come definito nelle Conclusioni del Consiglio (2022). Ciò limita la portata e la profondità degli interventi, in particolare per i bambini piccoli.

- **Il gruppo di età 3-6 anni rimane insufficientemente considerato.**
  Le strategie di educazione digitale si concentrano spesso sui livelli primario e secondario. Quando si parla di prima infanzia, le misure sono generiche o limitate all'accesso e all'esposizione, con scarsa attenzione alle pratiche di benessere digitale adeguate allo sviluppo.

- **I quadri di monitoraggio e valutazione mancano di specificità.**
  Sebbene le strategie nazionali facciano riferimento a meccanismi di valutazione, pochissime includono indicatori o strutture per la restituzione dei dati che catturino l'impatto dell'educazione digitale sul benessere dei bambini piccoli. Il Portogallo si distingue in questo senso, ma tali esempi rimangono l'eccezione.

- **Gli orientamenti politici sull'equilibrio tra digitale e non digitale sono limitati.**
  L'integrazione degli strumenti digitali con esperienze di apprendimento pratiche, ludiche e all'aperto è lasciata in gran parte alla discrezione pedagogica. Il sostegno a livello politico per mantenere un sano equilibrio tra l'apprendimento basato sugli schermi e quello esperienziale è raramente articolato.

Il progetto *DIGITAteLier* ha individuato alcune priorità chiave, quali l'inclusione digitale, una visione olistica del benessere e la collaborazione tra più parti interessate, che possono costituire utili punti di riferimento per lo sviluppo futuro delle politiche nazionali. Un maggiore allineamento a questi principi consentirebbe ai Paesi di realizzare più pienamente la visione dell'UE e di rispondere in modo più efficace alle esigenze specifiche dei bambini piccoli negli ambienti di apprendimento digitale.

4

Raccolta di buone pratiche

Questa sezione presenta un'analisi dettagliata di 12 buone pratiche specifiche di ciascun Paese partner nell'ambito del progetto *DIGITAteLier*, mettendo in evidenza iniziative educative esemplari provenienti da Italia, Francia, Portogallo e Bulgaria. Le pratiche selezionate mostrano modi innovativi di integrare strumenti digitali e pedagogie creative, tenendo conto dei contesti culturali, sociali ed educativi specifici di ciascun Paese.

		Età e contesto	Cluster	Caratter-istiche di inclusione	Risorse	Prove
ITALIA	***In un mondo di musica***	3-6 Scuola dell' infanzia	Musica e suono	Inclusione delle per-sone neuro divergenti	Oggetti che producono suoni nella vita quotidiana (bottiglie, lattine, tessuti), strumenti improvvisati, strumenti digitali per l'esplorazione del suono (app basate su browser), ampio spazio per muoversi	Relazioni degli educatori, coinvolgimen-to dei bambini
	Cieli alla finestra	3-6 Scuola dell' infanzia	Arte e scienze	Gruppi con abilità miste, collaborazi-one tra pari	Materiali naturali (foglie, tessuti, rami), strumenti per il disegno e il bricolage, strumenti semplici per la fotografia/animazione (tablet con StopMotion o equivalente), spazio per luci/proiezioni.	Installazione documentata condivisa con le famiglie, riflessioni verbali dei bambini e risultati visivi.
	Zooparata	3-8 Scuola dell' infanzia e collettività	Narrazi-one e animazi-one	Famiglie e partecipazi-one a dis-tanza	Disegno e materiali riciclati, strumenti di digitalizzazione di base (scanner o telefono), software di animazione/ visualizzazione, attrezzatura per proiezioni pubbliche.	Parata digitale condivisa in ambito comu-nale/pubblico, feedback sul coinvolgimen-to della comu-nità.

Attraverso diverse metodologie - tra cui storytelling digitale, educazione cinematografica, laboratori di animazione e stop-motion e installazioni interattive - queste pratiche illustrano l'efficace promozione delle dimensioni cognitive, sociali, emotive e fisiche del benessere digitale.

		Età e contesto	Cluster	Caratter-istiche di inclusione	Risorse	Prove
FRANCIA	***Vivant·e·s!***	5-12 Scuole e biblio-teche	Natura e sensi	Comunità rurali e svantaggiate	Tappetini morbidi, pulsanti sonori posizionati strategicamente, elementi visivi nascosti, kit "Ludobox" (giochi tattili e narrativi). Utilizza materiali a bassa tecnologia, senza schermo e liberamente accessibili	Rapporti di osservazione
	Unplugged	6-12 Scuole e biblio-teche	Alfabet-izzazione digitale	Senza schermi, low-tech	Schede con storie, oggetti di scena per giochi di ruolo. Storie basate su metafore, personaggi e oggetti tangibili.	Feedback sul workshop
	Fabbrica di film amatoriali	5-6 Scuole e biblio-teche	Cinema	Abilità miste, basso costo	Materiali riciclati (per costumi e scenografie), videocamera/ dispositivo di ripresa (per riprese singole e ininterrotte)	Proiezioni collettive di film

		Età e contesto	Cluster	Caratter-istiche di inclusione	Risorse	Prove
PORTOGALLO	***Piccolo cinema***	3-10 Scuole e cinema	Educa-zione cinema-tografica	Inclusione dei bambini con bisogni educativi speciali	Kit di proiezione cinematografica; kit di animazione; materiali e oggetti scolastici, materiale per disegnare, materiali per locandine cinematografiche, diari cinematografici, materiali per giocattoli del pre-cinema (taumatropi, teatro delle ombre, zootropi), attrezzature per la realizzazione di film d'animazione (tecniche stop-motion e Pixellazione).	Proiezioni per studenti, diari
	1 film al mese	3-10 Scuole	Cinema e alfabet-izzazione digitale	Adattabile a tutte le classi	Guide ai film (per attività), materiali per disegnare/dipingere/ realizzare collage (per reinterpretazioni creative), piattaforma digitale comune ("Grande Diário Cinéfilo").	Collaborazi-one intersco-lastica
	Pixellazione	3-10 Scuole e biblio-teche	Animazi-one	Diverse, comprese quelle per bambini con bisogni educativi speciali	Kit di animazione (fotocamera o tablet con app stop-motion, treppiede, illuminazione stabile, schermo di proiezione o tablet); materiale scolastico, elementi in cartone e oggetti di uso quotidiano	Proiezioni e condivisione tra pari

		Età e contesto	Cluster	Caratter-istiche di inclusione	Risorse	Prove
BULGARIA	***Realizzare un film sulle emozioni***	5-7 Scuola dell' infanzia	Narrazi-one e animazi-one	Inclusione della comunità rom	Materiale per arti visive (disegno, narrazione), materiale per la creazione musicale, materiale come argilla e carta per la creazione di scenografie/ personaggi, fotocamere digitali, strumenti digitali standard (per l'animazione stop-motion).	Cortometraggi e presentazione alla comunità.
	La tigre blu e la mia città	7-10 Scuole e comunità	Cinema e animazi-one	Inclusione legata alla comunità	Materiali per la progettazione di elementi visivi originali, materiali per la realizzazione di scenografie utilizzando immagini d'archivio locali, strumenti standard di animazione.	Proiezioni pubbliche.
	Stop-motion con fotografia istantanea	6-9 Scuole	Animazi-one e creatività	Gruppi emarginati	Schede attività, macchine fotografiche istantanee, foto istantanee, smartphone o tablet con semplici app di animazione, oggetti di scena e scenari che utilizzano l'ambiente scolastico.	Animazioni completate fotogramma per fotogramma.

4.1 PANORAMICA *per Paese*

Le pagine seguenti forniscono una panoramica concisa di ciascuna pratica e di come le pratiche nazionali promuovono le quattro dimensioni del benessere digitale. È possibile accedere alle schede complete delle pratiche, comprese le descrizioni complete, le foto, la metodologia e i link esterni, tramite i codici QR forniti. Queste sintesi offrono un rapido punto di riferimento per comprendere la portata e l'obiettivo di ciascuna iniziativa nei quattro Paesi partner.

→ **È possibile accedere alle schede con descrizioni complete, foto, metodologia e link esterni delle buone pratiche attraverso i codici QR o i link forniti per ogni Paese.**

4.1.1 Italia

Scarica le descrizioni complete delle buone pratiche dall'Italia: bit.ly/DIGITAteLier-BP-ITA

In un mondo di musica

Questo progetto inclusivo ha coinvolto i bambini in età prescolare in un'esplorazione creativa del suono, della musica e del movimento utilizzando strumenti sia digitali che analogici. I bambini hanno creato paesaggi sonori, rappresentazioni visive simboliche e hanno utilizzato app come Chrome Music Lab per fondere la musica con il gioco interattivo.
Le attività hanno incoraggiato la collaborazione, l'espressione emotiva e il coinvolgimento multisensoriale. Il progetto è culminato in un'installazione sonora digitale che rifletteva gli ambienti sonori co-creati dai bambini.

