

LA CONDIZIONE DELL'INFANZIA NEL MONDO 2017

Figli dell'era digitale

© UNICEF

unicef 

per ogni bambino

DESIGN

it's  Blossoming.it

EDIZIONE ITALIANA

Comitato Italiano per l'UNICEF Onlus
Via Palestro, 68 - 00185 Roma
Tel 06478091 - Fax 0647809270
info@unicef.it
www.unicef.it
C.F. 01561920586

Traduzione di Chiara Nigro

Editing, adattamento e ricerca iconografica
a cura di Chiara Santamaria e Raffaella Zannetti

IMPAGINAZIONE

Giorgia Simonini

STAMPA

Evoluzione Stampa Roma

Dicembre 2017

LA CONDIZIONE DELL'INFANZIA NEL MONDO 2017

Figli dell'era digitale

Indice

Prefazione

La condizione dell'infanzia nel mondo 2017
di Anthony Lake, Direttore Generale, UNICEF

iv

Introduzione

Che cosa pensano gli adolescenti
e i giovani della vita online?

7

Figli dell'era digitale

pagine 1–7

01 Opportunità digitali

pagine 8–41

Le prospettive della connettività 9

Cosa pensano gli adolescenti riguardo
all'offerta scolastica per affrontare l'era digitale? 11

Istruzione e apprendimento nell'era digitale 16

Dar voce ai bambini nelle loro comunità 22

Cosa pensano gli adolescenti riguardo l'utilizzo
delle ITCs per avviare il cambiamento sociale? 25

Opportunità di inclusione sociale 30

La strada da seguire 34

Sezione speciale

In che modo le ITCs supportano le azioni umanitarie? 39

I Big Data nelle emergenze sanitarie 40

Istruzione, emergenze e ITCs 40

Biometria, rifugiati e protezione sociale 40

Etica e privacy nella raccolta e nella condivisione
dei dati in caso di emergenza 41

02 Il divario digitale

pagine 42–67

Opportunità mancate 43

Chi sono i bambini non connessi? 45

Cosa pensano gli adolescenti riguardo
le barriere esistenti tra loro e il mondo virtuale? 49

Una volta connesso, come utilizzi internet? 58

La strada da seguire 62

Sezione speciale

Cosa fanno i bambini connessi online? 65

Indice

03 Pericoli digitali pagine 68–103

I rischi della vita online	69
Cyberbullismo: “nessuno lo merita”	72
Abuso e sfruttamento sessuale online	74
Quali sono i bambini più vulnerabili?	78
Cosa pensano gli adolescenti riguardo ai rischi e ai danni online?	81
Prevenire i danni nell'era digitale	85
La strada da seguire	93
Sezione speciale	
Proteggere la privacy dei bambini online	95
Regolamentazione della privacy per i minorenni	97

04 Infanzie digitali pagine 104–135

Vivere online	105
La nuova frontiera digitale è la genitorialità	109
Cosa pensano gli adolescenti riguardo all'impatto delle ITCs sulle famiglie?	111
Essere on-line e benessere	115
Tempo di esposizione allo schermo: né troppo, né troppo poco	119
Il tempo trascorso online sostituisce l'attività fisica?	123
Il dibattito sulla dipendenza digitale	126
Cosa pensano gli adolescenti riguardo alla tecnologia e alla salute nell'era digitale?	127
Ecco il cervello di tuo figlio in digitale	131
La strada da seguire	134

05 Priorità digitali pagine 136–148

Sfruttare al meglio la tecnologia per limitare i danni	137
Fornire a tutti i bambini l'accesso a risorse online di qualità e a prezzi contenuti	139
Proteggere i bambini dai pericoli online	141
Tutelare la privacy e l'identità dei bambini online	142
Insegnare l'alfabetizzazione digitale per educare bambini informati, impegnati e sicuri online	143
Il potere del settore privato per migliorare pratiche e standard etici che proteggono e sostengono i bambini online	146
Porre i bambini al centro delle politiche digitali	147
Governance di internet	148

Figli dell'era digitale

La condizione dell'infanzia nel mondo 2017



La condizione dell'infanzia nel mondo 2017 tratta un tema straordinario, che interessa in misura sempre maggiore quasi ogni aspetto della vita di milioni di bambini in tutto il mondo e, a dire il vero, di noi tutti: la tecnologia digitale.

Con l'avvento della tecnologia digitale - e in particolare di internet - sempre più influente e presente, il dibattito relativo al suo impatto si è fatto più acceso: è una benedizione per l'umanità, poiché offre opportunità illimitate per comunicare, fare affari, apprendere ed esprimersi liberamente? O è un pericolo per il nostro modo di vivere, perché mina il tessuto sociale, l'ordine politico, e minaccia il nostro benessere?

Questo è senza dubbio un dibattito interessante, ma essenzialmente accademico. Perché, nel bene e nel male, la tecnologia digitale è ormai un dato di fatto nelle nostre vite. In maniera irreversibile.

Nel bene:

Il ragazzo affetto da una paralisi cerebrale, che interagisce online alla pari con i suoi coetanei e, per la prima volta nella sua vita, le sue abilità sono più "visibili" della sua disabilità.

La ragazza che è fuggita con la sua famiglia dalle violenze della Repubblica Araba Siriana, riconquistando il suo futuro nel campo profughi di Za'atari, sotto la guida di un insegnante che le permette di imparare attraverso un tablet.

Il giovane blogger della Repubblica Democratica del Congo che utilizza internet per denunciare i gravi problemi presenti nella sua comunità, come la mancanza di acqua sicura e di servizi igienico-sanitari.

Nel male:

La ragazza a cui le regole della sua famiglia e della sua società vietano di andare online, privandola della possibilità di imparare e connettersi con gli amici.

L'adolescente le cui informazioni personali sono utilizzate impropriamente dagli esperti di marketing e condivise online.

Il ragazzo la cui assuefazione ai videogiochi ha preso il sopravvento sulla sua vita, almeno secondo i suoi genitori.

E peggio ancora:

Un ragazzo spinto quasi al suicidio dal cyberbullismo che lo segue ovunque.

Una ragazza di 14 anni il cui ex-ragazzo ha creato un profilo sui social media sfruttando le foto di nudo che lui le ha costretto a fare.

Una bambina di 8 anni nelle Filippine costretta a praticare atti sessuali in diretta da un vicino che gestisce un sito web di pedopornografia.

Al di là del danno che la tecnologia digitale può arrecare ai singoli bambini, direttamente o indirettamente, non va sottovalutata la sua capacità di incitare alla violenza su larga scala, che condiziona la vita e il futuro di centinaia di migliaia di bambini. Non è necessario cercare oltre la conferma di questo potenziale oscuro: in Myanmar, quest'anno, un'infida campagna sui social media ha scatenato orribili violenze contro i membri della minoranza etnica Rohingya, portando all'uccisione e alla mutilazione di tantissimi bambini e forzando centinaia di migliaia di persone a fuggire verso un futuro incerto.

Internet è l'insieme di tutte queste cose, che riflettono e amplificano il meglio e il peggio della natura umana. È uno strumento che sarà sempre usato per fare del bene, tanto quanto per fare del male. Il nostro compito è mitigare i danni e incrementare le opportunità che la tecnologia digitale ha reso possibili.

Questo è ciò di cui tratta questo rapporto. Esamina il panorama delle opportunità digitali dal punto di vista delle relazioni e degli effetti sull'infanzia. Analizza il divario digitale che impedisce a milioni di bambini di accedere a internet e a tutte le nuove opportunità di imparare e, magari un giorno, partecipare attivamente all'economia digitale, contribuendo a rompere il circolo vizioso della povertà intergenerazionale.

Esplora inoltre anche l'innegabile lato oscuro di internet e della tecnologia digitale, dal cyberbullismo, alla pedopornografia online e alle transazioni e valute del Dark Web, che permettono di nascondere il traffico di minorenni e le altre attività illegali che danneggiano i bambini. Approfondisce alcuni dei dibattiti riguardo alle conseguenze meno evidenti di cui i bambini possono risentire nella loro vita digitale – dalla dipendenza digitale al possibile impatto della tecnologia digitale sullo sviluppo cerebrale e cognitivo.

Oltre a ciò, delinea una serie di raccomandazioni pratiche che possono aiutare a stabilire politiche più efficaci e pratiche commerciali più responsabili, a beneficio dei minorenni nell'era digitale.

Aspetto altrettanto importante, questo rapporto include le opinioni di bambini e giovani in merito all'impatto della tecnologia digitale sulle loro vite – attraverso i racconti delle loro storie sui problemi che li riguardano più da vicino.

La loro voce conta sempre di più – ed è più forte che mai – nel mondo digitale. Un mondo che non solo ereditano, ma al quale danno forma.

Proteggendo i bambini dai peggiori effetti delle tecnologie digitali e ampliando al massimo le possibilità di accesso, possiamo spostare l'ago della bilancia dalla parte del bene.



Anthony Lake
Direttore Generale, UNICEF



© UNICEF

FIGLI DELL'ERA DIGITALE

Figli dell'era digitale

La condizione dell'infanzia nel mondo 2017:

Figli dell'era digitale analizza i modi in cui la tecnologia digitale ha già cambiato la vita e le opportunità dei bambini - e le loro prospettive per il futuro.

Se utilizzata correttamente e resa universalmente accessibile, la tecnologia digitale può segnare una svolta per i tanti bambini emarginati - a causa della povertà, della discriminazione etnica, razziale e di genere, delle disabilità, e per motivi geografici (sfollamento e isolamento) - collegandoli a un mondo di opportunità e fornendo loro le competenze necessarie per avere successo nel mondo digitale.

Ma senza un accesso garantito a tutti, la tecnologia digitale può creare nuovi divari che impediscono ai bambini di esprimere le proprie potenzialità. E se non si agisce prontamente per restare al passo con i rapidi cambiamenti tecnologici, i pericoli del mondo virtuale possono rendere i bambini a rischio ancora più vulnerabili allo sfruttamento, all'abuso e perfino al traffico di esseri umani - nonché a una serie di fattori latenti che minacciano il loro benessere.

Questo rapporto sostiene un'azione più rapida, investimenti focalizzati e una maggiore cooperazione per proteggere i bambini dai pericoli di un mondo sempre più connesso – promuovendo al contempo le opportunità che l'era digitale offre a vantaggio di ognuno di loro.

Come la globalizzazione e l'urbanizzazione, la "digitalizzazione" ha già cambiato il mondo. La rapida proliferazione delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione è inarrestabile e coinvolge quasi tutte le sfere della vita moderna, dall'economia, alla società, alla cultura... e plasma la vita quotidiana.

L'infanzia non ne è esclusa. Dal momento in cui centinaia di milioni di bambini vengono al mondo, sono già immersi in un costante flusso di comunicazioni e connessione digitale – a partire dal modo in cui l'assistenza sanitaria viene gestita, fino alle immagini dei loro primi momenti di vita pubblicate online.

La capacità del digitale di modellare le esperienze cresce insieme ai bambini stessi, offrendo loro infinite opportunità per imparare e socializzare, essere considerati e ascoltati.

Soprattutto per i bambini che vivono in località remote, o quelli emarginati a causa della povertà, dell'esclusione sociale e delle emergenze che costringono molte famiglie a fuggire dalle proprie case, la tecnologia e l'innovazione digitale rappresentano una porta che si apre su un futuro migliore e che offre maggiori opportunità di apprendimento, alle comunità, ai mercati, ai servizi e a tutta una serie di altri vantaggi che possono aiutare i bambini a esprimere le loro potenzialità e uscire da una condizione svantaggiata.

Ma sono milioni i bambini che non possono godere di tale opportunità, o che usufruiscono di un accesso ai servizi informatici intermittente o di scarsa qualità - e spesso si tratta proprio dei bambini che vivono già nelle condizioni più disagiate. Ciò aggrava ulteriormente la loro situazione e nega l'accesso a competenze e conoscenze utili per sviluppare pienamente le loro potenzialità - e per rompere il circolo vizioso della povertà e dello svantaggio sociale intergenerazionale.

La tecnologia digitale e l'interattività presentano anche rischi significativi per la sicurezza, la privacy e il benessere dei bambini - ingigantendo minacce e pericoli che molti di loro affrontano anche offline e rendendo quelli a rischio ancora più vulnerabili.

Sebbene le tecnologie dell'informazione e della comunicazione abbiano reso più semplice la condivisione delle conoscenze e la collaborazione, allo stesso modo le ITCs hanno facilitato la produzione, la distribuzione e la condivisione di materiale sessualmente esplicito e di altri contenuti illeciti legati allo sfruttamento e all'abuso dei bambini. Hanno creato inoltre nuovi canali per il traffico di bambini e nuovi sistemi per occultare tali operazioni alla giustizia. Le nuove tecnologie hanno anche permesso ai minorenni di accedere a contenuti inappropriati e potenzialmente dannosi - e ancora più incredibilmente, a produrre essi stessi tali contenuti.

Anche se le ITCs hanno reso più facile la connessione tra i minorenni e la condivisione di esperienze online, hanno parimenti agevolato l'utilizzo di questi nuovi canali di connettività e di comunicazione per il bullismo online, con una portata sensibilmente maggiore - e quindi potenzialmente più rischiosa - rispetto al bullismo nella vita reale. Allo stesso modo, ha aumentato le probabilità di uso improprio e sfruttamento della privacy dei bambini - e ha alterato il modo in cui i minorenni considerano le loro informazioni private.

Nonostante internet e l'intrattenimento digitale abbiano aumentato la creatività dei bambini e ampliato l'accesso a una molteplicità di contenuti stimolanti e interessanti, hanno contemporaneamente sollevato questioni circa la dipendenza digitale, nota anche come "dipendenza da schermo", tra i bambini. E benché internet abbia sviluppato piattaforme online per la libera espressione delle idee, ha anche

aumentato la diffusione di espressioni di odio e di altri contenuti negativi che influenzano la visione che i nostri bambini hanno del mondo e di se stessi.

Gli effetti della digitalizzazione sul benessere dell'infanzia non sono universalmente riconosciuti. Infatti, alcuni sono oggetto di un crescente dibattito pubblico tra politici e genitori. E sebbene non si possa negare il ruolo che la digitalizzazione ha nell'offrire opportunità di vita uguali per tutti i bambini, tale promessa non è ancora stata realizzata.

Queste sfide non faranno altro che aumentare man mano che il processo di digitalizzazione cresce in portata e sviluppo e le numerose opportunità ad esso connesse continuano ad essere sfruttate commercialmente.

I bambini avranno a disposizione più dispositivi digitali, piattaforme online e applicazioni. L'internet degli oggetti*, l'intelligenza artificiale e l'apprendimento automatico sono una realtà concreta, che crea nuove opportunità e nuove sfide.

Che cosa possono fare i governi, le organizzazioni internazionali, la società civile, le comunità, le famiglie e i bambini stessi per contribuire a limitare i danni di un mondo sempre più connesso, sfruttando al contempo le opportunità che il mondo digitale offre a vantaggio di ogni bambino?

Innanzitutto, occorre identificare e colmare il divario presente nell'accesso a risorse online di qualità, nella comprensione dell'utilizzo di internet da parte dei bambini e nella conoscenza dei sistemi di protezione online, nonché nei sistemi politici e normativi non ancora al passo con i rapidi cambiamenti tecnologici.

Nonostante la rapida diffusione e condivisione delle esperienze digitali e online in tutto il mondo, esiste ancora un profondo divario nell'accesso alla tecnologia della comunicazione digitale da parte dei bambini. L'accesso alle ITCs - e la qualità di tale accesso - è diventato una nuova linea di divisione. Ad esempio, i bambini con un accesso internet limitato a una ristretta gamma di servizi di contenuto locali, visualizzati tramite dispositivi di fascia inferiore con una connessione lenta, rischiano di perdere un'ampia gamma di contenuti e opportunità di cui i loro coetanei

*In telecomunicazioni internet delle cose (o, più propriamente, internet degli oggetti o IoT, acronimo dell'inglese Internet of things) è un neologismo riferito all'estensione di Internet al mondo degli oggetti e dei luoghi concreti.

L'Internet delle cose è una possibile evoluzione dell'uso della Rete: gli oggetti (le "cose") si rendono riconoscibili e acquisiscono intelligenza grazie al fatto di poter comunicare dati su se stessi e accedere ad informazioni aggregate da parte di altri. Le sveglie suonano prima in caso di traffico, le scarpe da ginnastica trasmettono tempi, velocità e distanza per gareggiare in tempo reale con persone dall'altra parte del globo, i vasetti delle medicine avvisano i familiari se si dimentica di prendere il farmaco. Tutti gli oggetti possono acquisire un ruolo attivo grazie al collegamento alla Rete.



© UNICEF

maggiormente connessi godono. Queste disparità rispecchiano e inaspriscono le disuguaglianze che colpiscono i bambini più svantaggiati anche offline.

Ciò che limita e rende difficoltoso lo sviluppo di politiche dinamiche che superino queste problematiche affrontando i rischi digitali e sfruttando al meglio le opportunità, sono le lacune nelle nostre conoscenze, sia in merito alla vita dei bambini online, incluso l'impatto della connettività su una vasta gamma di aree, tra cui quella conoscitiva, dell'apprendimento e dello sviluppo socio – emotivo, sia in merito alle sensazioni dei bambini riguardo le loro esperienze di connettività – inclusa la loro percezione dei rischi –.

Anche i bambini non hanno un'adeguata conoscenza dei rischi che corrono online, e nonostante un crescente utilizzo di internet da parte di bambini e adolescenti, molti non hanno competenze informatiche né la capacità critica di valutare la sicurezza e la credibilità dei contenuti e delle relazioni che vivono online. Ciò riflette la necessità di maggiori occasioni di alfabetizzazione digitale che consentano ai bambini di tutelarsi.

Infine – aspetto cruciale – tutte queste lacune riflettono e producono ritardi nei processi decisionali: i quadri normativi che regolano la protezione, le opportunità, la governance e la responsabilità digitale non riescono a essere al passo con un mondo in rapida evoluzione e sottovalutano le conseguenze che le tecnologie digitali hanno sui bambini. Se non colmate, queste lacune normative saranno presto sfruttate. Ciò che manca non sono i principi e le linee guida per la creazione di politiche digitali, ma piuttosto un coordinamento coerente e un impegno concreto per affrontare le sfide comuni ponendo gli interessi dei bambini in primo piano.

Soprattutto adesso, mentre la comunità internazionale lavora per realizzare gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs), le ITCs e internet rappresentano un forte impulso per raggiungere il traguardo degli SDG di non lasciare nessuno indietro. Ma le azioni - dei governi, delle organizzazioni internazionali, della società civile, del mondo accademico, del settore privato, delle famiglie, dei bambini e dei giovani – devono seguire il ritmo del cambiamento.



La condizione dell'infanzia nel mondo 2017: Figli dell'era digitale fornisce una revisione tempestiva basata su dati nuovi relativi alla vita dei bambini in un mondo digitale - esaminando le prove, discutendo le problematiche, esplorando alcune delle principali controversie e proponendo principi e raccomandazioni concrete.

Il rapporto presenta le prospettive di alcuni leader industriali, attivisti digitali, e, in particolare, bambini e giovani, anche attraverso laboratori giovanili realizzati in 26 paesi, un sondaggio U-Report appositamente commissionato che ha invitato gli adolescenti di 24 paesi a raccontare le loro esperienze digitali, commenti dei giovani blogger della piattaforma UNICEF "Voices of Youth" e analisi tratte dal pionieristico Global Kids Online Survey.

Il Capitolo I esamina le opportunità offerte ovunque dalla digitalizzazione ai bambini, ma soprattutto a quelli svantaggiati a causa della povertà, dell'esclusione sociale, dei conflitti e delle diverse crisi. Ad esempio, le ITCs portano l'istruzione ai bambini in zone remote di Brasile e Camerun e alle ragazze in Afghanistan che non possono lasciare le loro case; consentono ai giovani blogger e giornalisti della Repubblica Democratica del Congo di lottare per i propri diritti; sostengono i bambini e le loro famiglie in caso di emergenza e danno letteralmente voce ai bambini con disabilità: "Il giorno in cui ho ricevuto un tablet collegato a internet, la mia vita è completamente cambiata", scrive Ivan Bakaidov, un 18enne affetto da paralisi cerebrale.

Il Capitolo II mostra i dati relativi all'assenza di connessione e alle implicazioni derivanti dall'essere esclusi dal mondo digitale. I numeri sono impressionanti: in Africa, 3 ragazzi su 5 (dai 15 ai 24 anni) non sono connessi; in Europa, la proporzione è di solo 1 su 25. Ma il divario digitale va oltre la semplice connettività. In un mondo in cui il 56 per cento dei siti web è in lingua inglese, molti bambini non riescono a trovare contenuti comprensibili o attinenti alle loro esperienze di vita. A molti mancano anche le competenze necessarie, oltre all'accesso a dispositivi elettronici come i computer, che consentirebbero loro di sfruttare al meglio le opportunità online. Se questo divario digitale non viene superato, potrà solo accrescere le divisioni socioeconomiche esistenti.

Il Capitolo III analizza il lato oscuro del mondo digitale, nonché i rischi e i danni derivanti dalla vita online, incluse le ripercussioni che internet ha sul diritto alla privacy e sulla libertà di espressione dei bambini. Le ITCs hanno amplificato alcuni dei tradizionali pericoli legati all'infanzia - i bulli possono ora seguire le vittime fin dentro le loro case, non solo tra le mura scolastiche -, creandone anche dei nuovi, tra cui un maggiore raggio d'azione per i predatori sessuali, la produzione di materiale pedopornografico su ordinazione e l'incremento del mercato per la diffusione di abusi sessuali in diretta. Una vittima di streaming online ha dichiarato: "Se un estraneo mi dice "spogliati", allora io mi spoglio". E poi ci sono i pericoli di cui molti bambini e genitori non sono a conoscenza: ad esempio, le minacce alla privacy e all'identità dei minorenni da parte dei sistemi di elaborazione dati su scala industriale che internet ha reso possibile.

Il Capitolo IV esamina alcuni modi in cui la digitalizzazione sta cambiando l'infanzia, nel bene e nel male. Le ITCs hanno trasformato il modo in cui i bambini stringono e coltivano le loro amicizie, permettendo loro di mantenere un contatto quasi costante con i coetanei. Hanno però anche alterato il modo in cui i bambini trascorrono il loro tempo libero, fornendo loro un costante flusso di video, aggiornamenti dei social media e giochi estremamente coinvolgenti. Molti adulti temono che questi cambiamenti non siano tutti positivi e che un eccessivo tempo di esposizione allo schermo stia isolando i bambini dalle loro famiglie e da ciò che li circonda, alimentando la depressione e incentivando l'obesità infantile.

Il rapporto si conclude evidenziando le azioni prioritarie e le raccomandazioni pratiche per consentire alla società di sfruttare il potere della digitalizzazione a beneficio dei minorenni più svantaggiati e di limitare i danni per proteggere i soggetti più vulnerabili.

- Fornire a tutti i bambini accesso a risorse online di qualità a prezzi contenuti. Significa creare incentivi per incoraggiare le aziende di telecomunicazione e le imprese tecnologiche a ridurre i costi della connettività; tenere in considerazione le esigenze dei bambini non connessi nello sviluppo di piani infrastrutturali; investire in un maggior numero di hot spots pubblici e nella creazione di contenuti multimediali culturalmente e linguisticamente più adeguati; infine, affrontare tutte le barriere, incluse quelle culturali, che impediscono ai bambini, specialmente alle ragazze, di collegarsi online.
- Proteggere i bambini dai rischi online. Ciò implica un maggiore coordinamento a livello internazionale e nazionale e una profonda collaborazione tra i sistemi giudiziari e l'industria tecnologica, per vigilare sulla tecnologia digitale che permette e nasconde il traffico illecito di minorenni e la diffusione di materiale pedopornografico online.
- Tutelare la privacy dei bambini online. Questo significa sollecitare il settore privato e i governi a impegnarsi maggiormente per proteggere i dati dei minorenni da un uso improprio, rispettandone la crittografia; imporre l'applicazione di norme internazionali per la raccolta e l'utilizzo dei dati online sui bambini; e insegnare ai bambini come difendersi dalle minacce alla propria privacy.
- Insegnare l'alfabetizzazione digitale per formare bambini consapevoli, impegnati e sicuri online. Ciò significa sostenere una maggiore collaborazione tra governi e tecnologi per sviluppare piattaforme e curricula informatici dalla scuola primaria fino alla scuola superiore, promuovendo le librerie online e sostenendo le biblioteche pubbliche nell'insegnamento di competenze informatiche; investire nella formazione degli insegnanti nella tecnologia digitale; insegnare ai bambini a riconoscere e proteggersi da pericoli online; e rendere la cittadinanza digitale una componente fondamentale dell'alfabetizzazione digitale.
- Promuovere migliori pratiche aziendali e standard etici per proteggere i bambini online. Questo comporta uno sviluppo responsabile ed etico di prodotti e di attività di marketing che riducano i rischi per i bambini, nonché un maggiore impegno per estendere l'accesso alla connettività e ai contenuti online. Il settore privato - in particolare le aziende di telecomunicazione e le imprese tecnologiche - ha una responsabilità specifica e una capacità unica di modellare l'impatto della tecnologia digitale sui bambini.
- Porre i bambini al centro delle politiche digitali. Questo vuol dire investire maggiormente nella raccolta di dati relativi all'accesso e alle attività dei minorenni online; sviluppare quadri normativi che riconoscano le diverse esigenze dei bambini; rafforzare il coordinamento e la condivisione delle conoscenze a livello globale per affrontare le sfide del mondo digitale; consolidare la collaborazione con le organizzazioni per la tutela dell'infanzia; e impegnarsi in maniera sistematica con i responsabili politici e i legislatori.

RISULTATI DEL SONDAGGIO U-REPORT:

Che cosa pensano gli adolescenti e i giovani della vita online?

LA PAROLA AI BAMBINI: UN SONDAGGIO U-REPORT SULLE ESPERIENZE DI CONNETTIVITÀ DEI BAMBINI

Nell'ambito del progetto di ricerca per questo rapporto, U-Report - un innovativo strumento di messaggistica sociale, utilizzato da quasi 4 milioni di giovani in tutto il mondo per condividere opinioni su una serie di interessi comuni - ha inviato 4 domande agli U-Reporters di tutto il mondo. Hanno partecipato al sondaggio giovani provenienti da 26 paesi, inviando un totale di 63.000 risposte. I dati evidenziati di seguito mostrano le risposte date dagli adolescenti e dai giovani (13-24 anni).

Cosa non ti piace di internet?

Il 23% ha risposto "La violenza"

Le ragazze tendono a essere più turbate dagli episodi di violenza (27% contro il 20% dei ragazzi)

Il 33% ha risposto "I contenuti pornografici indesiderati"

Segnalato in ugual modo dalle ragazze (32%) e dai ragazzi (33%).

I giovani nei paesi a basso reddito tendono a essere più turbati dai contenuti pornografici indesiderati (42% vs 16% dei paesi ad alto reddito)

"Non c'è niente che non mi piace di internet."

13% di risposte nei paesi a basso reddito

3% di risposte nei paesi ad alto reddito

Cosa ti piace di internet?

Il 40% ha risposto "Imparare nuove cose per la scuola o la salute."

Il 24% ha risposto "Acquisire competenze che non posso imparare a scuola."

Il 9% ha risposto "Leggere articoli di politica e/o migliorare la mia comunità" – prevalentemente tra i gruppi di giovani di maggiore età.

"Acquisire competenze che non posso imparare a scuola." È stata una risposta significativa per i giovani che vivono in Indonesia (47%), Burundi (35%) e Brasile (34%).

Come hai imparato ad utilizzare internet?

Il 42% ha risposto di aver imparato da solo.

Il 39% ha risposto di aver imparato da amici o fratelli - prevalentemente tra i giovani che vivono in paesi a basso reddito.

Il 69% dei giovani dell'Honduras ha risposto di aver imparato da solo rispetto al 19% della Repubblica Centrafricana.

Cosa renderebbe internet migliore per te?

I giovani provenienti dai paesi a basso reddito tendono a chiedere un maggiore accesso ai dispositivi digitali con una frequenza 2,5 volte maggiore rispetto agli altri.



OPPORTUNITÀ DIGITALI

Opportunità digitali

Le prospettive della connettività

La tecnologia digitale rappresenta il grande punto di svolta del nostro tempo – e il suo potenziale trasformativo potrebbe aiutare i bambini più svantaggiati e vulnerabili del mondo a imparare, crescere e sviluppare pienamente le proprie capacità.

La digitalizzazione consente ai bambini con disabilità di connettersi con gli amici e di decidere da soli; fornisce l'accesso all'istruzione ai bambini che vivono in zone remote, emarginate e in situazioni di emergenza umanitaria; aiuta i minorenni sfollati a connettersi con le proprie famiglie. L'incremento della connettività online ha aperto nuove strade all'impegno civico, all'inclusione sociale e a molte altre opportunità, offrendo la possibilità di rompere il circolo vizioso della povertà e dello svantaggio sociale

Nel campo profughi di Za'atari in Giordania, in una classe alcune ragazze seguono una lezione di inglese. L'aula è un po' precaria, le pareti nude sono segnate solo da macchie scure di vernice scrostata. Ma le ragazze sorridono. In fondo, l'insegnante chiede una domanda in inglese: "Dov'è la lampada?"

Le ragazze tengono attentamente tra le mani dei tablet che mostrano immagini colorate degli interni di una casa e cercano la lampada. Se toccano l'immagine giusta, il tablet risponde "ben fatto!"; se sbagliano, chiede loro di riprovare. "È divertente studiare con il tablet", afferma l'undicenne Saha. "È molto utile per noi. Possiamo usarlo per imparare delle cose che prima non sapevamo."

SIAMO LA GENERAZIONE PIÙ
COMPUTERIZZATA,
COSÌ DOBBIAMO PARLARE ALLE
PERSONE DOVE SI TROVANO:
SU INTERNET

A Kinshasa, il diciassettenne Glodi sta preparando un reportage. Tre anni fa, ha deciso di diventare un "Giovane Reporter" dopo una presentazione di una rete giornalistica nella sua scuola: "È stato tutto nuovo per me", dice. "Per esempio, non avevo mai sentito parlare del diritto alla partecipazione". Dopo una settimana di formazione, Glodi ha iniziato a scrivere su questioni che riguardano la sua comunità. "Nel mio quartiere, molte persone non hanno accesso all'acqua e ai servizi igienico - sanitari: perciò mi sembrava logico scrivere qualcosa su questo argomento". I suoi articoli vengono pubblicati sul blog di Ponabana ("Per i bambini") che rappresenta la voce dei bambini nella Repubblica Democratica del Congo (ponabana.com). "Scrivere per Ponabana mi permette di raggiungere un pubblico molto ampio", dice Glodi. "Siamo la generazione più computerizzata, e perciò dobbiamo parlare con le persone nel luogo in cui sono più presenti: in internet".

Nella Federazione Russa, Ivan sta chattando online. Ma se i suoi amici dovessero incontrarlo di persona "non capirebbero una parola di ciò che dico" scrive (vedi Prospettiva a pagina xxx). Ciò è dovuto al fatto che il diciottenne ha gravi problemi di linguaggio, conseguenza di una paralisi cerebrale. Ma quando è online riesce a chattare come qualsiasi altro adolescente: "Alcuni dei miei amici virtuali non sanno neppure della mia disabilità". Internet non è solo lo strumento che permette a Ivan di socializzare: "Anche se sono uno studente, non posso accedere fisicamente alla mia scuola. Tuttavia, grazie a internet e agli smartphone, frequento le lezioni e seguo le istruzioni dell'insegnante".

Nel Ciad meridionale, Oudah, 17 anni, sta sognando casa sua. Come decine di migliaia di altri suoi connazionali, è stato costretto a fuggire dal conflitto in atto nella Repubblica Centrafricana. Negli ultimi anni, ha vissuto nel campo profughi di Danamadja, proprio oltre il confine del suo paese di origine. Riuscire a connettersi con i suoi amici e la sua famiglia è una sfida costante, ma le tecnologie digitali gli offrono un'ancora di salvezza. "Utilizzo internet per rimanere in contatto con i miei fratelli che si trovano ancora nella Repubblica Centrafricana", afferma Oudah. "Sono passati tre anni da quando sono stato separato dalla mia famiglia e dagli amici. È essenziale per me restare in contatto con loro, mi fanno sentire meno solo."

Saha, Glodi, Ivan e Oudah vivono delle vite molto diverse, ma sono legati da un filo conduttore: in un modo o nell'altro, possono tutti godere delle opportunità offerte dalle tecnologie digitali e dalla connettività.

E non sono soli: ci sono innumerevoli storie ed esempi di bambini di tutto il mondo che hanno l'opportunità di imparare e divertirsi online e di costruire il proprio cammino verso l'età adulta. Spesso, senza l'aiuto degli adulti, utilizzano piattaforme online per fare i compiti; imparare a suonare la chitarra o cucinare il piatto preferito della mamma; chattare con gli amici; accedere alle informazioni sanitarie; portare cambiamenti positivi alle loro comunità; scoprire cosa succede a livello locale e nel mondo e progettare e scrivere blog per esprimere i loro talenti e le loro opinioni.

Queste opportunità vanno valutate unitamente ad altri elementi, ossia l'esclusione di milioni di bambini dall'utilizzo delle tecnologie digitali (cfr. Capitolo 1), i rischi della vita online (cfr. Capitolo 3) e gli effetti della digitalizzazione sul benessere dei bambini (cfr. Capitolo 4). Ma, ciò nonostante, la connettività fornisce un'avvincente spiraglio su ciò che accade in tempo reale e su ciò che potrebbe accadere in futuro.

SONDAGGIO

Cosa pensano gli adolescenti riguardo all'offerta scolastica per affrontare l'era digitale?

A METÀ DEL 2017, QUASI 500 ADOLESCENTI PROVENIENTI DA 26 PAESI HANNO PARTECIPATO A VARI WORKSHOP PER CONDIVIDERE LE LORO ESPERIENZE CON LE ITCS E LE LORO SPERANZE E PAURE LEGATE AL MONDO DIGITALE. QUESTI EVENTI SONO STATI ORGANIZZATI CON IL SUPPORTO DEI COMITATI E DEGLI UFFICI NAZIONALI UNICEF E DELLA WESTERN SIDNEY UNIVERSITY (WSU). GLI ESITI DEI WORKSHOP SONO INCLUSI IN QUESTO RAPPORTO.

La maggior parte dei partecipanti ai workshop* organizzati nell'ambito della Condizione dell'infanzia nel mondo 2017 ha dichiarato di ritenere le tecnologie digitali vitali per il proprio futuro...

"Se non usiamo il computer, se non lo conosciamo, allora è come non sapere niente, comprese le cose utili per la nostra vita"

Ragazza, 14 anni, Timor Est

Molti avevano già idee chiare su come utilizzare tali tecnologie quando fossero diventati più grandi...

"...per produrre musica, attirare i clienti e inviare il lavoro svolto, creare dei jingle per le aziende, gestire un sito e un'applicazione per il download gratuito di musica" Ragazzo, 19 anni, Nigeria

"... per diagnosticare le malattie, progettare delle tecnologie per aiutare i pazienti e gli altri medici, e per prevenire le malattie." Ragazzo, 18 anni, Fiji

Molti giovani hanno affermato che le competenze informatiche sono importanti, tanto quanto le altre capacità ...

"Capacità di pensiero critico." Ragazza, 16 anni, Malesia

"Essere abili nella codifica!!! Per creare nuovi programmi e giochi!!"

Ragazza, 17 anni, Malesia

Circa un partecipante su cinque ha dichiarato di non avere accesso alla tecnologia digitale a scuola.

"...non abbiamo a disposizione nessun tipo di tecnologia"

Ragazzo, 15 anni, Repubblica Centrafricana

Per tanti altri, le possibilità di accesso variano notevolmente...

"Abbiamo un computer, ma si trova nell'ufficio del preside."

Ragazza, 15 anni, Perù

"La mia scuola approva l'uso di computer, è persino obbligatorio averlo.... La scuola fornisce un segnale Wi-fi, ma nient'altro. Il mio laptop è sempre nel mio zaino." Ragazza, 15 anni, Paraguay

... ma la maggior parte può usare i laboratori informatici ...

"Abbiamo computer e laboratori informatici a scuola. Possiamo usarli quando vogliamo." Ragazza, 16 anni, Bhutan

... sebbene le strutture non siano sempre perfette.

"A scuola abbiamo a disposizione un numero piuttosto elevato di computer nel laboratorio informatico, ma, purtroppo, spesso è difficile che gli studenti riescano a usarli a causa di alcuni problemi, come la regolare mancanza di corrente elettrica ... "

Ragazzo, 16 anni, Repubblica Democratica del Congo

Talvolta, i computer scolastici restano inutilizzati...

"Abbiamo un laboratorio di informatica nel mio college, ma gli insegnanti non ci permettono di usarlo." Ragazzo, 16 anni, Bangladesh

I giovani partecipanti pensano che tale inutilizzo rifletta spesso la mancanza di un'adeguata competenza tecnologica da parte degli insegnanti.

"Al mio insegnante sta molto a cuore l'alfabetizzazione informatica, ma agli altri insegnanti no. È perché non hanno familiarità con la tecnologia digitale". Ragazzo, 12 anni, Corea del Sud

La metà dei partecipanti ha dichiarato di aver ricevuto una formazione informatica al di fuori della scuola. Le loro motivazioni includono l'assicurarsi un futuro migliore ...

"Ho frequentato un corso presso la CEBRAC [un'agenzia per l'impiego] dove ho imparato ad utilizzare excel e i fogli di calcolo elettronici. Ho partecipato al corso perché era gratuito e ho pensato che sarebbe stato utile poterlo inserire nel mio CV". Ragazza, 16 anni, Brasile

... sostenere la loro istruzione ...

"Ho partecipato a un corso di formazione informatica al di fuori della scuola perché imparare a utilizzare i computer mi aiuterà con il lavoro che svolgo a scuola". Ragazzo, 17 anni, Perù

... sviluppare le loro competenze nel campo dell'innovazione e dell'imprenditorialità sociale...

"Ho partecipato alla sfida di Technovation e ho creato un'applicazione per risolvere un problema della nostra comunità e per imparare a codificare e concretizzare le mie idee". Ragazza, 17 anni, Tunisia

... esplorare il mondo digitale ...