Cognitiva	Fisica	Sociale	Psicologica/Emotiva
Pensiero simbolico, sequenze logiche, ragionamento astratto attraverso il suono e la composizione digitale	Attività di motricità fine, giochi di movimento, integrazione sensoriale	Collaborazione tra pari, leadership condivisa	Un ambiente inclusivo favorisce la fiducia in sé stessi e l'espressione creativa

Cieli alla finestra

I bambini hanno esplorato le nuvole e i cieli attraverso l'osservazione, la documentazione digitale e la reinterpretazione creativa utilizzando tablet, pittura e collage. La pratica ha integrato la curiosità scientifica con l'espressione artistica, portando a un'installazione multisensoriale in cui i bambini hanno interagito con le loro creazioni digitali. App come StopMotion Studio e Paint with Music hanno ampliato l'esperienza di apprendimento. Il progetto ha favorito la collaborazione, la creatività e il legame emotivo con i fenomeni naturali.

Cognitiva	Fisica	Sociale	Psicologica/Emotiva
Osservazione, ricerca scientifica, rappresentazione simbolica	Abilità motorie attraverso il disegno, la pittura, lo stop-motion	Processo decisionale collettivo, dialogo tra pari	L'arte gioiosa e coinvolgente favorisce la validazione emotiva

Zooparata

Realizzato in un contesto rurale, questo progetto ha invitato i bambini e le loro comunità a co-creare e animare animali immaginari utilizzando la tecnica dello stop-motion. L'iniziativa ha favorito la creatività, la narrazione e la coesione sociale, culminando in una "parata digitale" pubblica in cui le animazioni sono state proiettate sugli edifici del villaggio. Il processo ha rafforzato i legami intergenerazionali e promosso l'alfabetizzazione digitale attraverso una tecnologia accessibile e ludica. Le animazioni finali hanno anche trasformato le aule in ambienti narrativi immersivi.

Cognitiva	Fisica	Sociale	Psicologica/Emotiva
Costruzione narrativa, alfabetizzazione digitale, narrazione	Partecipazione attiva, lavoro di animazione con motricità fine	Rafforza i legami comunitari in un'area rurale	Le celebrazioni pubbliche rafforzano l'orgoglio e il senso di appartenenza

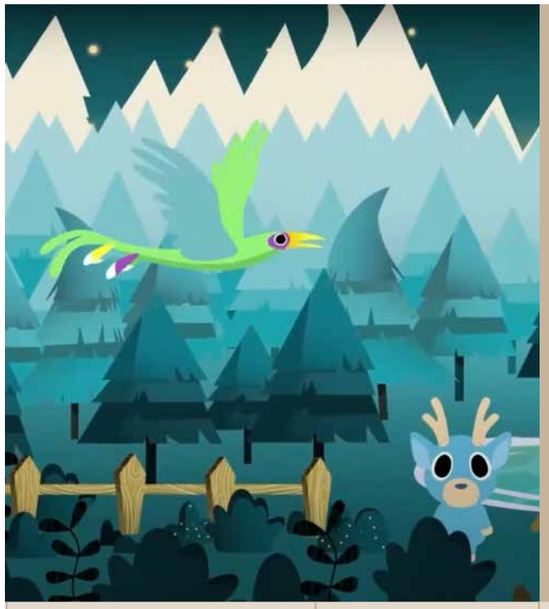
4.1.2 Francia

Scarica le descrizioni complete delle buone pratiche dalla Francia: bit.ly/DIGITAteLier-BP-FR

Vivant·e·s!

Questa mostra immersiva e senza schermi invita i bambini a esplorare la biodiversità attraverso la narrazione sensoriale e l'interazione poetica. Utilizzando elementi tattili, pulsanti sonori e kit narrativi (Ludobox), l'attività promuove la sensibilità emotiva e la consapevolezza ambientale. Progettata per contesti inclusivi e con scarse risorse, offre uno spazio tranquillo ed esplorativo che promuove l'empatia e la curiosità. Il progetto è particolarmente efficace per le comunità rurali e svantaggiate.

Cognitiva	Fisica	Sociale	Psicologica/Emotiva
Interpretazione dei sistemi naturali, narrazione	Movimento attraverso set interattivi, esplorazione tattile	Scoperta collaborativa, dialogo	L'ambiente rilassante e poetico favorisce l'empatia e lo stupore



Unplugged

Unplugged introduce i bambini ai concetti fondamentali dell'alfabetizzazione digitale, come algoritmi e reti, attraverso attività di gioco di ruolo senza schermi. Attraverso la narrazione e il movimento fisico, le idee digitali astratte vengono trasformate in esperienze ludiche e concrete. Sviluppato originariamente per bambini dai 6 ai 12 anni, è stato adattato con successo al contesto della prima infanzia. La metodologia è inclusiva, multilingue e progettata per un'ampia adattabilità.

Cognitiva	Fisica	Sociale	Psicologica/Emotiva
Concetti digitali astratti (algoritmi, flussi di dati) attraverso metafore	Gioco di ruolo, movimento attivo	Risoluzione cooperativa dei problemi	Il gioco senza schermi riduce l'ansia e rafforza la fiducia in sé stessi

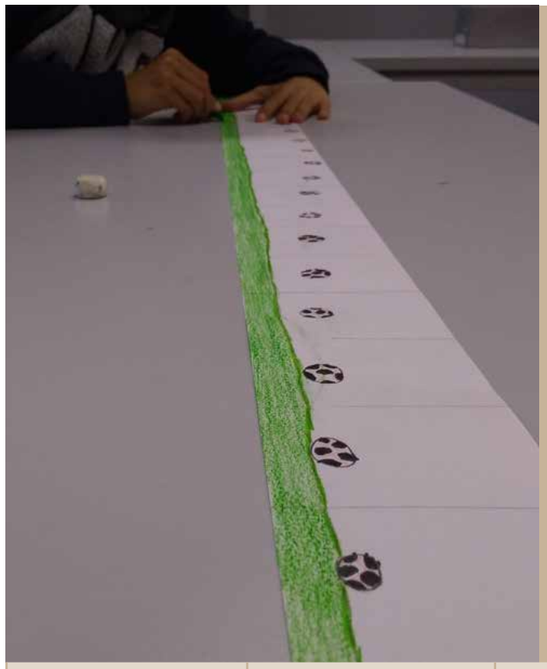
Fabbrica di film amatoriali
(titolo originale: *L'usine de Films Amateurs*)

Ispirata al modello di Michel Gondry, questa pratica consente ai bambini di scrivere, recitare e filmare in modo collaborativo le proprie storie utilizzando materiali semplici e riciclati. L'intero film viene realizzato in un'unica ripresa continua, incoraggiando la spontaneità e la creatività. Il processo sviluppa la fiducia, il lavoro di squadra e la competenza narrativa in un ambiente a bassa tecnologia e altamente accessibile. Il progetto culmina in una gioiosa proiezione di gruppo che celebra lo sforzo collettivo dei bambini.

Cognitiva	Fisica	Sociale	Psicologica/Emotiva
Logica narrativa, sequenzialità, realizzazione creativa di film	Creazione di scenografie, recitazione, abilità motorie grossolane/fini	Processo decisionale di gruppo, ascolto attivo	La creazione collettiva aumenta l'autostima e la gioia

4.1.3
Portogallo

Scarica le descrizioni complete delle buone pratiche dal Portogallo: bit.ly/DIGITAteLier-BP-POR



Piccolo cinema
(titolo originale: *Pequeno Cinema*)

Questo progetto di educazione cinematografica di lunga data introduce i bambini alla storia del cinema, alla narrazione visiva e alla realizzazione creativa di film attraverso attività pratiche. I bambini si dedicano alla visione, alla discussione e alla creazione dai animazioni utilizzando tecniche come lo stop-motion e giocattoli legati alla tradizione del pre-cinema. Il programma promuove l'alfabetizzazione mediatica, la collaborazione e l'espressione emotiva in un ambiente inclusivo. Si conclude con un evento cinematografico comunitario che mette in mostra il lavoro creativo dei bambini.

Cognitiva	Fisica	Sociale	Psicologica/Emotiva
Alfabetizzazione mediatica, visione critica, narrazione	Disegno, creazione di giocattoli ottici, stop-motion	Empatia e lavoro di squadra nella creazione di film	Le proiezioni comunitarie rafforzano l'identità e la fiducia in sé stessi

1 film al mese
(titolo originale: *1 Filme por Mês*)

Ideata durante la pandemia di COVID-19, questa iniziativa invita i bambini a guardare ogni mese un cortometraggio selezionato, seguito da attività di riflessione e creative in classe. I bambini esplorano i temi attraverso disegni, diari cinematografici e narrazioni e condividono i loro lavori su una piattaforma digitale collettiva. Il progetto bilancia l'uso dello schermo con il coinvolgimento pratico, promuovendo l'alfabetizzazione emotiva e il dialogo interculturale. È facile da implementare in contesti con poche risorse e adattabile a diverse esigenze di apprendimento.

Cognitiva	Fisica	Sociale	Psicologica/Emotiva
Pensiero critico, comprensione interculturale	Uso equilibrato dello schermo con disegno, collage	Condivisione digitale tra scuole, dialogo culturale	I diari cinematografici riflessivi favoriscono l'alfabetizzazione emotiva

Pixellazione
(titolo originale: *Pixilação*)

Questo workshop introduce i bambini piccoli all'animazione stop-motion utilizzando giocattoli, oggetti e i loro stessi corpi attraverso la tecnica della Pixellazione. Il processo combina il movimento fisico con la cattura digitale, favorendo le capacità di sequenzializzazione, la creatività e la collaborazione. Le attività sono semplici, a basso costo e adattabili a un'ampia gamma di contesti educativi. Ogni sessione si conclude con una proiezione di gruppo, che celebra le creazioni dei bambini e rafforza il senso di realizzazione.

Cognitiva	Fisica	Sociale	Psicologica/Emotiva
Sequenzialità logica, alfabetizzazione digitale precoce	Movimento corporeo, manipolazione di oggetti	Lavoro di squadra, negoziazione, alternanza dei turni	Umorismo e orgoglio derivanti dall'animazione collaborativa

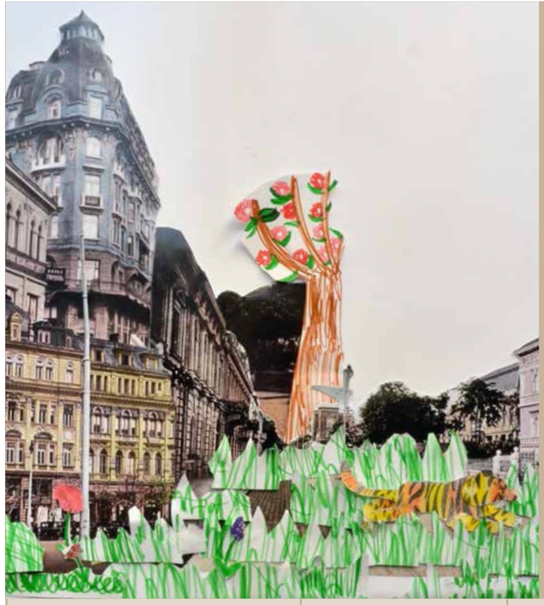
4.1.4
Bulgaria

Scarica le descrizioni complete delle buone pratiche dalla Bulgaria: bit.ly/DIGITAteLier-BP-BULGARIA

Realizzare un film sulle emozioni
(titolo originale: Стоп кадър: Създаване на филм за емоциите)

Realizzato in un asilo, questo progetto combina l'analisi cinematografica, la narrazione e lo stop-motion per aiutare i bambini a esprimere le emozioni e sviluppare capacità narrative. I bambini creano i propri personaggi e scenari, trasformando le storie in brevi film d'animazione. Il processo migliora l'intelligenza emotiva, le capacità motorie fini e il lavoro di squadra. È particolarmente efficace in comunità diverse e svantaggiate.

Cognitiva	Fisica	Sociale	Psicologica/Emotiva
Interpretazione narrativa visiva, traduzione creativa	Capacità motorie fini, comprensione spaziale	Lavoro di squadra, comunicazione	Fiducia in sé stessi ed esplorazione emotiva attraverso il cinema



La tigre blu e la mia città
(titolo originale: Синият тигър в моя град)

Ispirati dal film *La tigre blu*, i bambini esplorano l'identità, il luogo e l'immaginazione attraverso l'animazione stop-motion e la narrazione comunitaria. Utilizzando immagini d'archivio e reinterpretazioni visive, creano i propri personaggi e scene della "tigre blu" che riflettono il patrimonio locale. Il progetto rafforza i legami tra l'istruzione formale e gli spazi comunitari, promuovendo al contempo la creatività e il pensiero critico. Le animazioni finali vengono condivise pubblicamente, dando voce alle opinioni e alle prospettive dei bambini.

Cognitiva	Fisica	Sociale	Psicologica/Emotiva
Analisi cinematografica, reinterpretazione creativa	Modellazione, costruzione di scene	Inclusione, rispetto reciproco, impegno nella comunità	Fiducia in sé stessi, intelligenza emotiva

Stop-motion con fotografia istantanea
(titolo originale: Стоп кадър анимация с моментна фотография)

I bambini di un villaggio a maggioranza rom utilizzano la fotografia istantanea per creare animazioni fotogramma per fotogramma in ambienti scolastici familiari. L'attività promuove la creatività, la collaborazione di gruppo e l'espressione simbolica attraverso strumenti pratici e a bassa tecnologia. Fotografando e rivedendo immediatamente le loro scene, i bambini si impegnano in un apprendimento iterativo e nella narrazione visiva. L'approccio garantisce l'inclusività e l'adattabilità, soprattutto in contesti con risorse limitate e multiculturali.

Cognitiva	Fisica	Sociale	Psicologica/Emotiva
Sequenzialità, pensiero critico, alfabetizzazione digitale	Manipolazione della fotocamera, coordinazione spaziale	Collaborazione, empatia, co-autorialità	Gioia del feedback immediato, forte espressione di sé

5

Analisi comparativa

Questo capitolo offre una sintesi comparativa transnazionale delle buone pratiche presentate nel capitolo 4. La panoramica identifica principi pedagogici comuni, caratteristiche innovative, sfide e il potenziale per una più ampia replicabilità e integrazione delle politiche. Cerca inoltre di fornire un ponte analitico tra le pratiche locali e i quadri normativi a livello europeo in materia di educazione digitale, alfabetizzazione mediatica e diritti dei bambini nell'era digitale.

5.1 ELEMENTI COMUNI *alle diverse pratiche*

Esaminando le diverse pratiche educative, emergono quattro aree tematiche principali, ciascuna delle quali sostiene lo sviluppo cognitivo, emotivo, sociale e fisico, promuovendo al contempo il benessere digitale.

Cluster / Categoria tematica	Aree del benessere digitale				Esempi di pratiche	Caratteristiche chiave
	COGNITIVO	FISICO	SOCIALE	PSICOLOGICO		
Stop-motion e animazione	√	√	√	√	• ***Zooparata*** (IT) • ***Pixellazione*** (PT) • ***Realizzare un film sulle emozioni***(BG) • ***Stop-motion con fotografia istantanea*** (BG)	Forte coinvolgimento con gli strumenti digitali e la produzione creativa di media; enfasi sulla narrazione collaborativa; altamente inclusivo e adattabile a varie fasce d'età e contesti; inoltre, gli strumenti a basso costo garantiscono l'inclusività.
Cinema e alfabetizzazione cinematografica	√	√	√	√	• ***Piccolo cinema*** (PT) • ***1 film al mese*** (PT) • ***Fabbrica di film amatoriali*** (FR) • ***La tigre blu e la mia città*** (BG)	Focus sulla cultura audiovisiva e l'alfabetizzazione mediatica; pedagogia multifase che integra analisi, discussione e produzione; frequenti proiezioni ed eventi comunitari che migliorano la partecipazione culturale.
Mostre interattive e installazioni sensoriali	√	√	√	√	• ***Vivant·e·s!*** (FR) • ***Cieli alla finestra*** (IT) • ***In un mondo di musica*** (IT)	Ambienti immersivi con luci soffuse; uso di proiezioni, trigger sonori, esplorazione tattile; forte coinvolgimento emotivo e apprendimento incarnato; progettato per essere inclusivo nei confronti dei bambini con neurodiversità.