"Ho frequentato un corso di alfabetizzazione informatica perché voglio saperne di più su come navigare online in maniera sicura e come utilizzare internet in modo costruttivo". Ragazzo, 15 anni, Thailandia

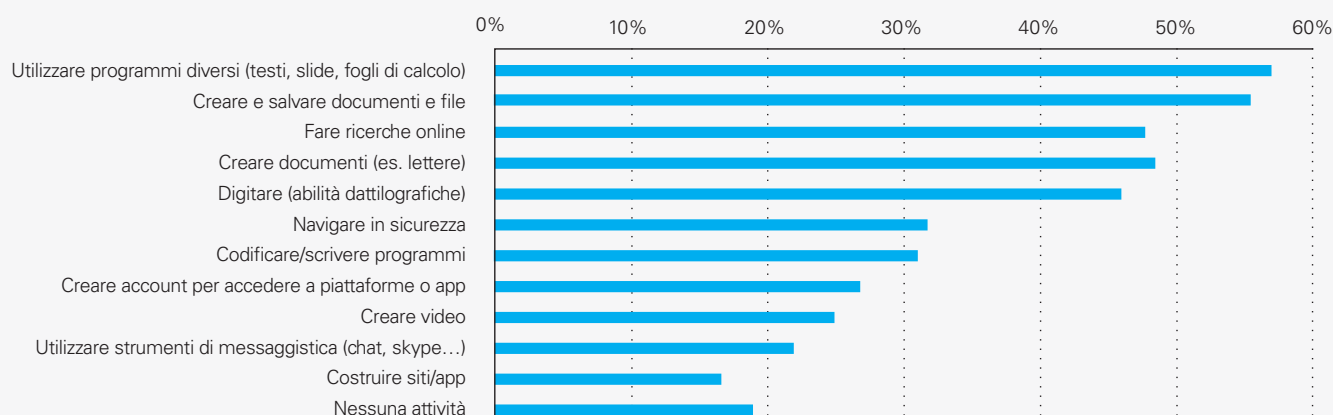
... rispettare gli ordini dei genitori.

"Sinceramente, ho frequentato il corso perché mio padre mi ha costretto". Ragazza, 16 anni, Bhutan

Alcuni partecipanti hanno affermato di aver anche sviluppato da soli le loro competenze digitali ...

"Ho imparato a codificare grazie a YouTube. Ho visto così tanti video sulla codifica che ho finito per imparare". Ragazza, 17 anni, Bangladesh

GRAFICO 1



Solo un quarto dei partecipanti ha affermato di aver utilizzato regolarmente la tecnologia durante le lezioni in classe (e solo per l'applicazione degli argomenti del corso). Al contrario, l'uso della tecnologia per l'apprendimento ha avuto luogo principalmente al di fuori dell'orario scolastico. Inoltre, la pratica fatta nel tempo libero ha richiesto maggiori capacità creative di quelle apprese a scuola. Molti studenti sentivano che la scuola poteva – e doveva - fare di più...

"Potevano insegnarci non solo più cose legate al "lavoro tipico", ma anche a progettare e programmare, e non solo dal punto di vista intellettuale, ma anche sociale e personale". Ragazza, 14 anni, Uruguay

"Il programma scolastico è ormai obsoleto e non rispecchia il mondo contemporaneo ..." Ragazza, 16 anni, Bielorussia

In realtà, sanno perfettamente quello che le scuole dovrebbero fare per fornire un'adeguata istruzione digitale: occorre che la formazione inizi il prima possibile...

"Chiediamo alle autorità di andare in ogni scuola e permettere ai bambini di iniziare a imparare l'informatica dalla scuola primaria."

Risposta del gruppo, Repubblica Centrafricana

... che la connettività venga migliorata...

"Considerando che a scuola abbiamo già accesso ad alcuni dispositivi informatici, suggerirei di fornire agli studenti una connessione internet gratuita per permetterci di completare le nostre ricerche e il nostro lavoro".

Ragazza, 14 anni, Repubblica Democratica del Congo

... e insegnanti altamente qualificati.

"...dovrebbero assumere giovani specialisti." Ragazza, 15 anni, Bielorussia

La scuola dovrebbe altresì fornire maggiori indicazioni sugli aspetti positivi e negativi della tecnologia ...

"...gli educatori scolastici dovrebbero far sì che i bambini possano comprendere e quindi utilizzare al meglio la tecnologia e conoscerne i vantaggi e gli svantaggi". Ragazzo, 16 anni, Repubblica Democratica del Congo

"Gli insegnanti dovrebbero tenere lezioni che ci aiutino a utilizzare correttamente la tecnologia digitale". Ragazza, 17 anni, Giappone

IN SINTESI

Gli adolescenti hanno dichiarato che l'uso delle tecnologie nelle scuole è in significativo ritardo rispetto alla pratica digitale al di fuori delle ore scolastiche.

Si rendono conto che le tecnologie digitali vengono spesso frammentate in semplici argomenti informatici e inadeguatamente sfruttate per un apprendimento scolastico più completo.

* Le risposte dei partecipanti sono state abbreviate e modificate per maggiore chiarezza ove necessario.

Istruzione e apprendimento nell'era digitale

L'idea che la connettività digitale possa trasformare l'istruzione ha suscitato un interesse globale e aperto nuove possibilità: le organizzazioni di sviluppo software, i produttori di hardware e software e gli organismi di formazione sviluppano, gestiscono e adeguano nuovi prodotti e servizi digitali alla realtà formativa. Le ITCs hanno già ampliato l'accesso a strumenti educativi di alta qualità, inclusi i libri di testo, materiale video e l'istruzione su remoto, a costi molto inferiori rispetto al passato. Le nuove tecnologie possono inoltre accrescere la motivazione degli studenti, rendendo l'apprendimento più divertente e interattivo, e sono potenzialmente in grado di creare opportunità di apprendimento personalizzato, aiutando gli studenti a imparare secondo i propri ritmi e gli educatori con risorse limitate a offrire opportunità di apprendimento di qualità superiore.

Ma le tecnologie digitali possono davvero mantenere questa promessa? Senza dubbio, hanno consentito ai bambini di tutto il mondo, soprattutto a quelli che vivono nelle aree più remote di accedere a nuove opportunità di apprendimento. Hanno inoltre permesso ai bambini di partecipare ad attività di e-learning e di fruire di una vasta gamma di contenuti didattici non disponibili alle precedenti generazioni.

Ma quando si tratta di capire se le tecnologie digitali accelerano l'apprendimento in classe, il quadro d'insieme risulta meno eterogeneo. Il paradosso legato alla rivoluzione digitale nel campo dell'istruzione è stato evidenziato da Steve Jobs, fondatore e AD di Apple. Secondo Jobs, sebbene lui "sia stato il primo a donare alle scuole apparecchiature informatiche, più di chiunque altro sul pianeta", ha però aggiunto che "le lacune dell'istruzione non possono essere risolte con la tecnologia". La ricerca conferma sempre più la visione di Jobs: ha dimostrato infatti che per poter migliorare davvero i risultati dell'apprendimento, le tecnologie devono essere supportate da insegnanti preparati, studenti motivati e un solido approccio pedagogico.

PER FAR FEDE ALLA PROMESSA DI MIGLIORARE I RISULTATI DELL'APPRENDIMENTO, LE TECNOLOGIE DEVONO ESSERE SUPPORTATE DA INSEGNANTI PREPARATI, STUDENTI MOTIVATI E UN SOLIDO APPROCCIO PEDAGOGICO

In che modo le ITCs possono favorire l'accesso all'apprendimento

Gli strumenti digitali e la connettività possono fornire ai bambini l'accesso all'istruzione nelle aree in cui tali opportunità sono molto scarse. Il significato di questa promessa è stato approfondito in un'assemblea dell'UNESCO nel 2015, che ha riunito i professionisti dell'educazione e dello sviluppo, per esaminare il ruolo delle ITCs nel conseguimento dei contenuti formativi stabiliti dagli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile. Questo incontro ha avanzato l'idea che le innovazioni nelle ITCs potrebbero contribuire a superare il divario di conoscenza esistente attraverso la creazione di percorsi di apprendimento formali e informali - ad esempio, tramite la promozione di contenuti educativi e dell'e-learning - e lo sviluppo di specifiche abilità professionali.

La connettività digitale fornisce quotidianamente contenuti educativi ai bambini che vivono nelle aree rurali ed emarginate. Ad esempio, in Brasile, l'iniziativa educativa promossa dal governo dello stato di Amazonas, il Media Center for Education (CEMEAM), dal 2007 offre contenuti educativi ai bambini e ai giovani che vivono in zone remote. Le lezioni vengono tenute da insegnanti che si trovano nella capitale, Manaus, e trasmesse attraverso la televisione satellitare

LA CONNESSIONE INTERNET
DI TUTTA LA SCUOLA
È FORNITA DA APPARECCHIATURE
A ENERGIA SOLARE

nelle aule delle comunità rurali. Gli studenti sono supportati in aula da tutor professionisti e possono porre domande agli insegnanti in tempo reale. Oltre al materiale cartaceo, gli studenti hanno anche la possibilità di consultare libri di testo digitali e altre risorse educative tramite Internet.

Anche in Camerun è nato un progetto pilota, chiamato Connect My School, per consentire ai bambini che vivono nelle aree remote del paese di poter accedere ai contenuti educativi e agli strumenti digitali. La connessione internet è fornita da apparecchiature a energia solare entro un raggio di 500 metri, che assicurano la connettività dell'intera scuola. Gli studenti hanno a disposizione anche dei tablet, con un sistema di controllo parentale, che permettono loro di utilizzare applicazioni come Wikipedia e giochi educativi, nonché applicazioni per disegnare, elaborare testi e modificare foto e video. Sono circa 2.000 gli studenti di quinta elementare che hanno potuto beneficiare di questa iniziativa e gli insegnanti hanno già notato che i bambini traggono notevoli vantaggi dai contenuti online.

In Afghanistan, l'Afghan Institute of Learning raggiunge le donne e le ragazze, che non possono uscire di casa per restrizioni sociali, attraverso un programma di alfabetizzazione basato sugli SMS. I risultati ottenuti nelle abilità di lettura sono molto promettenti. Il programma è gestito da un'organizzazione senza fini di lucro, in collaborazione con insegnanti e classi vere e proprie, che si impegna con dedizione per fornire ai bambini un insegnamento solido e un supporto pedagogico nell'utilizzo delle ITCs per fini educativi.

Le scuole virtuali o online mettono a disposizione programmi di istruzione specifici. Questo impegno nei confronti dei bambini svantaggiati o emarginati è evidente in azioni come quelle della Fondazione Jaago, una piccola organizzazione del Bangladesh fondata nel 2007. Attraverso una tecnologia di videoconferenza interattiva, la Fondazione Jaago collega online un insegnante che vive nella capitale, Dacca, con una classe situata in un'area rurale o urbana poco servita e due insegnanti del luogo, per indicare le metodologie da seguire e i criteri di verifica. Questo progetto raggiunge attualmente 13 scuole e 2.500 studenti che vivono in condizioni di povertà.

Secondo l'UNESCO, la quantità di Risorse Didattiche Aperte è aumentata in modo significativo negli ultimi anni, offrendo un'opportunità strategica per migliorare la qualità dell'istruzione e per facilitare il dialogo politico, la condivisione delle conoscenze e lo sviluppo di competenza. Ma la qualità dei contenuti può essere molto varia e ciò evidenzia la necessità di una valutazione critica e ponderata dei materiali didattici, per garantirne l'efficacia nel processo di apprendimento. Tuttavia, l'aspetto positivo è che, una volta raggiunto un livello di qualità educativa soddisfacente, gli strumenti digitali consentono di ridurre e distribuire facilmente tali risorse, raggiungendo aree del mondo precedentemente escluse dalla tradizionale condivisione di informazioni e diffusione dei contenuti.

Una seconda opportunità per imparare

Nell'ambito dei programmi di formazione professionale, la connettività digitale sta aprendo nuove opportunità di apprendimento. Questo vale soprattutto per i bambini svantaggiati, che a volte sono costretti a lasciare la scuola per aiutare economicamente le proprie famiglie e per i bambini meno emarginati o che non hanno possibilità di accedere ai servizi scolastici.

A Kampala, l'organizzazione Women in Technology Uganda (WITU) offre una formazione professionale digitale alle giovani donne che vivono in comunità svantaggiate. La struttura del programma consente alle studentesse di apprendere secondo i propri ritmi, favorendo anche coloro non abituate all'istruzione formale. Oltre alle competenze digitali, la formazione comprende anche l'insegnamento di nozioni per rafforzare la fiducia e sviluppare capacità di leadership, imprenditoriali e competenze utili per la vita quotidiana. Le ragazze che partecipano al programma hanno mostrato competenze digitali e imprenditoriali, nonché la capacità di utilizzare internet per creare le proprie opportunità di business.

La Youth for Technology Foundation in Nigeria sta attuando un'iniziativa simile per potenziare i giovani e creare nuove opportunità di produzione del reddito e di accesso ai diversi servizi del mercato. Il programma TechCommunities, per esempio, coinvolge gli studenti in progetti tecnologici, lavoro sul campo e stage proficui, formandoli per diventare leader e innovatori nelle loro comunità. Secondo l'organizzazione, il 90% dei diplomati del programma è impegnato in attività imprenditoriali.

Le ITCs migliorano i risultati dell'apprendimento nell'istruzione formale?

Sfruttare il potere delle tecnologie digitali per migliorare i risultati dell'apprendimento degli studenti - e per dotarli delle competenze necessarie

L'INIZIATIVA IT GIRLS IN BOSNIA – ERZEGOVINA

Complessivamente, nel 2016, ci sono state 250 milioni di donne online in meno rispetto agli uomini, secondo i dati dell'ITU, l'Unione internazionale delle telecomunicazioni. Oltre a ciò, le donne sono largamente sottorappresentate nelle professioni scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche e matematiche. Colmare questo divario digitale di genere è una sfida notevole, ma sono in atto una serie di iniziative per migliorare l'accesso digitale da parte delle ragazze. Un'alternativa molto promettente è quella di promuovere le competenze informatiche tra le ragazze, apportando inoltre il vantaggio di accrescere la fiducia in se stessi e sviluppare le abilità necessarie per il mondo del lavoro e dell'imprenditoria.

In Bosnia - Erzegovina, l'UNICEF, insieme all'UNDP – il Programma delle Nazioni Unite per lo Sviluppo - e allo UN Women – l'Ente delle Nazioni Unite per l'uguaglianza di genere e l'empowerment delle donne -, sta attuando dal 2016 un'iniziativa denominata IT Girls, che mira a incrementare le opportunità di lavoro per le giovani donne e le ragazze, fornendo loro competenze

nel campo della programmazione informatica. Nell'ambito di questo progetto pilota, sono stati organizzati sei programmi di formazione per 67 ragazze adolescenti residenti in aree urbane e rurali. Attualmente, sono in corso 3 ulteriori programmi di formazione da destinare ad altre 60 ragazze. Il percorso formativo assicura l'acquisizione delle competenze di base per lo sviluppo web, estende le conoscenze riguardo la sicurezza online e migliora le tecniche di presentazione. Una caratteristica fondamentale dell'iniziativa IT Girls è la sua equità: le sessioni di formazione sono organizzate in zone del paese in cui le bambine hanno in genere un accesso ridotto alle tecnologie e alle informazioni digitali, includendo anche le ragazze appartenenti alle minoranze, alle comunità rurali e ad altri gruppi vulnerabili.

Secondo i risultati del primo anno, l'iniziativa è riuscita a rafforzare la consapevolezza delle ragazze riguardo le opportunità nel settore delle ITCs, non solo presentando l'industria digitale come una realtà eccitante, diversificata e redditizia, ma anche rafforzando la loro fiducia e stimolandole a intraprendere nuove sfide.

nella transizione verso l'età adulta - sembra quasi naturale in una realtà mondiale così connessa. Tuttavia, realizzare concretamente tale potenziale si è rivelato più complicato del previsto. Questo non vuol dire che le ITCs non possono essere progettate per migliorare l'apprendimento, ma perché ciò si realizzi, gli educatori e i progettisti devono trarre insegnamento dal passato.

La prima lezione da ricordare è che non è sufficiente fornire ai bambini l'accesso alla tecnologia digitale, attraverso computer portatili e tablet, senza poi sostenerli con insegnanti qualificati e software destinati a integrare i programmi scolastici. Il semplice utilizzo degli strumenti digitali e tecnologici da parte degli studenti può fare ben poco per potenziare l'apprendimento.

Si consideri, ad esempio, il progetto "One Laptop Per Child" (OLPC - Un computer per ogni bambino), avviato con grande entusiasmo nel 2006, quando più di 3 milioni di computer portatili sono stati distribuiti alle scuole primarie di tutto il mondo: numerosi paesi, tra cui Uruguay (che ha sviluppato un programma nazionale per ogni bambino di scuola elementare), Perù, Argentina, Messico, Ruanda e molti altri hanno acquistato tantissimi dispositivi. Secondo uno studio del 2009 condotto in Uruguay, i bambini hanno trovato i computer divertenti e facili da usare. Tuttavia, dagli studi condotti in Perù (nel 2012), è emerso che il programma non ha migliorato l'apprendimento della matematica o delle lingue straniere e che i computer portatili non hanno incrementato la frequenza, né aumentato il tempo dedicato ai compiti, stimolato le abitudini di lettura o accentuato la motivazione. Oggi, il programma One Laptop non è più in fase di espansione. Gli uffici principali sono chiusi e viene fornito solo un minimo supporto ai paesi che hanno acquistato i dispositivi in precedenza.

Supervisione degli adulti

La stragrande maggioranza dei programmi per studenti che prevedono l'utilizzo di computer, tuttavia, si avvale della guida di un adulto per aiutare i giovani, che utilizzano la tecnologia come strumento aggiuntivo. Sebbene la maggior parte degli interventi che prevedono l'utilizzo di tecniche di apprendimento e materiale digitale riescano a ottenere modesti risultati, non sempre sono convenienti, perfino in contesti ad alto reddito e ad alta connettività. Anche l'attuazione di tali programmi può essere problematica: le ricerche condotte rivelano che l'apprendimento misto - in cui gli studenti utilizzano strumenti digitali sotto la guida di un adulto in un ambiente scolastico tradizionale - può aumentare i risultati dell'apprendimento, ma solo se ben pianificato e se gli insegnanti sono adeguatamente supportati.

Alcuni progetti di apprendimento misto - vale a dire un'offerta formativa che combina componenti digitali e tradizionali sotto la supervisione di un insegnante - appaiono promettenti: ad esempio, in uno studio controllato randomizzato del 2007, che ha coinvolto 111 scuole in India, gli studenti di quarta elementare che hanno partecipato ad un programma di apprendimento assistito di matematica hanno ottenuto voti maggiori rispetto al gruppo di controllo.

Sempre in India, nel 2017, la valutazione di un programma di apprendimento misto post-scolastico per gli studenti delle scuole medie ha mostrato un incremento nei risultati dei test di matematica e hindi. Il programma ha fornito contenuti didattici personalizzati per adattarsi al livello e ai progressi di ciascuno studente. Dopo 4,5 mesi, tutti gli studenti hanno ottenuto punteggi più alti.

In Kenya, il lavoro della Fondazione Avallain sta producendo un impatto positivo

sulla performance e sulla motivazione degli studenti, attraverso l'utilizzo di un approccio misto. Secondo lo studio di impatto condotto nel 2017, i risultati dell'apprendimento sono notevolmente migliorati per gli studenti che utilizzano la loro piattaforma di apprendimento digitale, a-ACADEMY. Gli studenti che hanno beneficiato maggiormente sono stati quelli provenienti dalle aree più povere. Durante una discussione di gruppo con alcuni di questi studenti (11-12 anni) nella baraccopoli di Mathare, i bambini hanno detto ai membri del team UNICEF che si sentono più motivati a frequentare la scuola e ad imparare e, grazie all'introduzione in aula di strumenti digitali come i computer portatili, hanno ottenuto punteggi maggiori ai test.

Ma è fondamentale notare che molti altri programmi simili non sono riusciti a generare un miglioramento dell'apprendimento.

Tra questi vi è il programma "Computer in Education" avviato in Colombia, che, secondo uno studio della Banca Mondiale, aveva "un impatto molto limitato sui voti in matematica e spagnolo sulle ore di studio, la percezione della scuola e le relazioni con i coetanei". Analogamente, uno studio sperimentale condotto in California nel 2013 su 1.123 studenti di scuole medie e superiori ha rivelato che, possedere un computer di proprietà e utilizzarlo per un certo numero di ore, non influenzava in alcun modo i risultati scolastici, vale a dire i voti, i risultati dei test standardizzati, i crediti guadagnati, la frequenza e i provvedimenti disciplinari. Le ragioni per cui alcuni programmi hanno successo, mentre altri falliscono non è sempre evidente - e sono pertanto necessarie ulteriori ricerche e analisi che consentano di diffondere gli aspetti positivi di questi programmi su larga scala, e, allo stesso tempo, di imparare dai fallimenti.



Come migliorare le prestazioni delle ITCs nel settore dell'istruzione?

Comprendere l'impatto che le ITCs hanno sull'apprendimento degli studenti è una sfida, in particolar modo perché non è sempre possibile determinare con precisione quali fattori determinano i progressi nei risultati dell'apprendimento degli studenti - è solo la tecnologia o ci sono altri elementi in gioco?

Ad esempio, diversi studi autorevoli del settore, che hanno mostrato solidi risultati di apprendimento, sono stati condotti da partner molto competenti. Paradossalmente, poichè non è semplice condurre prove sperimentali sul campo senza i suddetti partner, è altamente improbabile che un'organizzazione efficiente sia un prerequisito per un efficace programma di apprendimento digitale.

Ciò nonostante, per un utilizzo efficace delle ITCs nel campo dell'istruzione, sono indispensabili alcuni fattori, tra cui, in primo luogo, insegnanti altamente qualificati e metodi didattici adeguati. L'importanza di questi elementi è supportata da numerosi studi internazionali. L'OCSE, che ha esaminato, in più di 60 paesi, l'impatto delle ITCs sui risultati dell'apprendimento attraverso il Programma per la Valutazione Internazionale degli Allievi (PISA), suggerisce che senza un solido sostegno pedagogico, utilizzare la tecnologia in classe non apporta alcun beneficio. Allo stesso modo, il rapporto della Banca Mondiale per il 2018, *Learning to Realize Education's Promise*, sottolinea che sono potenzialmente in grado di incrementare l'apprendimento, ma solo se il rapporto insegnante-studente viene prima rafforzato.

In secondo luogo, è necessario comprendere il punto di partenza degli studenti. È dimostrato che gli allievi con una buona preparazione, guidati da un adulto competente, possono trarre numerosi vantaggi dalla tecnologia (o, perlomeno, riescono a non farsi trascinare dalle tante distrazioni); al contrario, gli studenti scarsamente preparati e senza una guida adulta preparata, sono spesso distratti dall'utilizzo della tecnologia. Infatti, il rischio che la tecnologia possa distrarre i bambini in classe, in particolare gli studenti più insicuri, è ben noto.

Ad esempio, uno studio condotto in 91 scuole inglesi, su bambini di età compresa tra 11 e 16 anni, ha mostrato che vietare l'utilizzo dei telefoni cellulari ha un effetto positivo sui risultati dei test standardizzati. Inoltre, tale effetto è maggiore per gli studenti a basso rendimento ma assente per quelli con un rendimento scolastico migliore, il che suggerisce che, in alcuni casi, la tecnologia può avere un impatto negativo sugli studenti insufficienti.

Gli autori di questo studio hanno concluso che limitare l'utilizzo del telefono cellulare nelle scuole potrebbe rivelarsi una politica a basso costo per ridurre le disuguaglianze educative.

Quale sarà il futuro delle ITCs nell'istruzione? Molte tecnologie offrono campi di esplorazione affascinanti, tra cui la creazione di contenuti digitali in linea con il curriculum, programmi di monitoraggio fotografico da parte degli insegnanti e, in particolare, apprendimento personalizzato assistito dal computer, suscitando un crescente interesse tra gli organismi di sviluppo internazionali.

Queste soluzioni di apprendimento adattivo, costruite intorno all'idea di un "insegnamento al giusto livello", non sono nuove, ma le ITCs hanno consentito di accrescerne il potenziale per migliorare le esperienze di apprendimento, soprattutto per i bambini che frequentano scuole con risorse limitate. Invece di utilizzare l'età o la classe del bambino come base per le nozioni da insegnare, l'apprendimento adattivo basato sulle ITCs propone un ciclo di formazione basato

sulle abilità reali dei bambini – monitorate da un'interfaccia digitale, che permette agli studenti di seguire il proprio percorso in una certa materia, partendo dal loro reale livello di preparazione e seguendo un ritmo adeguato alle loro esigenze.

Visti i considerevoli progressi nel campo dell'intelligenza artificiale e delle neuroscienze, nuovi test e sperimentazioni potrebbero contribuire a sbloccare il potenziale delle ITCs in una vasta gamma di contesti educativi, in particolare nelle comunità a basso reddito e con risorse insufficienti. Ma per avere un impatto positivo, la tecnologia dedicata all'istruzione dovrebbe concentrarsi su precisi obiettivi di apprendimento. In altre parole, il dibattito deve incentrarsi principalmente sugli obiettivi educativi – e non sulla tecnologia in sé.

Dar voce ai bambini nelle loro comunità

L'attuale generazione di giovani è cresciuta nell'era dell'attivismo digitale – e dell' "attivismo da tastiera". I bambini e gli adolescenti utilizzano i social media e la tecnologia digitale per amplificare le loro voci e cercare soluzioni ai problemi che li riguardano e che colpiscono le loro comunità.

Gli sforzi congiunti per incoraggiare, coltivare e incanalare la partecipazione dei bambini attraverso l'utilizzo degli strumenti digitali sono in continua crescita. Ad esempio, dal 2009 un'iniziativa di mappatura delle comunità denominata Map Kibera - che utilizza tecniche di mappatura digitale all'aperto e dispositivi GPS, oltre alla condivisione di informazioni digitali - ha aiutato i giovani di una baraccopoli di Nairobi a individuare i pericoli presenti nella loro comunità e a ricercare soluzioni a specifiche problematiche. Queste informazioni, a loro volta, possono essere condivise e utilizzate dai responsabili politici - contribuendo a determinare un cambiamento reale.

U-Report, uno strumento gratuito per la partecipazione della comunità, svolge anche un ruolo fondamentale nel fornire ai giovani un nuovo canale di partecipazione. Quello che è iniziato come un progetto di innovazione locale per aiutare i giovani ugandesi a impegnarsi sui temi che influenzano la loro vita e il loro futuro, è diventato una rete globale di 3 milioni di utenti che lo adoperano per esprimere le proprie opinioni, collegarsi con i leader politici e sostenere il miglioramento delle condizioni nelle loro comunità. Le informazioni dagli U-Reporters possono essere mappate e analizzate all'istante, fornendo informazioni essenziali e approfondimenti in tempo reale sulla visione del mondo e sulle priorità dei giovani. A loro volta, questi dati aggregati vengono utilizzati dai partner di sviluppo nella loro attività di advocacy con i governi - e persino condivisi direttamente con i rappresentanti politici.

Un altro progetto di questo tipo è la Climate Change Digital Map, una mappa digitale dei cambiamenti climatici, che coinvolge bambini e giovani provenienti da oltre 18 paesi. Questo progetto consente ai bambini e ai giovani di analizzare ciò che accade nelle loro comunità, di registrarlo su una mappa digitale e di utilizzare i risultati per fare advocacy. Alla Conference of Parties del 2015 e 2016, alcuni cartografi climatici selezionati hanno discusso dei cambiamenti climatici e del loro impatto sui bambini, partendo dalle loro esperienze e dalle conoscenze acquisite grazie al progetto.



Attivismo e social media

Per i giovani – i cosiddetti nativi digitali – impiegare i social media per fare attivismo sociale è praticamente naturale. Dall'Ice Bucket Challenge del 2014 – l'iniziativa di un gruppo di giovani per raccogliere fondi per un amico malato, trasformata in un movimento globale che ha raccolto milioni di dollari per la ricerca sulle malattie - ai pre-adolescenti, che usano internet per lanciare campagne locali sulle problematiche che li preoccupano, la tecnologia digitale ha avviato una nuova era di partecipazione digitale.

I social media hanno avuto impatto notevole anche nelle questioni politiche. Ad esempio, nel 2013 in Brasile, migliaia di utenti, soprattutto giovani, hanno utilizzato le piattaforme dei social media per coordinare una protesta contro la corruzione e richiedere migliori politiche pubbliche. Tra i molti volti di questo fenomeno nazionale, c'è stato il diciassettenne Jimmy Lima, che attraverso i social media ha mobilitato circa 15.000 manifestanti solo a Brasilia.

Anche i blog sono uno strumento utile per dar voce ai bambini e ai giovani. L'esempio più noto è forse la storia di Malala. Malala Yousafzai ha iniziato a scrivere un blog per la BBC nel 2009, sotto uno pseudonimo, sul diritto delle ragazze pakistane all'istruzione. A soli 12 anni, ha sfruttato la portata del cyberspazio per mettere in luce la condizione dell'istruzione nel suo paese sotto il regime restrittivo dei talebani. Una volta scoperta la sua vera identità, Malala ha ricevuto minacce di morte da parte dei talebani e, nel 2012, è stata colpita da uno sparo e gravemente ferita. Il suo recupero e la sua incessante intenzione di sostenere l'educazione delle ragazze hanno catturato l'attenzione mondiale - e nel 2014 ha ricevuto il Premio Nobel per la Pace.

Nella Repubblica Democratica del Congo, la piattaforma digitale Ponabana offre ai bambini la possibilità di parlare e di essere ascoltati su ciò che accade nelle loro comunità. Attraverso la partecipazione attiva di giovani blogger e giornalisti, Ponabana contribuisce a sensibilizzare l'opinione pubblica e a sostenere i diritti dei bambini di fronte ai responsabili politici locali.

Gli ostacoli alla partecipazione

La connettività digitale ha offerto interessanti opportunità per la partecipazione dei bambini, ma esistono alcuni ostacoli significativi a tale partecipazione che non possono essere ignorati.

Il primo è rappresentato dalla realtà politica che gli utenti web devono affrontare in gran parte del mondo. Malala e molti altri hanno richiamato l'attenzione sulle violazioni dei diritti dei bambini parlandone online. Ma, chiaramente, le loro parole hanno anche creato tensioni, sia all'interno delle loro comunità che dei loro governi. Dal 2011, l'influenza dei social media sull'attivismo è stata una fonte di preoccupazione per molti governi. Secondo Freedom House, la libertà internet è stata ridotta negli ultimi anni, in seguito alla decisione di numerosi governi di bloccare i flussi informativi dei social media e delle applicazioni di comunicazione (come WhatsApp e Telegram), soprattutto durante le proteste politiche. Due terzi di tutti gli utenti di internet – sia adulti che bambini - vivono in paesi in cui qualunque critica nei confronti del governo, delle forze armate o delle famiglie al potere viene censurata.

I 2/3 DEGLI UTENTI DI INTERNET
VIVONO IN PAESI IN CUI
QUALUNQUE CRITICA
NEI CONFRONTI DEL GOVERNO,
DELLE FORZE ARMATE
O DELLE FAMIGLIE
AL POTERE VIENE CENSURATA

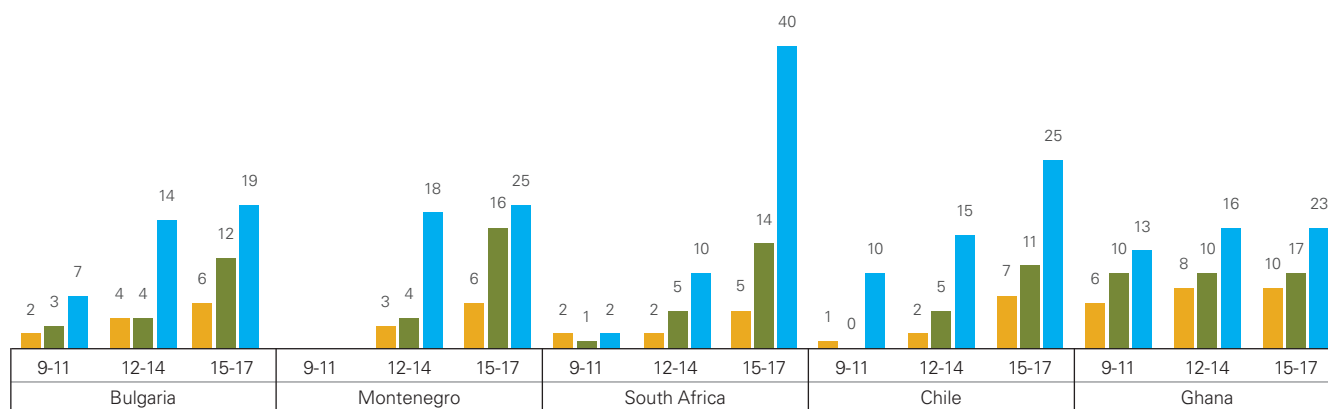
Opportunità digitali: Le prospettive della connettività

>> Dar voce ai bambini nelle loro comunità

Un secondo ostacolo è costituito dal fatto che, spesso, i bambini non sfruttano la possibilità di utilizzare le tecnologie digitali per la partecipazione e, anche se lo fanno, è probabile che non riescano a trarne vantaggio. Come dimostrano le ricerche dei progetti EU Kids Online e Global Kids Online (vedi grafico), sebbene la maggior parte dei giovani sia attiva nella condivisione di contenuti online e alcuni abbiano anche le competenze di base per la creazione di video, spesso non possiede le competenze e le conoscenze digitali adeguate per una piena partecipazione civica.

GRAFICO 1

Pratiche civiche e partecipative, suddivise per nazione, età (% di bambini che dichiarano di farlo “almeno una volta a settimana”)



- Partecipare a campagne o proteste online
- Discutere online di questioni politiche e sociali con altri utenti
- Cercare risorse o eventi nel proprio quartiere

Fonte: Paesi partner di Global Kids Online 2016-2017, aggregati dal Centro di Ricerca Innocenti dell'UNICEF

SONDAGGIO

Cosa pensano gli adolescenti riguardo all'utilizzo delle ITCs per avviare il cambiamento sociale?

I partecipanti ai workshop la condizione dell'infanzia nel mondo 2017* sono sicuri che le tecnologie digitali possono aiutarli ad affrontare le sfide che attendono le loro comunità e il mondo.

"Quando diventerò grande," ...

"... Utilizzerò la tecnologia per sensibilizzare l'opinione pubblica sui cambiamenti climatici, porre fine alla violenza e aiutare chi è in difficoltà".

Ragazza, 15 anni, Fiji

"... Utilizzerò la tecnologia per favorire lo sviluppo dei paesi del terzo mondo e porre in atto dei cambiamenti per ridurre i livelli di povertà nel mondo".

Ragazza, 15 anni, Kiribati

"... Utilizzerò la tecnologia per sensibilizzare la gente riguardo le questioni relative alla salute".

Ragazza, 15 anni, Nigeria

"... Utilizzerò la tecnologia per cambiare il mondo, per progettare oggetti innovativi, creare nuove cose, rendere l'istruzione più interessante"

Ragazzo, 17 anni, Fiji

Considerano le tecnologie digitali potenti strumenti per accrescere la propria consapevolezza ...

Per informare me stesso e gli altri su cosa sta succedendo nel mio paese e in altri luoghi del mondo "

Ragazza, 15 anni, Paraguay

... per condividere le conoscenze e la consapevolezza all'interno della società ...

"Scriverò sui social media per rendere le persone nella nostra società consapevoli delle necessità di ridurre l'analfabetismo "

Ragazzo, 16 anni, Bangladesh

"Vorremmo svolgere un'indagine, scoprire le organizzazioni che se ne occupano e diffondere la consapevolezza online".

Risposta di gruppo, Bangladesh

"Diffondere la consapevolezza on-line: pubblicizzare programmi per i giovani, produrre videoclip educativi, partecipare a forum online per imparare ad affrontare i problemi". Risposta di gruppo, Isole Salomone

... creare le premesse per il cambiamento sociale ...

"Le tecnologie digitali possono cambiare l'atteggiamento della società verso le persone in difficoltà". Risposta di gruppo, Moldavia

"Possono aiutarci ad abbandonare i vecchi modi di pensare e rompere gli stereotipi". Risposta di gruppo, Corea del Sud

... e affrontare alcune sfide sociali specifiche, come la riduzione della violenza e delle disuguaglianze sociali.

"L'abuso sui minorenni deve essere fermato ed il rispetto dei diritti dei minorenni promosso tramite i social media per trasmettere informazioni e diffondere il nostro messaggio". Risposta di gruppo, Senegal

"... I bambini con bisogni speciali non possono studiare nelle stesse condizioni degli altri bambini. È importante introdurre l'inclusione nelle scuole del paese. Possiamo progettare azioni online / campagne di informazione". Risposta di gruppo, Bielorussia

Ma, sebbene la maggior parte dei partecipanti valuti le tecnologie digitali essenziali per raccogliere informazioni e sensibilizzare la popolazione, solo alcuni ne riconoscono l'utilità per avviare i cambiamenti sociali in maniera più innovativa, ad esempio attraverso la produzione e la condivisione di contenuti digitali creativi.

"Possiamo realizzare video e gruppi per rendere le persone consapevoli del lavoro minorile attraverso internet". Ragazza, 15 anni, Bangladesh

"Per tentare di combattere la delinquenza possiamo creare una piattaforma in cui i giovani possano padroneggiare e mostrare le proprie capacità e talenti, in modo da poter avere più opportunità per investire il proprio tempo". Risposta di gruppo, Guatemala

Detto ciò, sono scaturite molte altre idee sull'impiego della tecnologia per affrontare le sfide sociali.

"Sviluppare un'applicazione per permettere ai tossicodipendenti di usufruire di servizi di consulenza". Risposta di gruppo, Bhutan

"Voglio usare i social media per divulgare informazioni sui bambini disabili e metterli in contatto con le organizzazioni che lavorano in questo campo". Ragazza, 15 anni, Bangladesh

...mentre, per altri, le ITCs hanno il grande potenziale di dare voce a gruppi emarginati o vulnerabili.

"Creare forum di discussione per consentire alle ragazze di esprimersi."

Risposta di gruppo, Senegal

I partecipanti ritengono che le tecnologie digitali possano amplificare la loro voce nei dibattiti e nei processi decisionali riguardo alle questioni che influenzano la loro vita...