Cluster / Categoria tematica	Aree del benessere digitale				Esempi di pratiche	Caratteristiche chiave
	COGNITIVO	FISICO	SOCIALE	PSICOLOGICO		
Alfabetizzazione digitale e analogica	√	√	√	√	• ***Unplugged*** (FR), • ***Pre-cinema toy sessions*** (PT)	Astrazione dei concetti digitali in metafore fisiche e narrazione ludica; riduzione della dipendenza dallo schermo migliorando al contempo la comprensione della logica digitale; accessibilità, basso costo e caratteristiche facilmente scalabili.

Approfondimenti pedagogici condivisi tra le diverse pratiche

L'apprendimento creativo e collaborativo è fondamentale e pone i bambini come co-creatori piuttosto che come utenti passivi. I metodi misti analogico-digitali promuovono un coinvolgimento multisensoriale concreto, evitando al contempo un'eccessiva esposizione allo schermo. La narrativa e la narrazione fungono da potenti strumenti per la costruzione dell'identità, l'espressione emotiva e la creazione di significato. Le pratiche sono caratterizzate da un design inclusivo, che consente la partecipazione di bambini con background educativi, sociali e culturali diversi, compresi quelli con bisogni educativi speciali. Il coinvolgimento della comunità, comprese le famiglie e i contesti locali, rafforza l'apprendimento al di là della classe, mentre la guida degli insegnanti e dei genitori sostiene un uso sicuro, riflessivo e adeguato allo sviluppo degli strumenti digitali. L'uso di risorse open source a basso costo e di formati modulari garantisce l'adattabilità a diversi contesti, fasce d'età e obiettivi curriculari, contribuendo a un benessere digitale equilibrato nelle dimensioni cognitive, fisiche, sociali ed emotive.

5.2 CARATTERISTICHE INNOVATIVE *delle* PRATICHE *per Paese*

- **Italia:** installazioni multisensoriali (***Cieli alla Finestra***, ***In un Mondo di Musica***) e narrazione comunitaria (***Zooparata***), che fondono linguaggi artistici, scienza e creatività digitale in contesti rurali e urbani.
- **Francia**: educazione digitale senza schermi (***Unplugged***, ***Fabbrica di film amatoriali***), che sposta l'attenzione dal consumo all'esplorazione dei media e dei concetti digitali.
- **Portogallo**: educazione cinematografica (***Piccolo Cinema***, ***1 film al mese***, ***Pixellazione***) come veicolo per l'alfabetizzazione mediatica, la partecipazione culturale e lo scambio intergenerazionale.
- **Bulgaria**: uso del cinema e dell'animazione per la costruzione dell'identità e l'inclusione sociale, in particolare nelle comunità emarginate e rurali, con un'enfasi sui bambini come creatori attivi, combinando strumenti analogici e digitali in modo equilibrato per produrre contenuti significativi (***Realizzare un film sulle emozioni***, ***La Tigre Blu***, ***Stop-motion con fotografia istantanea***).

5.3 LACUNE, SFIDE *e* OPPORTUNITÀ

Nonostante la ricchezza delle pratiche, emergono diverse lacune e sfide comuni:

- Sostenibilità e finanziamenti: molte iniziative si basano su finanziamenti legati a progetti specifici (Erasmus+, programmi nazionali), sollevando interrogativi sulla continuità a lungo termine e sull'integrazione istituzionale.
- Formazione degli insegnanti e sviluppo professionale: sebbene gli educatori siano mediatori centrali, la loro sicurezza nell'uso del digitale e la loro preparazione pedagogica sono disomogenee. È necessario un apprendimento professionale continuo in linea con i quadri europei (DigCompEdu, ET 2030).
- Equità di accesso: le comunità rurali, emarginate e svantaggiate traggono enormi benefici da queste pratiche, ma le disuguaglianze strutturali (infrastrutture, risorse, disponibilità di insegnanti) rimangono ostacoli significativi.
- Valutazione dell'impatto: sebbene le dimensioni creative e inclusive siano ben documentate, il monitoraggio sistematico dei risultati dell'apprendimento, dei benefici psicosociali e degli effetti a lungo termine sul benessere digitale è limitato.
- Benessere digitale ed esposizione eccessiva: l'uso crescente di strumenti digitali fin dalla più tenera età solleva preoccupazioni circa l'esposizione eccessiva agli schermi, la sovrastimolazione digitale e la potenziale dipendenza precoce.
- Coinvolgimento e guida dei genitori: spesso sono i genitori i primi a introdurre i bambini alle tecnologie digitali e a plasmare le loro prime abitudini digitali. È necessaria un'efficace collaborazione con le famiglie per sostenere un approccio sano ed equilibrato alla tecnologia.

Opportunità:

- Forte potenziale di allineamento di queste pratiche con le priorità dell'UE in materia di inclusione, alfabetizzazione digitale e educazione al patrimonio culturale.
- L'ampliamento delle collaborazioni tra scuole, istituzioni culturali e comunità locali può colmare le lacune in materia di sostenibilità.
- Il crescente riconoscimento dell'importanza dell'equilibrio nell'uso degli schermi e delle pedagogie ibride posiziona queste pratiche come modelli per un'educazione digitale sana in Europa.

5.4 TRASFERIBILITÀ *e* SCALABILITÀ

Le pratiche di *DIGITAteLier* mirano a raggiungere un modello di trasferimento e scalabilità in tutti i contesti grazie alla forte adattabilità culturale, al design modulare e all'uso di strumenti accessibili.

Nei progetti citati possiamo già trovare esempi altamente trasferibili, tra cui Unplugged (Francia/UE), già diffuso a livello transnazionale e adattabile a diverse lingue; Pequeno Cinema (Portogallo), con attività modulari integrate nel programma scolastico; Pixilação (Portogallo) e La Zooparata (Italia), che combinano il coinvolgimento della comunità con strumenti semplici e a basso costo. I fattori che favoriscono la scalabilità includono l'uso di strumenti open source/gratuiti come Stop Motion Studio, Chrome Music Lab e Patatap; la narrazione e il gioco simbolico adattabili a diverse età e contesti culturali; e l'integrazione con eventi comunitari e vetrine pubbliche.

Le sfide includono la necessità di una formazione sistematica degli insegnanti e di un mentoring continuo, l'allineamento delle politiche per la sostenibilità oltre i progetti pilota e la collaborazione intersettoriale per evitare un'attuazione frammentaria.

Nel complesso, queste pratiche formano un mosaico di innovazione europea nell'istruzione digitale, offrendo approcci replicabili che promuovono il benessere digitale, l'apprendimento creativo e il coinvolgimento della comunità. Esse costituiscono una base per lo sviluppo di moduli di formazione degli insegnanti, strutture di atelier digitali e indicatori candidati per la valutazione dell'impatto.

Fattore	Fattore abilitante	Sfida	Esempi
Modularità	Attività graduali, sequenze adattabili	Necessità di una guida chiara per la replica	***Little Cinema***, ***Pixellazione***
Accessibilità degli strumenti	Risorse digitali/ analogiche gratuite o a basso costo	Limitazioni infrastrutturali in alcune scuole	Stop Motion Studio, Chrome Music Lab, Patatap
Narrazione e gioco	Appello universale; favorisce l'identificazione e il coinvolgimento emotivo	Necessità di un adattamento sensibile alle differenze culturali	***Zooparata***, ***Vivant·e·s!***
Integrazione nella comunità	Vetrina pubblica, coinvolgimento delle famiglie	Coordinamento con soggetti esterni	***La tigre blu e la mia città***, ***Zooparata***
Formazione degli insegnanti	Moduli strutturati per sviluppare la fiducia nel digitale	Mentoring continuo richiesto	***Unplugged***, ***Pixellazione***
Allineamento delle politiche	Supporta la sostenibilità e l'impatto a lungo termine	Richiede supporto istituzionale	Opportunità di integrazione nel programma scolastico nazionale

→ **Punti chiave**

- Le pratiche di *DIGITAteLier* mirano ad essere modulari, a basso costo e adattabili, rendendole trasferibili nei contesti europei.
- La narrazione, la collaborazione e l'esplorazione digitale ludica garantiscono un coinvolgimento significativo.
- Il coinvolgimento della comunità e della famiglia migliora i risultati dell'apprendimento e rafforza la cittadinanza digitale.
- I moduli di formazione degli insegnanti dovrebbero concentrarsi sull'alfabetizzazione digitale, la pedagogia inclusiva, la facilitazione creativa e la gestione del benessere.
- Gli indicatori candidati per il monitoraggio dell'impatto potrebbero includere i livelli di collaborazione, la creatività, il coinvolgimento, l'espressione emotiva, l'equilibrio nel rapporto con lo schermo e l'accessibilità.

6

Approfondimenti e raccomandazioni

Le intuizioni e le raccomandazioni riportate di seguito sintetizzano la mappatura delle politiche transnazionali (Italia, Francia, Portogallo, Bulgaria) e l'analisi comparativa delle buone pratiche, con particolare attenzione ai bambini di età compresa tra i 3 e i 10 anni (in particolare tra i 3 e i 6 anni). Il loro obiettivo è quello di supportare gli educatori, le comunità scolastiche e i legislatori nella promozione del benessere digitale, in linea con le priorità europee.

6.1 *Per gli* EDUCATORI *e le* COMUNITÀ SCOLASTICHE

Adottare un approccio olistico al bambino e un approccio scolastico globale
Progettare laboratori digitali che coltivino esplicitamente la dimensione cognitiva, fisica, sociale ed emotiva, non solo le competenze o l'"uso sicuro". Utilizzare strumenti di pianificazione che chiedono: Quali movimenti? Emozioni? Interazioni con i coetanei? Capacità di pensiero?

Andare oltre il tempo trascorso davanti allo schermo
Per promuovere un autentico benessere digitale, gli educatori dovrebbero favorire un approccio olistico che bilancia l'impegno digitale con esperienze analogiche e basate sulla natura. Ciò significa dare priorità alle esperienze di apprendimento ibride - stop-motion con set fisici, giocattoli pre-cinematografici, esplorazioni musicali-motorie - che impediscono il consumo passivo e alimentano attivamente l'integrazione sensomotoria. Inoltre, le attività digitali dovrebbero essere ancorate a contesti di vita reale, incoraggiando i bambini a collegare la tecnologia con i loro ambienti di vita, i loro contesti culturali e le loro esperienze personali. In questo modo, la tecnologia diventa un'estensione significativa dell'esplorazione del mondo da parte dei bambini, sostenendo il loro sviluppo emotivo, fisico e cognitivo.

Utilizzare la narrazione come colonna portante
Molte pratiche di successo hanno posto la narrazione al centro (alfabetizzazione cinematografica, eventi pubblici, giochi di ruolo senza schermi). Costruite ogni atelier attorno a una storia condivisa che sostenga l'identità, l'azione e la collaborazione.

Co-educare con le famiglie e le comunità
Invitare i genitori alle proiezioni, alle fasi di co-creazione o alle installazioni all'aperto e offrire brevi suggerimenti da portare con loro che traducano le routine dell'atelier (osservazione, movimento, narrazione) in attività familiari.

Approcci inclusivi e minimal-tech
Gli atelier dovrebbero essere progettati per favorire l'inclusione e l'accessibilità, garantendo che tutti i bambini possano partecipare indipendentemente dal loro background o dalle loro capacità. Ciò comporta privilegiare strumenti a basso costo e accessibili (open) e pianificare ruoli adattabili - come il lavoro con la telecamera, la scenografia, il suono o la recitazione - che consentano contributi differenziati e possano essere adattati alle capacità dei bambini. Per favorire la scalabilità e la sostenibilità, gli educatori dovrebbero curare un kit "a tecnologia minima" con configurazioni semplici e replicabili, accompagnato da un chiaro piano di manutenzione che copra la ricarica, lo stoccaggio e la rotazione.

Connettersi con la comunità e la cultura
Collegare le attività della classe con la comunità più ampia. La collaborazione con centri culturali, biblioteche o eventi locali rende visibile l'apprendimento.

Abbracciare la sperimentazione
Gli atelier sono "laboratori di pratiche" e gli educatori dovrebbero adottare una mentalità basata sull' "apprendimento empirico".

Dare priorità alla formazione e al tutoraggio degli insegnanti
Per garantire la sostenibilità di questi approcci innovativi, le comunità scolastiche devono investire nella formazione continua e nel sostegno agli educatori. Ciò aiuta gli insegnanti a sentirsi sicuri e competenti nell'attuazione di nuovi modelli pedagogici.

Rendere pubblico l'apprendimento
Includere aspetti quali mostre, sfilate o proiezioni all'interno della scuola o della comunità locale, pensati non solo per mostrare i risultati creativi, ma anche per celebrare la creatività, la collaborazione e l'iniziativa dei bambini. Rendendo l'apprendimento tangibile e condiviso, le scuole possono rafforzare il senso di appartenenza sociale dei bambini, promuovere il dialogo con le famiglie e la comunità in generale e rafforzare il valore culturale ed educativo dell'esperienza dell'atelier.

6.2 *Per i* LEGISLATORI

Codificare i quadri di riferimento per il benessere digitale
Sebbene la maggior parte delle strategie nazionali in materia di educazione digitale menzioni l'apprendimento digitale, raramente affrontano il benessere digitale in modo multidimensionale, soprattutto per i bambini di età compresa tra i 3 e i 6 anni. È essenziale tradurre l'ampia visione dell'UE in orientamenti nazionali o locali chiari, con esempi specifici di equilibrio tra rapporto con lo schermo e mondo analogico, apprendimento embodied e forti legami con la comunità. L'attuazione di linee guida specifiche per età può colmare le lacune attuali e garantire che gli strumenti digitali migliorino realmente lo sviluppo olistico, anziché sostituire le esperienze essenziali del mondo reale.

Investire nelle persone, non solo nei dispositivi
Le priorità di finanziamento dovrebbero concentrarsi sulla formazione continua e pratica degli insegnanti (coaching, laboratori tra pari, mentoring) piuttosto che esclusivamente sulle infrastrutture digitali. Lo sviluppo delle capacità degli insegnanti è fondamentale per un'istruzione digitale sicura ed efficace. Inoltre, gli orari degli educatori devono prevedere tempo protetto per l'apprendimento professionale, al fine di rendere lo sviluppo sostenibile e di grande impatto.

Sostenere atelier a bassa tecnologia e ad alta creatività
I modelli di approvvigionamento devono evolversi oltre la semplice distribuzione di dispositivi digitali e includere invece materiali tangibili e pratici (ad

esempio, forniture per attività manuali o strumenti musicali) per supportare un apprendimento diversificato. Incentivare ambienti di apprendimento (atelier) che integrano l'alfabetizzazione digitale mantenendo un approccio leggero allo schermo garantisce che lo sviluppo dei bambini rimanga basato sulla creatività, sul gioco e sulle esperienze concrete.

Affrontare le disuguaglianze e promuovere l'equità
La priorità dovrebbe essere data alle comunità emarginate attraverso pacchetti di sostegno integrati - che combinano connettività, tecnologia di base, formazione degli insegnanti e accesso culturale - per garantire pari opportunità di implementazione di atelier innovativi in tutte le regioni.

Sviluppare sistemi di monitoraggio e valutazione
Le pratiche di valutazione dovrebbero andare oltre l'accesso e le competenze digitali per includere indicatori di benessere quali gioia, attenzione, coinvolgimento, collaborazione, movimento, espressione di sé e senso di appartenenza. Questi dati possono essere raccolti in relazioni di valutazione trasparenti per guidare l'iter delle politiche e costruire una solida base di testimonianze per miglioramenti futuri e diffusione.

Incoraggiare le partnership intersettoriali
Le pratiche educative più efficaci derivano da partnership formalizzate e sostenute tra scuole, istituzioni culturali e comuni. Sono necessari modelli e quadri di governance a lungo termine per garantire la sostenibilità al di là dei progetti a breve termine.

Garantire l'etica, la sicurezza e la protezione dei dati
È necessario stabilire linee guida chiare per l'acquisizione di immagini/audio e la protezione dei dati in contesti educativi. Tutti gli strumenti digitali e i flussi di lavoro devono essere conformi ai più elevati standard etici e di tutela della privacy per salvaguardare i diritti dei bambini.

Stabilizzare e diversificare i finanziamenti
Per garantire la sostenibilità, i finanziamenti a lungo termine dovrebbero sostenere sia i programmi tradizionali che le iniziative di base. Flussi di finanziamento diversificati contribuiscono a promuovere l'innovazione localizzata e a prevenire approcci rigidi e uniformi.

Promuovere un uso equilibrato della tecnologia
È necessario promuovere una filosofia del "meno è meglio", che enfatizzi l'equilibrio, combinando attività digitali e analogiche, al chiuso e all'aperto, davanti allo schermo e nella natura, per migliorare sia i risultati dell'apprendimento che il benessere degli studenti.