"Creare una campagna d'impatto, per dimostrare che abbiamo voce in capitolo e capacità di voto". Risposta di gruppo, Guatemala

"Favorire la comunicazione con la società, con i rappresentanti della comunità, con persone influenti". Risposta di gruppo, Bielorussia

... ma ci sono barriere che possono impedire a tutto ciò di accadere, incluso un accesso internet limitato e, in particolare, bassi livelli di alfabetizzazione digitale. I giovani hanno espresso la propria opinione su come affrontare questi ostacoli.

"Dovremmo creare un centro tecnologico, una sorta di cyber centro, aperto a tutti e situato in ogni provincia, per offrire l'accesso a internet a tutti coloro che attualmente non ne hanno la possibilità (giovani, bambini, anziani), con personale pronto ad aiutare chiunque". Risposta di gruppo, Burundi

Anche le scuole giocano un ruolo fondamentale nel promuovere l'impegno e la partecipazione dei giovani nelle comunità ...

"Le scuole possono organizzare conferenze sulle tematiche trattate dalla stampa e incoraggiare gli studenti a discutere ed esprimere senza timore le proprie idee". Ragazza, 19 anni, Brasile

... e nel fornire supporto agli studenti, affinché impieghino le tecnologie digitali per intraprendere il cambiamento sociale.

"Io penso che la scuola sia il posto più sicuro per creare una piattaforma sociale, una piccola comunità, che ci insegni a migliorare i rapporti con gli altri e le nostre competenze comunicative. Magari potremmo avere un accesso più intelligente ai dispositivi tecnologici per favorire la nostra partecipazione e il nostro impegno nella comunità." Ragazza, 19 anni, Tunisia

Un obiettivo fondamentale dell'alfabetizzazione digitale è quello di aiutare le persone a comprendere le opportunità insite nelle tecnologie digitali, e ad affrontare le sfide mondiali. Ma senza un adeguato accesso online, per molti bambini e adolescenti sarà difficile capire e cogliere quest'occasione.

Opportunità di partecipazione economica: formare i bambini al mondo del lavoro digitale

La tecnologia digitale può rappresentare il percorso attraverso il quale espandere le opportunità economiche, sia per i giovani adulti che entrano nel mondo del lavoro, che per i bambini e gli adolescenti che si preparano alle professioni del futuro, in diversi modi, tra cui l'acquisizione delle competenze digitali idonee all'occupabilità; l'accesso a un'ampia gamma di opportunità di lavoro e di formazione; la realizzazione di una nuova sfera lavorativa (la cosiddetta "economia digitale") in cui i giovani possono cercare occupazione.

Competenze digitali per migliorare l'occupazione. La proliferazione mondiale dei telefoni cellulari ha fornito un eccellente punto di partenza per tutti quei programmi volti ad aiutare i giovani a sviluppare le proprie abilità in campo digitale. Ad esempio, il Somalia Youth Livelihood Program, conosciuto localmente come "Shaqodoon", è un programma creato per accrescere l'accesso dei giovani somali a rischio (14-24 anni) alle diverse opportunità di impiego - corsi di formazione, tirocini, offerte di lavoro e occasioni imprenditoriali - attraverso lezioni pre-registrate sull'alfabetizzazione finanziaria e sulla disponibilità lavorativa ascoltate con dispositivi MP3. Shaqodoon collega inoltre i giovani alle opportunità di lavoro attraverso un database online, accessibile anche ai datori di lavoro. L'uso della tecnologia mobile per connettere i giovani con i datori di lavoro si è dimostrato più efficiente dei metodi tradizionali e ha perfino raggiunto i gruppi rurali e nomadi più efficacemente.

Accesso alle opportunità di lavoro: i giovani utilizzano sempre più la tecnologia mobile per cercare lavoro; crescono i servizi online di collocamento, con più paesi, più datori di lavoro che pubblicano offerte e più giovani che cercano un impiego. È importante comprendere queste dinamiche per preparare i giovani a far parte della forza lavoro del futuro, affinché si possa rispondere al meglio alle esigenze di una popolazione giovane in continua crescita (cfr. paragrafo Connettere i giovani dell'Africa, Capitolo 2).

Il collegamento in rete è un modo comune per avvicinare i giovani in cerca di un impiego ai datori di lavoro e appare una scelta naturale per una generazione che è fortemente connessa per mezzo dei social media. In Messico, la piattaforma elettronica Oportunidades para Internacionalistas collega più di 33.000 giovani attraverso una piattaforma digitale gratuita; i candidati possono promuovere le loro capacità online e raggiungere i potenziali datori di lavoro in maniera efficiente.

Gli impieghi dell'"economia digitale": l'economia digitale è stata ampiamente criticata per aver eliminato alcuni posti di lavoro, ma ne ha anche creato dei nuovi per i quali i giovani che possiedono una "cultura digitale" possono essere particolarmente idonei. Tra queste nuove occupazioni vi è il "microwork", una sorta di catena di montaggio digitale di attività digitali discrete che fanno parte di un progetto più grande e l'"infomediary", che consiste nell'aiutare gli utenti meno esperti ad accedere e utilizzare le informazioni digitali. L'ITU – l'Unione internazionale delle telecomunicazioni - punta inoltre al crowdsourcing (la distribuzione di compiti altamente qualificati a persone esterne da parte di un aggregatore online), nonché allo sviluppo di applicazioni e giochi come nuove occasioni di impiego nell'era digitale.

Malgrado le ITCs offrano soluzioni promettenti per preparare i giovani a entrare nel mondo del lavoro, ci sono ancora delle barriere che impediscono loro di esprimere appieno il proprio potenziale. In molte parti del mondo, ad esempio, le ragazze e le donne sono ancora costrette ad affrontare enormi barriere

culturali nell'accesso al mondo digitale e allo sviluppo delle competenze. Anche i costi rappresentano un ostacolo all'accesso per molti bambini e giovani, mentre varia notevolmente la qualità dei programmi educativi volti a sviluppare le abilità digitali dei ragazzi.

Più in generale, le tradizionali sfide poste dallo sviluppo - tra cui migliorare l'accesso all'istruzione e all'assistenza sanitaria, promuovere il buon governo e migliorare il contesto economico - "impediscono alla rivoluzione digitale di sfruttare il proprio potenziale trasformativo".

LE ABILITÀ PER IL XXI SECOLO

I bambini di oggi entreranno in un mercato del lavoro che, per molti, sarà profondamente diverso da quello in cui lavoravano i propri genitori. Questa trasformazione - spesso definita la Quarta Rivoluzione Industriale - si basa su una serie di cambiamenti in alcuni settori, quali l'apprendimento automatico, la robotica, le nanotecnologie e le biotecnologie. Una volta assolutamente indipendenti, queste tecnologie stanno diventando sempre più integrate, determinando di conseguenza un cambiamento economico a un ritmo senza precedenti storici.

A rallentare tale cambiamento è il fatto che alcuni dei paesi più poveri debbano ancora sperimentare la rapida industrializzazione operata dalla Seconda Rivoluzione Industriale; tuttavia, anche loro ne saranno coinvolti. Alcuni saranno in grado di sfruttare le nuove tecnologie, consentendo quantomeno ad alcuni settori delle loro economie di balzare nel futuro; ma altri paesi probabilmente ne soffriranno, poiché l'automazione annulla il loro vantaggio competitivo di manodopera a basso costo e di basso livello.

I bambini di oggi stanno acquisendo le capacità per avere successo nella Quarta Rivoluzione Industriale? Esistono parecchi motivi di preoccupazione. Secondo l'UNESCO, 250 milioni di bambini in tutto il mondo sono sostanzialmente analfabeti e privi di basi aritmetiche, mentre 200 milioni di giovani lasceranno la scuola senza

le competenze necessarie per progredire. E anche per coloro che riusciranno ad acquisire le abilità di base nella lettura e nella matematica, i lavori del futuro esigeranno sempre più competenze e conoscenze digitali.

Esistono diverse definizioni ma, secondo il World Economic Forum, queste competenze possono essere suddivise in tre grandi categorie: Alfabetizzazione Fondamentale, tra cui l'alfabetizzazione letteraria e numerica tradizionale, ma anche - tra le altre - le tecnologie dell'informazione e della comunicazione, alfabetizzazione scientifica e culturale; Competenze Trasversali, tra cui il pensiero critico, la creatività, la comunicazione e la collaborazione; e Qualità Personali, tra cui la curiosità, la flessibilità e la leadership. L'OCSE sottolinea inoltre che le abilità non cognitive, come la comunicazione, la creatività, la collaborazione e l'empatia, continueranno a garantire una carriera di successo.

Per quanto l'acquisizione di sempre maggiori competenze sia chiaramente un vantaggio per qualsiasi individuo, vi è un lungo dibattito in merito al fatto che anche i lavoratori altamente qualificati - come i radiografi e gli economisti - possano riuscire a trovare un'occupazione stabile nel XXI secolo. D'altra parte, nonostante le rivoluzioni industriali precedenti abbiano difatti distrutto i posti di lavoro, col tempo, sono stati creati più posti di quelli persi. Resta da vedere se questa tendenza sia vera anche per la Quarta Rivoluzione Industriale.

Opportunità di inclusione sociale

Gli strumenti digitali e la connettività possono segnare una svolta per tutti i bambini più svantaggiati, in particolare i bambini migranti, i bambini con disabilità e bambini che vivono situazioni di esclusione e emarginazione per motivi etnici o sessuali.

Bambini migranti

Attualmente, nel mondo, quasi 50 milioni di bambini sono in movimento - 28 milioni dei quali costretti a lasciare le loro case a causa dei conflitti - e svariati milioni migrano per sfuggire a una povertà devastante e alle gravissime conseguenze dei cambiamenti climatici. Questi bambini si affidano sempre più alla tecnologia digitale - in particolare alla connettività mobile - durante i loro viaggi.

Ad esempio, a Zaatari, in Giordania, nel campo profughi per siriani, l'88 per cento dei giovani possiede un telefono cellulare e più della metà usa internet una volta o più volte al giorno.

La tecnologia digitale è particolarmente importante per i bambini che viaggiano non accompagnati dalle loro famiglie o da un adulto.

Plan International ha constatato che i bambini e i giovani (fino a 24 anni) utilizzano le ITCs quando migrano senza genitori o altri tutori per pianificare e prepararsi alla migrazione, agevolare il viaggio, rimanere in contatto con le proprie famiglie, connettersi alle opportunità di sostegno e di lavoro, affrontare l'integrazione e, a volte, il rimpatrio forzato. Alcuni di essi usano le piattaforme sociali come Facebook per connettersi con persone in altri paesi che vivono esperienze simili, per condividere insieme informazioni e sostenersi.

Eppure, nonostante queste promesse, la maggior parte dei bambini migranti ha un accesso minimo o nullo alle ITCs. Nel complesso, tuttavia, un terzo delle famiglie di rifugiati ha un telefono; poco più di un terzo ha un cellulare per navigare in internet; e poco meno di un terzo non ha alcun dispositivo telefonico. Perfino nei territori con una connettività minima, i rifugiati hanno pochissimo: nelle aree rurali, hanno il doppio delle probabilità di non avere a disposizione alcuna rete 2G o 3G rispetto al resto della popolazione rurale.

Riconoscendo il crescente ruolo della tecnologia digitale nelle situazioni umanitarie, l'UNHCR ha invitato tutti i rifugiati e le comunità che li ospitano a essere connessi a internet, sia tramite dispositivi mobili che in altri modi, per poter migliorare la loro vita attraverso queste tecnologie.

L'Innovation Learn Lab dell'agenzia ha sviluppato progetti che utilizzano varie piattaforme digitali, con l'intento di valutare cosa funziona, cosa no e cosa può essere proposto su larga scala. In un Learn Lab, ad esempio, i bambini della rete di campi profughi a Dadaab, in Kenya - il più grande e duraturo agglomerato di rifugiati del mondo - beneficiano di 13 kit Instant Classroom. Questo tipo di scuola digitale in kit dispone di tablet, accesso a Internet e contenuti didattici sviluppati congiuntamente con la comunità locale. I rapporti iniziali indicano che l'iniziativa ha aumentato la motivazione degli insegnanti e degli studenti.

A DANAMADJA, VIVIAMO
IN UNA SCATOLA CHIUSA.
SENZA INTERNET,
IL MONDO ESTERNO VA AVANTI
MA NOI RESTIAMO INDIETRO

RESTARE CONNESSI LONTANI DA CASA

In Ciad, appena oltre il confine con la Repubblica Centrafricana e in mezzo a un'immensa foresta, si trova il campo profughi di Danamadja. In questo luogo, riuscire a connettersi è davvero una sfida.

"La maggior parte dei giovani che vuole usare internet deve camminare a lungo per connettersi alla rete", afferma Mahamat Djida, 25 anni, che possiede una cabina per ricaricare i cellulari. "Il servizio è molto debole e instabile, ma non abbiamo molte alternative."

"I miei genitori sono rimasti a Bangui. L'unico modo per me di rimanere in contatto con loro è attraverso Whatsapp e Messenger", spiega Fatima, "parlo con loro due o tre volte alla settimana, dipende da quello che posso spendere".

I telefoni cellulari e internet, oltre ad aiutare i giovani a restare in contatto con famiglia e amici, offrono anche la possibilità di affrontare la vita nel campo.

Adam Souleymane, 16 anni, un rifugiato della Repubblica Centrafricana, è molto orgoglioso del suo nuovo smartphone. "Ho comprato un cellulare e ora uso internet per fare ricerche, soprattutto di biologia. Non c'è alcuna biblioteca nel campo".

"Io non ho un cellulare e mi manca molto connettermi a Facebook" aggiunge il suo amico Ali Amine, 18 anni, mentre gioca con il telefono di Adam. "A Danamadja, viviamo in una scatola chiusa. Senza internet, il mondo esterno va avanti ma noi restiamo indietro."

Essere nati dalla parte sbagliata della barriera digitale ha molte implicazioni per i bambini ciadiani. In un tale contesto, è fondamentale sostenere l'accesso alle tecnologie digitali e sostenere i giovani che cercano di utilizzarle per risolvere le questioni che influenzano la loro vita.



Bambini esclusi ed emarginati

Gli strumenti digitali e la connettività aiutano inoltre le persone appartenenti alle minoranze etniche a sentirsi più integrate nelle proprie comunità, offrendo nuovi strumenti per la libera espressione, il networking, l'attivismo politico e l'inclusione sociale.

Per i popoli indigeni come gli Aborigeni e gli abitanti dello Stretto di Torres in Australia, l'utilizzo dei social media accentua il senso di appartenenza alla comunità e di padronanza della propria identità.

Per i giovani LGBT (Lesbian, Gay, Bisexual and Transgender) le risorse e gli ambienti online sono un'importantissima fonte di informazione e socializzazione: utilizzano le piattaforme digitali per saperne di più sulla propria comunità e per accrescere il senso di appartenenza. Secondo uno studio condotto nel 2013 dal GLSEN, l'organizzazione statunitense di lotta alle discriminazioni omofobiche nelle scuole, gli adolescenti LGBT di solito non ricevono le necessarie informazioni sanitarie a scuola o a casa e dunque consultano le risorse online per ottenere informazioni sulla salute e sulla sessualità. Pertanto, l'era digitale può contribuire a congiungere gruppi di persone diversi, dando loro la possibilità di superare le barriere culturali e rafforzare la coesione sociale.

Le linee di assistenza telefonica per bambini aiutano da sempre milioni di minorenni che ogni anno si rivolgono ai servizi di assistenza. Nel 2015, tali servizi hanno ricevuto circa 20 milioni di contatti. Dall'Egitto alla Svezia, le tecnologie digitali stanno trasformando questo settore grazie all'introduzione di nuovi strumenti di comunicazione per i bambini, il cui mezzo di comunicazione preferito può essere l'SMS, l'e-mail, le chat room, le bacheche online e vari altri sistemi che hanno esteso la capacità di raggiungere i bambini in difficoltà.

Bambini con disabilità

Molti dei bambini con disabilità del mondo vivono isolati e lottano con lo stigma, la discriminazione e un ambiente sociale che non tiene conto delle loro esigenze e non supporta la realizzazione dei loro diritti. Spesso dipendono da un adulto, il che limita la loro libertà di agire. La comunicazione digitale offre a questi bambini uno strumento per esprimersi, fare le proprie scelte e partecipare alle decisioni che li riguardano, nonché un modo per favorire la comunicazione con gli amici e ridurre l'isolamento. Le tecnologie digitali possono inoltre fornire l'accesso all'istruzione, alla formazione professionale e all'occupazione.

LE APPLICAZIONI MOBILI
AIUTANO I BAMBINI
CON DISABILITÀ A ESSERE
PIÙ INDIPENDENTI

Le applicazioni mobili possono aiutare i bambini e i giovani con disabilità a essere più indipendenti. Queste app possono essere utilizzate per la comunicazione istantanea e per le attività che rispondono a precise esigenze sensoriali, fisiche e cognitive. Ad esempio, iSign facilita la comunicazione tra studenti non udenti, insegnanti e coetanei che non conoscono la lingua dei segni.

Yuudee è un'applicazione che agevola la comunicazione per i bambini affetti da autismo, che possono premere un'icona per "parlare" di un'idea, dare una risposta o esprimere una necessità. Questa applicazione può anche essere d'aiuto ai docenti e ai genitori nell'insegnare ai bambini autistici le abilità cognitive e comunicative. Nei paesi ad alto reddito, le piattaforme digitali aiutano i bambini con esigenze speciali a fare i compiti seguendo gli stessi argomenti dei loro coetanei. Il consorzio DAISY, un'organizzazione di biblioteche che fornisce audiolibri, ha raggiunto una portata globale e rende i libri accessibili anche ai bambini che non possono leggere la versione cartacea (a causa di danni alla vista o per altre ragioni).

L'accesso a tali servizi rimane comunque limitato, pertanto per la maggior parte dei bambini con disabilità, in particolare quelli che vivono in contesti svantaggiati o emarginati, questo tipo di applicazione assistita rimane inaccessibile.

Per i bambini con disabilità, le barriere che ostacolano l'accesso alla tecnologia includono: vivere in zone rurali; motivi economici; inconsapevolezza dei genitori; mancanza di dispositivi appropriati per esigenze particolari. A partire dal 2006, i sondaggi condotti nei paesi sviluppati hanno rivelato che le persone con disabilità hanno la metà delle probabilità di possedere un computer a casa rispetto ai normodotati, ed è ancora meno probabile che abbiano un accesso a internet – e, laddove dispongano di una connessione, è molto raro che la utilizzino per navigare online. Sebbene questi sondaggi non siano rivolti in modo specifico ai bambini, evidenziano in ogni modo la necessità di definire gli ostacoli nell'accesso alle tecnologie. Quando accedono a internet, i bambini con disabilità, in particolare quelli con disturbi dell'apprendimento o ritardo nello sviluppo, sono esposti a rischi specifici (cfr. capitolo 4).



© UNICEF

ESPERIENZA

La mia sedia a rotelle è invisibile online

di Ivan Bakaidov, 18 anni, San Pietroburgo, Russia

Le moderne tecnologie musicali sono state sviluppate con la velocità della fibra ottica, cambiando la vita di milioni di persone. Ma, soprattutto per i bambini con disabilità, le tecnologie moderne giocano un ruolo centrale.

Ho 18 anni, vivo in Russia e ho una paralisi cerebrale, una disabilità fisica che colpisce i miei movimenti e la mia postura, e mi costringe a utilizzare una sedia a rotelle. Il giorno in cui ho ricevuto un tablet collegato a internet, la mia vita è letteralmente cambiata.

Il tablet mi concede libertà di comunicazione. I canali di comunicazione sono cambiati considerevolmente negli ultimi 300 anni: dalla posta consegnata a mano da un postino a cavallo fino ai servizi di messaggia digitale in tempo reale. Questo progresso ha portato grandi benefici alle persone con disabilità, poiché ora la comunicazione richiede una minore mobilità. Al giorno d'oggi, i bambini e i giovani con disabilità possono comunicare online con i membri della famiglia e gli amici. Io ho molti amici online, in varie parti del mondo. Se dovessimo incontrarci di persona, forse non capirebbero una sola parola di quello che dico, dato che ho problemi di linguaggio. Tuttavia, grazie all'aiuto della tecnologia, riesco a comunicare con loro senza problemi. Alcuni dei miei amici virtuali non sanno neppure che io abbia una disabilità.

Allo stesso modo, posso comunicare con gli insegnanti. Anche nel campo dell'istruzione la tecnologia moderna è preziosissima per i bambini con disabilità. Le opportunità di autoapprendimento sono illimitate. Anche se sono uno studente, non posso accedere fisicamente alla mia scuola. Tuttavia, grazie a internet e agli smartphone, frequento le lezioni e seguo le istruzioni dell'insegnante, indipendentemente dalla mia condizione fisica. Ci sono anche piattaforme online che consentono ai giovani di ottenere il diploma senza dover mai abbandonare la propria sedia a rotelle.

Questo mi riporta a un altro settore in cui le tecnologie digitali creano molte opportunità: l'occupazione. Nell'economia moderna, in cui il lavoro mentale viene valorizzato maggiormente rispetto al lavoro fisico, una persona con disabilità fisica può trovare lavoro molto più facilmente di cento anni fa.

Gli attuali datori di lavoro non si preoccupano se i propri programmatori, giornalisti o SEO manager utilizzino o meno una sedia a rotelle, purché ognuno faccia il proprio lavoro. Specialmente nel campo della codifica, le persone con disabilità possono persino avere una marcia in più. Ad esempio, oggi gli specialisti nell'accessibilità di siti Web sono fortemente richiesti in Russia: di recente, io ho consultato e supportato un gruppo di designer grafici di San Pietroburgo proprio in merito a questa questione.

Il crescente utilizzo delle tecnologie digitali mi ha ispirato a sviluppare programmi miei per la comunicazione alternativa, aiutando le persone mute, che hanno problemi di linguaggio o gravi disabilità fisiche. Ad esempio, DisType è un software che ho sviluppato e che mi ha permesso di intervenire come portavoce al Vertice Umanitario Mondiale, che si è tenuto a Istanbul nel 2016.

DisQwerty consente di cercare una parola o un'espressione con un solo pulsante, il che può essere estremamente utile. Un altro programma che ho sviluppato, DisTalk, permette all'utente di parlare utilizzando solo immagini. Tutti i programmi sono gratuiti e accessibili a tutti – maggiori informazioni sui progetti sono disponibili qui (www.....).

Come potete vedere dalla mia esperienza, le tecnologie digitali aiutano ad abbattere le barriere e a creare nuove opportunità per i bambini e i giovani con disabilità.

Ivan Bakaidov, 18 anni, è un ragazzo russo che soffre di paralisi cerebrale, palatoschisi e disturbi del linguaggio sin dall'infanzia. Ivan si impegna per aiutare altri bambini e giovani con disabilità a superare i problemi di comunicazione e per affermare il loro diritto all'inclusione.

La strada da seguire

Non c'è dubbio che le ITCs abbiano già inaugurato nuove possibilità per permettere ai bambini di sviluppare, imparare, partecipare e migliorare se stessi e la loro condizione. Come dimostra il prossimo capitolo, questi vantaggi sono ben lungi dall'essere condivisi equamente – e i benefici e le opportunità a disposizione dei bambini non sono necessariamente gli stessi in tutte le parti del mondo. Lo sviluppo tecnologico e la diffusione di internet non è omogenea per tutti i paesi del mondo, e in molti casi esistono notevoli barriere sociali, economiche e culturali alla connettività. La maggior parte delle ricerche del settore è ancora concentrata nei paesi ad alto reddito, mentre, nel resto del mondo, rimane ancora molto da fare. Inoltre, l'ascolto dei bambini stessi è di primaria importanza quando si affrontano questioni riguardanti i loro diritti.

Ma riuscire a valutare correttamente fino a che punto queste opportunità possono espandersi e i benefici reali che apportano ai bambini, è un'impresa ardua per diversi motivi. Innanzitutto, è una questione di tempi: sebbene molti degli esempi citati in questo rapporto siano davvero entusiasmanti e stimolanti, sono tuttavia ancora troppo recenti per valutarne l'impatto. In un settore in così rapida evoluzione, la ricerca fa fatica a tenere il passo con quello che accade in questo preciso momento. Inoltre, e fatta eccezione per l'istruzione formale, gli studi condotti per quantificare o valutare i progressi conseguiti dai bambini che usufruiscono di queste opportunità sono alquanto rari. Ancora meno documentate e analizzate sono le esperienze digitali dei bambini svantaggiati, soprattutto quelli che vivono nei paesi a basso e medio reddito.

Ciò accentua la necessità di ulteriori ricerche e valutazioni per comprendere meglio come i bambini si avvalgano delle opportunità dell'era digitale e, soprattutto, per capire perché alcuni di loro traggano maggiori vantaggi di altri.

Per trasformare le opportunità digitali in benefici tangibili per i bambini, in particolare nel campo dell'apprendimento, della partecipazione e dell'inclusione sociale, è fondamentale comprendere il contesto delle esperienze digitali vissute dai bambini e fornire loro orientamenti e supporto adeguati, soprattutto per i bambini migranti, i minori esclusi e quelli che vivono con disabilità.

La tecnologia è ancora lo strumento al servizio delle capacità e dei limiti umani. In materia di istruzione, supporta la motivazione degli studenti, la capacità degli insegnanti e l'approccio pedagogico. I dati disponibili indicano che la tecnologia apporta vantaggi solo se coesiste con forze utili e positive per l'apprendimento. Gli strumenti digitali non possono correggere i vizi burocratici o ridurre le disuguaglianze educative se manca a monte un impegno di tutta la società.

Per sostenere veramente i bambini, specialmente i più svantaggiati, la progettazione dei prodotti digitali deve prendere spunto dalle esigenze specifiche dei bambini – applicando, ad esempio, il principio della Progettazione Universale come punto di riferimento.

I bambini connessi considerando la connettività digitale come un elemento assolutamente positivo della loro vita. Il loro entusiasmo, l'interesse e la motivazione che li spingono a connettersi è un riflesso del potere e delle potenzialità che questi strumenti possono offrire - non solo per migliorare la vita quotidiana, ma anche per accrescere le possibilità di un futuro migliore. Tali potenzialità vanno pienamente supportate, estendendo innanzitutto la connettività al maggior numero possibile di minorenni e fornendo loro competenze per massimizzare i benefici del mondo digitale.

ESPERIENZA

Realizzare infinite possibilità:

la tecnologia dà voce alle persone con disabilità

di Kartik Sawhney

Era il 2001 quando ho iniziato una scuola elementare tradizionale in India. Fino ad allora, avevo frequentato una scuola speciale per non vedenti e perciò ho trovato la nuova scuola molto impegnativa e scoraggiante. Non avevo idea di come interagire con i miei coetanei e con gli insegnanti, o semplicemente come familiarizzare con il nuovo ambiente. Facevo i miei compiti in Braille e ogni giorno mia madre li trascriveva pazientemente su carta in modo che i miei insegnanti potessero capirli. Nessuno di loro aveva esperienza nell'insegnamento a studenti non vedenti, eppure il loro sostegno e incoraggiamento, insieme a quello dei miei genitori, mi hanno aiutato ad eccellere e a vivere una bellissima esperienza.

L'anno successivo, la mia vita è cambiata completamente. Mi è stato donato un computer - un computer incredibile, che poteva parlare con me. Avrei trascorso giornate intere a giocarci, solo per potermi stupire ancora di più per ogni nuova scoperta. Il mio esordio nel Web e la prospettiva di ottenere tutte le informazioni che mi occorrevo solo premendo il tasto INVIO era incredibile e formidabile.

Crescendo, adoravo sempre di più il mio nuovo giocattolo e desideravo capirlo più a fondo. In che modo il mio computer in India riusciva a ottenere informazioni da un computer degli uffici di Google negli Stati Uniti? Come riuscivo a guardare i programmi televisivi sul mio computer? Come sapeva quali siti avrei ricercato senza che io digitassi nulla? Queste domande mi hanno spinto a leggere libri sulla scienza e la programmazione informatica quando ero in quinta elementare, e ciò mi ha permesso di iniziare a sviluppare delle applicazioni che mi aiutassero a essere più efficiente. Molte erano applicazioni semplici, che mi aiutavano a mettere in pratica le mie conoscenze; altre sono nate dalla mia frustrazione per il fatto di non riuscire ad avere le stesse esperienze di apprendimento dei miei coetanei.

Ad esempio, quando ero in terzo superiore, non riuscivo a capire i grafici e le curve durante le lezioni di matematica. Nonostante molti tentativi di visualizzarli in base alla descrizione verbale, non riuscivo a raffigurarli nella mia mente. Ci avevo quasi rinunciato, finché non mi è venuta un'idea, che univa la mia passione per la musica e per la tecnologia. È così che è nato Audio Graph Descriptor, un software che converte un grafico nella sua rappresentazione tonale. Visualizzare un grafico attraverso le variazioni delle frequenze non solo mi ha permesso di comprendere i grafici complicati che prima mi angosciavano, ma mi ha anche aiutato a riaccendere il mio interesse per la matematica e la scienza.

È questo il potere della tecnologia!

Mentre continuavo gli studi, il mio interesse per la tecnologia è aumentato. Avevo deciso di studiare informatica al college per sviluppare una tecnologia che permettesse alle persone di esprimere le proprie potenzialità. Una volta al college, ho conosciuto altre persone che condividevano la mia stessa visione. Negli Stati Uniti, sono stato piacevolmente sorpreso dal fatto di aver incontrato molti sviluppatori con disabilità, così pochi in India. Data la nostra esperienza diretta nell'affrontare le sfide quotidiane, siamo stati subito disponibili a condividere opinioni, ideare e mettere in atto soluzioni trasformative per migliorare l'accessibilità alle comunità disabili.

Sono stato fortunato a provare in prima persona molte di queste idee - da un paio di occhiali di realtà aumentata, che consentono a un volontario di descrivere le cose che un utente cieco visualizza in tempo reale, a un'applicazione che usa la visione artificiale per riconoscere gli oggetti e i testi e per descrivere le diverse scene; da una sedia a rotelle che utilizza la direzione dello sguardo per muoversi, agli enormi progressi raggiunti nei sistemi di sottotitolaggio automatico in tempo reale.

Essendo un ragazzo appassionato di tecnologia e di tutela delle disabilità, non vedo l'ora di scoprire in futuro altre tecnologie rivoluzionarie che ridurranno la parola "disabilità" a un semplice fastidio.

Ma, nonostante le recenti tecnologie si siano rivelate molto utili, ci sono ancora preoccupazioni a riguardo che richiedono la nostra attenzione. La maggior parte delle persone con disabilità nel mondo sono utilizzatori di queste tecnologie, ma non innovatori. Come dimostrato da diversi ingegneri con disabilità affermati, la disabilità non rappresenta una barriera all'eccellenza tecnica. Pertanto, è estremamente necessario incoraggiare e, soprattutto, fornire il sostegno e le risorse necessarie per aiutare le persone con disabilità a considerare la tecnologia come un'eventuale opportunità di carriera.

Va inoltre aggiunto che molte applicazioni e siti web non rispettano gli standard di accessibilità, obbligando più di 1 miliardo di persone con disabilità in tutto il mondo a perdere un'importante occasione. Ciò è dovuto non solo alla mancanza di formazione in materia di accessibilità, ma anche alla consapevolezza della disabilità in sé. Diventa quindi fondamentale intensificare i nostri sforzi in questo settore. Confido nel lavoro congiunto di tutti per realizzare realmente le infinite possibilità della tecnologia.

Kartik Sawhney sta frequentando un Master in Scienze Informatiche presso l'Università di Stanford, con particolare interesse verso l'intelligenza artificiale. I suoi interessi tecnici riguardano l'apprendimento automatico, l'elaborazione delle lingue naturali, l'accessibilità e le tecnologie di assistenza.

L'ALFABETIZZAZIONE DIGITALE PER PROMUOVERE I DIRITTI DEI BAMBINI E DEI RAGAZZI

L'alfabetizzazione digitale non è solo una competenza tecnica, come spesso si tende a credere, ma è molto di più. Abbraccia infatti competenze in diversi settori, quali la sicurezza online, la comunicazione online, l'alfabetizzazione mediatica e la creatività. In realtà, il potenziale delle ITCs di interessare così tante aree della vita dei bambini indica che l'alfabetizzazione digitale - e, più in generale, l'alfabetizzazione digitale e mediatica - stanno diventando essenziali per rafforzare la capacità dei bambini di esercitare i loro diritti fondamentali. Ad esempio, esercitare il proprio diritto alla privacy comporta la capacità da parte dei minorenni di comprendere le implicazioni derivanti dalla condivisione online delle informazioni personali e di saper gestire efficacemente le proprie identità digitali.

Non esiste una definizione univoca di alfabetizzazione digitale. Ma sebbene negli ultimi anni siano emersi orientamenti diversi, tutti partono da un approccio straordinariamente simile. Il quadro di ricerca dell'iniziativa Global Kids Online valuta le competenze operative, informatiche, sociali, creative e mobili per comprendere i livelli di alfabetizzazione digitale dei bambini di tutto il mondo. Il quadro di riferimento dell'UNESCO per l'alfabetizzazione mediatica e informatica evidenzia tre aree di competenza fondamentali (accesso, valutazione e creazione & comunicazione) al fine di promuovere la partecipazione attiva dei cittadini nell'era digitale. L'Associazione Europea per gli Interessi dei Telespettatori identifica le

abilità di comprensione tecnica e critica, e le competenze comunicative e partecipative come i fondamentali fattori dell'alfabetizzazione mediatica da valutare tra i cittadini degli Stati membri dell'UE.

Sulla base di questi quadri di riferimento, sono stati definiti quattro gruppi di competenze legate all'alfabetizzazione digitale:

- 1) Capacità di accedere e operare nell'ambiente digitale in modo sicuro ed efficace;
- 2) Capacità di valutare criticamente le informazioni;
- 3) Capacità di comunicare in modo sicuro, responsabile ed efficace attraverso la tecnologia digitale;
- 4) Capacità di creare contenuti digitali

L'importanza dell'alfabetizzazione digitale è ampiamente riconosciuta. Ad esempio, durante la Giornata di Discussione Generale sui media digitali e sui diritti dei bambini, il Comitato delle Nazioni Unite per i diritti dell'infanzia ha incaricato ogni Stato membro di includere l'alfabetizzazione digitale nei programmi scolastici. È stata inoltre individuata l'esigenza di sviluppare l'alfabetizzazione digitale e mediatica dei bambini sin dall'infanzia, come prerequisito essenziale per creare una società efficace e democratica nel XXI secolo.

Contribuito al rapporto di Petar Kanchev, Esperto del programma Safer Internet presso il Fondo di Ricerca applicata e Comunicazione in Bulgaria.



© UNICEF



Sezione speciale

In che modo le ITCs supportano le azioni umanitarie

Negli ultimi due anni, la siccità ha colpito gran parte della Somalia, devastando il paesaggio e costringendo le famiglie a lasciare le loro case in campagna, nella speranza di trovare aiuto nei paesi e nelle città. In questo paesaggio remoto, alcuni aiuti giungono attraverso canali modernissimi - denaro digitale direttamente sui cellulari usati delle famiglie. Questi aiuti rappresentano un'ancora di salvezza per genitori e bambini: le parole di un padre a un funzionario di Oxfam sono state "Possiamo decidere quale cibo comprare e quanta acqua ci occorre, oppure se investire nel fieno per gli agnelli o nell'istruzione di un figlio".

Il denaro digitale è solo un esempio di come le ITCs vengono sempre più utilizzate per sostenere i bambini e le famiglie che vivono in situazioni di emergenza umanitaria e in altre condizioni difficili. L'impatto della tecnologia è evidente in molte aree: ad esempio, migliorando le comunicazioni, consente agli operatori umanitari di coordinare meglio le risposte e di informare le popolazioni interessate durante le crisi.

I Big Data nelle emergenze sanitarie

Nelle emergenze sanitarie, le tecnologie digitali vengono utilizzate per salvare milioni di vite. Durante le epidemie, ad esempio, le piattaforme di rete mobile possono fornire alle persone infette e alle famiglie colpite informazioni vitali, prodotti essenziali e supporto finanziario. In Uganda, ad esempio, la task force nazionale per la lotta all'Ebola ha reso operativa una piattaforma mHealth, la mTrac, per il trasferimento delle informazioni sanitarie, che consente avvisi in tempo reale e sorveglianza via SMS da parte delle comunità e degli operatori sanitari.

Uno strumento simile, mHero, è stato utilizzato durante l'epidemia di Ebola in Liberia, per apportare aggiornamenti al registro nazionale degli operatori sanitari, rafforzando le comunicazioni e fornendo dati in tempo reale sui servizi sanitari essenziali.

L'utilizzo dei "Big Data" per gestire le emergenze sanitarie - così come in altre situazioni umanitarie - sta suscitando un crescente interesse. I Big Data - grandi insiemi di dati che possono essere usati per analizzare le tendenze in atto - provenienti dai telefoni cellulari, per esempio, possono fornire informazioni vitali in caso di focolai di malattie, permettendo ai paesi di rispondere in maniera efficace o, addirittura, di impedire che tali focolai diventino epidemie. Durante l'epidemia di dengue in Afghanistan nel 2013, i dati anonimi sulle chiamate effettuate da quasi 40 milioni di abbonati a Telenor Pakistan sono stati utilizzati per prevedere la diffusione e la tempistica della malattia, contribuendo a migliorare i meccanismi di risposta nazionale.

Durante l'epidemia di Zika, l'UNICEF e Amadeus - fornitore di tecnologie avanzate per l'industria globale del turismo - hanno collaborato e analizzato i dati di viaggio mondiali per comprendere meglio le modalità di diffusione del virus Zika e identificare le potenziali zone di focolai.

Allo stesso modo, un'iniziativa pilota UNICEF, Magic Box, è in fase di sviluppo per lavorare sulle informazioni in tempo reale e favorire risposte umanitarie salvavita in situazioni di emergenza. Magic Box raccoglie dati anonimi in tempo reale, come, ad esempio, dati sull'utilizzo dei telefoni cellulari, per comprendere meglio le attività umane. L'analisi dei dati viene poi utilizzata per migliorare la gestione catastrofi umanitarie, diffondere allarmi e sostenere la risposta critica e la ripresa.

Istruzione, emergenze e ITCs

Attualmente, in tutto il mondo, circa 27 milioni di bambini che vivono in aree di conflitto non frequentano la scuola. L'assenza di risorse basilari come libri, aule adeguate e insegnanti qualificati è la barriera principale all'istruzione dei bambini nelle situazioni di emergenza. Le tecnologie digitali possono contribuire a colmare queste lacune - creando opportunità di apprendimento a distanza per i bambini e gli insegnanti, migliorando il coordinamento delle attività didattiche durante le emergenze, diffondendo informazioni di tipo educativo, sostenendo lo sviluppo e la diffusione dei programmi formativi digitali.