6.3 *Per lo* SVILUPPO *e* L'ATTUAZIONE *di* PROGETTI FUTURI

Iniziare con un approccio basato sulla ricerca
Iniziare con un'analisi approfondita del contesto locale, delle sfide e delle buone pratiche esistenti. Ciò garantisce che gli interventi siano culturalmente sensibili e pertinenti alle esigenze dei bambini, degli educatori e delle famiglie, ed evita un'applicazione dall'alto verso il basso.

Dare priorità alla co-creazione
Le attività dovrebbero essere progettate fin dall'inizio in collaborazione con educatori, bambini, famiglie e partner della comunità. La creazione di un prototipo in maniera collaborativa e il feedback in tempo reale aiutano a garantire l'allineamento con le esigenze della comunità, mentre tutti gli adattamenti per i diversi tipi di studenti dovrebbero essere documentati in modo completo.

Adottare un modello ibrido
L'integrazione degli strumenti digitali con metodi fisici basati sul gioco consente alla tecnologia di supportare la creatività, fornendo al contempo esperienze pratiche significative e adeguate allo sviluppo che migliorano la risoluzione dei problemi.

Sviluppare risorse modulari e scalabili
Creare una libreria modulare di atelier che offra una guida chiara, open source e multilingue per l'implementazione, compresi collegamenti interdisciplinari e strategie per adattare le attività alle diverse esigenze degli studenti. Ogni modulo dovrebbe presentare flussi passo dopo passo, ruoli definiti e materiali, insieme a spunti di riflessione e rubriche per monitorare le dimensioni del benessere. Le progressioni di sviluppo (ad esempio, età 3-6 e 6-10) dovrebbero supportare la continuità tra i livelli educativi e la scalabilità a lungo termine.

Incorporare una valutazione continua
Utilizzare valutazioni con metodi misti che combinino osservazioni, artefatti e feedback. Allineare indicatori semplici e comparabili (ad esempio, coinvolgimento, collaborazione, movimento) con cicli di riflessione istituzionalipi, come SELFIE, per trattare il lavoro come un laboratorio di pratica, consentendo un perfezionamento continuo e basato su prove concrete.

Investire nella formazione e nel tutoraggio
Garantire lo sviluppo professionale continuo combinando workshop tradizionali con coaching integrato in classe e apprendimento tra pari (ad esempio, accoppiando insegnanti alle prime armi e insegnanti esperti) per costruire fiducia e capacità di innovazione.

Pianificare la sostenibilità e l'integrazione delle politiche
Allineare i risultati alle priorità nazionali e ai quadri normativi dell'UE pertinenti per facilitare l'adozione delle politiche e la sostenibilità. Lo sviluppo di documenti politici che includano modelli di costo, esigenze di personale e prove, insieme alla promozione di una forte collaborazione tra le agenzie, è fondamentale per dimostrare il valore e garantire un sostegno ampio e a lungo termine.

Creare un patrimonio comune di conoscenze aperte
Per massimizzare l'accessibilità e la trasferibilità, tutti i modelli, i piani e i supporti multimediali del progetto devono essere rilasciati con licenze aperte e resi multilingue, consentendo un'efficace replicabilità e adattabilità in diversi contesti educativi.

7
Conclusioni

7.1 RISULTATI CHIAVE

In Italia, Francia, Portogallo e Bulgaria esiste un impegno condiviso per integrare l'istruzione digitale e il benessere dei bambini, con un crescente allineamento alle strategie dell'UE. Tuttavia, l'inclusione sistematica del benessere multidimensionale, in particolare per i bambini di età compresa tra i 3 e i 6 anni, rimane disomogenea. La Francia e il Portogallo offrono esempi più dettagliati di politiche digitali per la prima infanzia.

Le pratiche raccolte condividono un DNA comune: combinano metodi ibridi (digitali-analogici), apprendimento embodied, narrazione, inclusione e strumenti a basso costo. Questi includono animazione in stop-motion, alfabetizzazione cinematografica, educazione digitale senza schermi e mostre a livello locale che promuovono la creatività, il movimento, la collaborazione e la crescita emotiva.

Le sfide persistenti includono:

- Cicli di finanziamento a breve termine
- Formazione degli insegnanti disomogenea
- Disuguaglianze territoriali
- Valutazione limitata dei risultati in termini di benessere

Gli atelier ben progettati e basati sulla narrazione hanno una forte trasferibilità e scalabilità, soprattutto se abbinati al mentoring e a semplici kit di risorse.

7.2 IMPLICAZIONI *per la modellizzazione* DELL'ATELIER *e la* FORMAZIONE *degli* INSEGNANTI

I risultati forniscono una tabella di marcia per lo sviluppo del quadro *DIGITAteLier* in modi che siano radicati nella pratica e rispondano alle sfide chiave. Il modello centrale di "atelier" di laboratori pratici e creativi è stato convalidato come altamente efficace per promuovere il benessere digitale. Questo modello enfatizza il fare, il creare e lo sperimentare, piuttosto che l'uso passivo dello schermo.

Approccio "less is more" alla tecnologia

Il quadro dovrebbe bilanciare le attività digitali e analogiche, utilizzando strumenti digitali semplici e accessibili insieme a esperienze di apprendimento fisiche e senza schermo. La pedagogia ibrida incoraggia il coinvolgimento, la creatività e la collaborazione, promuovendo al contempo relazioni sane con la tecnologia.

Formazione degli educatori come priorità

Uno sviluppo professionale sistematico e a lungo termine, che includa workshop, tutoraggio e coaching integrato in classe, è essenziale per fornire agli insegnanti la sicurezza e le competenze necessarie per implementare modelli pedagogici innovativi. È inoltre importante l'allineamento con i cicli di miglioramento a livello scolastico, come SELFIE e DigCompEdu, per rafforzare la capacità istituzionale.

Risorse modulari e adattabili

La modularità dovrebbe essere ripensata come una strategia strutturale per un'adozione flessibile e per scalabilità. I progetti dovrebbero includere varianti livellate per diverse età (3-6, 6-10), adattamenti per bisogni educativi speciali, pacchetti multilingue, misure di coinvolgimento della famiglia e della

comunità. Ciò richiede la progettazione di componenti (come gli atelier) come unità autonome ma combinabili, consentendo alle scuole di integrarle progressivamente in base al loro contesto specifico. Questo approccio rende l'innovazione più fattibile e supporta il continuo perfezionamento dei singoli moduli nel tempo.

Monitoraggio e valutazione:

L'attenzione dovrebbe concentrarsi su indicatori significativi come l'attenzione, la regolazione emotiva, la gioia, il coinvolgimento, la collaborazione, il movimento, l'espressione di sé e l'alfabetizzazione digitale, garantendo al contempo che gli strumenti utilizzati per valutare o sostenere queste dimensioni rimangano semplici, comparabili e attuabili.

Allineamento delle politiche e sostenibilità

Affinché il modello dell'atelier diventi una parte sostenibile e standard del sistema (andando oltre la semplice fase pilota), deve raggiungere quattro obiettivi fondamentali:

- **Allineamento delle politiche e delle strategie:** deve essere integrato nelle strutture politiche e istituzionali esistenti (non solo trattato come una "aggiunta" esterna) ed essere esplicitamente allineato alle strategie nazionali e alle priorità dell'UE.
- **Partnership stabili:** la sua sostenibilità a lungo termine dipende dalla formazione di alleanze locali stabili, denominate "ecosistemi di apprendimento territoriali", tra scuole, organizzazioni culturali e comuni.
- **Prevenzione della frammentazione:** la collaborazione tra gli attori locali è fondamentale per prevenire la frammentazione e garantire un impatto duraturo.
- **Open Resources:** le risorse di conoscenza open, plurilinguistiche e con licenza aperta, sono necessarie per garantire una più ampia adozione e trasferibilità.

Pertanto, l'atelier deve passare da una pratica isolata a un'infrastruttura locale formalmente supportata, integrata nelle politiche e sostenuta da un ecosistema collaborativo che condivide conoscenze aperte e accessibili.

7.3 CONSIDERAZIONI *finali*

Sta emergendo una visione europea condivisa, che alimenta la curiosità, la creatività e il benessere dei bambini in un mondo digitale. *DIGITAteLier* illustra come l'innovazione locale possa allinearsi alle strategie più ampie dell'UE, passando da progetti pilota a pratiche integrate e adattabili su ampia scala.

Il modello dell'atelier rimane centrale: pratico, Socialmente interattivo, basato sulla narrazione e in equilibrio tra digitale e analogico. Il suo successo dipende non solo dai metodi e dagli strumenti, ma anche dalle persone - educatori, famiglie e comunità - che lavorano insieme per trasformare la ricerca in ecosistemi di apprendimento sostenibili e inclusivi per tutti i bambini.