Le ITCs possono altresì aiutare i governi e le autorità locali a gestire meglio i sistemi educativi in situazioni di emergenza e crisi croniche. Ad esempio, nella Repubblica Centrafricana, dove violenza e disordini hanno costretto molti bambini a lasciare la scuola, il governo utilizza EduTrac, un sistema di raccolta dati basato sui telefoni cellulari, per raccogliere informazioni di base riguardo, ad esempio, le scuole funzionanti e il numero di studenti frequentanti, anche nelle zone più difficili da raggiungere.

Biometria, rifugiati e protezione sociale

Un esempio straordinario di applicazione delle ITCs nelle recenti situazioni umanitarie è stata l'uso della biometria per registrare l'identità dei rifugiati, impiegata poi per fornire loro servizi essenziali. La biometria utilizza le caratteristiche fisiche di un individuo, come il viso, l'iride o l'impronta digitale, per creare un valore di identità univoco. Nelle azioni umanitarie, la scansione dell'iride è già stata utilizzata per rimpatriare i rifugiati afgani e per trasferire denaro ai profughi siriani in Giordania.

Infatti, i sistemi di trasferimento di denaro - basati o meno sulla biometria - sono uno dei tanti aspetti positivi che le ITCs offrono all'assistenza umanitaria. Sempre più spesso, questi trasferimenti vengono gestiti attraverso sistemi monetari mobili, la cui portata ed efficienza vanno sempre più ampliandosi.

Secondo i dati GSMA, l'associazione che rappresenta gli operatori di rete mobile, in molti dei paesi che ospitano le popolazioni sfollate, le reti di mobile-money sono più progredite del sistema bancario tradizionale.

I trasferimenti di denaro in ambito umanitario migliorano la vita dei bambini in diversi modi, in parte perché le famiglie che ricevono denaro danno la priorità alle spese necessarie per i bambini, quali cibo, alloggio, salute e istruzione. Offrendo ai destinatari un conto corrente di base, i pagamenti digitali possono anche favorire l'inclusione finanziaria a lungo termine.

Etica e privacy nella raccolta e nella condivisione dei dati in caso di emergenza

I vantaggi derivanti dall'utilizzo delle tecnologie digitali per la raccolta e la condivisione di dati in caso di emergenza sono notevoli ed evidenti. Ma questo sistema solleva anche importanti questioni etiche, derivanti dal modo in cui la rivoluzione digitale sta trasformando chi può generare, accedere e trasmettere questa enorme marea di dati.

Proteggere le popolazioni colpite - i loro diritti, la sicurezza e la dignità - è uno dei principi umanitari fondamentali, in quanto garantisce un intervento adeguato e tempestivo nell'affrontare i vari rischi. I gruppi più vulnerabili, come i bambini e le ragazze adolescenti, sono particolarmente soggetti al rischio di subire violenze, abuso e sfruttamento in situazioni umanitarie.

Le tecnologie che collegano i dati con le identità degli individui aumentano inevitabilmente il rischio che tali dati possano essere violati o usati impropriamente causando danni, volontari o involontari.

Nel caso di rifugiati e migranti, le conseguenze delle violazioni di dati personali possono diventare una questione di vita o di morte. Nelle mani sbagliate, i dati potrebbero essere utilizzati per identificare e individuare le persone in base alla loro etnia, allo status migratorio o ad altri elementi sensibili dell'identità.

Senza un codice etico più dettagliato e coerente per regolare la gestione scientifica dei dati, i bambini possono subire conseguenze più gravi e più durature, poiché il vero impatto che le violazioni della privacy possono avere nel corso della vita è ancora imprevedibile. Come Sottosegretario generale delle Nazioni Unite per gli Affari Umanitari, Stephen O'Brien ha precisato "la salvaguardia della privacy e la protezione e la corretta gestione dei dati sensibili, soprattutto nelle situazioni di conflitto, sono questioni cruciali per la nostra comunità, sempre più permeata di dati".

L'elaborazione di norme comuni per la raccolta, l'utilizzo e la gestione dei dati è un compito che spetta a tutte le organizzazioni del settore umanitario. La letteratura propone tre aree critiche, in cui dovrebbero essere sviluppati standard minimi, per iniziare a costruire un quadro di riferimento compatto in materia:

1. Diritti, riservatezza e consenso. Sono necessari standard etici comuni per regolamentare l'utilizzo dei dati e la protezione della privacy.
2. Condivisione e conservazione dei dati. Occorrono linee guida chiare per stabilire quali soggetti dovrebbero condividere i dati e quando, nonché protocolli specifici per definire quali dati derivanti da quali fonti devono essere conservati per quanto tempo e per quale scopo.
3. Tutela delle popolazioni vulnerabili. Occorre una conoscenza condivisa di come la condivisione o l'utilizzo di determinati tipi di dati può aumentare i rischi connessi a determinati gruppi di persone.

È comprensibile che le organizzazioni umanitarie del settore si focalizzino principalmente sulla risposta alle emergenze piuttosto che sui dettagli legali che riguardano la raccolta e la condivisione dei dati. Tuttavia, per sfruttare appieno le potenzialità delle tecnologie digitali in situazioni di emergenza e in altri contesti, la comunità internazionale deve affrontare congiuntamente anche le questioni che interessano il rispetto della vita privata e dei diritti fondamentali, in particolare per le popolazioni più vulnerabili del mondo, inclusi i bambini e gli adolescenti.



© UNICEF

IL DIVARIO DIGITALE

Il divario digitale

Opportunità mancate

Non poter essere connessi al mondo digitale significa privarsi di nuove opportunità di apprendere, comunicare e sviluppare competenze utili per il mondo del lavoro nel XXI secolo.

A meno che queste lacune nell'accesso alle ITCs e alle competenze digitali non vengano identificate e colmate, la connettività non farà altro che aggravare le disuguaglianze, rafforzando il circolo vizioso dello svantaggio sociale intergenerazionale, piuttosto che promuovere opportunità eque per tutti.

In un mondo in cui l'accesso e le competenze digitali influenzano sempre più il futuro dei bambini, i lineamenti della connettività globale sono di difficile definizione. Quasi 9 giovani su 10 che attualmente non usano internet vivono in Africa - che detiene il primato - Asia e Pacifico.

Le disparità di accesso sono particolarmente evidenti nei paesi a basso reddito: meno del 5% dei bambini sotto i 15 anni usa internet in Bangladesh e Zimbabwe.

Questo divario digitale rispecchia in realtà divisioni socioeconomiche ben più ampie - tra ricchi e poveri, tra uomini e donne, tra città e aree rurali e tra le persone che hanno ricevuto un'istruzione e coloro che non ne hanno avuto la possibilità. Ad esempio, l'81% delle persone nei paesi sviluppati usa internet, più del doppio rispetto ai paesi in via di sviluppo (40%), che, a sua volta, è più del doppio rispetto ai paesi meno sviluppati (15%).

Ma il divario digitale va ben oltre le disparità tra persone connesse e non connesse: riguarda, infatti, anche il come le persone - compresi i bambini - utilizzano le ITCs e la qualità dell'esperienza online. Entrambi questi valori possono variare notevolmente, riflettendo fattori che includono il livello delle competenze e dell'istruzione degli utenti, i tipi di dispositivo utilizzati, il reddito familiare e la disponibilità di contenuti nella propria lingua.

Alcuni dei bambini che navigano online per la prima volta si ritrovano in uno spazio digitale in cui la loro lingua, la loro cultura e i loro interessi sono chiaramente assenti.

Ma perché tutto ciò è importante? Indipendentemente dal fatto che i bambini abbiano un accesso online totale, parziale o praticamente nullo, ognuno di loro sta crescendo in un mondo digitale alimentato dalla tecnologia e dalle informazioni. Nell'immediato, i bambini che non sono connessi perdono notevoli risorse educative, accesso alle informazioni globali e opportunità di apprendimento online, nonché preziose occasioni per fare nuove amicizie e per esprimere se stessi.

Per i bambini svantaggiati, come ad esempio quelli con disabilità, la connettività può fare la differenza tra l'esclusione sociale e le pari opportunità. Per i bambini migranti, può significare invece un viaggio più sicuro, la possibilità di rimanere in contatto con i membri della propria famiglia e maggiori opportunità di trovare lavoro e ricevere un'istruzione in un paese straniero.

Man mano che i bambini raggiungono l'età adulta e il mondo del lavoro, la connettività diventa lo spartiacque tra la loro capacità di guadagnarsi o meno da vivere. Coloro i quali hanno accesso alle tecnologie digitali e sviluppano le competenze per utilizzarle al meglio saranno senz'altro avvantaggiati, rispetto ai coetanei non connessi e non qualificati. I dati relativi alla popolazione adulta dimostrano che i vantaggi della tecnologia digitale favoriscono coloro che hanno la capacità di sfruttarli.

Secondo i dati OCSE, provenienti dai paesi più ricchi, le competenze informatiche hanno un grande impatto sulla partecipazione all'attività lavorativa e sui salari in alcuni paesi, tra cui l'Australia e gli Stati Uniti. Gli adulti senza tali competenze, anche se impiegati, tendono a guadagnare meno rispetto ai lavoratori con abilità informatiche. Altri studi condotti sulla popolazione adulta in paesi come l'India e la Tunisia mostrano risultati simili.

Il rischio che la connettività possa diventare un motivo di disuguaglianza, e non un promotore di opportunità, è reale e immediato. Se si considera la tecnologia mobile, che è ormai entrata a far parte di ogni aspetto della vita quotidiana a un ritmo eccezionale, il rapporto della Banca Mondiale sul Divario



Digitale sottolinea: "Nei paesi in via di sviluppo, molte famiglie hanno un telefono cellulare piuttosto che l'accesso all'elettricità o all'acqua pulita e quasi il 70 per cento della popolazione possiede un telefono cellulare." La connettività tramite cellulare ha ancora un lungo cammino da percorrere per assottigliare il divario. Tuttavia, poiché l'utilizzo degli smartphone è salito alle stelle in molti paesi, comprese le economie emergenti, è facile immaginare quanto l'accesso alle ITCs sia divenuto di fondamentale importanza.

La connettività digitale non è solo la "nuova necessità dei nostri tempi", ma racchiude il potenziale per interrompere il circolo vizioso dello svantaggio sociale intergenerazionale, a cui i bambini più poveri non potrebbero altrimenti essere in grado di sfuggire.

Chi sono i bambini non connessi?

È difficile trovare dati a livello globale riguardo all'accesso e all'utilizzo di internet da parte dei bambini. Molti paesi non raccolgono dati pertinenti e, qualora lo facciano, la fascia di età considerata nel definire i "bambini" è spesso variabile, ponendo difficoltà a un'elaborazione uniforme dei dati. È chiaro, tuttavia, che le disparità socioeconomiche esistenti siano fortemente riflesse nell'accesso dei bambini online.

Quasi 9 giovani su 10 (di età compresa tra 15 e 24 anni), che non utilizzano attualmente internet, vivono in Africa o in Asia e Pacifico. Nel 2017, l'Africa è stata anche la regione con la più alta percentuale di non utenti tra i 15 ei 24 anni – la fascia di popolazione spesso considerata altamente connessa.

Circa 3 giovani su 5 in Africa sono offline

Non utenti di internet di età 15-24 nel 2017, suddivisi per regione (in %)	
Africa	60
Stati Arabi	36
Asia & Pacifico	28
CSI	10
Europa	4
Americhe	12

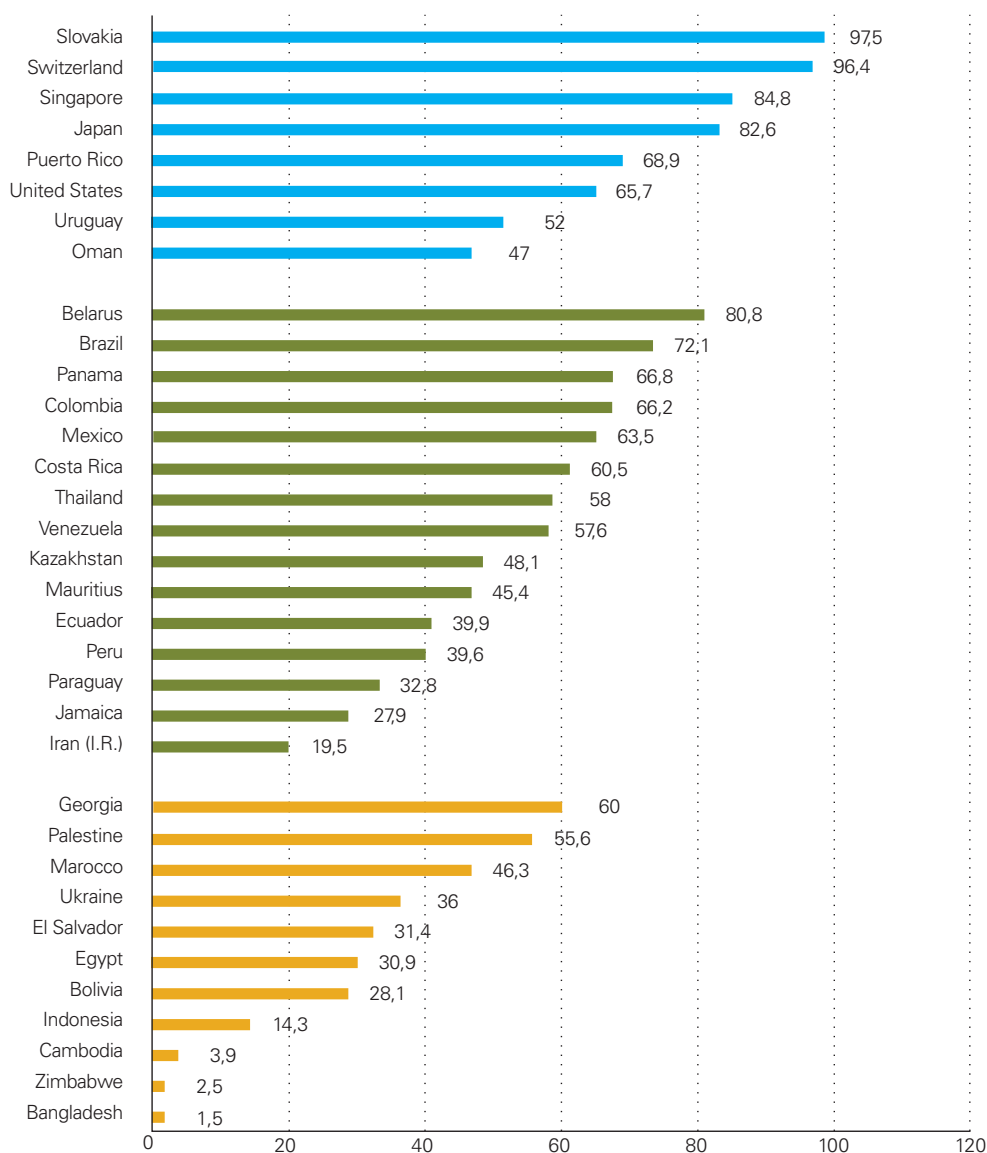
Fonte: stime UIT, 2017

Queste disparità nell'accesso sono particolarmente impressionanti in alcuni dei paesi con il reddito più basso. In Bangladesh e in Zimbabwe, meno di 1 bambino su 20 sotto i 15 anni usa internet. Per i bambini di questi paesi, i problemi legati a una connessione di scarsa qualità sono probabilmente aggravati dai costi elevati del traffico dati - la maggior parte dei paesi con i costi di connessione a banda larga meno convenienti sono anche tra quelli meno sviluppati in Africa e in Asia e Pacifico.

GRAFICO 2

I bambini provenienti dai paesi più poveri usano meno internet

Bambini al di sotto dei 15 anni che usano internet, suddivisi per paesi, 2012-2016 (%)



● Paesi a basso e medio reddito

● Paesi a reddito medio alto

● Paesi ad alto reddito

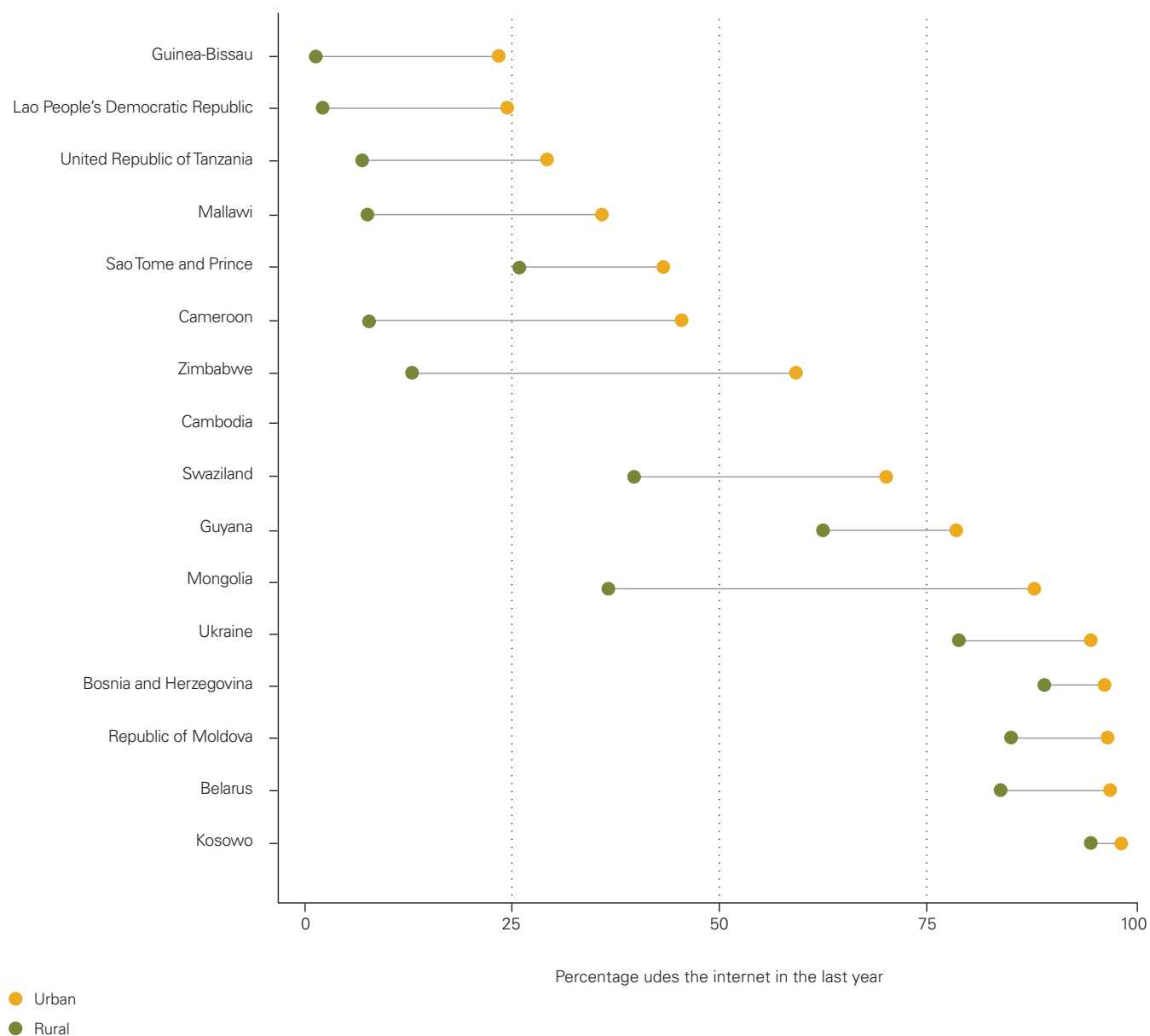
Fonte: Eurostat, ITU and UNICEF, 2012-2016.

Seppure scarsi, i dati disponibili sul divario digitale urbano-rurale esistente tra i giovani (15-24 anni) in paesi come il Camerun, lo Zimbabwe e il Malawi mostrano forti disparità, evidenziando livelli molto bassi di connettività tra i giovani che vivono nelle aree rurali di questi paesi.

GRAFICO 3

I giovani nelle zone rurali hanno meno probabilità di collegarsi online

Percentuale di giovani (di età compresa tra 15 e 24 anni) che hanno utilizzato internet nel corso dell'ultimo anno, suddivisi per paese di residenza (2012-2016)



Fonte: analisi UNICEF basata su Indagini Demografiche e Sanitarie e su Indagini Campione a Indicatori Multipli condotte dal 2012.

Ma non è solo nei paesi a basso reddito che i bambini affrontano ostacoli di accesso. Anche nei paesi ad alta connettività, il reddito familiare gioca un ruolo determinante nella possibilità per i bambini di usufruire dei servizi online.

Nel 2015, il Programma OCSE per la Valutazione Internazionale degli Studenti (PISA) ha rivelato notevoli disparità tra gli studenti privilegiati e quelli svantaggiati, sia nell'utilizzo del computer che per l'accesso a internet. Nei diversi paesi ed economie, in media, l'88 per cento degli studenti privilegiati possedeva due o più computer in casa rispetto a solo il 55 per cento degli studenti svantaggiati.

Sono state rilevate anche evidenti disuguaglianze nell'accesso a internet. In 40 paesi ed economie, praticamente ogni studente (99 per cento) del primo quartile socioeconomico aveva una connessione internet domestica, mentre, in 15 paesi, ciò valeva solo per uno studente su due nel quartile più basso.

GLI AUTOBUS SCOLASTICI
CON UNA CONNESSIONE
WI-FI VENGONO PARCHEGGIATI
DI NOTTE IN QUARTIERI
SCARSAMENTE SERVITI AFFINCHÉ
I BAMBINI POSSANO UTILIZZARE
INTERNET PER STUDIARE

Queste differenze nell'accesso, all'interno di alcuni paesi, possono consolidare le disuguaglianze esistenti per i bambini che non riescono a soddisfare le proprie esigenze digitali. Il caso del divario esistente nello svolgimento dei compiti a casa negli Stati Uniti, dove la mancanza di una connessione domestica a banda larga penalizza gli studenti a basso reddito, ne è un esempio lampante (cfr. sezione: Analizzare il divario digitale nei compiti per casa).

IL DIVARIO DIGITALE NEI COMPITI PER CASA PESA SUI BAMBINI A BASSO REDDITO NEGLI STATI UNITI

Gli Stati Uniti rappresentano un caso particolarmente interessante nella disuguaglianza digitale che i bambini vivono nei paesi ad alta connettività. Sebbene, nel 2015, la maggior parte delle famiglie americane con bambini in età scolare (dai 6 ai 17 anni) usufruisse di una connessione domestica a banda larga, circa 5 milioni di persone ne erano escluse.

Per alcuni, ciò era dovuto al fatto di vivere in una zona con una connessione molto lenta o inesistente. Anche i costi rappresentavano un fattore rilevante: le famiglie non connesse avevano probabilmente un reddito annuo inferiore a 50.000 dollari USA l'anno. Ma il profondo contrasto nell'accesso non era determinato solo dal reddito: tra le famiglie a basso reddito, quelle di neri e ispanici erano comunque più svantaggiate nella connessione a banda larga, rispetto alle famiglie di bianchi con reddito analogo, di circa 10 punti percentuali. Cosa significa tutto ciò per gli studenti? In tutto il paese, gli studenti provenienti da famiglie senza una connessione internet ad alta velocità si trovano di fronte a ciò che i responsabili politici e gli educatori

chiamano "il divario digitale nei compiti per casa". Dal momento che i programmi scolastici adottano sempre più l'apprendimento basato su internet e i test on-line, gli studenti a basso reddito residenti in aree con una scarsa connessione internet, o coloro che non possono permettersi la banda larga, sono posti in una situazione di fortissimo svantaggio. Gli studenti delle scuole superiori hanno dichiarato di non essere in grado di completare i compiti o di ottenere voti più alti a causa della mancanza di una connessione domestica a banda larga.

La realtà originata dal divario tecnologico è stata rappresentata in modo eloquente dalla stampa locale: gli autobus scolastici, dotati di una connessione Wi-Fi, vengono parcheggiati durante la notte in quartieri scarsamente serviti in modo che i bambini possano collegarsi online e utilizzare Internet per studiare; bambini che si rivolgono alle biblioteche e alle catene di fast food per accedere a hotspot gratuiti; e bambini che aspettano sui marciapiedi davanti alle scuole elementari, fino a tarda sera, con l'unico cellulare di famiglia, cercando solo di scaricare i compiti.

SONDAGGIO

Cosa pensano gli adolescenti riguardo alle barriere esistenti tra loro e il mondo virtuale?

La maggior parte dei partecipanti ai workshop* organizzati nell'ambito de la condizione dell'infanzia nel mondo 2017 ha dichiarato di dover affrontare numerosi ostacoli per accedere al mondo virtuale.

La connettività limitata è al primo posto...

"... la nostra connessione internet è molto lenta, ed è molto fastidioso".

Ragazza, 17 anni, Bangladesh

"... connessione lenta – il sistema si arresta sempre e tutte le mie schede si chiudono". Ragazza, 16 anni, Tunisia

... mentre, in un terzo dei paesi, i partecipanti hanno citato anche i problemi dovuti a una rete elettrica instabile.

"... la mancanza di energia elettrica per ricaricare il cellulare."

Ragazza, 15 anni, Burundi

Le difficoltà legate alla connettività restano peggiori nelle aree rurali.

"Quando vado in campagna e non c'è segnale, mi sento persa perché non riesco a comunicare". Ragazza, 14 anni, Paraguay

La mancanza di dispositivi digitali a casa o a scuola rappresenta un'altra barriera, con numerosi giovani che affermano di non poter utilizzare regolarmente un computer desktop o portatile, un tablet o un telefono cellulare.

"A casa, non possediamo alcun computer." Ragazza, 15 anni, Burundi

"Nessuna tecnologia disponibile." Ragazzo, 15 anni, Giordania

Molti dicono di dover condividere i dispositivi con altri membri della famiglia ...

"Devo condividere l'iPad con tutta la mia famiglia, quindi posso usarlo solo per poco tempo." Ragazza, 15 anni, Moldavia

...o di dover utilizzare vecchi dispositivi che non sono abbastanza potenti o che hanno batterie deboli - un altro motivo di frustrazione.

"Non posso usare il telefono cellulare fuori casa perchè la batteria dura troppo poco". Ragazzo, 14 anni, Uruguay

I partecipanti hanno dichiarato di avere anche delle soluzioni alternative, tra cui il passaggio da un dispositivo all'altro, per massimizzare il tempo online.

"Il mio computer portatile diventa lento dopo averlo usato per un pò di tempo, perciò inizio a usare il mio smartphone per risolvere il problema."
Ragazzo, 17 anni, Bangladesh

I costi rappresentano un altro ostacolo, poiché restare senza credito è la preoccupazione più frequente tra i partecipanti ...

"Io ho un cellulare, ma non ho credito per fare le chiamate."
Ragazzo, 14 anni, Repubblica Centrafricana

"Volevo chiamare la mia mamma per dirle che il mio fratellino è malato, ma ho finito il credito". Ragazza, 10 anni, Repubblica Centrafricana

"Non ho soldi per fare una ricarica". Ragazza, 16 anni, Perù

Un certo numero di partecipanti pensa che lo stato dovrebbe fare di più.

"Lo Stato dovrebbe fornire una connessione internet gratuita."
Ragazza, 10 anni, Repubblica Centrafricana

"Il governo dovrebbe diminuire i costi di internet." Ragazzo, 17 anni, Bangladesh

Tra gli altri inconvenienti che i partecipanti devono affrontare per collegarsi online vi è anche la tutela della propria privacy...

"Quando devo utilizzare internet per raccogliere informazioni, a volte ho paura di entrare in alcuni siti web per non correre problemi di cibersecurity, come l'hacking". Ragazzo, 16 anni, Bangladesh

"La preoccupazione per la mia privacy mi rende spesso riluttante a navigare in internet". Ragazza, (età sconosciuta), Thailandia

e il rispetto delle regole scolastiche - molti hanno sottolineato che è vietato portare dispositivi personali a scuola o utilizzarli durante le ore scolastiche.

"...non è permesso portare a scuola il tuo dispositivo, altrimenti può essere confiscato, ed è per questo che gli studenti devono aspettare la lezione di informatica per accedere alla tecnologia."

Ragazzo, 16 anni, Repubblica Democratica del Congo

"Penso che sarebbe bello usare i dispositivi digitali a scuola, ma ci è permesso solo durante la ricreazione e il pranzo".

Ragazzo, 15 anni, Corea del Sud

Alcuni studenti, però, infrangono le regole.

"L'uso di dispositivi digitali non è permesso a scuola ... la mia soluzione è di usarlo di nascosto".

Ragazza, 18 anni, Thailandia

Diversi ritengono anche che le scuole dovrebbero essere più aperte e rispondere ai desideri e alle esigenze degli studenti.

"Abbiamo bisogno di spazi / momenti in cui possiamo usare i dispositivi a scuola"

Ragazza, 14 anni, Paraguay

"Le scuole dovrebbero analizzare la ragione per cui uno studente vuole usare il suo cellulare o il suo computer".

Ragazzo, 17 anni, Paraguay

Un altro ostacolo proviene dalle regole familiari, che stabiliscono restrizioni sugli orari in cui i ragazzi possono usare i dispositivi...

"I nostri genitori spengono il wi-fi di notte a causa delle onde negative".

Ragazza, 16 anni, Tunisia

"Ho bisogno di utilizzare il mio smartphone. Se è tardi, faccio finta di dormire."

Ragazza, 16 anni, Burundi

E sull'età.

"Non ho uno smartphone perché la mia famiglia pensa che sono ancora giovane".

Ragazza, 17 anni, Bangladesh

Molti partecipanti credono che i genitori vogliano essere sicuri che i loro figli utilizzino la tecnologia in modo appropriato, anche se a volte le regole possono essere fastidiose o causare disaccordi.

"Posso capire perché sia proibito e pensarci su".

Ragazzo, 15 anni, Paraguay

"Aspetterò fino all'ultimo anno di scuola media per avere uno smartphone"

Ragazzo, 15 anni, Thailandia

Per alcuni partecipanti la mancanza di alfabetizzazione digitale è una barriera ...

"A volte vorrei navigare online ma non c'è nessuno che mi aiuti e mi mostri come fare". Ragazza, 12 anni, Repubblica Centrafricana

"Non sapere usare i social media mi impedisce di connettermi online."
Ragazza, 15 anni, Burundi

così come la mancanza di tempo.

"Dopo la scuola, una volta arrivati a casa, dobbiamo fare prima altre cose: studiare, lavare piatti, ecc." Ragazza, 14 anni, Uruguay

"Ho un sacco di compiti da fare a casa o sono occupato a fare le faccende domestiche." Ragazza, 15 anni, Kiribati

"Uso la maggior parte del mio tempo per studiare o lavorare, quindi mi resta solo la notte per utilizzare internet". Ragazzo, 17 anni, Guatemala

Infine, molti partecipanti hanno raccontato di aver incontrato numerosi ostacoli all'uso della tecnologia digitale.

"Gli ostacoli che affronto sono soprattutto trovare qualcuno che mi possa prestare il suo cellulare, poi trovare soldi per acquistare un nuovo dispositivo e, infine, la mancanza di energia elettrica". Ragazzo, 17 anni, Burundi

IN SINTESI:

Le barriere che impediscono ai bambini di trarre il massimo vantaggio dalle opportunità dell'era digitale sono molteplici - una complessità che deve essere manifestata negli sforzi messi in campo per migliorare l'accesso dei bambini online. Queste risposte possono utilizzare nuove strategie, non replicando, ad esempio, il modello "un dispositivo per persona" così comune nei paesi più ricchi. Un ultimo approfondimento riguarda le regole che governano l'uso della tecnologia nelle scuole e in altri contesti, che dovrebbero essere sviluppate in collaborazione con i bambini per aumentare la probabilità che vengano rispettate.

Una connettività scadente, i vincoli economici e la mancanza di attrezzature adeguate sono in cima alla lista degli ostacoli all'accesso secondo i partecipanti al workshop. Tra le altre barriere, vi sono le regole familiari e scolastiche e una limitata alfabetizzazione digitale.



© UNICEF

Un costante divario di genere

Il divario globale nell'utilizzo di internet tra uomini e donne è cresciuto dall'11 per cento nel 2013 al 12 per cento nel 2016. Tale divario è particolarmente marcato in alcuni paesi a basso reddito (cfr. Grafico 1.3). Da una prospettiva globale, il divario digitale di genere si sta "rivelando incredibilmente difficile da superare, riflettendo una più ampia disuguaglianza sociale di genere", secondo il rapporto 2015 della Commissione per la banda larga. Che cosa c'è alla radice di questo divario?

Un sondaggio condotto nel 2015 dalla GSMA su 22 paesi a basso e medio reddito ha rilevato che varie barriere socioeconomiche e culturali - tra cui le norme sociali, il livello di istruzione, la mancanza di alfabetizzazione tecnica e di fiducia - tendono a trattenere le ragazze e le donne dall'utilizzare i telefoni cellulari. Le donne utilizzano i telefoni meno frequentemente e meno intensamente degli uomini, soprattutto per attività più impegnative, come l'accesso a internet.

IN INDIA, SOLO IL 29%
DEGLI UTENTI INTERNET
È COSTITUITO DA DONNE

Gli esempi a livello nazionale danno un'idea dei vari ostacoli a cui le ragazze e le donne devono far fronte. In India, dove solo il 29% degli utenti di internet sono donne, le ragazze nelle aree rurali sono spesso limitate nell'utilizzo delle ICTs solo per motivi di genere. L'organo governativo di un villaggio nel Rajasthan rurale ha stabilito che le ragazze non devono usare i telefoni cellulari né i social media. Un altro villaggio nell'Uttar Pradesh ha impedito alle ragazze non sposate di utilizzare i telefoni cellulari (e di indossare jeans e magliette). Il consiglio del villaggio ha ritenuto infatti che l'utilizzo dei telefoni cellulari aumenti i reati contro le ragazze e le donne. In Sri Lanka, uno studio nazionale del 2015, condotto su ragazzi tra gli 11 e i 18 anni, ha evidenziato che le ragazze rappresentavano solo un terzo degli adolescenti che utilizzavano computer e telefoni cellulari per connettersi online. Nelle discussioni di gruppo, i genitori hanno ammesso di limitare l'accesso a internet alle ragazze.

Un esame dei dati provenienti dai paesi a reddito medio e basso condotto nel 2017 ha rivelato importanti differenze di genere tra gli adolescenti: quando i genitori o gli educatori forniscono gli strumenti tecnologici, le ragazze sono spesso più mature dei ragazzi; l'accesso da parte delle ragazze è anche più limitato o sorvegliato; e l'idea di intraprendere carriere legate alle ICTs è associata più ai ragazzi che alle ragazze. L'esclusione delle ragazze dal mondo digitale comporta conseguenze potenzialmente gravi. Potrebbero infatti non essere in grado di accedere ai servizi e alle informazioni online, relativi anche a questioni legate alla loro salute e sessualità, come l'HIV e la pubertà; potrebbero incontrare ostacoli nel proseguire l'istruzione e sviluppare le competenze necessarie nell'economia mondiale del XXI secolo; potrebbero non riuscire ad accedere alle informazioni sociali e politiche che le riguardano; e potrebbero essere escluse dalle opportunità di far sentire la propria voce.



ESPERIENZA

Il digitale per un futuro pieno di opportunità

di Karim Sy, Fondatore, e Laura Maclet

È stato ampiamente dimostrato che la transizione digitale rappresenta una sfida mondiale che bisogna affrontare in tutti i settori dell'attività umana, affinché si possa immaginare una società dell'informazione che sia aperta e che offra opportunità a tutti. Le nuove tecnologie permettono di concepire il mondo in maniera diversa, di vedere i problemi sotto una luce nuova ed è per questo che sono così importanti.

L'Africa ha ben compreso questo concetto. In un continente che ha registrato un progresso esponenziale nel numero di persone che hanno sottoscritto un'offerta di telefonia mobile (+70%) tra il 2010 e il 2015, e dove più di un africano su due vi è ormai abbonato, i progressi tecnologici sono più rapidi che mai. Il digitale si inserisce in tutti gli aspetti della vita quotidiana, persino nelle zone rurali, dove le comunità agricole hanno saputo mostrare la capacità di far proprie le tecnologie mobili. Si assiste alla nascita di sempre nuove applicazioni per l'agricoltura, la salute, l'istruzione etc.

Ne è un esempio l'iniziativa Farmdrive, che utilizza la telefonia mobile per connettere i piccoli coltivatori agli istituti di credito del Kenya.

Internet mobile apre una serie di possibilità in numerosi settori. La formidabile rivoluzione nel settore bancario, grazie ai servizi di mobile banking, dimostra che bisogna dare prova di grande creatività per inventare nuovi metodi di insegnamento. Nel 2050, la popolazione africana sarà la terza al mondo a servirsi di una connessione tutt'altro che uniforme, mentre il 65% dei bambini che fanno il loro ingresso nella scuola primaria oggi eserciterà professioni che ancora non esistono.

Queste occupazioni saranno connesse all'intelligenza artificiale, all'"apprendimento automatico", alla robotica, alla stampa 3D oppure alle nanotecnologie.

La nascita di nuovi mestieri implica che l'apprendimento prosegua per tutta la vita, per consentire l'acquisizione di competenze sempre nuove e lo sviluppo di eccellenti capacità di adattamento. Inoltre, internet apre nuove prospettive di generazione di reddito attraverso attività semplici realizzabili anche in zone remote. Il progetto Samasource, che mira a ridurre la povertà offrendo impieghi legati al digitale, illustra ad esempio l'accesso alla creazione di valore attraverso l'empowerment e l'apprendimento delle nozioni informatiche di base.

Allora, come si può consentire ai bambini africani di acquisire delle competenze utili per affrontare le sfide del futuro? In un'epoca di cambiamenti tecnologici e sociali, quali sono le abilità più utili? Il dispositivo tecnologico ha valore solo se integrato ad una dimensione umana. La democratizzazione dell'accesso agli strumenti digitali esercita, da una parte, una massiccia diffusione del sapere, dall'altra, pone interrogativi sul ruolo degli strumenti e su quello degli educatori.

Con internet, le barriere che ostacolano l'accesso alla conoscenza cadono progressivamente, poiché il sapere non si diffonde più unicamente in una sola classe sociale. Le possibilità offerte dalla tecnologia e dai servizi multimediali permettono di riconsiderare i sistemi di acquisizione delle conoscenze e di personalizzare i percorsi di apprendimento. Sebbene resa pubblica, la conoscenza rischia tuttavia di diventare nuovamente codificata per coloro che non sanno utilizzare questi nuovi strumenti.