Allegato — Politiche

ITALIA

Il principale quadro politico italiano per l'istruzione digitale è il ***Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD)***[1], un documento strategico del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca. Lanciato come pilastro fondamentale della legge 107/2015, il PNSD mira a una strategia di innovazione globale per il sistema scolastico italiano, riposizionando il suo approccio educativo nell'era digitale. Esso pone l'accento su una trasformazione culturale che si estende dalle scuole alle famiglie in tutto il Paese. Il PNSD è un piano pluriennale che guida le attività dell'intera amministrazione con azioni già finanziate[2]. Esso mira a catalizzare le risorse, compresi i Fondi strutturali europei. Il piano promuove la collaborazione tra il Ministero, le Regioni e le autorità locali, favorendo un'alleanza per l'innovazione scolastica.

Promuove approcci didattici innovativi, passando da un modello di "trasmissione" a un modello di "apprendimento", con le tecnologie digitali a supporto di nuovi paradigmi educativi. Mira a rendere i laboratori e le attività pratiche innovative uno standard piuttosto che un'attività extracurricolare. Il piano considera le scuole come interfacce aperte al territorio, sostenendo l'istruzione come un percorso continuo. Il piano prevede investimenti per gli ambienti digitali nelle scuole e mira anche a dotare tutte le classi della scuola primaria di registri elettronici e dei dispositivi di accesso necessari, con il supporto di una formazione per gli insegnanti. Il piano affronta la necessità di preparare il personale scolastico ai cambiamenti moderni, assicurando che accolgano l'innovazione piuttosto che subirla. Tuttavia, sottolinea anche che l'educazione digitale non riguarda solo l'implementazione della tecnologia, ma evidenzia l'importanza di un'intensa interazione tra insegnanti e studenti e il fondamentale "rapporto umano" nell'istruzione. Il piano mira a sviluppare le competenze digitali degli studenti, collegandole a nuovi ambienti e paradigmi di apprendimento. Il coinvolgimento degli educatori, delle famiglie e delle comunità è fondamentale. Infatti, il piano richiede uno sforzo collettivo da parte di tutto il personale scolastico, non solo degli insegnanti, per abbracciare l'innovazione metodologico-didattica e organizzativa. Mira a creare un "Club degli stakeholder per la scuola digitale" per promuovere una partnership permanente che sostenga il cambiamento e l'innovazione. Percorsi formativi specifici accompagneranno i nuovi insegnanti assunti, concentrandosi sullo sviluppo professionale e sull'interazione online.

Inoltre, l'Animatore Digitale svolge un ruolo strategico nella promozione dell'innovazione digitale all'interno delle scuole, sostenendo gli insegnanti, coinvolgendo gli studenti e le famiglie e facilitando l'integrazione della tecnologia nei programmi scolastici, come delineato nel Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD, 2015). A complemento di questo ruolo, il toolkit del progetto Keep in Touch offre 42 laboratori digitali passo dopo passo per bambini dai 3 ai 6 anni, che trattano temi quali le emozioni, la natura, il linguaggio, la matematica e il movimento, progettati per essere implementati a scuola, a casa o in formati ibridi, e che enfatizzano un uso accessibile e creativo dei media digitali.

1
scuoladigitale.istruzione.it

2
Queste politiche sono sostenute da finanziamenti ministeriali che ne facilitano l'attuazione, come il progetto CIPS Piano Nazionale per l'Educazione Audiovisiva a Scuola cinemaperlascuola.istruzione.it e il Fondo Nazionale per la Repubblica Digitale www.fondorepubblicadigitale.it/fondo-per-la-repubblica-digitale

FRANCIA

L'approccio della Francia all'istruzione digitale e al benessere dei bambini si riflette in tre iniziative chiave: ***Marseille en Grand***[3], ***Cités Éducatives*** e il movimento ***Classe Dehors***.

Marseille en Grand – Potenziare l'innovazione locale attraverso il diritto alla sperimentazione[4]: lanciato nel 2021, questo programma governativo su larga scala mira a ridurre le disuguaglianze sociali e territoriali a Marsiglia attraverso la ristrutturazione delle scuole e una strategia digitale per 470 asili e scuole primarie, sostenuta da un investimento di 1,5 miliardi di euro. Concede agli attori locali il diritto alla sperimentazione, incoraggiando metodi culturali ed educativi innovativi nelle aree svantaggiate. Le misure includono aule digitali e infrastrutture migliorate per colmare il divario digitale. Il benessere digitale è promosso attraverso un uso responsabile della tecnologia, la formazione degli insegnanti e il coinvolgimento delle famiglie, combinando l'accesso agli strumenti con lo sviluppo emotivo e sociale.

Cités Éducatives – Un ecosistema educativo inclusivo[5]: Creata nel 2019, questa politica nazionale sostiene i bambini e i giovani di età compresa tra 0 e 25 anni nelle aree urbane rafforzando la cooperazione tra lo Stato, i governi locali, le scuole, le associazioni e le famiglie. Ogni Cité Éducative riceve circa 1 milione di euro in tre anni per migliorare le scuole, garantire la continuità educativa e aprire nuove opportunità. Il programma affronta il divario digitale attraverso l'uso di attrezzature, il sostegno agli insegnanti e il coinvolgimento dei genitori. Il benessere digitale è integrato nella sua visione equilibrata dell'istruzione continua, utilizzando la tecnologia per promuovere l'apprendimento, l'inclusione e la partecipazione delle famiglie. Le iniziative di formazione e sensibilizzazione promuovono l'alfabetizzazione digitale e l'uso responsabile in tutte le comunità.

Classe Dehors – Imparare attraverso la natura[6]: Parte di un movimento in crescita per l'educazione all'aperto, Classe Dehors cerca il riconoscimento ufficiale attraverso un disegno di legge del 2025 che integra la pedagogia basata sulla natura nell'istruzione pubblica. Promuove l'apprendimento attivo e sensoriale e ridefinisce l'aula come uno spazio dinamico all'aperto. Sebbene non sia orientato al digitale, contribuisce all'equilibrio digitale limitando l'esposizione agli schermi e incoraggiando l'attività fisica, la regolazione emotiva e l'interazione sociale[7].

3
Sebbene il piano non sia riconosciuto come una politica, è stato incluso nell'analisi per la sua rilevanza nell'ambito del benessere olistico.

4
www.bouches-du-rhone.gouv.fr/Actions-de-l-Etat/Marseille-en-Grand/Education

5
anct.gouv.fr/programmes-dispositifs/politique-de-la-ville/dispositifs/cites-educatives

6
classe-dehors.org/?PagePrincipale

7
Per ulteriori informazioni sulle linee guida relative all'attività fisica, al comportamento sedentario e al sonno dei bambini di età inferiore ai 5 anni, consultare Per ulteriori informazioni sulle linee guida relative all'attività fisica, al comportamento sedentario e al sonno dei bambini di età inferiore ai 5 anni, consultare: iris.who.int/handle/10665/311664

PORTOGALLO

Tra il 2000 e il 2015, il Portogallo ha avviato progetti tecnologici pilota e regionali nelle scuole, ha lanciato il programma "Scuola digitale" per integrare le tecnologie nel curriculum e ha istituito la Strategia nazionale per l'istruzione digitale (ENED) per sviluppare le competenze digitali di studenti e insegnanti. Nel 2020, nell'ambito del più ampio piano d'azione del Portogallo per la transizione digitale, il ***programma di digitalizzazione delle scuole (Plano de Transição Digital da Educação - PTDE)*** è la principale iniziativa politica del Paese per l'integrazione delle tecnologie digitali nel sistema educativo. Si basa su una serie di strategie nazionali volte a migliorare il successo scolastico, la flessibilità dei programmi di studio e l'inclusione, e si concentra sull'integrazione degli strumenti digitali sia nelle infrastrutture che nella pratica pedagogica, anche a livello prescolare. Il programma adotta una strategia di attuazione multilivello, che coinvolge una rete di attori intermedi quali gli ambasciatori digitali, i centri di formazione degli insegnanti (CFAE) e i centri di competenza ICT. Queste strutture garantiscono un sostegno stretto alle scuole e consentono lo sviluppo professionale continuo degli educatori, in particolare attraverso la formazione modulare e programmi mirati nell'ambito dell'istruzione della prima infanzia.