Per eludere questi ostacoli, è necessario il coinvolgimento di tutti: insegnanti, imprenditori, genitori, comunità tecnologiche, associazioni, politiche pubbliche.

Se beneficiassero di una diffusione omogenea degli strumenti tecnologici, i bambini potrebbero avere accesso al mondo digitale e utilizzare un'ampia gamma di competenze tecniche e relazionali. Gli educatori potrebbero, in seguito, integrarle nelle loro opportunità e risorse pedagogiche. Si stravolge così l'idea della scuola tradizionale, fondata su modelli di funzionamento fortemente centralizzati e strutturati intorno a gerarchie pubbliche verticali.

I bambini, oggi, non dispongono di opportunità di apprendimento garantite e sicure per sviluppare appieno il loro potenziale. Al di là della padronanza degli strumenti, delle tecniche e delle tecnologie, la rivoluzione digitale comporta un cambiamento paradigmatico del pensiero e degli usi.

Sostenuto dalla fondazione OSIWA, il progetto Jokkokids – che organizza seminari formativi per introdurre le tecnologie digitali in altri campi disciplinari – parte dal principio che l'innovazione nasce, prima di tutto, da contenuti pluridisciplinari stabiliti e condivisi, dalla posizione dell'educatore e dal metodo educativo piuttosto che dallo strumento digitale in sé. Perché i bambini sviluppino gradualmente e con fiducia le proprie capacità, sarà necessario guidarli, favorendo l'acquisizione delle competenze digitali in linea con gli altri saperi. Questo approccio qualitativo a lungo termine si fonda su un miglioramento continuo basato sui feedback da parte della comunità educativa, senza limiti geografici.

A Ziguinchor, sede dell'ONG Futur au Présent, dal 2014 vengono accolte bambine dai 6 ai 10 anni, costrette in precedenza a lavorare. Grazie a questo strumento, nel 2016, 60 ragazze hanno potuto abbandonare il lavoro e reintegrarsi nel sistema scolastico. Il 90 % di loro, 18 mesi più tardi, è diventata la prima della classe. Il progetto Jokkokids, integrato nei loro dispositivi extra-scolastici, insieme al progetto Ideas Box dell'ONG Bibliothèques Sans Frontières, favorisce l'inserimento del digitale attraverso sessioni didattiche trasversali, combinando l'informatica, la robotica e la libera espressione in un contesto aperto e favorevole.

In questo modo, l'apprendimento di base è collegato alle competenze: riconsiderando le basi dell'apprendimento scolastico alla luce di uno sviluppo continuo, integrando nuovi strumenti e supporti, il contesto e la dimensione psicosociale, i bambini hanno l'opportunità di costruire giorno per giorno la loro capacità di resilienza, per adattarsi ad un mondo in cui il cambiamento, la complessità, l'incertezza e l'ambiguità sono all'ordine del giorno. Non vi è mai stata una tale esigenza di reinventarsi in tutti i settori, anzitutto in quello dell'educazione e della formazione. Ciò sarà possibile solamente con il coinvolgimento di tutti i soggetti interessati.

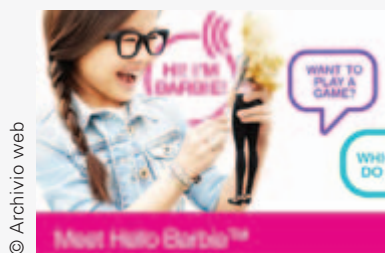
Karim Sy ha intrapreso la carriera imprenditoriale in seguito agli studi universitari. Nel 2010, fonda Jokkolabs, un ambiente innovativo aperto costruito su spazi creativi. Oggi, questa rete copre la Francia e altri 8 paesi dell'Africa. Membro dell'associazione Ashoka (2012), presiede numerosi progetti innovativi nel campo digitale che alimentano l'ecosistema imprenditoriale africano ed europeo. È stata recentemente nominato membro del Consiglio presidenziale per l'Africa dall'attuale presidente francese, Emmanuel Macron.

Laura Maclet coordina il settore "Istruzione e Formazione" di Jokkolabs. È specializzata nella progettazione e nell'attuazione di programmi educativi; titolare del CAPES è laureata in politiche linguistiche e scienze dell'informazione.

L'intelligenza artificiale e il suo potenziale impatto sui bambini

di Sandra Cortesi e Urs Gasser

Negli ultimi anni, le tecnologie basate sull'intelligenza artificiale (IA) hanno iniziato a cambiare le nostre vite quotidiane, dato l'impiego ad un ritmo sempre crescente non solo in ambito professionale ma anche nel contesto domestico e scolastico.



Hello Barbie e Robosapiens sono solo due esempi di giocattoli dotati di IA che hanno già trovato posto nelle case di molti bambini; molti altri sono in fase di sviluppo in tutto il mondo – tra cui orsacchiotti per la nanna con microfono incorporato, telecamere, sensori e altri dispositivi tecnologici per la connessione in rete. Questi giocattoli abilitati all'IA potrebbero essere molto divertenti per i bambini, favorendo lo sviluppo del linguaggio e l'apprendimento socio-emotivo, ma suscitano tuttavia una serie di preoccupazioni legate alla privacy e alla sicurezza, in particolare quando è attiva la connessione a internet.

Per i bambini più grandi, le tecnologie basate sull'intelligenza artificiale svolgono un ruolo sempre più importante nell'apprendimento, sia nelle situazioni di educazione formale, che in quelle più informali, come l'utilizzo di piattaforme interattive online o di giochi di ultima generazione, e in ambienti di apprendimento individuali e sociali.

Ancora una volta, la "tecnologia educativa" basata sull'intelligenza artificiale – come i tutor digitali, gli assistenti educativi e i programmi di apprendimento personalizzati – può offrire meravigliose opportunità ai giovani studenti e favorire migliori risultati di apprendimento. Allo stesso tempo, la complessa interazione tra i set di dati e gli algoritmi che alimentano queste "scatole nere" di intelligenza artificiale, danno origine a dubbi pressanti sull'esistenza di pregiudizi e discriminazioni, così come a preoccupazioni legate alla trasparenza e alla responsabilità.

Inoltre, ed è forse l'aspetto più basilare, a causa dell'assenza di garanzie adeguate, tutele legali e politiche valide, le tecnologie basate sull'intelligenza artificiale potrebbero ulteriormente inasprire le disuguaglianze esistenti tra i bambini e i giovani, portando a un divario digitale ancora più profondo e perfino più decisivo, che influenzerebbe i risultati dell'apprendimento e le opportunità future di sviluppo e crescita.

La posta in gioco è alta, in termini sia di benefici potenziali che di possibili rischi, ed è responsabilità condivisa delle società di IA, degli educatori e delle istituzioni garantire che le applicazioni basate sull'IA destinate ai bambini siano progettate e distribuite in modo tale da permettere all'utente di sfruttarne il potenziale positivo ed evitarne le insidie.

Sandra Cortesi è Direttrice del progetto Youth and Media e Urs Gasser è Direttore Esecutivo del Berkman Klein Center for Internet & Society presso l'Università di Harvard.

Una volta connesso, come utilizzi internet?

Il divario digitale è tipicamente considerato in termini di accesso – la differenza tra chi ha e chi non ha una connessione. Ma dal 1990, i ricercatori hanno prestato maggiore attenzione ad un divario di "secondo livello", domandandosi se le circostanze personali - reddito, istruzione, competenze digitali e così via - influenzino il modo in cui le persone utilizzano internet.

E certamente hanno un ruolo decisivo. Ad esempio, gli utenti di internet con livelli di istruzione più elevati tendono a utilizzare servizi online più avanzati, come l'e-commerce e le attività finanziarie, rispetto agli utenti con un'istruzione di livello inferiore, che tendono a limitare l'attività online alla comunicazione e all'intrattenimento. Quindi, anche se il divario digitale primario si sta riducendo, le disparità di accesso alle tecnologie stanno includendo un secondo livello, basato sulle crescenti disuguaglianze nelle competenze digitali e nell'utilizzo degli strumenti informatici.

Le ricerche sul divario di secondo livello tra i bambini sono ancora insufficienti, ma ci sono tuttavia alcune eccezioni. Nel 2011, EU Kids Online, una rete di ricerca che ha intervistato 25.000 bambini e i loro genitori in 25 paesi europei, ha mostrato che i bambini provenienti da famiglie benestanti si impegnano in un "repertorio" di attività più ampio rispetto ai coetanei nella famiglie meno agiate. Recentemente, lo studio PISA dell'OCSE del 2015 ha evidenziato che, in diversi paesi, gli studenti provenienti da contesti socioeconomici più elevati erano più propensi a utilizzare internet per ottenere informazioni pratiche o leggere le notizie. I loro coetanei a basso reddito, dall'altra parte, tendevano a trascorrere il tempo online chattando e giocando. Lo studio ha osservato che queste differenze erano simili ai risultati degli studi condotti sulle popolazioni adulte, suggerendo una forte correlazione tra il divario di secondo livello e le disuguaglianze sociali e le preferenze culturali.

Queste conclusioni fanno sorgere prospettive preoccupanti per i bambini più esclusi e per il mondo in generale. Coloro che "hanno", continueranno ad avere ancora di più rispetto a coloro che "non hanno", in termini di connettività, di accesso ai vari dispositivi e di abilità digitali avanzate, in tempi più brevi, perpetuando così il circolo vizioso dello svantaggio sociale e rinforzando i privilegi.

Il divario di secondo livello

Vi è un crescente interesse riguardo alla possibilità di nuovi divari digitali, portatori potenziali di ulteriori motivi di esclusione. Due in particolare potrebbero avere implicazioni per la vita dei bambini: in primo luogo, il salto di qualità verso i dispositivi mobili per gli utenti che usano internet per la prima volta nei paesi a basso reddito; e, in secondo luogo, la relativa mancanza in rete di contenuti nelle lingue minoritarie e di contenuti che riguardano vaste aree del mondo, in particolare i paesi a basso e medio reddito.

Molti utenti, nei paesi a basso e medio reddito, senza un accesso internet stabile dai computer utilizzano i telefoni cellulari per balzare nell'era dell'informazione. Tuttavia, i telefoni cellulari non sono "sostituti funzionalmente equivalenti" dei personal computer, fornendo agli utenti un'esperienza online "di ripiego". I vincoli dell'internet mobile - in particolare per le attività connesse alla produzione di informazioni, come la scrittura di testi lunghi, la modifica e la progettazione di video - potrebbero non essere sempre riconoscibili ai nuovi utenti dei paesi a

basso reddito. Molti utenti navigano online per la prima volta solo attraverso i telefoni cellulari e potrebbero non essere consapevoli del "grado in cui la loro esperienza online risulti inferiore rispetto a quella effettuata tramite un pc".

Negli Stati Uniti, alcune ricerche sull'utilizzo degli smartphone da parte degli adolescenti hanno mostrato che, i ragazzi provenienti da famiglie a basso reddito, hanno maggiori probabilità di connettersi online principalmente attraverso i dispositivi mobili. Inoltre, i bambini che vivono in famiglie a basso reddito e che hanno accesso a internet solo sui dispositivi mobili, lo utilizzano meno frequentemente e per un minor numero di attività.

I risultati ottenuti da Global Kids Online (cfr. box) evidenziano inoltre che l'esperienza online dei bambini che dispongono solo di una connessione internet mobile può differire in quanto "lo schermo più piccolo riduce la quantità e la complessità di alcuni contenuti, facilmente visualizzabili attraverso un pc". Ad esempio, quando si cercano informazioni online, "gli utenti mobili tendono a scansionare il contenuto piuttosto che elaborarlo e analizzarlo in modo più approfondito".

GLOBAL KIDS ONLINE

Global Kids Online (GKO) è un progetto e una rete di ricerca sull'utilizzo della tecnologia digitale da parte dei bambini. È coordinato dal Centro di Ricerca Innocenti dell'UNICEF in collaborazione con la London School of Economics e la rete europea Kids Online. GKO fornisce strumenti di ricerca solidi e testati (un'indagine di riferimento, strumenti metodologici e protocolli qualitativi) per favorire la ricerca di qualità sulle esperienze online dei bambini e utilizzare tali risultati per influenzare la politica e la programmazione,

e promuovere campagne di informazione e di sensibilizzazione.

Ogni progetto GKO è attuato da un partner locale per garantire la pertinenza contestuale e l'impatto nazionale. Dal 2016, quasi 10.000 bambini e 5.000 genitori sono stati intervistati in 9 paesi, attraverso l'attività degli uffici nazionali UNICEF in Argentina, Uruguay, Montenegro, Serbia, Filippine, Ghana e Sudafrica e al lavoro di accademici provenienti dal Cile e dalla Bulgaria.

Considerato il ruolo che le tecnologie mobili hanno nel collegare i bambini che vivono in alcune delle regioni meno connesse al mondo, offrire loro solo un'esperienza di ripiego potrebbe rivelarsi una nuova fonte di iniquità.

Dubbi simili riguardano le iniziative da parte dei provider di contenuti globali per fornire piani dati gratuiti o a prezzi inferiori nei mercati a bassa redditività e bassa connettività. Queste iniziative sono simili ai programmi generici di "zero rating", attuati in vari paesi, che escludono determinati siti dalla soglia dati del cliente. Ciò consente ai clienti che trovano alcuni costi proibitivi di accedere a contenuti selezionati in maniera gratuita o a basso costo, quando si abbonano a determinati fornitori di servizi. Gli esempi includono Facebook's Free Basics, Wikipedia Zero e Google Free Zone. In partnership con una rete di operatori mobili e Facebook's Free Basics, l'"Internet delle cose buone" dell'UNICEF fornisce informazioni alle popolazioni svantaggiate in 60 paesi e 12 lingue sui temi come i diritti dell'infanzia, internet sicuro, salute materna, igiene, malattie, HIV/AIDS, genitorialità. Questi programmi offrono servizi internet a prezzi accessibili a utenti che, altrimenti, ne resterebbero completamente esclusi.

Ma queste iniziative non sono esenti da critiche. Molti sono preoccupati dal fatto che i prossimi miliardi di utenti internet, sia adulti che bambini, non faranno parte di una rete inclusiva e partecipativa, a cui possono contribuire, ma piuttosto di una rete internet in cui "non potranno fare altro che postare sui social networks e utilizzare le applicazioni, i servizi e le piattaforme sviluppati pochi grandi attori del settore".

L'assenza di contenuti e linguaggi adeguati

Oltre alle questioni di accessibilità, sia digitale che economica, c'è anche un'altra barriera che miliardi di persone non connesse nello spazio digitale devono affrontare - vale a dire la mancanza di contenuti online utili nella loro lingua madre. Questa situazione scoraggia molti potenziali utenti dal connettersi online o impedisce loro di misurare direttamente l'utilità potenziale e la pertinenza dei contenuti di internet. Ma solleva anche una preoccupazione maggiore, ossia che l'assenza di contenuti che rispecchiano i diversi contesti ed esperienze culturali dei bambini possa ampliare le lacune nelle conoscenze.

L'internet odierno è, naturalmente, molto più multilingue di quanto non fosse all'inizio del secolo. Ma resta il fatto che, nel 2016, solo 10 lingue erano presenti nella maggioranza dei siti web, il 56 per cento dei quali era in lingua inglese.

Gli strumenti di traduzione automatica come Google Translate, che attualmente comprende 103 lingue, sono molto utili, ma lasciano ancora molte persone escluse, in particolare gli utenti dei paesi a basso reddito. Tuttavia, il sistema di Neural Machine Translation, inteso ad aumentare la fluidità e l'accuratezza di Google Translate, potrebbe definire gli standard per la traduzione automatica del futuro. Non solo fornisce una migliore traduzione del linguaggio parlato nei testi tradotti, ma è in grado di tradurre anche alcune lingue che raramente vengono scritte, come il Creolo Haitiano o il Giapponese Ainu. Ciò farà una grande differenza nelle situazioni umanitarie, dove, ad esempio, gli operatori e i soccorritori hanno problemi a comunicare con i bambini e le famiglie in difficoltà. Oppure, nel contesto delle competenze e dell'apprendimento, dove la traduzione istantanea dei Corsi aperti online su larga scala (MOOC), che fornisce un modo gratuito e flessibile per apprendere nuove competenze, può raggiungere le popolazioni svantaggiate o geograficamente isolate.

Il divario nella disponibilità dei contenuti riflette non solo il modo in cui le vite e le preoccupazioni degli utenti sono rappresentate online, ma anche chi si occupa di creare i contenuti. Considerando l'esempio di Wikipedia, l'Oxford Internet Institute (OII) ha mostrato la portata di queste lacune nella creazione e nella disponibilità di tali contenuti: Wikipedia, "l'archivio di contenuti generati dagli utenti più grande e più utilizzato del mondo", ha una media di oltre 18 miliardi di pagine consultate al mese. È una piattaforma dove, tecnicamente, chiunque abbia un accesso a Internet può scrivere o apportare modifiche al contenuto.

In particolare, la mappatura degli articoli di Wikipedia dell'OII mostra una netta disuguaglianza geografica nei contenuti. Nel 2014, la maggior parte degli articoli nelle 44 varianti linguistiche mappate dall'OII, trattava principalmente di luoghi, eventi e persone in Nord America, Europa, Australia e nelle aree popolate dell'Asia, come l'India e il Giappone. Alcune regioni, come l'Africa, erano notevolmente sottorappresentate. Infatti, molte delle informazioni riguardanti i paesi dell'Africa e dell'Asia sono state scritte in un lingua diversa da quella

locale, prevalentemente inglese, ma anche francese e tedesco. I ricercatori ritengono che su Wikipedia, "il Sud del mondo è ampiamente definito e descritto dagli altri".

Wikipedia è solo una piccola sezione di internet, ma i suoi limiti di contenuto sottolineano il fatto che una maggiore connettività non riesce necessariamente a ridurre un accesso iniquo e una diseguale produzione di informazioni. È altresì evidente la necessità di una politica sul divario digitale che vada oltre la questione dell'accesso e che i bambini siano dotati delle competenze, dell'istruzione e degli strumenti che consentano loro di partecipare al regno digitale come creatori di contenuti, e non semplici consumatori, con la prospettiva di essere travolti dal vortice dei social media e dei video.

POVERTÀ DI INFORMAZIONE

L'esclusione digitale si manifesta in modi diversi nella vita di un bambino, sia nel breve che nel lungo periodo. Un bambino privato dell'accesso alle informazioni - sia di un quotidiano, della televisione o di internet - è escluso dalla possibilità di sviluppare e migliorare la propria condizione. Immaginate una ragazza che viva in una famiglia povera e rurale da qualche parte nel mondo. Come potrà competere con i suoi compagni di classe più avvantaggiati o, in futuro, per un lavoro, se non le è consentito avere lo stesso accesso alle informazioni globali che hanno gli altri? Quali saranno le sue prospettive di lavoro senza un accesso equo ai siti di social networking, alle piattaforme di apprendimento e agli annunci di lavoro online?

L'Ufficio per l'innovazione dell'UNICEF sta contribuendo a ricercare soluzioni al vero problema della "Povertà di informazione". Il suo approccio è basato sull'idea che l'accesso alle informazioni sia un diritto - contribuendo a creare opportunità e risultati migliori per i bambini e le loro comunità. La negazione di tale diritto favorisce l'espansione e l'ampliamento delle carenze di opportunità per i bambini, peggiorando la condizione dei bambini più svantaggiati e alimentando il circolo vizioso della povertà intergenerazionale.

Ma in che modo è misurata la povertà di informazione di un bambino? Occorre prendere in considerazione centinaia di variabili in continua evoluzione e i dati disponibili sono insufficienti. Per cominciare, chi e dove sono i bambini maggiormente privati delle informazioni? Quali sono le cause e le barriere all'accesso? E perché alcuni di quelli che hanno possibilità di accesso non le sfruttano? Ad oggi, le dimensioni della povertà di

informazione includono la disponibilità, l'accesso, l'uso, la resilienza, il grafico sociale, il contenuto e le competenze.

L'apprendimento automatico e la combinazione di nuove fonti di dati - come le immagini satellitari, i dati di telefonia mobile, i social media e le analisi di ricerca online - con quelle tradizionali potrebbero contribuire a fornire una valutazione quantitativa. Quantificare tale povertà sarebbe un valido strumento di promozione per lo sviluppo di programmi e per influenzare gli organismi politici e la ripartizione delle risorse.

In Brasile, Liberia e Mozambico sono stati avviati progetti pilota per fare fronte alla povertà di informazione. In Liberia, ad esempio, alla luce dell'esperienza della crisi di Ebola - la mancanza di informazioni riguardo alla malattia ha contribuito alla sua diffusione - l'Innovation Fund dell'UNICEF sta collaborando con vari partner per valutare l'impatto dell'accesso alle informazioni in diversi settori, con particolare attenzione alla salute e alla resilienza.

Per meglio comprendere le esigenze dei giovani nelle comunità vulnerabili, il progetto pilota in Mozambico sta analizzando come l'accesso ai principali canali di informazione (TV, radio, famiglia e telefono) influenzi le loro decisioni e le loro azioni su questioni di vita o di morte, come la malaria e il matrimonio in età infantile.

Senza la povertà di informazione, al mondo ci sarebbero meno epidemie; maggiore consapevolezza su come l'educazione digitale può migliorare e accelerare i risultati dell'apprendimento per i bambini più svantaggiati; una minore disuguaglianza di genere; e una migliore inclusione finanziaria - solo per citare alcuni dei vantaggi.

LA PRIMA GENERAZIONE ONLINE DI CUBA

Qualcosa è cambiato per le strade di Cuba. Dopo la scuola e nei fine settimana, nei parchi e nei viali, si vedono gruppi di bambini chiacchierare con parenti e amici in una videochiamata o giocare online ai classici giochi dell'infanzia. È una scena familiare in gran parte del mondo, ma a Cuba sarebbe stata inimmaginabile solo due anni fa.

Questo perché è stato solo nel 2015 che il governo ha fornito hotspot Wi-Fi gratuiti nei luoghi pubblici di tutta l'isola. Entro la fine del 2016, il governo aveva istituito più di 600 "spazi virtuali" collettivi e circa 300 hotspot Wi-Fi pubblici in tutta l'isola. L'iniziativa ha trasformato l'accesso a internet per adulti e bambini. Secondo i dati ufficiali, ogni giorno sono circa 250.000 le connessioni effettuate dai 314 hotspot Wi-Fi in tutto il paese.

Gli hotspot, che consentono l'accesso a siti internazionali, sono diventati molto popolari tra i giovani cubani: "Il collegamento a internet è la cosa più straordinaria del momento", spiega Diego, un quattordicenne dell'Avana. "Avere i soldi per una scheda internet è meglio che avere una maglietta nuova. Se non sei online, sei tagliato fuori."

Tuttavia, questa non è la prima volta che i bambini cubani incontrano il mondo digitale. Dal 1987, il sistema dei Joven Club (circoli per ragazzi) offre ai giovani l'accesso alla tecnologia del mondo digitale in un paese

in cui i computer e l'accesso a internet sono qualcosa di raro. Attualmente, quasi 4.000 bambini e adolescenti visitano quotidianamente gli oltre 600 club per frequentare corsi, navigare sui siti nazionali che offrono contenuti educativi approvati a tutela dei bambini, nonché contenuti di intrattenimento.

Jennifer, [17 anni] è uno di loro: "Online, posso trovare informazioni utili per la scuola in EcuRed [l'enciclopedia cubana] e anche parlare con altre persone. Internet apre un altro mondo che noi non vediamo. È fantastico".

Lontano da punti di accesso ufficiali, e riflettendo la cultura "dell'arrangiarsi" dell'isola, molti giovani cubani "si collegano" anche offline, scambiano contenuti Bluetooth o acquistano "Paquete" - pacchetti di programmi televisivi, filmati, videoclip, riviste e applicazioni memorizzate su hard disk e dispositivi USB. Preoccupato per i contenuti talvolta inappropriati di questi pacchetti, il Joven Club distribuisce il proprio pacchetto di informazioni e intrattenimento, "Mochila". I pacchetti contengono contenuti sicuri per promuovere uno stile di vita sano e la crescita spirituale.

Cuba è agli albori dell'era digitale - e il governo si è impegnato a continuare la diffusione della connettività. Agire adesso per anticipare sia le opportunità per i bambini, che i potenziali rischi, è un importante compito di tutti i cubani.

La strada da seguire

Perché i bambini possano non solo sopravvivere, ma anche svilupparsi nel mondo digitale, hanno bisogno di strumenti nuovi. Che si chiami "alfabetizzazione digitale" o "cittadinanza digitale", questi strumenti vanno ben oltre le semplici abilità tecniche (come la capacità di utilizzo), dotando i bambini delle competenze per valutare le informazioni che trovano online, capire cosa significa socializzare online, comportarsi in modo responsabile e navigare in sicurezza, sostenere i propri interessi e quelli delle loro comunità, migliorare l'apprendimento e sviluppare nuovi talenti e competenze. I bambini che hanno a disposizione questi strumenti avranno maggiori vantaggi in una società basata sulla conoscenza.

Sono altresì necessarie azioni politiche per rafforzare le competenze di base (non digitali) dei bambini, come il miglioramento dell'istruzione e dei livelli di alfabetizzazione, per consentire loro di sfruttare al meglio le esperienze di connessione. Sia il rapporto della Banca Mondiale sui dividendi digitali che il rapporto di Facebook The State of Connectivity (2015) sottolineano l'importanza delle abilità fondamentali, quali l'istruzione, l'apprendimento e l'insegnamento di qualità, per creare i presupposti non solo per una maggiore diffusione di internet ma anche per una migliore qualità di utilizzo.

SENZA UN IMPEGNO
STATALE COMPLEMENTARE
ALLE SOLUZIONI DEL SETTORE
PRIVATO BASATE SUL MERCATO,
I BAMBINI SARANNO
ULTERIORMENTE EMARGINATI...

Anche l'alfabetizzazione ha un ruolo cruciale: come sottolinea uno studio OCSE del 2015, "garantire un sufficiente livello di competenze nella lettura e nella matematica consentirà di accrescere le pari opportunità nel mondo digitale, raggiungibili attraverso l'incremento o la riduzione dell'accesso ai dispositivi e ai servizi hi-tech".

La tecnologia sarà indubbiamente chiamata in causa, congiuntamente all'intervento da parte degli stati, necessario per colmare le lacune di comunicazione.

Garantire un equo accesso online ad alcune delle comunità meno connesse sarà un obiettivo non facile da raggiungere. Ad esempio, in paesi come l'India e la Tanzania, per coloro che vivono con meno di 2 dollari al giorno, il costo medio di uno smartphone è pari al 16% del reddito annuo. Anche se i telefoni cellulari collegabili a internet dovessero avere un prezzo più accessibile, le persone più povere dovrebbero comunque fare i conti con gli elevati costi di trasmissione e del traffico dati. La GSMA stima che, il 90 per cento del miliardo di nuovi abbonati mobili previsto entro il 2020, proverrebbe dai "mercati in via di sviluppo" e riconosce che i servizi mobili a prezzi accessibili e l'estensione della copertura di rete per le popolazioni povere delle aree rurali rappresentano una sfida sempre più complessa, in termini di accesso universale.

Come sottolinea il rapporto 2016 della Banca Mondiale sui dividendi digitali, l'ampliamento delle reti di comunicazione nei paesi a basso reddito – basate principalmente sulle reti mobili costruite dal settore privato – potrebbe creare delle lacune nelle "infrastrutture portanti" di un paese, soprattutto nelle zone rurali, in seguito alla fornitura di reti universali ad alta velocità. Questa traiettoria è differente da quella seguita nella maggior parte dei paesi ad alto reddito, che si sviluppa inizialmente grazie agli investimenti statali nell'infrastruttura telefonica, seguiti solo successivamente dalla partecipazione del settore privato e delle reti mobili e internet. Come sottolineano gli esperti, senza un impegno statale complementare alle soluzioni del settore privato basate sul mercato, i bambini esclusi dal mondo digitale rischieranno di essere ulteriormente emarginati.

Infine, la necessità di dati più approfonditi, per catturare i diversi aspetti della vita dei bambini nell'era digitale, non potrà mai essere sottolineata a sufficienza. Vi è inoltre l'assenza di un confronto esauriente dei dati a livello nazionale, regionale e globale, su come i bambini accedono e utilizzano le ICTs. A meno che non vi siano acquisite e documentate informazioni obiettive, i soggetti interessati, inclusi i responsabili politici, continueranno ad avere una comprensione limitata delle disuguaglianze digitali che gravano sui bambini e, di conseguenza, saranno impossibilitati ad adottare soluzioni efficaci.



CONNETTERE I GIOVANI DELL'AFRICA

Entro il 2050, l'Africa vedrà raddoppiare la sua popolazione giovanile da 240 (nel 2016) a 460 milioni - un incremento di giovani che si imbatte nella rivoluzione della connettività mondiale a pieno ritmo. Qual è il potenziale risultato insito in questo ventaglio di opportunità? L'elevata percentuale di giovani tra i 15 e i 24 anni potrà sfruttare l'espansione della banda larga per lavorare nell'economia digitale globale o per far fruttare il proprio know-how digitale in altri settori lavorativi.

Ma, considerate le attuali tendenze ed evidenze, come è possibile che questo accada?

Ciò dipende dal fatto che i giovani avranno o meno la capacità (e i mezzi) di connettersi a internet, le abilità digitali per navigare e solide basi educative per sfruttare le opportunità del mondo digitale. È essenziale inoltre rendere disponibili le offerte di lavoro o creare un clima che favorisca l'imprenditorialità.

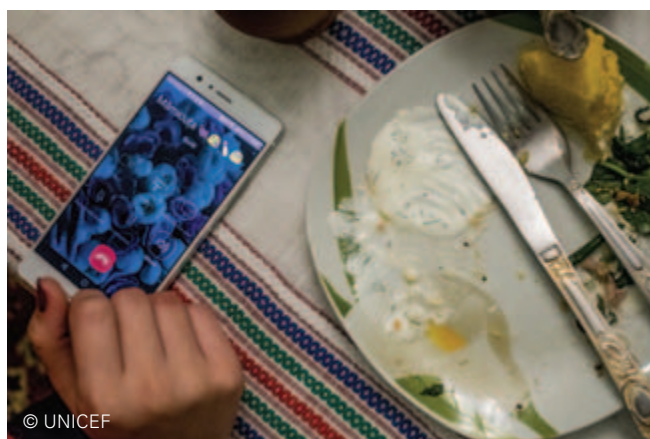
Innanzitutto, la connettività: nell'Africa subsahariana, solo una persona su dieci che vive in aree coperte da reti 3G decide di abbonarsi alla banda larga mobile. Entro il 2020, si stima che solo due africani su cinque saranno connessi alla banda larga, soprattutto tramite dispositivi

mobili. Solo la Nigeria è tra i dieci paesi africani che raggiungeranno il maggior numero di abbonati a reti mobili entro il 2020.

L'urbanizzazione rapida probabilmente eserciterà una notevole influenza sulla capacità dei giovani africani di connettersi. Nel 2013, in Africa, due persone su cinque vivevano in città; entro il 2050, saranno tre su cinque. La gioventù urbana avrà maggiori probabilità di avere accesso alla copertura 3G, ma probabilmente minori possibilità di accedere al mondo del lavoro o ad altre attività che consentano loro di acquistare dispositivi tecnologici per connettersi.

Per molti giovani africani, che al giorno d'oggi lavorano nell'economia informale, utilizzare una connessione mobile per accedere alle opportunità di lavoro richiederà una trasformazione radicale.

La connettività digitale offre ai giovani africani urbanizzati e istruiti uno sbocco per far sentire la propria voce e una piattaforma attraverso la quale chiedere ai governi risposte alle loro preoccupazioni. È fondamentale per il futuro dei giovani dell'Africa fornire loro le capacità digitali per navigare nel mondo di domani.



© UNICEF



© UNICEF

Sezione speciale

Cosa fanno i bambini connessi online?

In tutto il mondo, i bambini connessi sono dei pionieri digitali: nei paesi con livelli relativamente elevati di connettività, i ragazzi dai 15 ai 24 anni superano di numero il totale della popolazione online.

I dati relativi agli utenti di età inferiore a 15 anni sono limitati, ma le prove derivanti da alcuni paesi indicano che spesso utilizzano internet agli stessi livelli, o addirittura in misura maggiore, rispetto agli adulti di età superiore ai 25 anni. Molti di loro sono sempre online: nei contesti ad alto reddito sta diventando difficile "tracciare la linea di confine tra offline e online" nelle vite dei ragazzi.

Negli Stati Uniti, ad esempio, il 92 per cento dei teenager tra i 13 e i 17 anni dichiara di accedere online quotidianamente. I dispositivi mobili, in particolare gli smartphone - e il 73% dei ragazzi in questa fascia d'età ne possiede uno - consentono di essere online "quasi costantemente". La situazione in Europa è molto simile: i bambini accedono a internet da più postazioni e utilizzano diversi dispositivi, in particolare gli smartphone, ma anche computer fissi e portatili, tablet e console per giochi.

Sezione speciale. Cosa fanno i bambini connessi online?

Gli utenti stanno diventando sempre più giovani e sempre più mobili: i dati provenienti dai paesi ad alta connettività suggeriscono che i bambini iniziano a usare internet a un'età sempre più precoce. In Bulgaria, per esempio, l'età in cui i bambini usano per la prima volta internet è passata da 10 anni nel 2010 a 7 anni nel 2016. In Cina, i bambini sotto i 10 anni costituivano nel 2016 il 2,9 per cento di tutti gli utenti di internet, rispetto al 2,7 per cento nel 2015. In Brasile, la percentuale di utenti di 9-10 anni che utilizzano internet è aumentata dal 35 per cento nel 2012 al 37 per cento nel 2013. Non è raro che i bambini non ancora adolescenti possiedano già un cellulare tutto loro. Un sondaggio condotto in Algeria, Egitto, Iraq e Arabia Saudita nel 2013 ha rivelato che l'età più comune per possedere il primo cellulare era tra i 10 e i 12 anni. Nel 2015, l'età più comune per possedere il primo telefono cellulare nelle Filippine era di 10 anni, mentre, in Honduras, di 12 anni.

Gli adolescenti fanno sempre più parte di una "cultura da camera": i dispositivi come gli smartphone e i tablet stanno cambiando il modo e il luogo di connettersi online. I telefoni cellulari permettono ai bambini di accedere a internet nella privacy della loro stanza o dalla casa di un amico. Ne risulta un accesso online più personale, più privato e meno controllato.

Si connettono per rafforzare le amicizie esistenti e trovare nuovi amici: il ruolo dei social network nella creazione di nuove amicizie si può notare in diversi paesi come l'India, l'Indonesia, l'Egitto, l'Arabia Saudita e l'Iraq, dove oltre il 90% dei bambini che usa i cellulari ha affermato che i social network rafforzano i rapporti con gli amici più cari e aiutano a costruire relazioni con amici più lontani e con amici di amici. Ma queste piattaforme possono anche essere un luogo di conflitti e scontri tra amici. Per alcuni adolescenti, rappresentano una fonte di pressione, che impone la necessità di pubblicare contenuti personali "attraenti" o contenuti che ricevono molti "like".

Per accedere alle informazioni e all'apprendimento: l'utilizzo di internet per fare i compiti è sempre più comune nei paesi ad alto reddito, ma è anche la prima esperienza online per molti utenti in alcuni paesi a reddito medio. In Brasile, nel 2013, l'attività scolastica è stata la prima tra le attività principali dei bambini in internet. In Argentina, circa l'80 per cento degli adolescenti effettua ricerche su Wikipedia o Google e utilizza video tutorial che approfondiscono vari argomenti, tra cui matematica e storia. "Mi hanno rimandato in matematica", dice un ragazzo in Argentina, "e così ho guardato un paio di video in cui spiegavano quello che dovevo studiare." I bambini valutano le informazioni a cui possono accedere online, comprese varie attività ricreative e argomenti di salute. Come ha affermato un ragazzo sudafricano, il valore aggiunto di internet è "solo che ti permette di sapere di più riguardo alle cose che non conosci molto bene".

Ma, nel complesso, gli adolescenti svolgono una gamma limitata di attività online: è opinione diffusa che i bambini e gli adolescenti siano più avanti degli adulti nel modo in cui navigano e riescono a trarre vantaggio dalle tecnologie digitali. Tuttavia, la gamma di attività che i bambini svolgono online sembra essere piuttosto limitata.

Lo dimostra Global Kids Online, una collaborazione tra il Centro di Ricerca Innocenti dell'UNICEF, la London School of Economics e la rete EU Kids Online. Questa panoramica degli studi GKO in Sudafrica, Cile e Bulgaria raggruppa le attività online dei bambini in tre categorie distinte, "impegno sociale, divertimento e apprendimento", "informazioni e ricerche" e "impegno civico e creatività".

In tutti e tre i paesi, il maggior numero di bambini è coinvolto solamente in 5, massimo 9 attività online. E per oltre la metà di questi bambini, le attività rientrano in una sola categoria - "impegno sociale, divertimento e apprendimento". All'estremo opposto, il gruppo più esiguo di bambini è impegnato in 15 o più attività. Gli utenti di questo gruppo partecipano ad attività creative, come la realizzazione di video e di blog, e a quelle legate all'impegno civico, come la discussione di questioni politiche online. L'età è un fattore rilevante: è molto probabile che i bambini più grandi si impegnino in un maggior numero di attività.

I dati provenienti da questi tre paesi evidenziano il fatto che, mentre i bambini connessi usufruiscono di numerose opportunità online, la "piena" partecipazione - ossia fare attività diverse o sofisticate - non è un dato di fatto. La sfida che attende la ricerca e la politica è trovare i modi per incoraggiare i bambini a impegnarsi in attività più creative e partecipative.

PERCHÉ GLI ADOLESCENTI ADORANO I SOCIAL MEDIA SU MOBILE?

Alla fine degli anni Novanta, la mia ricerca si è concentrata sugli adolescenti di Tokyo, che erano in prima linea nella rivoluzione che ha introdotto gli SMS e internet mobile. Il telefono cellulare si era trasformato da status symbol del dirigente d'affari ad accessorio di moda per le studentesse delle scuole superiori. Il mondo degli adulti era indignato nei confronti degli adolescenti che usavano i telefoni cellulari per le loro frivole chiacchierate virtuali, e li ha soprannominati oyayubizoku (tribù del pollice) e nagarazoku (tribù multitasking). Il soggetto di un manifesto dei nagarazoku era un ragazzino che messaggiava mentre camminava o andava in bicicletta.

I ricercatori si scervellavano per riuscire a capire perché i ragazzi erano così contenti di utilizzare la comunicazione mobile. Molti attribuivano quest'entusiasmo ad una affinità naturale tra la nuova tecnologia e l'ossessione dei teenager di comunicare con i propri coetanei. Dopo aver condotto studi approfonditi sugli adolescenti, abbiamo raggiunto una conclusione diversa. Gli adolescenti adorano i social media su mobile per poter comunicare con i loro coetanei in tranquillità.

A differenza degli adulti, gli adolescenti non dispongono di spazi privati per comunicare, soprattutto in aree urbane come Tokyo. Nella loro vita quotidiana,

si spostano tra casa, dove non hanno contatti con i loro coetanei, e scuola, dove incontrano i loro coetanei ma non possono comunicare privatamente.

Il telefono fisso è condiviso con la famiglia e perciò non offre garanzie di privacy. Il telefono cellulare è stato rivoluzionario per gli adolescenti perché per la prima volta potevano comunicare facilmente e direttamente con un amico o un partner e, quando una coppia andava a vivere insieme, il volume di messaggi di testo diminuiva drasticamente.

È abbastanza comune attribuire le bizzarie dei comportamenti adolescenziali a una determinata fase dello sviluppo o all'identità generazionale. Il più delle volte, gli adolescenti si comportano nel modo in cui chiunque altro farebbe nelle medesime circostanze. Hanno meno resistenza alle nuove tecnologie perché non hanno determinate abitudini, ma spesso offrono un'anteprima del modo in cui altre fasce d'età adotteranno una nuova tecnologia. Ora che persone di tutte le età si interessano a Facebook e ai servizi di messaggistica, sento che la nostra ipotesi iniziale è stata convalidata. Gli adolescenti si affezionano ai social media su mobile per le stesse ragioni di tutti gli altri utenti - perché vogliono essere connessi con le persone a cui tengono.

Contribuito ad opera di Mimi Ito, antropologa culturale, ricercatrice, imprenditrice e avvocatessa. È direttrice del Connected Learning Lab presso l'Università della California, Irvine e co-fondatrice di Connected Camps, un'organizzazione senza scopo di lucro che offre programmi di apprendimento STEM online per bambini.



© UNICEF



© UNICEF

PERICOLI DIGITALI

Pericoli digitali

I rischi della vita online

Non è mai stato così facile per i bulli, gli autori di reati sessuali, i trafficanti e coloro che arrecano danni ai bambini contattare le potenziali vittime in tutto il mondo, condividere le immagini del loro abuso e incoraggiarsi l'un l'altro a commettere ulteriori reati. La connettività digitale ha reso i bambini più avvicinabili attraverso i profili dei social media non protetti e i forum dei giochi on-line.

Ciò consente ai criminali di restare anonimi - riducendo il rischio di essere identificati e perseguiti - ampliare le loro reti, aumentare i profitti e perseguire più vittime alla volta. È in gioco anche la privacy dei bambini. La maggior parte dei minorenni - e dei genitori - ha una consapevolezza molto limitata, a volte nulla, della quantità di dati personali che inserisce in internet, e, ancora meno, dell'utilizzo che altri potrebbero farne.

Nessun bambino è al sicuro dai pericoli online, ma i più vulnerabili corrono il rischio di subire gravi danni.

In Madagascar, una ragazza di 17 anni è stata ricattata dal suo insegnante: 300 dollari USA in cambio della promozione a un esame. Alla ricerca disperata di denaro, ha chiesto aiuto a un uomo con cui era in contatto online da sei mesi. "Mi ha rapita e mi ha tenuta rinchiusa in casa sua per due mesi. Mi ha violentata ripetutamente", ha confessato. Dopo essere stata salvata dall'intervento di una nuova unità di polizia contro la criminalità informatica, ha ricevuto assistenza medica, consulenza e supporto psicologico presso un Centro Servizi gestito dal governo con il sostegno dell'UNICEF. L'uomo e l'insegnante sono stati entrambi

NAVIGARE ONLINE PUÒ
DEMOLIRE LE TRADIZIONALI
DIFESE CHE LA MAGGIOR
PARTE DELLE SOCIETÀ CREANO
ATTORNO AI BAMBINI

arrestati. "Adesso va meglio. Sono tornata a scuola. Vorrei avere avuto qualcuno che mi guidasse. I miei genitori non sapevano che parlavo con degli sconosciuti".

Per la maggior parte dei genitori e degli educatori, la storia di questa ragazza rappresenta il loro peggiore incubo, quello che può accadere a un bambino che naviga online. Sebbene quest'esperienza rappresenti un caso estremo tra i pericoli online, si pone al centro delle crescenti preoccupazioni riguardo alle minacce che i bambini affrontano su internet: navigare online può demolire le tradizionali difese che la maggior parte delle società creano attorno ai bambini, esponendoli a contenuti inaccettabili, comportamenti intollerabili e contatti potenzialmente pericolosi con il mondo esterno.

Questi rischi non sono assolutamente nuovi - i bambini che sono autori e vittime di bullismo, sono stati spesso esposti a contenuti violenti e a sfondo sessuale e sono sempre stati a rischio di subire violenze sessuali. Probabilmente, molti genitori ritengono che sia più facile per i predatori sessuali trovare i propri figli una volta connessi online e, pertanto, diventa più difficile proteggerli da tali rischi. La porta di casa, una volta, era una barriera per i bulli della scuola: adesso, i social media permettono loro di seguire le vittime fin dentro le proprie case.

Tuttavia, questi rischi vanno analizzati nel contesto. Tutti i bambini sono oggetto di possibili danni dovuti all'utilizzo delle tecnologie internet. Ma per la maggior parte di loro, questa possibilità rimane solo questo - una possibilità. Riuscire a capire perché il rischio si traduca in un danno effettivo per alcuni bambini, e non per altri, è fondamentale. È necessario approfondire i motivi di vulnerabilità, presenti nella vita del minorenne, che possono sottoporlo a rischi maggiori nell'era digitale. Comprendendo e affrontando al meglio queste vulnerabilità, saremo in grado di proteggere maggiormente i bambini sia online che offline e di consentire loro di godere delle opportunità offerte dal mondo digitale.

Le tre forme di rischio - contenuto, contatto, comportamento

In genere, i ricercatori suddividono l'ampia gamma di rischi online in tre categorie: rischi di contenuto, contatto e comportamento.

I rischi di contenuto sono definiti come l'esposizione a contenuti sgradevoli e inappropriati che possono includere immagini sessuali, pornografiche e violente; alcune forme di pubblicità; materiale che incita al razzismo, alla discriminazione o all'odio; e siti web che promuovono comportamenti malsani o pericolosi, quali l'autolesionismo, il suicidio e l'anoressia.

Rischi di contatto: si verificano quando un minorenne partecipa a una conversazione rischiosa, ad esempio, con un adulto che cerca un contatto inappropriato o che lo adescia per scopi sessuali o con individui che tentano di radicalizzare un bambino o persuaderlo ad assumere comportamenti malsani o pericolosi.

Rischi di comportamento: sono associati a quei comportamenti da parte del minorenne che contribuiscono a generare contenuti o contatti rischiosi. Includono la creazione di materiale che incita all'odio verso altri bambini o incoraggia il razzismo e la pubblicazione o distribuzione di immagini sessuali, compreso il materiale autoprodotta.

Nonostante sia relativamente facile categorizzare le varie forme di rischio in generale, è molto più difficile determinare la relazione di rischio esistente tra,

Tipologia dei danni connessi alle ICTs

	Contenuto <i>Bambino destinatario</i>	Contatto <i>Bambino partecipante</i> <i>Attività avviata da un adulto</i>	Comportamento <i>Bambino vittima / attore</i>
Aggressione e Violenza	Autoabuso e autolesionismo Contenuto che incita al suicidio Discriminazione Esposizione a contenuti estremisti/violenti/cruenti	Radicalizzazione Persuasione ideologica Incitamento all'odio	Cyberbullismo, stalking e molestie Comportamenti ostili e violenti da parte dei coetanei
Abuso Sessuale	Esposizione non desiderata/dannosa a contenuti pornografici	Molestie sessuali Adescamento sessuale	Abuso sessuale di minorenni Produzione e consumo di materiale pedopornografico Immagini indecenti prodotte da bambini
Sfruttamento Commerciale	Marketing incorporato Gioco d'azzardo online	Violazione e uso improprio dei dati personali Hacking Frode e furto Estorsione sessuale	Diffusione di abusi sessuali sui minorenni e sfruttamento sessuale dei bambini Traffico ai fini dello sfruttamento sessuale Sfruttamento sessuale commerciale nei viaggi e nel turismo

Fonte: "Rassegna globale di dati scientifici relativi ai sistemi di prevenzione della violenza, degli abusi e dello sfruttamento dei bambini e alla promozione della cittadinanza digitale" (di P. Burton, B. O'Neill e M. Bulger, disponibile)

ad esempio, una determinata immagine o attività online e un singolo bambino. Uno dei motivi è che gli atteggiamenti verso ciò che rappresenta un rischio variano notevolmente tra le diverse culture. Ad esempio, esplorare la sessualità in maniera consensuale, usando strumenti offline e online, incluso l'invio di messaggi sessualmente espliciti - o "sexting" -, è accettabile in alcune culture, ma non in altre. I rischi, pertanto, non sono sempre un effetto del comportamento in sé, ma, in alcuni casi, il riflesso di come la società percepisce quel determinato comportamento.

Allo stesso modo, bambini diversi possono vivere la stessa esperienza online e provare risultati molto diversi. Un'indagine paneuropea del 2009 ha riportato una serie di risposte dei bambini a contenuti pornografici visualizzati online: alcuni bambini non erano preoccupati, alcuni pensavano fosse persino divertente e altri avrebbero voluto non averli mai visti (una risposta normalmente interpretata come sintomo di malessere da parte del bambino). Messi di fronte a questo tipo di rischi, la maggior parte dei bambini coinvolti nello studio ha risposto

ESPORRE I BAMBINI AL RISCHIO
LI AIUTA AD ACCRESCERE
LA CAPACITÀ DI RESILIENZA

con strategie positive (cercare l'aiuto altrui) o neutrali (ignorare il rischio). Altri sembravano meno capaci di ridurre il rischio e sono finiti, a loro volta, ad adottare altri "comportamenti" rischiosi.

Un ultimo punto: di per sé, il rischio non è intrinsecamente negativo. Gli psicologi dello sviluppo sostengono che un'esposizione al rischio è fondamentale per i bambini, poichè imparano ad adattarsi e diventare resilienti. Nel mondo offline, questa idea è così diffusa che, di solito, è data per scontata – basti pensare a quando un bambino impara a nuotare o ad andare in bici. Anche se la tolleranza del rischio varia a seconda della società, della cultura, della comunità e della famiglia, la linea di confine tra il rischio e il danno è terribilmente sottile.

Quando il rischio si trasforma in danno

Valutare in che misura i rischi si traducono in danni reali è estremamente difficile. Lo schema utilizzato per descrivere i rischi di contenuto – contatto – comportamento fornisce anche il modo di pensare ai danni reali che i bambini possono subire online, come mostra la tabella.

Secondo una rassegna di dati scientifici del settore, anche se il numero di bambini che subisce danni gravi non è molto alto, qualora ciò dovesse accadere, l'impatto potrebbe essere considerevole e giustificare l'impiego di risorse e attenzioni significative. Come dimostrato da numerosi casi nel corso degli anni, i danni possono tradursi in disagio mentale o perfino in lesioni fisiche, tra cui l'autolesionismo e il suicidio. Le principali aree che suscitano preoccupazione in termini di potenziali danni includono i siti web che istigano al suicidio e ai disordini alimentari, il cyberbullismo e l'abuso e lo sfruttamento sessuale dei minorenni.

Cyberbullismo: "nessuno lo merita"

Quando Amanda Todd, un'adolescente canadese, aveva circa 13 anni, un uomo incontrato in una videochat room l'ha convinta a mostrare il seno alla telecamera. L'uomo ha catturato l'immagine e, un anno dopo, l'ha usata per ricattarla, minacciando di inviare l'immagine ai suoi amici e alla sua famiglia. Amanda ha ignorato la minaccia e durante i due anni successivi è stata vittima di bullismo (sia online che offline), molestie e aggressioni fisiche. Nonostante i suoi sforzi per sfuggire a questo tormento - ha cambiato scuola e città - gli attacchi sono continuati, sia da parte del colpevole che dei suoi compagni di classe. Durante questo periodo, la ragazza ha lottato con la depressione, l'abuso di droga e di alcol, l'isolamento, la solitudine e l'autolesionismo. Due anni dopo, a 15 anni, si è suicidata.

Il Centro di Ricerca sul Cyberbullismo definisce il cyberbullismo come "un danno voluto e ripetuto causato attraverso l'uso di computer, telefoni cellulari e altri dispositivi elettronici". Mentre nelle precedenti generazioni, i bambini vittime di bullismo potevano sfuggire a tali abusi o molestie tornando a casa o restando soli, nell'attuale mondo digitale non esiste più un rifugio sicuro. Possedere un cellulare, un computer portatile o qualunque altro

OGGI LA POSSIBILITÀ
PER I BULLI DI DIFFONDERE
PAROLE O IMMAGINI
VIOLENTE, OFFENSIVE
O UMILIANTI È SENZA
PRECEDENTI

I COMPAGNI DI CLASSE
AVEVANO POSTATO MESSAGGI
CRUDELI...
"SPERAVANO CHE LI VEDESSI
E MI AMMAZZASSI"



dispositivo connesso a internet significa ricevere messaggi, e-mail, chat e post dei social media in qualunque momento del giorno e della notte.

E il bullismo online continua a diffondendosi velocemente tra i coetanei, provocando danni alla reputazione della vittima anche quando è offline.

La possibilità per i bulli di nascondersi dietro un profilo falso, spacciandosi per un'altra persona, e il potere di un singolo click di diffondere all'istante parole o immagini violente, offensive o umilianti è senza precedenti. Inoltre, una volta postati, eliminare tali contenuti è difficile, il che aumenta il rischio per le vittime di essere nuovamente tormentate, rendendo difficile il loro recupero.

Le vittime del cyberbullismo tendono a ricorrere all'uso di alcool e droghe, a non frequentare la scuola, ottenere voti scarsi, soffrire di bassa autostima e altri problemi di salute.

Chi ha subito cyberbullismo convive con le gravi conseguenze di tale abuso, a volte arrivando persino al suicidio o a desiderarlo.

La storia di Amanda, raccontata in precedenza, mostra sia l'impatto potenzialmente estremo del cyberbullismo che la perdita di controllo sui contenuti pubblicati online. I dati dimostrano che le ragazze sono soggette ad una pressione considerevole per l'invio di immagini sessualmente esplicite, nonché a giudizi molto più drastici quando queste immagini vengono condivise da persone diverse dal destinatario previsto.

La sua esperienza dimostra anche la fluidità nel passaggio tra il cyberbullismo e il bullismo tradizionale. Un mese prima di suicidarsi, Amanda ha raccontato la sua storia in un video di 9 minuti su YouTube, attraverso una serie di 73 flashcards.

Durante un brutale confronto di persona con i suoi compagni di classe, descritto sulle card, Amanda racconta, "Davanti alla mia nuova scuola c'erano (50) persone ... / un ragazzo le ha gridato di prendermi a pugni/ e così ha fatto ... mi ha gettata a terra e mi ha presa a pugni diverse volte / gli altri filmavano tutto. Ero completamente sola e mi hanno lasciata a terra. / Mi sono sentita come uno scherzo della natura... ho pensato che nessuno meriti tutto questo/".

Il video di Amanda è diventato virale e ha ricevuto oltre 40 milioni di visualizzazioni. In seguito alla sua storia, e a quella di molte altre vittime, nel 2014, il governo canadese ha introdotto una normativa volta a combattere le molestie online, rendendo illegale la distribuzione di immagini intime di una persona senza il suo consenso.

Il progetto di legge è stato criticato come una potenziale violazione della privacy, perché consente alla polizia di accedere ai dati online, ai tabulati telefonici e al monitoraggio digitale. In risposta a questa normativa, Carol Todd, madre di Amanda e fondatrice della Amanda Todd Legacy Society, l'associazione in memoria di Amanda, che partecipa ad attività di promozione e sensibilizzazione con una particolare attenzione ai problemi di salute mentale degli adolescenti, ha dichiarato alla commissione giustizia della Camera dei Comuni: "Non dovremmo essere costretti a scegliere tra la privacy e la nostra sicurezza".

Abuso e sfruttamento sessuale online

Non è mai stato così facile per i pedofili contattare le potenziali vittime in tutto il mondo, condividere le immagini del loro abuso e incoraggiarsi a vicenda a commettere ulteriori reati. "La portata di questo crimine è scioccante", ha affermato Jürgen Stock, segretario generale dell'Interpol, "ed è peggiorato dal fatto che queste immagini possono essere condivise globalmente solo premendo un pulsante e restano online per sempre. Ogni volta che un'immagine o un video vengono condivisi o visualizzati, la vittima viene perseguitata un'altra volta."

I progressi tecnologici consentono agli autori dei reati di restare anonimi, coprire le loro tracce digitali, creare false identità, perseguitare molte vittime contemporaneamente e controllare dove si trovano. L'aumento dell'uso dei dispositivi mobili e il maggiore accesso a internet, hanno reso i bambini più vulnerabili che mai a causa dei profili social non protetti e dei forum dei giochi on-line. L'adescamento da parte dei pedofili inizia spesso su queste piattaforme, dove ci si guadagna la fiducia o l'attenzione di un bambino, per poi spostare la comunicazione su piattaforme video e di condivisione di foto, che possono portare a estorsioni di contenuti o di denaro, o a incontri offline.

Crimini vecchi e nuovi

"SE UNO STRANIERO MI DICE:
SPOGLIATI!
ALLORA IO MI SPOGLIO"

Una bambina filippina di 12 anni, costretta a trasmettere in diretta atti sessuali dalla casa del suo vicino, ha raccontato la sua esperienza: "Se un estraneo mi dice 'spogliati', allora io mi spoglio... Gli stranieri provengono da USA, Australia, Regno Unito, Cina. Io allora chiedo: 'Vuoi acquistare uno spettacolo?' E lo straniero risponde: 'Sì.' Per ogni 'spettacolo', guadagna l'equivalente di circa 3 dollari. Ad un certo punto, uno di quegli estranei è arrivato dagli Stati Uniti per incontrarla, ma lei è riuscita ad evitare l'incontro ed è stata salvata dalla polizia in un raid. 'I miei genitori non sapevano che stessi facendo gli spettacoli. Ho mentito loro. Ma mi dispiace di averlo fatto'. Adesso è tenuta in regime protetto finché il suo vicino non sarà giudicato in tribunale.

Il mondo digitale non ha creato i crimini di abuso e sfruttamento sessuale dei minorenni, ma li ha cambiati in due modi significativi: agevolando le forme "tradizionali" già esistenti e creandone alcune completamente nuove.

In un recente studio condotto dall'Ufficio delle Nazioni Unite per il controllo della droga e la prevenzione del crimine (UNODC), sono stati analizzati gli impatti e gli effetti della tecnologia digitale sulle forme "tradizionali" di abuso e sfruttamento: maggiore accesso alle vittime e a materiale pedopornografico; incremento dei profitti delle imprese criminali; minor rischio di identificazione e azione legale contro i perpetratori; aumento dei potenziali danni per le vittime; e affermazione sociale per i criminali. Di conseguenza, ci sono adesso maggiori opportunità per commettere crimini contro i minorenni e aggravare i potenziali danni. Le nuove forme di abuso e di sfruttamento descritte dall'UNODC includono materiale pedopornografico "su ordinazione", contenuti autoprodotti (come il "sexting"); e la trasmissione in diretta di abusi sessuali.

I TRAFFICANTI SONO IN GRADO DI RECLUTARE, PUBBLICIZZARE, ORGANIZZARE E COMUNICARE PRINCIPALMENTE, O ANCHE ESCLUSIVAMENTE, TRAMITE UN TELEFONO CELLULARE...

Lo studio UNODC esamina anche lo sfruttamento commerciale dei bambini, ossia il traffico di bambini ai fini dello sfruttamento sessuale e l'abuso e lo sfruttamento da parte delle industrie dei viaggi e del turismo. In termini di traffico, lo studio osserva che le ICTs hanno ridotto i costi delle operazioni. I trafficanti sono in grado di "reclutare, pubblicizzare, organizzare e comunicare principalmente, o anche esclusivamente, tramite un telefono cellulare, o altri dispositivi come i tablet, semplificando le loro attività e ampliando le loro reti." Questo crea un nuovo mercato digitale per la schiavitù moderna. I criminali hanno anche più controllo sui movimenti delle loro vittime: non solo possono richiedere alle vittime di chiamarli all'inizio e alla fine di ogni incontro, ma possono anche monitorare i loro movimenti attraverso dispositivi GPS.

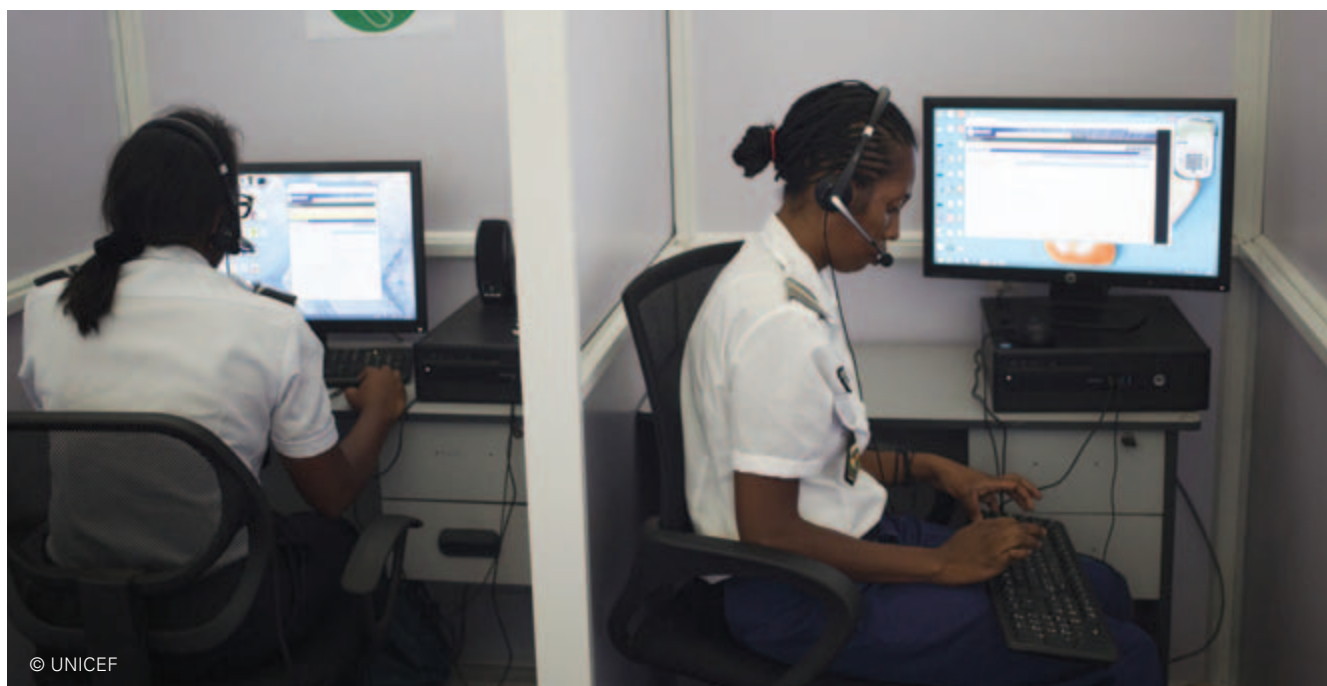
Un crimine senza confini

Secondo la Internet Watch Foundation (IWF), la fondazione per la sorveglianza di internet, nel 2016, 57.335 uniform resource locators (URL) contenevano materiale pedopornografico. Di questi, il 60% era ospitato su server in Europa e il 37% in Nord America. Il 92% delle URL contenenti materiale pedopornografico identificati dall'IWF era ospitato sui server di cinque paesi: Paesi Bassi, Stati Uniti, Canada, Francia e Russia (in ordine di frequenza delle URL).

IL 92% DELLE URL CONTENENTI MATERIALE PEDOPORNOGRAFICO ERA OSPITATO SUI SERVER DI CINQUE PAESI: PAESI BASSI, STATI UNITI, CANADA, FRANCIA E RUSSIA

Il 53 per cento delle vittime di abusi ha 10 anni o meno: un dato sconcertante, ma allo stesso tempo inferiore al 69 per cento del 2015. Tuttavia, il numero di immagini di bambini dagli 11 ai 15 anni è in aumento: dal 30 per cento nel 2015 al 45 per cento nel 2016. Un dei motivi di questo incremento è rappresentato dai contenuti autoprodotti condivisi online.

Nel 2016 NetClean Report, un'indagine di polizia condotta in 26 paesi ha rivelato che il materiale esaminato raffigura principalmente bambini provenienti dall'Europa e dal Nord America. Uno degli intervistati durante l'indagine ha illustrato i due



© UNICEF

fattori che determinano il motivo per cui i bambini provenienti da alcuni paesi sono maggiormente vittime: "Si tratta di paesi con numerosi dispositivi internet a persona e servizi internet affidabili e paesi senza un'adeguata legislazione che vieti i reati sessuali e l'accesso nei confronti dei minori".

Il rapporto dell'Europol sottolinea inoltre che tra il 2012 e il 2017, non meno di "100 milioni di bambini si connetteranno online per la prima volta... e l'80 per cento di essi sarà collegato tramite dispositivi mobili. Una parte significativa di questi bambini si collegherà dai paesi dell'Africa e del Sud-Est asiatico."

Senza adeguate misure di protezione, molti più minorenni saranno vulnerabili ai rischi e ai danni online nei paesi tecnologicamente emergenti.

Le nuove sfide

La lotta contro i crimini sessuali online nei confronti dei bambini è l'incessante sfida della tecnologia digitale. Le reti peer-to-peer (P2P), il Dark Web e gli ostacoli relativamente nuovi, come il materiale sessualmente esplicito autoprodotta, continuano a facilitare lo scambio e l'incremento di materiale pedopornografico.

L'89,9% DELLE IMMAGINI
E DEI VIDEO VIENE RIDISTRIBUITO
DA SITI WEB DI TERZE PARTI

Materiale sessualmente esplicito autoprodotta

Una nuova sfida nell'individuazione del materiale pedopornografico è la comparsa di materiale sessualmente esplicito autoprodotta (SGSEM), che viene spesso accorpato al "sexting" consensuale ma che può anche includere materiale prodotto non consensualmente, ad esempio in seguito a istigazione, adescamento ed estorsione sessuale.

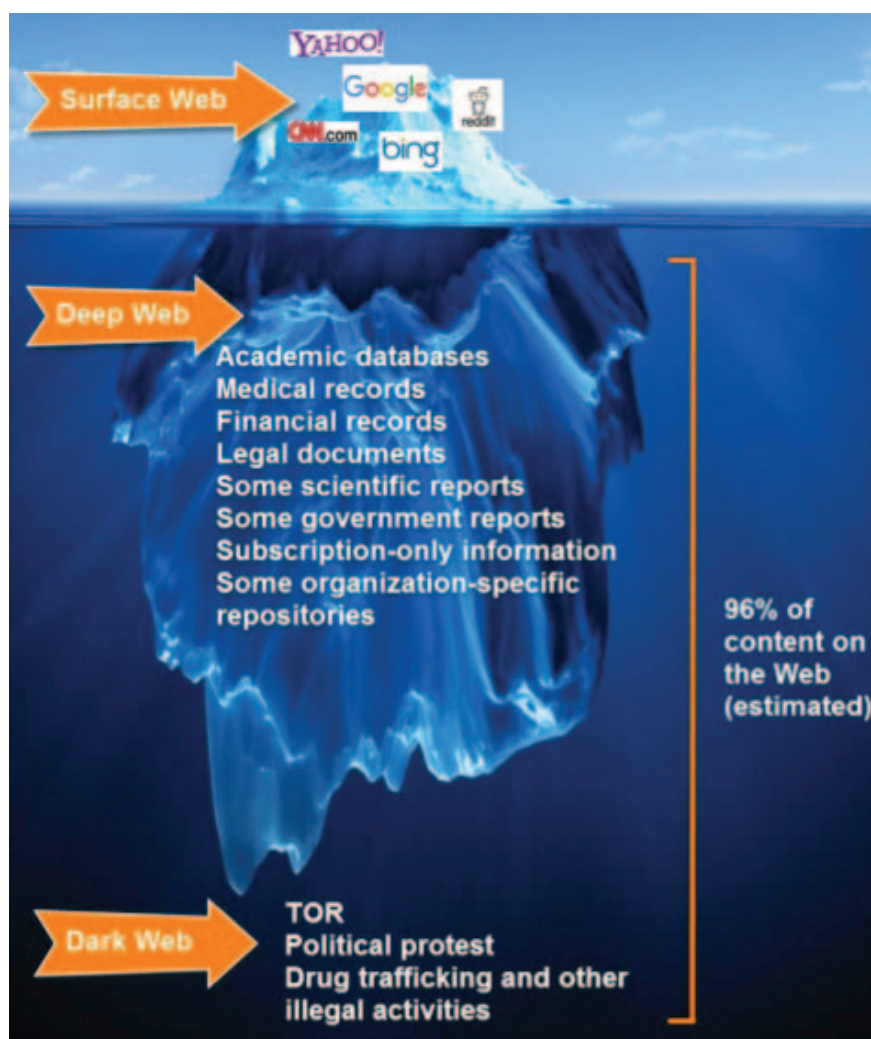
Sebbene occorranza ulteriori ricerche in merito, un rapporto dell'IWF del 2015 sui "contenuti sessuali prodotti dai giovani" ha evidenziato la facilità con cui si può perdere il controllo sui contenuti una volta pubblicati online: l'89,9 per cento delle immagini e dei video valutati nello studio era stato "prelevato dalla postazione di caricamento originaria e ridistribuito da siti web di terze parti".

Benchè spesso si suppone che il materiale proveniente dal "sexting" e dai contenuti sessualmente espliciti sia prodotto utilizzando dispositivi mobili, l'85,9 per cento dei contenuti che raffigurano bambini fino ai 15 anni viene realizzato utilizzando una webcam.

Un ulteriore risultato chiave di questo studio è stata l'elevata percentuale di contenuti che mostrano bambini fino ai 13 anni. L'IWF richiede "ulteriori ricerche mirate a comprendere le motivazioni che spingono i bambini a creare e distribuire tali contenuti" e la "necessità di campagne di sensibilizzazione destinate alle fasce di età più giovani, per mostrare ai minorenni e ai loro genitori i rischi che corrono online".

Le valute digitali e il Dark Web

Un altro fattore che contribuisce all'escalation della diffusione in diretta degli abusi è il crescente utilizzo delle criptovalute, sistemi di pagamento anonimi, e delle piattaforme criptate end-to-end per la condivisione di contenuti multimediali. Questi sistemi costituiscono un serio problema per la raccolta di prove da parte delle forze dell'ordine, in quanto tali contenuti non necessitano di download, possono essere inaccessibili o facilmente eliminabili da software preinstallati. La condivisione di file attraverso reti P2P ha trasformato e ampliato la distribuzione di materiale pedopornografico, sia sul Web di Superficie che tramite il Web Sommerso, la parte di internet non indicizzata dai motori di ricerca e invisibile alla maggior parte degli utenti.



All'interno del Web sommerso si trova il "Dark Web", che contiene contenuti intenzionalmente occultati. Per accedervi, vengono utilizzati browser web specifici che garantiscono l'anonimato. Ne è un esempio TOR (The Onion Router) – un protocollo di rete di onion routing. Come sottolineano le ricerche effettuate dalla Commissione Globale sulla Governance di Internet, "Il Dark Web pone un dilemma. Da una parte, i mercati illegali, i troll e gli abusi online sui minorenni proliferano a causa della tecnologia di TOR e di altri sistemi simili; dall'altra, l'anonimato fornito da tali sistemi garantisce una copertura alle persone

COME OGNI ALTRO ASPETTO
DELLA SOCIETÀ UMANA,
IL DARK WEB DEVE ESSERE
CONTROLLATO

che vivono in regimi repressivi e che hanno bisogno della protezione della tecnologia per navigare sul Web, accedere ai contenuti censurati e esercitare semplicemente il loro diritto alla libertà di espressione".

Il rapporto della Commissione Globale sulla Governance di Internet si conclude con una raccomandazione: "come ogni altro aspetto della società umana, il Dark Web deve essere controllato". Ciò significa sostenere gli sforzi delle forze dell'ordine locali per individuare i criminali globali e assicurarli alla giustizia, aumentando le risorse impiegate e fornendo ai funzionari delle forze dell'ordine le competenze adeguate per affrontare la criminalità informatica.



Quali sono i bambini più vulnerabili?

Tutti i bambini connessi online affrontano un certo numero di rischi, ma non tutti affrontano lo stesso numero di rischi. Allo stesso modo, alcuni tendono a subire maggiori danni di altri. Perché? Non stupisce che le ricerche dimostrino sempre più frequentemente che i bambini più vulnerabili offline lo sono anche online. I minorenni che denunciano maggiormente i rischi offline, fanno lo stesso anche online, e hanno maggiori probabilità di subire i danni causati da tali rischi. Questo collegamento tra la vulnerabilità online e offline rischia di accrescere gli ostacoli che alcuni dei bambini più vulnerabili ed emarginati del mondo affrontano.

Chi sono i bambini più vulnerabili? Sebbene vi sia un'incresciosa carenza di ricerche relative ad alcune delle comunità e dei gruppi più emarginati, i dati esistenti indicano che i minorenni più vulnerabili ai danni online sono le ragazze, i bambini provenienti da famiglie povere, da comunità con elevati livelli di tolleranza

per la violenza e gli abusi sessuali, i bambini che non frequentano la scuola, i minorenni con disabilità o che soffrono di depressione o di problemi di salute mentale e i bambini provenienti da gruppi emarginati o vulnerabili. Un accesso al mondo digitale senza supervisione e la mancanza di consapevolezza rappresentano un ulteriore fattore di rischio.

Rischi online e offline: due facce della stessa medaglia

IL BULLISMO ONLINE E OFFLINE SONO DUE FACCE DELLA STESSA MEDAGLIA

Il collegamento esistente tra il contesto online e offline del cyberbullismo è particolarmente evidente. Uno studio su larga scala condotto nel Regno Unito, che considera le risposte di oltre 100.000 bambini, ha individuato che, in moltissimi casi, le vittime di cyberbullismo hanno subito bullismo anche nella vita reale. "Il punto della questione è che non ha senso pensare al cyberbullismo come un fenomeno a sé stante", ha dichiarato alla BBC il co-autore dello studio Andrew Przybylski, dell'Oxford Internet Institute. "Se sei un genitore, il responsabile di una scuola o qualcuno che vuole intervenire, devi sapere che il bullismo online e offline sono due facce della stessa medaglia"

Anche il genere ha un ruolo ben preciso nel cyberbullismo e nelle molestie online. Secondo gli autori di uno studio australiano, molestare le donne online, in particolare le under 30, rischia di diventare "una pratica consolidata". Le molestie online sono una chiara continuazione del sessismo e della misoginia offline. Come evidenziato da una relazione del 2015 della Commissione ONU sulla Banda Larga per lo Sviluppo Digitale, intitolata la Cyber Violenza Contro le Donne e le Ragazze: un campanello di allarme globale, "la violenza online e offline, o VAWG [violenza contro le donne e le ragazze] "fisica" e VAWG "cyber", si alimentano reciprocamente".

Anche l'identità sessuale dei minorenni sembra essere un fattore rilevante. Da uno studio condotto negli Stati Uniti nel 2013, su 5.907 utenti internet di età compresa tra i 13 e i 18 anni, è risultato che coloro che si identificano come LGBT sono esposti al rischio di molestie sessuali online in maniera sproporzionata. Allo stesso modo, uno studio sui bambini svedesi del 2008, ha rivelato che la bisessualità o l'omosessualità rappresentano un fattore significativo per presumere l'adescamento sessuale online.

LE RAGAZZE CON ESIGENZE SPECIALI HANNO TRE VOLTE PIÙ PROBABILITÀ DEI RAGAZZI DI ESSERE ADESCATE ONLINE PER SCOPI SESSUALI

Un altro elemento che induce le molestie è la disabilità. I dati raccolti nell'ambito del Sondaggio sulla Sicurezza dei Giovani in Internet, che ha coinvolto giovani tra i 10 e i 17 anni, hanno dimostrato che i bambini con bisogni educativi speciali hanno maggiori probabilità di correre rischi online. Anche in questo caso, ci sono state differenze legate al genere: le ragazze con esigenze speciali hanno tre volte più probabilità dei ragazzi di essere adescate online per scopi sessuali.

Anche in assenza di prove specifiche, vi sono ragioni fondate per preoccuparsi della vulnerabilità online dei bambini migranti o che vivono nei campi profughi.

Secondo una ricerca italiana, i bambini migranti tendono ad essere a rischio di bullismo in misura maggiore rispetto a quelli di origine italiana. Inoltre, esistono rischi specifici per i bambini migranti e per quelli che vivono nei campi, tanto che l'UNHCR avverte che alcuni di loro sono ad "altissimo rischio di violenze e abusi". Considerati i legami comprovati tra violenza online e offline e l'utilizzo delle tecnologie digitali come mezzo di comunicazione, intrattenimento e accesso alle informazioni da parte dei minorenni migranti i potenziali rischi online che gravano su questi bambini meritano ulteriori indagini.

È altresì possibile che i bambini appartenenti a gruppi minoritari siano particolarmente vulnerabili ai danni derivanti dalla violenza online. Lo spazio online può essere un rifugio per molti bambini che cercano compagnia o informazioni perché sono "diversi", un beneficio di internet che è stato ben documentato. Che uno spazio percepito come costruttivo possa diventare un luogo di molestie e bullismo può esacerbare il trauma e i danni derivanti da queste esperienze.

Vulnerabilità all'abuso e allo sfruttamento sessuale online

Quando si tratta di abuso e sfruttamento sessuale, la vulnerabilità dei minorenni può variare a seconda dell'età del bambino. I bambini più piccoli, per esempio, sono particolarmente vulnerabili agli abusi da parte di un adulto o di un coetaneo, sia all'interno della famiglia che in altri contesti o rapporti in cui esiste una base di fiducia.