L'innovazione è una componente fondamentale del PTDE. La Direzione generale dell'istruzione promuove attivamente gli atelier digitali, l'apprendimento pratico e gli approcci basati su progetti attraverso risorse quali il modello LED (Laboratórios de Educação Digital), che incoraggia l'apprendimento digitale basato sull'indagine nei contesti prescolastici e primari.

In termini di accessibilità e inclusività, il programma fornisce alle scuole dispositivi e connettività quali laptop, cuffie, hotspot e schede SIM e dà priorità al sostegno ai bambini con disabilità e provenienti da contesti svantaggiati.

Il programma incorpora anche un approccio sistemico al benessere digitale, definito ufficialmente dalla Direzione Generale per l'Istruzione come l'uso equilibrato, sicuro e sano della tecnologia digitale nelle dimensioni mentale, fisica, sociale ed emotiva. Nel 2025 è stata pubblicata una serie di raccomandazioni specifiche per promuovere il benessere digitale nelle scuole, che descrive in dettaglio sette misure chiave, dalla regolamentazione del tempo trascorso davanti allo schermo alla sicurezza online e alla disinformazione. Queste linee guida sono adattate alle diverse parti interessate (insegnanti, studenti, dirigenti scolastici e famiglie) e supportate da strumenti come la piattaforma *SeguraNet* e campagne nazionali contro il bullismo e la violenza online. Anche il coinvolgimento degli educatori e delle famiglie è un aspetto fondamentale del programma. Oltre al sistema strutturato di formazione degli insegnanti, l'iniziativa *Educazione prescolare: arricchire gli ambienti di apprendimento* prepara gli educatori a integrare la tecnologia in modo significativo e con una forte enfasi sul benessere dei bambini. I genitori, a loro volta, beneficiano dell'*Academia Digital para Pais*, che offre una formazione pratica sull'alfabetizzazione digitale attraverso una partnership tra soggetti pubblici e privati.

Infine, il monitoraggio e la valutazione sono parte integrante della politica. Strumenti come *SELFIE* e *SELFIEforTEACHERS* consentono una riflessione sia a livello scolastico che individuale sulla preparazione e la pratica digitale. Importanti valutazioni nazionali hanno fornito dati sul tempo trascorso davanti allo schermo, sul benessere emotivo e sulle percezioni degli insegnanti, contribuendo a informare i futuri adeguamenti del quadro politico.

BULGARIA

L'approccio della Bulgaria all'istruzione digitale e al benessere dei bambini è modellato dai seguenti quadri: la Strategia per l'istruzione digitale (2014-2020), ormai conclusa, il Programma nazionale "Innovazioni in azione", attualmente in corso, e la Strategia nazionale per l'infanzia (2019-2030), che, sebbene non sia stata adottata ufficialmente, rimane un documento di riferimento fondamentale nel dibattito nazionale.

La **Strategia per l'istruzione digitale** ha gettato le basi per l'integrazione delle tecnologie digitali nell'istruzione, principalmente a livello di scuola primaria e secondaria. Il suo obiettivo era migliorare l'alfabetizzazione digitale, promuovere un uso responsabile degli strumenti digitali e favorire ambienti di apprendimento interattivi e innovativi. Sebbene non riguardasse direttamente la prima infanzia (3-6 anni), ha contribuito a diffondere una cultura più ampia della trasformazione digitale nelle scuole, compresa la promozione della formazione degli insegnanti e l'uso sicuro delle piattaforme digitali. In questo contesto, il benessere digitale era inteso come un uso equilibrato e consapevole della tecnologia, soprattutto in relazione alla salute mentale e sociale degli studenti, anche se non è stata fornita una metodologia sistematica specifica per i bambini più piccoli. La formazione degli insegnanti e la sensibilizzazione dei genitori facevano parte della strategia, ma l'educazione della prima infanzia è stata considerata solo marginalmente e non sono stati istituiti quadri di monitoraggio o valutazione specifici per questa fascia d'età.

Il programma nazionale "Innovazioni in azione", lanciato dal Ministero dell'Istruzione e della Scienza, adotta un approccio più pratico e sperimentale. Esso sostiene l'attuazione di pratiche educative digitali e l'alfabetizzazione mediatica nelle scuole, incoraggiando un impegno digitale responsabile attraverso l'uso di tecnologie quali la realtà virtuale e le piattaforme interattive. Sebbene le sue attività siano incentrate sui bambini in età scolare, il programma promuove indirettamente l'innovazione attraverso la formazione degli insegnanti e lo scambio di buone pratiche tra le istituzioni. Il programma coinvolge anche altri soggetti interessati nel settore dell'istruzione e riconosce l'importanza della collaborazione della comunità, ma manca di indicatori chiaramente definiti per valutare l'impatto sul benessere digitale, in particolare per la prima infanzia, e non offre strategie mirate per i gruppi vulnerabili o un sostegno specifico per gli educatori della scuola dell'infanzia.

Infine, la **Strategia nazionale per l'infanzia (2019-2030)**, sebbene non sia giuridicamente vincolante, delinea la visione dello Stato bulgaro per sostenere il benessere dei bambini nell'era digitale. La strategia pone l'accento sullo sviluppo delle competenze digitali e dell'alfabetizzazione mediatica e riconosce l'importanza della sicurezza digitale sin dalla tenera età. Adotta una visione più sistematica del benessere digitale, riconoscendone le dimensioni fisiche, cognitive, emotive e sociali. La strategia sottolinea il ruolo dei genitori, degli educatori e delle organizzazioni nazionali come il Centro Bulgaro per un Internet più Sicuro, in particolare nella sensibilizzazione e nella prevenzione dei rischi online. Tuttavia, pur stabilendo principi importanti, non include misure concrete per la fascia di età 3-6 anni né un quadro di valutazione strutturato per monitorare i risultati della sua attuazione. In sintesi, il panorama politico bulgaro fornisce un orientamento fondamentale verso l'educazione e il benessere digitale, soprattutto a livello scolastico, ma mostra chiari limiti quando si tratta della prima infanzia.

BIBLIOGRAFIA INCENTRATA SUL BENESSERE DIGITALE

PUBBLICAZIONI

- Aaltonen, V. A., Hiljanen, M., Layne, H., Lehtonen, A., Löyttyniemi, M., Mykrä, N., Virtanen, A., Heikkinen, H. (2023). *Education for planetary well-being". In Interdisciplinary Perspectives on Planetary Well-Being* (pp. 246-258). Routledge. doi.org/10.4324/9781003334002-24

- Bora, S., Neelakandan, R. (2023). *Digital Well-Being. International* Journal of Research in Education Humanities and Commerce, 4(2), 63-75. doi.org/10.37602/IJREHC.2023.4208

- Gui, M., Fasoli, M., Carradore, R. (2017). *"Digital Well-Being". Developing a New Theoretical Tool For Media Literacy Research*. Italian Journal of Sociology of Education, 9(1), 155-173. doi.org/10.14658/pupj-ijse-2017-1-8

- Nansen, B., Chakraborty, K., Gibbs, L., MacDougall, C., Vetere, F. (2012). *Children and Digital Well-being in Australia: Online regulation, conduct and competence*. Journal of Children and Media, 6(2), 237-254. doi.org/10.1080/17482798.2011.619548

SITI WEB

education.ec.europa.eu/education-levels/early-childhood-education-and-care

scuoladigitale.istruzione.it

cinemaperlascuola.istruzione.it

fondorepubblicadigitale.it/fondo-per-la-repubblica-digitale

www.bouches-du-rhone.gouv.fr/Actions-de-l-Etat/Marseille-en-Grand/Education

anct.gouv.fr/programmes-dispositifs/politique-de-la-ville/dispositifs/cites-educatives

classe-dehors.org/?PagePrincipale

iris.who.int/handle/10665/311664

education.ec.europa.eu/about-eea/strategic-framework

www.cined.eu
www.zaffiria.it
www.artedelcontatto.it
www.lafabulerie.com
www.cineclubeviseu.pt
www.arteurbanacollectif.com

DIGITAteLier – Modelli pedagogici innovativi per migliorare il benessere digitale nella prima infanzia e nell'istruzione primaria

ERASMUS-EDU-2024-POL-EXP
Progetto n. 101195793
Durata: **March 2025 – August 2027**

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

PARTENARIATO

Relazione a cura di ArtedelContatto in collaborazione con Zaffiria (Italia), Arte Urbana Collectif (Bulgaria), Cine clube de Viseu (Portogallo) and La Fabulerie (Francia).
Graphic design: Cecilia Piazza - Centro Zaffiria