Al contrario, gli adolescenti sono spesso esposti ad un maggior rischio di abuso da parte di persone al di fuori della famiglia, inclusi i criminali della sfera digitale. A El Salvador, una ragazza sfruttata sessualmente online all'età di 14 anni - non da uno sconosciuto, bensì dal suo ex fidanzato - ha raccontato che lui le aveva chiesto delle foto "senza vestiti addosso". "Ciò mi ha fatto sentire molto a disagio". Dopo aver rotto la relazione pochi mesi dopo, il ragazzo ha creato un profilo sui social media pubblicando le sue foto nuda. "Quando ho ricevuto la richiesta di amicizia. Ho sentito il mondo crollarmi addosso. Aveva mandato la richiesta di amicizia a tutti i miei amici, a mia madre, a mia sorella." Quando il profilo è stato reso pubblico, lei è andata alla polizia. "Mi hanno detto che era solo colpa mia perché gli avevo mandato le foto." Dopo l'incidente, ha detto "mi sono sentita abusata, davvero ferita. Lui non è mai stato punito." Spera adesso che altri teenager possano imparare dalla sua esperienza: "Ho deciso di raccontare la mia storia per aiutare altre ragazze, perché questo non accada anche a loro".

I bambini e la consapevolezza dei rischi

Nel valutare la vulnerabilità, è fondamentale anche tenere conto del punto di vista e dell'atteggiamento dei bambini nei riguardi dei rischi online, che spesso differiscono notevolmente da quelli degli adulti.

Mentre infatti gli adulti potrebbero considerare l'incontro con uno sconosciuto una delle cose più pericolose che possano accadere ai propri figli online, per i bambini e gli adolescenti questa potrebbe invece essere un'opportunità per incontrare nuove persone - e magari trovare un partner.

Nel valutare la propria privacy online, i bambini considerano dei rischi per la loro privacy quelli provenienti sia dall'esterno della loro sfera di relazioni, ad esempio dalle imprese e dai governi, che quelli all'interno del proprio gruppo: genitori troppo protettivi, curiosi e spioni.

SONDAGGIO

Cosa pensano gli adolescenti riguardo ai rischi e ai danni online?

Quando ai partecipanti ai workshop* organizzati nell'ambito della condizione dell'infanzia nel mondo 2017 è stato chiesto di esprimere le loro preoccupazioni riguardo al mondo digitale, le risposte sono state le più svariate. Alcune corrispondevano alle "preoccupazioni degli adulti" riguardo ai rischi di contenuto, contatto e comportamento, altre invece no: ad esempio, alcuni partecipanti hanno indicato i problemi tecnologici e l'invasione dei genitori nella loro vita online come fonte di preoccupazione.

Ciò nonostante, la loro preoccupazione principale è la privacy online, in particolare la possibilità per gli sconosciuti di accedere alle loro informazioni personali.

"Sto molto attenta a evitare l'invasione della mia privacy."

Ragazza, 17 anni, Brasi

"Sono preoccupato per la mia sicurezza in internet perché le mie informazioni possono diventare virali ovunque". Ragazza, 17 anni, Bangladesh

"Uno degli aspetti negativi dei social media è che le persone possono usare il mio profilo per crearne altri, e ciò è assolutamente sbagliato".

Ragazza, 15 anni, Portogallo

I ragazzi hanno capito che la violazione della privacy potrebbe portare ulteriori conseguenze, come il furto di identità o lo sfruttamento delle immagini personali....

"Sono preoccupato per la fuga di informazioni personali - perché ciò significa perdere i miei soldi e le mie informazioni personali".

Ragazzo, 14 anni, Corea del Sud

"Non condivido alcune mie foto perché le persone malvage potrebbero farne dei video osceni". Ragazza, 16 anni, Bhutan

mentre alcuni erano anche allarmati che i loro genitori o educatori potessero vedere quello che pubblicano online.

"A volte penso, e se i miei genitori leggessero i miei messaggi?"

Ragazza, 15 anni, Burundi

Hanno elencato una serie di strategie per proteggere la propria privacy, attraverso le diverse piattaforme e dispositivi.

"Sono attento a non divulgare informazioni personali, soprattutto quando chatto".

Ragazza, 16 anni, Repubblica Democratica del Congo

"Ho bloccato il mio account Twitter e ho la regola di non seguire persone che non conosco nella vita reale. Mi fermo a pensare due volte prima di caricare immagini di volti o luoghi".

Ragazza, 17 anni, Giappone

Un altro motivo di preoccupazione per i partecipanti sono gli incontri indesiderati o molesti online o l'accesso a siti web inappropriati o sospetti.

"Cerco di stare attenta al contenuto dei siti web, sia per non prendere virus che per le informazioni personali che il sito cerca di diffondere in internet".

Ragazza, 16 anni, Brasile

"L'upload di immagini a sfondo sessuale o pubblicità insopportabili mi spinge a non utilizzare Facebook".

Ragazzo, 14 anni, Corea del Sud

Per alcuni, le inquietudini riguardanti la privacy e il cyberbullismo rappresentano un freno all'utilizzo della tecnologia digitale ...

"Sono molto preoccupata per alcuni atteggiamenti, come il cyberbullismo, le molestie e le discriminazioni online e ogni volta che li vedo, cerco di fermarli".

Ragazza, 14 anni, Uruguay

"Cyberbullismo. Ho paura quando i miei amici commentano le mie foto pubblicate su Facebook".

Ragazza, 16 anni, Isole Salomone.

"Sono stata vittima di cyberbullismo dai parte dei miei amici... se la prendono con me perché ho interessi strani, come le anime e così via, e continuano a prendermi in giro anche adesso".

Ragazza, 17 anni, Malesia

così come la possibilità di imbattersi in contenuti fastidiosi o sgradevoli - come la violenza, i popup persistenti e la pubblicità non richiesta.

"A volte, quando usiamo Google o i social media dal computer portatile, appaiono i pop up di un sito web porno". Ragazza, 16 anni, Malesia

A ciò si aggiunge il timore per la potenziale esposizione agli atti di pirateria, virus e malware.

"Se il mio account viene violato, ho il timore che qualcuno possa pubblicare cose negative usando il mio nome". Ragazza, 16 anni, Burundi

"Sto attenta agli annunci di siti che possono infettare il mio pc".
Ragazza, 16 anni, Moldavia"

Riguardo alle preoccupazioni dei genitori sull'utilizzo della tecnologia digitale da parte dei propri figli, i partecipanti hanno affermato che i genitori sembrano preoccupati soprattutto per la cattiva influenza che internet potrebbe avere sui ragazzi, anche se spesso queste ansie sono diverse da quelle degli adolescenti...

"I miei genitori temono che io possa imparare cose negative online, come fumare o assumere alcool". Ragazzo, 17 anni, Malesia

"I miei genitori sono molto attenti riguardo alle persone che non conosco. Questo tipo di attenzione ha un senso perché il mondo odierno è molto pericoloso." Ragazzo, 16 anni, Brasile

e per le gravi conseguenze che un contatto online potrebbe causare.

"Gli adulti temono che noi possiamo avviare cattive relazioni: queste relazioni potrebbero portare i ragazzi a diventare gangster".

Ragazzo, 13 anni, Repubblica Centrafricana

"Penso che gli adulti si preoccupino per il nostro bene, perché è anche attraverso internet che molti giovani si uniscono ai gruppi terroristici ..."

Ragazzo, 15 anni, Repubblica Centrafricana

Alcuni pensano che i genitori e gli educatori non abbiano fiducia nel comportamento online dei propri figli...

"Non si preoccupano tanto che la gente parli male di me, ma piuttosto che io possa parlare male degli altri". Ragazza, 16 anni, Giappone

o si preoccupano che possano visualizzare, intenzionalmente o accidentalmente, contenuti inappropriati, in particolare quelli a sfondo sessuale.

"Ci dispiace che i nostri genitori possano pensare che usiamo internet per vedere materiale pornografico". Ragazzo, 13 anni, Timor Est

Hanno anche affermato che gli adulti temono che i bambini vengano distratti dai loro doveri scolastici a causa del troppo tempo trascorso sui dispositivi digitali. Anche i partecipanti hanno spesso condiviso tali preoccupazioni.

"Hanno paura che i miei voti scolastici peggiorino". Ragazza, 16 anni, Thailandia

"La mia insegnante teme che io non faccia i compiti assegnati e che sprechi tempo online". Ragazzo, 17 anni, Malesia

Nonostante le frustrazioni degli adolescenti più grandi, i partecipanti ritengono che le preoccupazioni dei genitori nascono dall'amore per i propri figli e dal desiderio di proteggerli.

"Ovviamente si preoccupano perchè ci amano e tengono a noi. Non vogliono che veniamo coinvolti in problemi seri." Ragazza, 16 anni, Bhutan

"Perché vogliono solo il meglio per noi. Perchè desiderano un futuro migliore per noi." Ragazza, 16 anni, Guatemala

"Gli adulti si preoccupano di queste cose perché considerano i bambini persone fragili, che possono essere ingannate facilmente, coinvolte in situazioni pericolose e rapite". Ragazzo, 17 anni, Burundi

IN SINTESI:

Gli adolescenti sono realmente preoccupati del ruolo che la tecnologia digitale ha nella loro vita quotidiana. Sono consapevoli della necessità di tenere in considerazione il loro desiderio di impegnarsi online, la necessità di proteggere se stessi, le proprie responsabilità verso se stessi e verso gli altri e il dovere degli adulti di aiutarli a vivere e crescere bene nell'era digitale.

* Le risposte dei partecipanti sono state sintetizzate e modificate per maggiore chiarezza ove necessario.

Prevenire i danni nell'era digitale

L'ampia gamma di rischi che i bambini corrono online richiede una molteplicità di reazioni, alcune concentrate sul loro comportamento, altre basate invece su soluzioni tecnologiche. Quello che collega tutte queste risposte è tuttavia la necessità di una visione globale: la tutela dei bambini online, indipendentemente dai rischi specifici che corrono, richiede azioni organiche e coordinate che tengano conto delle diverse circostanze relative alla vita dei bambini e alla vasta gamma dei soggetti coinvolti - genitori, insegnanti, legislatori, imprese e gli stessi bambini - che hanno un ruolo nel garantire la sicurezza dei coetanei online.

Il contesto globale della vita di un bambino

Dato che la vulnerabilità offline e online è interconnessa, i rischi esistenti online devono essere affrontati nel contesto globale della situazione in cui vivono i bambini, considerando anche i rischi offline. INSPIRE, un quadro di riferimento per prevenire e affrontare la violenza sui minori, sviluppato dall'Organizzazione Mondiale della Sanità in collaborazione con l'UNICEF, la Partnership Globale per porre fine alla Violenza contro i Bambini e altre organizzazioni, e promosso dal Rappresentante speciale del Segretario Generale delle Nazioni Unite sulla violenza contro i minorenni, identifica sette strategie per affrontare la violenza, gli abusi e lo sfruttamento online:

1. Attuazione e applicazione delle leggi

Leggi che vietano le punizioni violente nei confronti dei bambini da parte di genitori, insegnanti o altri educatori; leggi che criminalizzano l'abuso e lo sfruttamento sessuale dei minorenni; leggi che prevengono l'abuso di alcool; e leggi che limitano l'accesso dei giovani alle armi da fuoco e ad altre armi.

2. Norme e valori

Modificare l'adesione a norme sociali e di genere restrittive e nocive; promuovere programmi di mobilitazione delle comunità e diffondere la responsabilità dei passanti.

3. Ambienti sicuri

Ridurre la violenza affrontando i "punti di rischio"; interrompere la diffusione della violenza; e migliorare l'ambiente urbano.

4. Supporto dei genitori e degli educatori

Fornito attraverso visite a domicilio, in incontri di gruppi nelle comunità e programmi globali

5. Misure a sostegno del reddito e dell'economia

Attraverso trasferimenti di denaro; risparmi di gruppo e prestiti supportati da una formazione di genere equa; e microfinanza combinata con una formazione normativa di genere.

6. Servizi di risposta e supporto

Servizi di consulenza e terapeutici; screening associato agli interventi; introduzione di programmi terapeutici per i criminali minorenni nel sistema giudiziario penale; e favorire interventi di assistenza che coinvolgano i servizi di assistenza sociale.

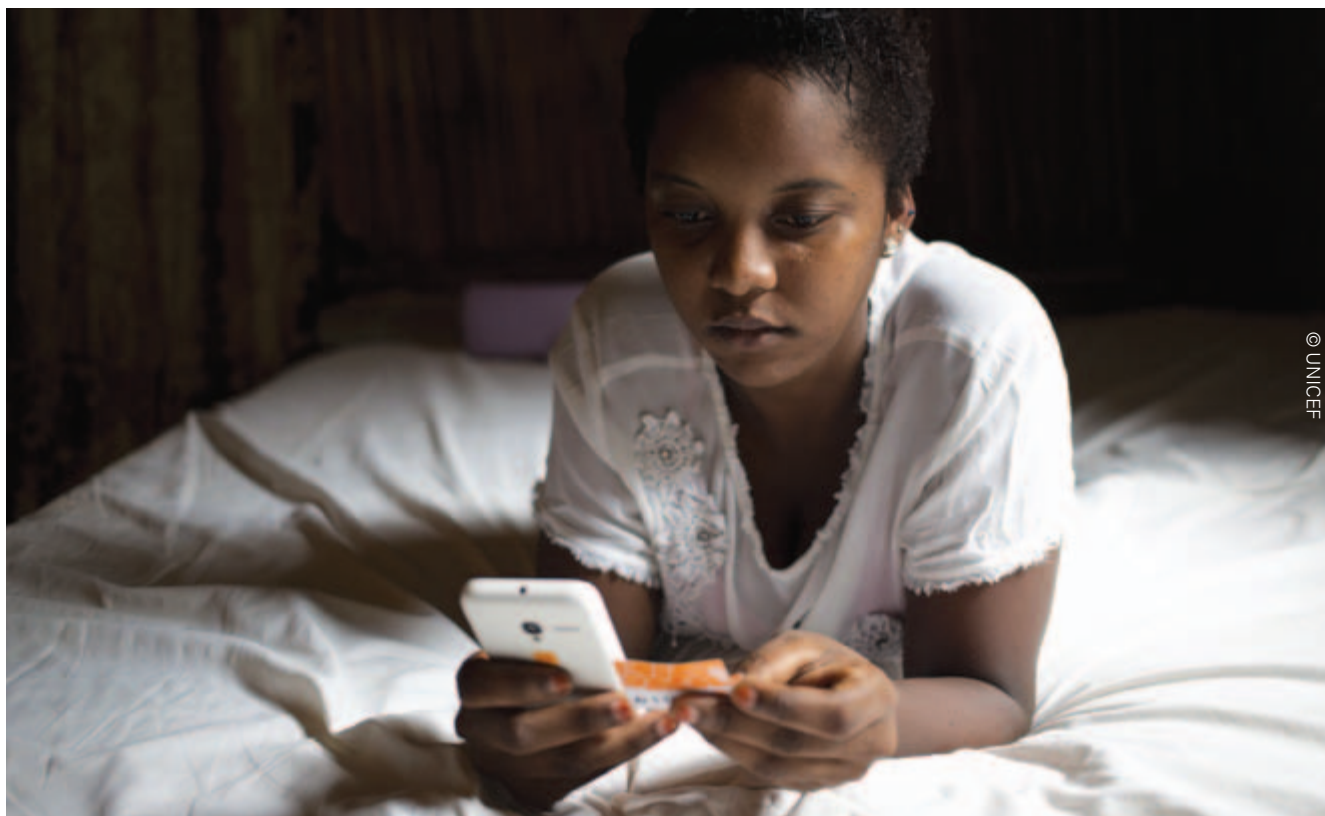
7. Educazione e competenze per la vita

Aumentare l'iscrizione alle scuole materne, primarie e secondarie; favorire un ambiente scolastico sicuro e favorevole; ampliare le conoscenze dei bambini riguardo agli abusi sessuali e ai sistemi per tutelarsi; fornire le competenze per la vita e le abilità sociali; e elaborare programmi di prevenzione della violenza da parte del partner.

Come funzionano queste strategie nella pratica? Ad esempio, il cyberbullismo può essere prevenuto modificando le norme e i valori che permettono o tollerano tali violenze. Influenzando la percezione di ciò che è considerato accettabile o inaccettabile, si può influire sulle azioni dei bulli.

Ad esempio, il programma ConRed per la prevenzione del cyberbullismo, utilizzato principalmente in Spagna, fornisce ai giovani un forum per discutere di ciò che è socialmente accettabile e auspicabile all'interno dell'ambiente scolastico. Gli studenti promuovono un rapporto empatico con le vittime di bullismo, aiutandole a esprimere e affrontare le conseguenze negative del cyberbullismo. Le valutazioni quasi sperimentali di questo programma indicano che può ridurre il cyberbullismo (e la cyberdipendenza) e migliorare la percezione delle problematiche legate alla sicurezza da parte degli studenti.

Alcuni programmi si sono concentrati sul ruolo dei genitori per garantire la sicurezza dei bambini in internet. The Cyber-Training for Parents Programme, il programma di formazione informatica per i genitori, parte del Programma di Apprendimento Permanente dell'Unione Europea, è un'iniziativa di apprendimento misto che unisce la formazione online con l'insegnamento tradizionale in classe - i genitori usano piattaforme online per migliorare le proprie capacità digitali e, allo stesso tempo, sono dotati di nozioni chiave sulla sicurezza per prevenire e identificare il cyberbullismo.



ESPERIENZA

Una visione per il futuro: i diritti dei bambini nell'era digitale

di Pony Ma

Come padre, spero di vedere mio figlio crescere e impegnarsi, un desiderio condiviso dai genitori di tutto il mondo. In che modo i nostri figli possono crescere felici e al sicuro dai pericoli e dalle malattie? Hanno più bisogno di aria fresca, acqua pulita, un ambiente meraviglioso, una famiglia armoniosa, una società inclusiva o di un paese ricco e potente? Io credo che abbiano bisogno di tutto questo e anche di più.

Mio figlio è nato "digitale", parte di una generazione soprannominata "nativi digitali". Sono la generazione più felice perché possono accedere alle informazioni in maniera comoda, veloce ed efficace e godere a pieno delle loro vite come mai nessuno in passato.

Allo stesso tempo, siamo sempre più consapevoli che non tutti i bambini riescono a realizzare i loro diritti e che la negazione dei diritti dei minorenni assume un nuovo significato nell'era di internet. I bambini, indipendentemente dal luogo in cui vivono, dal loro livello di ricchezza o dallo status sociale, hanno il diritto di svilupparsi, di partecipare appieno alla vita familiare, culturale e sociale; e di avere un accesso equo alle informazioni, alla libera espressione e all'educazione.

Tuttavia, anche con l'ausilio delle migliori tecnologie e di una maggiore produttività, il divario digitale tra coloro che hanno accesso a internet e coloro che ne restano esclusi è in continua espansione. Nel dicembre del 2016, il numero dei "cittadini della rete" sotto i 19 anni ha raggiunto i 171 milioni – solo in Cina. Eppure, ancora molti bambini in Cina, e nel resto del mondo, non possono accedere a internet per motivi economici e sociali. Internet, considerato un servizio di proprietà pubblica, può e dovrebbe essere sfruttato per colmare il divario digitale.

Per riuscire a connettere le persone che vivono nelle zone rurali della Cina, nel 2015 abbiamo istituito un programma di internet mobile chiamato WeCountry. Due anni più tardi, nonostante restino ancora numerosi problemi da risolvere, abbiamo scoperto con nostra grande sorpresa che il programma ha aiutato coloro che non sapevano usare internet a imparare ad utilizzarlo e ha offerto a molti bambini svantaggiati l'accesso all'informazione e a nuove opportunità di apprendimento.

Ma, attuare i diritti dei bambini nell'era digitale non significa solo superare il divario. Come uno dei più grandi servizi internet della Cina, Tencent ha un'importante responsabilità: milioni di bambini utilizzano tutti i giorni i nostri prodotti per comunicare, imparare e divertirsi. Genitori e figli hanno bisogno di comprendere che esistono dei rischi nascosti dietro queste opportunità. Informazioni false, calunnie o materiale violento e pornografico mettono in pericolo i minori online. La violazione dei dati personali o delle informazioni private, come le foto e le identità di bambini, può essere utilizzata per sfruttamento illecito, portando gravi conseguenze. La violenza su internet e il cyberbullismo stanno diventando un problema globale. Infine, le frodi su internet, la criminalità organizzata e il traffico di minori rischia di trasformare le ombre online in rischi reali.

Come padre, sono fortemente preoccupato per i rischi online a cui sono esposti i minori quotidianamente. Come imprenditore di internet, sono decisamente consapevole dell'enorme responsabilità che grava sulle mie spalle.

Tencent è responsabile della sicurezza online di ogni bambino. A tal fine, Tencent incorpora sistemi di protezione online in tutti gli aspetti delle sue pratiche commerciali: ad esempio, nel novembre del 2016, la società ha lanciato l'iniziativa "Tencent: proteggere i diritti dei bambini nel mondo digitale" e ha annunciato il Progetto di Protezione dei Minorenni Online con UNICEF. La partnership si concentrerà su una vasta gamma di temi, tra cui la violenza virtuale, il cyberbullismo, l'esposizione a contenuti inappropriati e il gioco online. Il progetto aiuterà a far avanzare l'agenda della tutela dei minorenni online attraverso i diversi settori – i governi, l'industria delle ITCs, le organizzazioni della società civile ed accademica – e a esplorare l'effetto positivo di internet sui bambini.

L'era di internet è caratterizzata da cambiamenti rapidi e innovativi in campo tecnologico e nell'interazione uomo - computer e ha il grande potenziale di incrementare le esperienze e i progressi dei bambini. È molto facile immaginare come il riconoscimento delle immagini, l'intelligenza artificiale (IA), la realtà aumentata, il sequenziamento del DNA e persino la tecnologia neuronale possano migliorare la vita dei nostri figli.

Al tempo stesso, le nuove tecnologie richiedono la nostra massima attenzione in termini di rischi potenziali. Se si considera, ad esempio, il dibattito sui potenziali pregiudizi o discriminazioni degli algoritmi dell'IA, non è ancora chiaro se nel processo decisionale degli algoritmi abbiano avuto un ruolo anche i pregiudizi di genere o le discriminazioni razziali.

Come motore dell'innovazione tecnologica, l'industria delle ITCs ha l'obbligo di porre i diritti e la tutela dei bambini al centro degli sforzi di innovazione tecnologica e di prodotto, con l'obiettivo di influire sulla legislazione e sui processi decisionali, sensibilizzare l'opinione pubblica e sviluppare standard industriali volti a supportare l'Iniziativa Globale per la Protezione dei Minorenni Online.

Proteggere ogni bambino da ogni forma di danno online è il nostro obiettivo comune. Ogni bambino ha bisogno dell'impegno e della guida attenta dei propri genitori, affinché possa scoprire il mondo attorno a se stesso - sia quello reale che quello virtuale –, esplorarlo e crescere in modo sano, felice e indipendente.

Un antico detto cinese recita: "Prenditi cura prima dei tuoi figli e poi usa la stessa cura con i figli degli altri". La tutela dei diritti dei minori dovrebbe superare i confini delle industrie, delle organizzazioni e dei paesi. Solo attraverso la cooperazione possiamo essere responsabili e proteggere i nostri figli per il bene di tutta l'umanità. Prendiamoci per mano e proseguiamo insieme verso il futuro e oltre.

Pony Ma è il cofondatore di Tencent, una delle più grandi società internet in Cina, e attualmente ricopre la carica di Direttore esecutivo, Presidente del Consiglio e Amministratore Delegato. Pony supervisiona lo sviluppo strategico, la direzione e la gestione di Tencent. Pony ha conseguito la Laurea in Scienze Informatiche presso l'Università di Shenzhen nel 1993.

Campagne per la sicurezza in internet

In tutto il mondo, sono state numerose le campagne nazionali di sensibilizzazione create per accrescere la consapevolezza sulle questioni legate alla sicurezza di Internet, favorire comportamenti online responsabili e promuovere un cambiamento a livello politico. In Argentina, per esempio, l'UNICEF e il governo provinciale di Buenos Aires hanno progettato il programma Digital Coexistence per promuovere i diritti dei minorenni online. Sono state utilizzate Guide informative per mostrare ai bambini come utilizzare internet in modo sicuro e responsabile e per aiutare i genitori a sostenere i propri figli. UNICEF Argentina ha anche organizzato una campagna in collaborazione con il Ministero della Giustizia e per i Diritti Umani, attraverso l'hashtag #nodacompartir ("Non è bello condividere"), per sensibilizzare gli adolescenti sulle conseguenze della condivisione online di contenuti offensivi, oltraggiosi e discriminatori.

In Brasile, la campagna UNICEF Surf Safe, per la navigazione sicura online, ha promosso comportamenti sicuri online tra gli adolescenti e ha affrontato questioni relative al cyberbullismo e al sexting, alle amicizie online e alla privacy. La campagna, lanciata nel 2015, ha raggiunto quasi 14,5 milioni di persone e ha generato più di un milione di visualizzazioni sui social media. Anche il partner dell'UNICEF, Safernet, fornisce una linea di assistenza per aiutare i bambini, gli adolescenti e i giovani vittime di violenza online. Le principali tematiche affrontate nel 2016 dal servizio di assistenza telefonica sono state il cyberbullismo, con 312 casi; il sexting, 301 casi; e i problemi legati ai dati personali, 273 casi.

In Albania, la campagna #openyoureyes è stata lanciata nel dicembre 2016 per sensibilizzare e fornire informazioni a bambini, genitori, insegnanti e fornitori di servizi internet in merito alla sicurezza. La campagna, sviluppata dall'UNICEF e sostenuta grazie ai finanziamenti erogati dal governo del Regno Unito, ha usato una combinazione di spot televisivi, cartelloni e manifesti pubblicitari per far capire ai bambini l'esistenza di potenziali contenuti e comportamenti rischiosi online, che possono essere gestiti e affrontati attraverso il sostegno reciproco e il dialogo con i genitori e gli insegnanti. L'Albania ha anche lanciato una piattaforma online, <www.lsigurt.al>, per la segnalazione di abusi e reati online.

In India, anche la campagna #staysafeonline ha lo scopo di aumentare la consapevolezza tra i ragazzi e le ragazze sulla sicurezza online e sull'importanza dell'aiuto reciproco per navigare senza correre pericoli.

La campagna, progettata in linea con i risultati e le raccomandazioni estratte dal rapporto UNICEF sulla Protezione Online dei Minorenni in India, pubblicato a settembre 2016, ha lavorato alla diffusione di tre messaggi chiave tra i bambini: aiutare un amico in difficoltà, trattare gli altri con rispetto e esortare gli altri ad essere veri amici.

LE SCUOLE DOVREBBERO
FORNIRE AI MINORENNI
LE REGOLE DI BASE
E LA CONSAPEVOLEZZA
DI QUESTI FENOMENI, COME
PARTE INTEGRANTE DEL LORO
PROGRAMMA EDUCATIVO

Prevenire l'abuso e lo sfruttamento sessuale online

Attraverso iniziative globali, come la WePROTECT Global Alliance to End Child Sexual Exploitation Online, 77 paesi, numerose aziende tecnologiche leader e organizzazioni internazionali si sono impegnate energicamente, attraverso un'alleanza mondiale e un'azione coordinata, a porre fine all'abuso e allo sfruttamento sessuale online dei minorenni.

Pericoli digitali. I rischi della vita online

>> Prevenire i danni nell'era digitale

L'UNICEF, uno dei promotori dell'iniziativa WePROTECT, ha attuato un programma globale per rafforzare la capacità dei governi, della società civile e del settore privato di affrontare lo sfruttamento sessuale dei minori online. Dal 2013, più di 60.000 bambini, genitori e insegnanti in 12 paesi hanno ricevuto le informazioni necessarie utili a limitare i rischi online. Più di 1.000 rappresentanti dell'industria ITCs hanno partecipato alle consultazioni in 23 paesi sul ruolo e la responsabilità del settore nella tutela dei minorenni. E oltre 1.000 agenti delle forze dell'ordine, pubblici ministeri e giudici di 14 paesi hanno potuto potenziare le loro capacità di indagare e perseguire i responsabili di reati di sfruttamento sessuale di minori online.

“È fondamentale che i bambini sappiano come utilizzare internet in modo sicuro”, spiega il capitano Al-Refaie dell'Unità per la Criminalità informatica presso la Direzione di Pubblica Sicurezza in Giordania. “Le scuole dovrebbero fornire ai minori le regole di base e la consapevolezza di questi fenomeni, come parte integrante del loro programma educativo. Anche i genitori svolgono un ruolo essenziale e dovrebbero favorire un dialogo aperto con i propri figli, ma purtroppo, a volte, non hanno le opportune conoscenze riguardo alla sicurezza. Quando i bambini non imparano a utilizzare internet in maniera sicura nelle scuole o dai loro genitori, noi, come polizia, cerchiamo di dare loro la consapevolezza necessaria”.

Tra le sfide imminenti da affrontare, l'Europol sottolinea il crescente utilizzo delle valute digitali, dei sistemi di pagamento anonimi e di nuovi software di crittografia, che aiutano i predatori e i trafficanti a nascondere le transazioni illecite, relative al mercato pedopornografico sia online che offline. I software di riconoscimento facciale e geolocalizzazione potrebbero inoltre aumentare i rischi per i soggetti vulnerabili, permettendo ai trasgressori di identificare e localizzare le potenziali vittime – ma, allo stesso tempo, aiutano anche le forze dell'ordine a identificare e salvare le vittime.



R.AGE contro i predatori sessuali

Con oltre 7 persone su 10 attive online nel 2015, la Malesia ha conosciuto una rapida crescita nella connessione internet. Ma il ritmo delle modifiche alla normativa nazionale e alla comprensione sociale della criminalità connessa a internet non è stato altrettanto rapido. Nel 2016, è stato fondato un gruppo di giovani giornalisti, R.AGE, per attirare l'attenzione su alcune di queste questioni attraverso una campagna sostenuta dall'UNICEF e da tra altri partner. Il loro obiettivo era chiaro: catturare in video i predatori sessuali che usano le chat per adescare i bambini, per poi mostrare quanto i bambini siano vulnerabili di fronte a questi criminali, che sfruttano la tecnologia digitale per abusare sessualmente dei minorenni. In quel periodo, non esisteva in Malesia una legge globale contro l'adescamento sessuale.

Durante un'operazione segreta ripresa in video, una giornalista di 26 anni ha finto di essere una ragazza di 15 anni per incontrare un uomo che aveva conosciuto attraverso un'app di chat mobile. L'uomo ha cercato di convincerla a seguirlo in una stanza d'albergo dicendole: "non sei l'unica ragazzina che conosco. Ce ne sono molte altre."

I video del gruppo R.AGE sono diventati virali, con oltre 3,7 milioni di visualizzazioni in poco più di sei mesi, dando vita a un dibattito pubblico e a un movimento che richiedeva una legislazione più forte in materia. I fatti erano innegabili: l'adescamento e la pedopornografia online erano una realtà anche in Malesia e i responsabili erano cittadini malesi. "Mi ha scioccato scoprire quanto questo problema fosse diffuso in Malesia", ha scritto Samantha Chow, una giornalista di R.AGE.

A sostegno degli sforzi legislativi intrapresi da Dato' Seri Azalina Othman Said, Ministro della Giustizia malese, i giornalisti hanno utilizzato i social media e la mappatura interattiva per mobilitare i membri del Parlamento uno per uno, con l'hashtag #MPsAgainstPredators. E ha funzionato. Ad aprile 2017, il parlamento della Malesia ha approvato la storica legge sui reati sessuali contro i minori che comprende nuovi reati, tra cui l'adescamento online e lo sfruttamento dei bambini nella pornografia, per garantire la sicurezza dei bambini online e offline.

Soluzioni che utilizzano l'intelligenza artificiale

Oltre un decennio di studi ha rivelato che, ogni secondo, sono centinaia le ricerche di immagini di abusi su minorenni e centinaia di migliaia i contenuti pedopornografici (CSAM - child sexual abuse material) condivisi attraverso reti peer-to-peer (P2P) ogni anno.

L'enorme volume di materiale rende il rilevamento e l'identificazione manuale quasi impossibile. Fortunatamente, alcuni nuovi strumenti che utilizzano l'intelligenza artificiale potrebbero essere di grande aiuto in questa sfida così pressante.

Gli strumenti informatici forensi applicati ai media digitali, come RoundUp e Child Protection System, possono monitorare l'attività nelle reti P2P e offrire la geolocalizzazione e l'identificazione dei punti coinvolti nella condivisione di CSAM all'interno della rete informatica.

Microsoft ha donato la sua tecnologia PhotoDNA al Centro Internazionale per i Bambini Scomparsi e Sfruttati. La tecnologia, integrata nel database ICSE (la banca dati internazionale sullo sfruttamento sessuale dei minorenni) dell'INTERPOL, crea una firma unica - una "traccia digitale" - partendo da un'immagine, e consente il confronto per trovare immagini corrispondenti, anche se l'immagine iniziale è stata modificata.

La traccia digitale viene generata dai dati binari di una foto o di un video e può essere utilizzata per trovare l'immagine in qualunque parte del web. Ciò consente alle forze dell'ordine di avere a disposizione una banca dati e rilevare le versioni modificate di materiale pedopornografico noto. Ad oggi, l'uso del database ha portato all'identificazione di circa 7.800 vittime in quasi 50 paesi - una media di sette identificazioni al giorno - e all'arresto di più di 3.800 criminali.

Per identificare CSAM nuovi o precedentemente sconosciuti, condivisi nelle reti P2P, i ricercatori in Europa hanno sviluppato un nuovo software chiamato "iCOP", che utilizza l'apprendimento automatico per classificare migliaia di file, superando la corrispondenza con il materiale già noto, e ricercando file con nomi nuovi. Oltre ad effettuare analisi forensi al di fuori delle capacità umane, il materiale individuato da questo software - il nuovo CSAM - è piuttosto critico, in quanto può collegare ad abusi su minorenni recenti o addirittura in corso.



La strada da seguire

Qualsiasi considerazione volta ad analizzare i rischi e i danni che i bambini affrontano nell'era digitale non deve trascurare di prendere in considerazione due fattori aggiuntivi: in primo luogo, in un recente sondaggio, la maggior parte dei bambini connessi online ha dichiarato di reputare internet uno strumento assolutamente positivo per la propria vita. Nell'intento di proteggere i bambini online, bisognerebbe quindi spostare l'attenzione da un approccio restrittivo a una comunicazione aperta tra bambini ed educatori, con l'obiettivo di sviluppare la consapevolezza digitale, la resilienza e la capacità di gestire i rischi non solo per il presente, ma per il resto della loro vita.

In secondo luogo, esiste un reale contrasto tra la volontà di proteggere i minori online e quella di difendere al contempo il loro diritto di informazione e di espressione. Un recente documento dell'UNICEF sostiene che "le attuali politiche pubbliche sono sempre più condizionate dai rischi sopravvalutati, seppure reali, che i minorenni affrontano online, lasciando poco spazio al potenziale impatto negativo sul diritto alla libertà di espressione e informazione". Non esiste una soluzione semplice a tale contrasto, che, in molti paesi, riflette in realtà un forte controllo politico sull'informazione e sull'espressione.

Una responsabilità comune

È inoltre indispensabile che le forze dell'ordine ricevano risorse adeguate e una formazione frequente che consenta loro di stare al passo con la costante evoluzione dei crimini informatici che coinvolgono i bambini, poichè è difficile, se non impossibile, restare costantemente aggiornati sui rapidi cambiamenti tecnologici. A tal fine, hanno bisogno altresì dell'aiuto dei governi e del settore privato. Con l'introduzione di strumenti innovativi, l'industria tecnologica e i suoi ricercatori stanno svolgendo un ruolo di vitale importanza nelle operazioni di rilevamento, identificazione ed eliminazione di contenuti pedopornografici, nonché nell'individuazione delle vittime e dei perpetratori.

La natura globale e interconnessa di internet dimostra che proteggere i bambini non è una battaglia che ogni paese può combattere da solo, motivo per cui gli sforzi internazionali, come quelli guidati da WePROTECT Global Alliance Against Child Sexual Abuse Online, hanno bisogno di un supporto concreto. L'urgenza di questo progetto è proporzionale al crescente numero di minorenni che trascorrono sempre più tempo online. Per i soggetti più svantaggiati - alcuni dei quali si collegano oggi per la prima volta - un'azione adeguata e unificata potrebbe fare la differenza tra un'infanzia degradata dall'abuso o dallo sfruttamento e una via d'uscita verso migliori opportunità di vita.

L'INDUSTRIA TECNOLOGICA
SVOLGE UN RUOLO DI VITALE
IMPORTANZA NELLE OPERAZIONI
DI ELIMINAZIONE DEI CONTENUTI
PEDOPORNOGRAFICI E
NELL'INDIVIDUAZIONE DELLE
VITTIME E DEI PERPETRATORI



Sezione speciale

Proteggere la privacy dei bambini online

Ogni volta che un minorenne pubblica una foto sui social media, o fa una ricerca online, genera dei dati. Questi dati, a loro volta, si inseriscono in un'industria che elabora i dati personali del bambino, tra cui identità, posizione, preferenze e molti altri dettagli.

L'elaborazione dei dati provenienti da internet o altre attività riguarda tutti, e non sempre in modo negativo. Tuttavia, vi sono preoccupazioni significative riguardo a come l'elaborazione dei dati su scala industriale, specialmente da parte di aziende e dello stato, possa influenzare i giovani.

I bambini possono avere una comprensione molto limitata dei rischi che tale elaborazione comporta e decidere di abbassare, o eliminare, i limiti entro i quali diffondere in rete le proprie informazioni. Anche i diritti dei minorenni rischiano di essere violati o abusati, poiché i "Big Data" trasformano internet nell'internet delle Cose e, alla fine, nell'internet di Ogni Cosa, in cui ogni singola informazione può essere adattata per essere utile a qualcuno. Anche i genitori spesso non si rendono conto della quantità di dati riguardanti i propri figli che viene raccolta.

La raccolta di dati personali viene oggi considerata dalle aziende come "business critical", di natura strategica. Come commentato dalle colonne dell'Economist di recente, la risorsa più preziosa per le aziende odierne non è il petrolio, ma sono i dati. Per le aziende, i bambini possono essere importanti fonti di dati, dal momento che influenzano le decisioni di acquisto dei loro amici e delle famiglie. Alcuni potrebbero anche essere consumatori a loro volta - sia oggi che, soprattutto, in futuro, quando gli investimenti impiegati per assicurare la fedeltà al marchio daranno i propri frutti.

La pubblicità "comportamentale", che plasma annunci online sulla base di comportamenti specifici e di altre tecniche pubblicitarie, può contribuire alla crescente commercializzazione dell'infanzia. Ma, oltre ad essere destinatari come consumatori, i bambini rischiano ancora di più quando le aziende ripongono il proprio interesse nelle loro attività online: tutto il loro mondo privato può essere aperto alla macchina del marketing, che non solo osserva e registra ciò che un bambino fa online, ma ricostruisce e manipola l'ambiente online in modo che influisca sulla sicurezza del bambino e sulla percezione di se stesso.

La privacy dei minorenni potrebbe essere presa di mira anche dallo stato: i governi possono in effetti raccogliere online grandi quantità di dati personali dei bambini, un tipo di sorveglianza praticamente inimmaginabile nell'era pre-internet. Sebbene spesso non sia legale, né riconosciuta pubblicamente, la sorveglianza di massa costituisce adesso una parte fondamentale della sicurezza nazionale di molti paesi. Non solo non rispetta i principi di base sulla privacy, ma minaccia anche altri diritti umani fondamentali, come la libertà di espressione, e spalanca le porte a un potenziale abuso di potere da parte dello stato. Come osservato in un recente documento di discussione dell'UNICEF, data la mancanza di informazioni sulla quantità di dati che i governi raccolgono e sui tempi necessari, le vere implicazioni della sorveglianza di massa per i bambini non sono ancora chiare, ma i potenziali risultati sono preoccupanti: "Se i governi sono in grado di collegare i profili individuali con i dati intercettati dalla sorveglianza di massa, come molti sostengono, questo consentirebbe alle autorità di creare e conservare registrazioni sull'intera esistenza digitale dei bambini."

LO "SHARENTING"
PUÒ NUOCERE ALLA
REPUTAZIONE DEI BAMBINI
E CREARE CONSEGUENZE
POTENZIALMENTE SERIE

Un'ulteriore fonte potenziale di abuso dei dati dei bambini proviene dai loro stessi genitori. Un sondaggio condotto nel 2010 ha rilevato che, in 10 paesi ad alto reddito (Australia, Canada, Francia, Germania, Italia, Giappone, Nuova Zelanda, Spagna, Regno Unito e Stati Uniti), l'81% dei bambini di età inferiore ai 2 anni aveva un'ombra digitale, il che significa che aveva un profilo o immagini personali pubblicate online.

I genitori che condividono troppe informazioni sui propri figli non sono una novità. Tuttavia, il moderno stile di vita digitale sta portando questo modo di agire a un nuovo livello, trasformando i genitori in "potenziali distributori di informazioni personali dei propri figli al pubblico di massa". Questo "sharenting", che sta diventando sempre più comune, può nuocere ai bambini. Può creare conseguenze potenzialmente serie in un'economia in cui le storie online degli individui possono superare le loro informazioni storiche agli occhi dei rivenditori, degli assicuratori e fornitori di servizi. La mancanza di consapevolezza dei genitori può causare danni al benessere di un bambino quando questo patrimonio digitale lo raffigura senza vestiti, ponendolo a rischio di abuso da parte di un pedofilo. Lo sharenting può inoltre nuocere al benessere dei bambini a lungo termine, interferendo con la loro capacità di auto-realizzarsi, creare la propria identità e trovare un impiego.

Regolamentazione della privacy per i minorenni

Nonostante la presenza di nuove minacce, le leggi nazionali non sempre forniscono un'adeguata protezione del diritto alla privacy dei bambini. Allo stesso modo, i documenti ufficiali e internazionali hanno poco da aggiungere sull'argomento. Una rara eccezione è giunta all'inizio del 2017, quando il Consiglio per i Diritti Umani delle Nazioni Unite ha approvato una risoluzione in cui si affermava che le violazioni del diritto alla privacy nell'era digitale potevano avere "effetti particolari" su determinati gruppi, tra cui i bambini. La maggior parte degli approcci normativi a tutela della privacy dei minorenni online si è basata sul principio del consenso dei genitori. Tali approcci variano a seconda dei paesi, ma in genere i fornitori di servizi sono tenuti, o in alcuni casi incoraggiati, ad ottenere il consenso informato da parte dei genitori prima di offrire servizi a, o raccogliere dati da, bambini al di sotto di una certa soglia di età - ad esempio 13 anni negli Stati Uniti, 14 in Spagna e 18 in Sudafrica.

Questo tipo di approccio non è esente da critiche, incluso il fatto che può avere un impatto negativo sulla libertà di espressione, sull'accesso alle informazioni e sullo sviluppo dell'alfabetizzazione digitale da parte dei minorenni. In molti casi i bambini non sono disposti a condividere le loro esperienze online con i genitori, dovendone richiedere il consenso per qualsiasi condivisione di dati e riducendo di fatto la propria autonomia e libertà online: ciò è contrario anche agli impegni della Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza, secondo la quale i bambini possono agire autonomamente in misura corrispondente allo sviluppo delle loro capacità. Qualsiasi approccio normativo dovrebbe stabilire un equilibrio tra la tutela dei bambini online e il rispetto della loro indipendenza in crescita.

La necessità del consenso dei genitori può anche contraddire alcune prove recenti, che dimostrano che i bambini hanno una certa consapevolezza delle minacce alla privacy e condividono con gli adulti alcune preoccupazioni in merito ai furti di identità e ai data mining. Una ricerca condotta da Global Kids Online sottolinea come tutto questo accada nella sfera digitale, mostrando che i bambini più grandi coinvolti nei sondaggi sanno in genere come gestire le loro impostazioni sulla privacy online, mentre i bambini più piccoli spesso non ne sono capaci.

Semplificare le norme

Ma è proprio necessario che i termini e le condizioni dei contratti d'uso dei servizi internet siano così prolissi? Probabilmente no. Le pagine di norme che molti fornitori di servizi online chiedono agli utenti di sottoscrivere potrebbero in molti casi essere semplificate e adattate a misura di bambino, per agevolare l'alfabetizzazione digitale dei più piccoli. Per mostrare come fare, Jenny Afia, un'avvocata che si occupa di privacy, e membro di una task force del Commissariato per l'Infanzia dell'Inghilterra, ha esaminato un testo di una licenza d'uso dei servizi di un fornitore che iniziava con "L'utente è l'unico responsabile di qualsiasi attività legata al suo account e accetta di non vendere, trasferire, autorizzare all'uso o assegnare i propri account, follower, nome utente o qualsiasi diritto derivante dall'uso dell'account ...". Jenny Afia ha riscritto il paragrafo usando 112 parole, nel seguente modo: "non utilizzate l'account di nessun altro utente senza il suo permesso e non cercate di scoprire i suoi dati di accesso."

È NECESSARIO ATTRIBUIRE
UNA MAGGIORE RESPONSABILITÀ
AI FORNITORI DI SERVIZI ONLINE

Ci sono state inoltre numerose critiche riguardo alla definizione delle soglie di età per fornire il consenso, ossia 16 anni secondo il Regolamento Generale sulla Protezione dei Dati dell'Unione Europea (sebbene gli Stati membri possano abbassarlo a 13 anni), che dovrebbe entrare in vigore nel 2018. Probabilmente, questo potrebbe spingere i bambini a mentire sulla propria età ai fornitori di servizi online, un fenomeno già ampiamente diffuso, secondo alcuni studi. Questa pratica potrebbe però anche fornire ai potenziali adescatori una difesa plausibile, in quanto potrebbero affermare di aver contattato attraverso i social media minori di almeno 16 anni - l'età del consenso sessuale in molti paesi.

Alcuni sostenitori sottolineano che esistono modi migliori per tutelare il diritto alla privacy dei bambini e, al tempo stesso, salvaguardare gli altri diritti, che richiedono il consenso dei genitori. Si tratta di iniziative educative e della modifica delle impostazioni predefinite sulla privacy. Ma è al contempo necessario attribuire una maggiore responsabilità ai fornitori di servizi online per fissare limiti ben definiti alla raccolta, elaborazione e conservazione dei dati relativi ai bambini.

Le politiche dovrebbero inoltre includere "trasparenza nei metodi di raccolta dei dati e spiegazioni chiare circa l'utilizzo dei risultati", adattando tali informazioni ai bisogni e al livello di comprensione dei bambini.



© UNICEF

ESPERIENZA

Guarda, mamma, non c'è connessione!

di Anab Jain

Siamo a un punto di svolta nello sviluppo di giocattoli e dispositivi tecnologici destinati ai bambini e agli adolescenti. Negli ultimi anni, l'iPhone, l'iPod e l'iPad sono stati nominati alcuni dei giocattoli più desiderati dell'anno, segnando il primo caso in cui delle tecnologie prodotte per gli adulti, con significative funzionalità di connessione, sono state ampiamente pubblicizzate anche come giocattoli indispensabili per i bambini. I bambini giocano con tablet, smartphone e altri dispositivi parlanti ancora prima di imparare a camminare o esprimersi. Le scoperte dell'infanzia non sono più vincolate all'interno di un mondo fisico, in cui i bambini devono toccare e gustare per imparare a capire. La loro immaginazione può esplorare anche la dimensione digitale. I modi per imparare e accedere alle informazioni sono dunque infiniti.

Eppure, sia i produttori che i consumatori affrontano nuove sfide quando i giocattoli vengono integrati nelle nuove tecnologie. Il potenziale di giocattoli e software accessibili a bambini e adolescenti va ben oltre le qualità pubblicizzate. Dai sensori ambientali, al trasferimento dati su uno spazio cloud, le capacità sensoriali e comunicative dei bambini vengono ampliate, proprio come l'abilità dei produttori di influenzare i pensieri, le convinzioni e le decisioni dei bambini.

Negli anni '80, la deregolamentazione della pubblicità rivolta all'infanzia, attuata negli Stati Uniti, ha consentito agli esperti di marketing e alle aziende di costruire dei franchising enormi, che aumentassero in modo tangibile il legame emotivo che i bambini avevano verso un dato prodotto. A tal fine, sono state sviluppate costose campagne pubblicitarie, cartoni animati e film di grande successo. Anche oggi vi è una scarsissima regolamentazione nel settore, che non riesce a frenare la continua innovazione dei produttori di giocattoli e dell'industria tecnologica, che procede più velocemente di quanto i genitori possano capire, i gruppi di consumatori possano consigliare e i governi possano legiferare.

Dai giocattoli intelligenti che ascoltano i bambini mentre giocano, all'utilizzo abituale di Amazon Echo e alla grande quantità di software e hardware utilizzati intorno a loro, i bambini stanno esplorando una nuovissima frontiera della vita, del gioco e dell'apprendimento guidati da una tecnologia sempre connessa. Una nuova ricerca ha attirato l'attenzione sulla violazione della privacy dei bambini da parte dei giocattoli che catturano, registrano e condividono le informazioni audio durante il gioco. Ciò solleva importanti questioni riguardo l'invasione della privacy e della sicurezza in casa e online, nonché serie perplessità su ciò che le aziende possono fare con le informazioni registrate dai giocattoli durante le attività con i bambini, come tali informazioni possono essere utilizzate e protette e chi può accedervi.

I bambini hanno sempre confidato segreti e timori ai loro giocattoli e ai loro orsacchiotti, ma solo in privato. È giusto limitare la privacy dei nostri figli in questo modo, o i genitori dovrebbero avere accesso totale ai momenti privati dei propri figli per sostenerli durante la crescita? Quali sono le motivazioni dei designer e dei produttori di giocattoli?

I dati prodotti nel corso delle nostre vite digitali sono spesso raccolti senza nessun accordo sulla privacy, e sembra essere nostra responsabilità richiedere che vengano crittografati. Leggere i termini e le condizioni per ogni prodotto utilizzato è qualcosa che neppure il genitore più diligente riuscirebbe a fare. Il consenso diventa tuttavia una questione contorta, dal momento che i dati dei nostri figli possono essere facilmente trasmessi a terzi, che li utilizzano per finalità di marketing o per perfezionare nuovi sistemi di intelligenza artificiale.

L'enorme massa di dati quantitativi che possono essere raccolti sui nostri figli solleva preoccupazioni sull'utilizzo da parte dei genitori. In che modo i bambini possono essere protetti da genitori benintenzionati

ma sempre più invadenti? I bambini dovrebbero avere più libertà di agire nelle loro esperienze tecnologiche e, in tal caso, in che modo?

La tecnologia onnipresente in tutte le case crea alcune difficoltà ai bambini e ai loro genitori. I progettisti devono essere consapevoli delle questioni etiche coinvolte nello sviluppo di nuovi software e hardware accessibili ai minorenni, poiché queste tecnologie hanno l'opportunità di contribuire a plasmare e migliorare la percezione che i giovani utenti hanno del mondo e di se stessi.

Ma la progettazione intenzionale è cruciale, perché le nuove tecnologie possono anche accrescere le occasioni di bullismo, molestie e altri comportamenti più gravi. I bambini e i giovani possono essere esposti a episodi di criminalità, abuso e radicalizzazione anche all'interno delle proprie stanze. Alcuni software, come Snapchat, sono stati persino progettati per limitare la leggibilità dei contenuti condivisi, rendendoli non più disponibili dopo un periodo di tempo determinato dall'utente.

WhatsApp, Signal e altre applicazioni offrono canali di comunicazione crittografati. In una prospettiva di sviluppo, in che modo il live streaming delle nostre vite distorce o sviluppa ciò che siamo? E come promuoviamo le buone pratiche agli occhi dei nostri figli?

Con software e hardware sempre più autonomi, nascosti con discrezione all'interno della tecnologia che ci accompagna ovunque andiamo, ignoriamo sempre più il funzionamento dei nostri dispositivi e le operazioni che svolgono. I produttori di giocattoli e le società tecnologiche dovrebbero progettare i loro prodotti e servizi tenendo bene in mente questi elementi: una maggiore comprensione della privacy, l'utilizzo equo e corretto dei dati e le preoccupazioni dei genitori. Come genitori, abbiamo il dovere di responsabilizzare queste aziende e esigere che i nostri figli siano protetti. Abbiamo tanto lavoro da fare nella progettazione e nella costruzione di tecnologie etiche, responsabili e affidabili per i bambini. Abbiamo ancora più lavoro da fare per comprendere e imparare a utilizzare la tecnologia e per capire come insegnare ai nostri figli a gestire se stessi attraverso i tumulti del nostro panorama tecnologico.

Anab Jain è direttrice e co-fondatrice di Superflux, un laboratorio incentrato sulle tecnologie emergenti per scopi commerciali, culturali e sociali. È anche docente di disegno industriale presso l'Università di Arti Applicate di Vienna. Questo saggio è stato scritto in collaborazione con Jake Charles Rees, futurologo presso Superflux

ESPERIENZA

Ti sei già tatuato?

di Juan Enriquez

Molti di voi, cari lettori, potrebbero inizialmente pensare di rispondere a questa domanda con un enfatico "no". I tatuaggi sono dolorosi, permanenti e spesso imbarazzanti quando si diventa anziani. La maggior parte dei genitori sono categorici: Non Farti un Tatuaggio. Punto. Se proprio devi ... allora aspetta tanto, tanto tempo e stai molto attento a cosa scegli. Sembra proprio un buon consiglio. E allora, perché la maggior parte dei genitori permette ai propri figli di fare un tatuaggio virtuale? Lasciatemi spiegare...

Quando utilizzate Facebook, Twitter, Instagram, Google, LinkedIn o una serie di altri servizi, condividete una parte di voi stessi. Immagini, attività, pensieri, citazioni, tweet, amici, commenti – tutto diventa come i tasselli di un puzzle che, nell'insieme, riflettono nel mondo online voi stessi, i vostri pensieri, interessi, attività, talenti, risultati, amori, storie finite e vita. Queste immagini e queste parole riflettono ciò che ritenete importante, ciò di cui vi importa. Proprio come un tatuaggio. Quindi, in un certo senso, si tratta di tatuaggi elettronici, ma più intimi e più descrittivi di qualsiasi inchiostro sulla pelle.

A meno che non abbiate scelto di tatuare il viso o le mani, potete facilmente coprire la maggior parte dei tatuaggi, se, ad esempio, avete un colloquio di lavoro o un appuntamento in cui non volete mostrarli. Lo stesso non vale però per i tatuaggi elettronici. Sono quasi impossibili da coprire. Rimuovere un tatuaggio vero è doloroso e complicato, ma possibile. Rimuovere un tatuaggio elettronico è quasi impossibile. Basta andare online per scoprire un sacco di cose su chiunque. In un certo senso, siamo tutti tatuati in modo permanente. E occorre sempre più fatica per restare anonimi, anche solo in parte.

Regolamentare la privacy agli estremi è molto più semplice che legiferare il quotidiano. La maggior parte dei dibattiti sulla privacy si concentrano su azioni come le "vendette porno", in cui un ex arrabbiato pubblica immagini o video compromettenti del suo vecchio partner. Ma questi post non sono assolutamente comuni come le informazioni che noi e i nostri amici condividiamo intenzionalmente, ed esempio dopo una festa innocente, oppure un commento di lavoro o sui rapporti familiari. Poiché è possibile accedere a questi dati con facilità anche a decenni di distanza, e data la loro ampia diffusione, molti di noi potrebbero essere divertiti, insultati, arrabbiati, sorpresi e intrattenuti dal più innocente dei tatuaggi elettronici.

In un certo senso, siamo tutti delle celebrità. Secondo un ex sindaco di Londra, "Quando cammini per le strade di Londra, sei una stella del cinema. Vieni filmato da più telecamere di quante tu possa immaginare". Non bisogna meravigliarsi, dato che, secondo alcune stime, ci sono più di un milione di telecamere a circuito chiuso che ci osservano. Oggigiorno, veniamo controllati più di un divo di Hollywood o di un capo di stato vissuto meno di qualche decennio fa. Ma, mentre in passato occorreva un team altamente qualificato di giornalisti investigativi o paparazzi per scoprire i segreti delle vite dei personaggi ricchi e famosi, oggi tutto quello che diciamo, a chi, su cosa e come può essere facilmente esaminato e condiviso.

Una volta adulti, i bambini e gli adolescenti di oggi saranno oggetto di un esame accurato e di informazioni storiche che adesso non possiamo neppure immaginare. Mentre la maggior parte di noi ha potuto, fortunatamente, dimenticare, reimmaginare o reinventare parte della propria vita, degli amori, dei lavori, dei pensieri, delle azioni, dei commenti e degli errori passati, i bambini di oggi saranno in una situazione molto diversa. Un singolo, stupido commento potrà causare decenni di disprezzo e cyberbullismo. Una singola, stupida azione potrà essere rivista da autorità, elettori o datori di lavoro decenni dopo.

Nel bene e nel male, ciascuno dei bambini di oggi è diventato una figura storica isolata, soggetto a un panottico sempre più potente e permanente. Anche nell'utero, i dettagli di ogni singolo individuo a volte diventano un tatuaggio pubblico, quando i genitori iniziano a condividere online l'ecografia o i dati della sequenza genetica.

Prima che i bambini raggiungano i primi anni dell'adolescenza e inizino a condividere le loro storie, è già presente un ampio tatuaggio nel mondo digitale capace di definire chi siano: dove vivi? I tuoi genitori hanno divorziato? A proposito, ma chi sono? Che scuola hai frequentato? A chi assomigli? Quali sport pratici? Tutte informazioni semplici da trovare.

Nascondersi potrebbe non essere un'opzione praticabile. In un mondo di tatuaggi digitali sempre più diffusi e visibili, imbattersi in qualcuno senza alcun profilo susciterebbe davvero meraviglia. E così, mentre i nostri bambini affrontano sfide che noi non abbiamo mai conosciuto, è essenziale discutere fin da subito sui nostri personaggi e profili pubblici, sulla propria storia e sulla reputazione a lungo termine. Nello stesso modo in cui i genitori insegnavano le buone maniere ai bambini fin da piccoli, così adesso occorre insegnare loro le regole e le conseguenze dell'essere tatuati elettronicamente. Scopriremo che siamo tutti tatuati, e che abbiamo molto più inchiostro elettronico sul nostro corpo di una gang di motociclisti coperti da tatuaggi dalla testa ai piedi...

Juan Enriquez è l'amministratore delegato di Excel Venture Management, un fondo che investe in imprese che operano nel campo delle scienze biologiche e nelle piattaforme di Big Data.
È un oratore mondiale, un futurista e autore di bestseller sulla politica, la scienza e gli affari internazionali.





© UNICEF

INFANZIE DIGITALI

Infanzie digitali

Vivere online

Man mano che i bambini trascorrono sempre più tempo sui dispositivi digitali, le famiglie, gli educatori e chi opera in difesa dell'infanzia sono sempre più preoccupati - e più confusi - dalla mancanza di consenso tra gli esperti sui benefici e sui rischi della connettività. Molti genitori sono inoltre alle prese con messaggi contrastanti che consigliano, da una parte, di limitare il tempo di esposizione allo schermo, e dall'altra, di assicurarsi i dispositivi di ultima generazione in modo che i propri figli restino al passo con l'evoluzione tecnologica.

Con il proseguire del dibattito, risulta evidente che una connessione illimitata - e soprattutto senza supervisione - è potenzialmente dannosa, mentre l'accesso al patrimonio informativo, all'intrattenimento e alle opportunità sociali è potenzialmente vantaggioso per i bambini di tutto il mondo. Quindi, l'obiettivo è quello di trovare il modo per fornire ai bambini il supporto e l'orientamento di cui hanno bisogno per ottenere il massimo beneficio dalle loro esperienze online.

Videogiochi. Televisione. Fumetti. Radio. Una ricerca condotta da Google sui timori della società - e dei genitori - derivanti dall'impatto della tecnologia sul benessere dei bambini dimostra chiaramente che tali preoccupazioni non sono affatto nuove.

La radio è stata accusata di causare insonnia. I fumetti di rendere i bambini "criminali e promiscui".

La televisione di isolamento sociale. E i videogiochi di impedire l'aggregazione offline.

Già nel sedicesimo secolo, alcuni temevano che la scrittura potesse rendere tutti smemorati, poiché le persone non avrebbero più fatto affidamento sulla memoria per tramandare le informazioni. Pensavano inoltre che i libri e le macchine stampatrici avrebbero prodotto quello che oggi definiremmo "sovraccarico di informazioni".

Eppure, rispetto ai suoi predecessori innovativi, internet - e il modo in cui i bambini lo usano - solleva questioni di portata completamente diversa. La connettività e l'interattività sono più difficili da togliere o spegnere. Il loro utilizzo da parte dei bambini è più difficile da monitorare. E mentre i bambini accedono all'intrattenimento, alle informazioni o ai social network tramite dispositivi connessi, al contempo tali dispositivi raccolgono informazioni su di loro.

I timori derivanti dall'impatto della connettività e dell'interattività abbondano tra genitori, educatori, responsabili politici e leader del settore. L'impegno digitale è una minaccia per il benessere dei bambini? Trascorrono troppo tempo connessi? Può essere una fonte di malessere? Di dipendenza? Di obesità? Chi è più a rischio? Cosa possono fare i genitori e gli educatori per lasciare ai bambini la libertà di esplorare e svilupparsi autonomamente, fornendo allo stesso tempo una supervisione adeguata?

Questo capitolo si occuperà di analizzare queste domande, schematizzare i dati relativi all'impatto dell'impegno digitale sul benessere dei bambini (mentale, sociale e fisico) e presentare le loro opinioni in merito.



© UNICEF

Come già osservato nei capitoli precedenti, se e quanto i bambini traggano beneficio dalle esperienze digitali dipende molto dal loro punto di partenza. Mentre gli utenti con solide relazioni sociali e familiari utilizzano solitamente internet per rafforzare queste relazioni - migliorando il proprio benessere - i bambini che vivono situazioni di solitudine, stress, depressione o problemi familiari, ad esempio, potrebbero scoprire che Internet aggrava alcune di queste difficoltà esistenti. Diversamente, i bambini che incontrano difficoltà nelle loro vite sociali offline possono a volte sviluppare amicizie e ricevere online quel supporto sociale che non trovano altrove.

Gli interrogativi riguardo al tempo di esposizione allo schermo per i bambini connessi, sebbene ancora discussi, sono sempre più obsoleti, a causa della mancanza di una definizione chiara su quando il tempo trascorso sui dispositivi digitali passi da moderato a eccessivo; stabilire quanto sia "troppo" è altamente individuale e dipende dall'età del bambino, dalle caratteristiche individuali e dal contesto di vita più ampio. Molti dei bambini che vivono in contesti ad alta connettività trovano difficile determinare quanto tempo passino con la tecnologia digitale, dal momento che la utilizzano all'incirca tutto il tempo. Grazie ai dibattiti e allo studio di questi argomenti, sembrano emergere alcune verità fondamentali. Piuttosto che limitare l'uso dei media digitali da parte dei bambini, sarebbe più appropriata una mediazione attenta e partecipe da parte dei genitori e degli educatori per consentire ai bambini di trarre il massimo beneficio e il minimo rischio dalla connettività.

Maggiore attenzione dovrebbe essere riservata al contenuto e alle attività delle esperienze digitali dei bambini - che cosa fanno online e perché - piuttosto che concentrarsi esclusivamente sulla quantità di tempo passata davanti allo schermo.

Infine, la ricerca e la politica future dovrebbero considerare il contesto globale della vita di un bambino - età, sesso, personalità, condizioni di vita, ambiente sociale e culturale e altri fattori - per capire dove tracciare la linea di confine tra l'utilizzo sano e nocivo.

Un nuovo divario generazionale

I genitori, gli educatori e tutti coloro che sono interessati alla salute e al benessere dei bambini, sembrano essere sempre più preoccupati dal momento in cui i bambini hanno iniziato a trascorrere più tempo sui dispositivi digitali. Per ogni nuovo articolo o studio che afferma quanto la crescente connettività stia danneggiando i bambini, se ne trova subito un altro che smentisce queste affermazioni con prove divergenti.

Gli adulti che pensano che i bambini passino troppo tempo ad interagire con lo schermo di un dispositivo si chiedono se, così facendo, i bambini restino esclusi da importanti settori della vita sociale - o, perlomeno, quei settori che erano importanti per loro da bambini: ridacchiare con un amico dopo aver fatto uno scherzo a qualcuno, o arrampicarsi su un albero, o restare affascinati dalle formiche che strisciano sul marciapiede.

Alcuni timori dei genitori attraversano i contesti culturali: ad esempio, un rapporto dello Swedish Media Council, l'agenzia governativa che si occupa di proteggere i minori dagli effetti nocivi dei media, ha illustrato come, in Svezia, i genitori siano abbastanza positivi riguardo ai benefici derivanti dall'uso di giochi digitali ma, allo

stesso tempo, preoccupati per il tempo che i loro figli trascorrono a giocarci. Analogamente, in Sudafrica, i focus group dei genitori hanno riconosciuto i vantaggi di internet per i propri figli, pur restando ugualmente preoccupati per la quantità di tempo che i bambini trascorrono online e per i potenziali rischi che corrono.

Alcuni sociologi e psicologi affermano che, oggi, i bambini interagiscono più con i loro cellulari che con i loro coetanei, e ritengono che, in questo modo, si lascino sfuggire importanti esperienze sociali. Altri esperti hanno constatato con una certa preoccupazione che le abilità sociali dei bambini saranno influenzate negativamente, o comunque alterate, a causa del fatto che le amicizie e la comunicazione con i coetanei sono mediate digitalmente.

Alcuni studiosi ritengono invece che i bambini interagiscano con i propri amici tanto quanto prima e che la qualità di tali interazioni è pressoché simile. Sono semplicemente i luoghi dell'interazione sociale a essere cambiati, divenendo digitali.

Dall'altro lato del divario digitale, nei paesi con una connettività scarsa o nulla, i genitori e gli educatori potrebbero a loro volta essere preoccupati per tutte le opportunità che i propri figli stanno perdendo, come lo sviluppo della competenza sociale, di un'identità digitale o delle competenze e conoscenze di cui avranno bisogno per concorrere nel mondo del lavoro.

I BAMBINI RITENGONO
CHE I LORO COETANEI
SAPPIANO DI PIÙ DI TECNOLOGIA,
SOCIAL MEDIA E INTERNET
RISPETTO AGLI ADULTI

I bambini connessi sottolineano invece che sono gli adulti a restare esclusi "dal mondo intero", come ha dichiarato una ragazza in un'intervista al The Washington Post. Altri bambini si lamentano di dover competere con i dispositivi digitali per avere l'attenzione dei genitori, dal momento che gli adulti trascorrono troppo tempo online. Nonostante queste opinioni divergenti, i bambini e i loro genitori cercano di colmare il divario discutendo insieme e individuando i comportamenti digitali più prudenti e responsabili.

Con il proseguire del dibattito, risulta evidente che una connessione illimitata - e soprattutto senza supervisione - è potenzialmente dannosa, mentre l'accesso al patrimonio informativo, all'intrattenimento e alle opportunità sociali è potenzialmente vantaggioso per i bambini di tutto il mondo.



La nuova frontiera digitale è la genitorialità

La responsabilità di proteggere i bambini e di aiutarli a imparare e a diventare adulti efficienti spetta in primo luogo ai genitori, così come la responsabilità di aiutarli a sfruttare i vantaggi del mondo digitale. Eppure molti genitori si sentono impreparati per svolgere un tale ruolo. In un mondo nuovo e in rapida evoluzione, sono chiamati ad affrontare una sfida secolare: consentire ai propri figli di esplorare autonomamente fornendo loro al contempo la supervisione genitoriale.

In un ambiente in cui i media digitali diventano sempre più personali e complessi, l'uso di Internet da parte dei minori suscita notevoli ansie nei genitori. Molti genitori ed educatori non hanno il tempo, le conoscenze o le risorse per incoraggiare i propri figli a cogliere le opportunità digitali e a minimizzare i rischi online. Molti sono anche combattuti tra messaggi contrastanti che, da una parte, consigliano di "limitare il tempo di esposizione allo schermo" e all'altra di "assicurarsi i dispositivi di ultima generazione" - in modo che i propri figli restino al passo con l'evoluzione tecnologica.

A chi dovrebbero rivolgersi i bambini quando incontrano problemi online? Generalmente, non agli adulti. Gli studi dimostrano chiaramente che i bambini tendono a rivolgersi prima ai propri coetanei per parlare delle loro esperienze online. Uno studio condotto in Sudafrica ha mostrato che il numero di minorenni che si rivolge ai coetanei in caso di rischi online è il doppio rispetto a quelli che ricorrono agli adulti. Quest'opinione è stata condivisa anche dalle ricerche condotte dal Global Kids Online in Argentina, nelle Filippine e in Serbia. Il motivo è prevedibile: in luoghi come l'Argentina, i bambini credono che i loro coetanei conoscano meglio la tecnologia, i social media e internet rispetto agli adulti. Di conseguenza, più i bambini ritengono i loro genitori maggiormente esperti di internet, più è probabile che si rivolgano a loro.

In questa nuova sfida alla genitorialità, gli adulti possono sentirsi totalmente inermi e ignoranti riguardo a ciò che i loro bambini fanno online - e quindi più propensi a ingigantire i timori riguardo i predatori e la pornografia virtuale. Di conseguenza, molti genitori sono particolarmente restrittivi nella gestione dell'accesso a internet dei propri figli.

Così come hanno sempre fatto, anche in questo caso i bambini hanno trovato un modo per eludere la supervisione degli adulti. Per esempio, creando più profili sui social media e limitando l'accesso ad alcuni di essi per condividere solo dati selezionati o tenendo un solo profilo "amico" dei propri genitori e, allo stesso tempo, altri per il loro uso reale. Di conseguenza, i genitori potrebbero rimanere ancora più all'oscuro - con l'effetto opposto di rendere i bambini potenzialmente più vulnerabili proprio alle minacce che tanto temono.

Allo stesso tempo, una "mediazione" genitoriale così restrittiva, una delle attitudini più comuni verso internet, potrebbe limitare la qualità delle esperienze online dei bambini, impedendo loro di sperimentare una gamma di contenuti appropriati, informativi e di intrattenimento.

Sebbene le preoccupazioni dei genitori sull'utilizzo di internet da parte dei bambini siano abbastanza coerenti, i loro metodi di gestione non lo sono. La mediazione dei genitori differisce in base all'età del bambino: in uno studio su larga scala condotto in otto paesi europei, i genitori parevano adattare il loro stile, attuando una strategia più restrittiva con i bambini più piccoli e una strategia più permissiva per i bambini più grandi. Vi sono anche differenze di genere. Uno studio che ha coinvolto bambini di età compresa tra i 7 e i 18 anni in Bahrein e nel Regno Unito, ha evidenziato che in Bahrain l'utilizzo dei media digitali da parte delle ragazze è considerato "inaccettabile", portando così le giovani utenti a nascondere le proprie attività online.

Una terza variabile riguarda proprio i genitori: le ricerche mostrano che i genitori più poveri e meno istruiti preferiscono la "mediazione restrittiva", benché siano proprio queste stesse famiglie a lottare per aggiornare la tecnologia digitale nelle proprie case e per acquisire le abilità necessarie ad utilizzarle e a guidare i propri figli.

Che si tratti di essere genitori online o offline, una cosa è chiara: le dimensioni chiave della genitorialità sviluppate dall'Organizzazione Mondiale della Sanità nel 2007 sono tuttora valide. Connessione, controllo del comportamento, rispetto per l'individualità del bambino e protezione hanno un effetto positivo sul benessere degli adolescenti.



SONDAGGIO

Cosa pensano gli adolescenti riguardo all'impatto delle ITCs sulle famiglie?

Gli adulti spesso dipingono i giovani come individui tecnologicamente connessi ma socialmente disconnessi, e persino i partecipanti ai workshop* organizzati nell'ambito della condizione dell'infanzia nel mondo 2017 ammettono che questa immagine ha un fondo di verità.

"Penso che internet ci abbia avvicinati a coloro che sono lontani e ci abbia allontanati da chi ci è vicino. Nella mia famiglia, ci sono momenti in cui possiamo stare tutti nella stessa stanza senza dire una singola parola, perché ognuno di noi è incollato allo schermo del proprio smartphone."

Ragazza, 16 anni, Repubblica Democratica del Congo

Ma, nel complesso, i ragazzi hanno dipinto un'immagine molto positiva del cambiamento apportato alla vita familiare dalle tecnologie digitali. Sono entusiasti, ad esempio, di come la tecnologia supporti le relazioni con i membri della famiglia, consentendo loro di connettersi, comunicare e condividere ...

"Quando guardiamo dei film che ci fanno ridere ... ciò che ci rende felici è stare in armonia."

Ragazza, 10 anni, Portogallo

"Giocare insieme a mia sorella sul computer... ci fa sentire felici."

Ragazza, 17 anni, Nigeria

"A volte mostro ai miei nonni dei video divertenti su YouTube."

Ragazzo, 17 anni, Perù

dando alle famiglie argomenti di cui parlare.

"Ogni volta che troviamo qualcosa di interessante sui social media, nasce una conversazione."

Ragazza, 16 anni, Tunisia

Le tecnologie digitali hanno anche permesso ai partecipanti di rimanere in contatto con i parenti all'estero ...

"Mio padre è in Siria e io sono in Giordania. Posso comunicare e parlare con lui attraverso i social media."

Ragazza, 16 anni, Giordania

"Mia sorella ha fatto una videochiamata dalla Spagna e ha riempito di gioia la mia famiglia." Ragazzo, 16 anni, Perù

di condividere momenti della loro vita ...

"Mia madre si è trasferita in Spagna quando ero un bambino. Possiamo condividere insieme ogni momento che viviamo ogni giorno."

Ragazza, 17 anni, Paraguay

"Usiamo il telefono per festeggiare i compleanni ... anche solo per dire buon compleanno attraverso una chiamata." Ragazza, 14 anni, Timor Est

e di creare un senso di vicinanza che altrimenti non sarebbe possibile.

"Mio fratello vive all'estero e internet ci ha aiutato a mantenere il nostro rapporto molto stretto. Parliamo spesso attraverso Skype e mi sembra come se fosse ancora a casa." Ragazza, 16 anni, Tunisia

"Ora WhatsApp mi dà la possibilità di parlare senza problemi con mia madre che vive all'estero. Prima dovevamo comprare ricariche telefoniche ma adesso con 20 centesimi di dollaro posso connettermi, chattare con lei e vederla in foto. La tecnologia rende davvero le nostre vite più facili."

Ragazza, 14 anni, Senegal

Le tecnologie digitali sono anche di grande aiuto durante le emergenze o quando un membro della famiglia ha bisogno di aiuto.

"La mia sorellina era malata, quindi ho usato il mio telefono per chiamare mia madre e portarla in ospedale." Ragazza, 17 anni, Vanuatu

"Una cugina che vive in Sudafrica ha dovuto subire un intervento chirurgico, in seguito al quale non è potuta uscire."

Così, con mia sorella e altri cugini che vivono in luoghi diversi in tutto il mondo, abbiamo creato un gruppo, solo per raccontarci storie divertenti e distrarla dalla sua malattia."

Ragazza, 14 anni, Repubblica Democratica del Congo

"Mia nonna ha bisogno di alcuni farmaci che non sono disponibili nel nostro paese. Quindi ho usato il mio pc per trovarli online e ordinarli."

Ragazzo, 15 anni, Moldavia

Ma ci sono anche aspetti negativi: ad esempio, molti partecipanti hanno parlato di tensioni con i propri fratelli a causa dell'accesso ai dispositivi.

"Io e i miei fratelli a volte litighiamo per poter guardare un film sul computer di mia madre." Ragazza, 17 anni, Vanuatu

In risposta a ciò, alcuni hanno cercato di convincere i genitori ad aiutarli a comprare i propri dispositivi...

"Per risparmiare abbastanza denaro e comprare il dispositivo che voglio, devo chiedere ai miei genitori un aumento della paghetta." Ragazzo, 17 anni, Thailandia

ma spesso con poca speranza di successo.

"Sto cercando di convincere mio padre, ma penso che mio padre non si convincerà mai." Ragazzo, 14 anni, Bangladesh

Alcuni partecipanti hanno anche parlato di litigi con i genitori o gli educatori sul fatto che le ITCs possono distrarli dai compiti scolastici o dalle responsabilità domestiche.

"Ho litigato con mia madre per aver passato troppo tempo con i dispositivi digitali e non abbastanza sui compiti di scuola."

Ragazza, 13 anni, Repubblica di Corea

"Ho discusso con la mia famiglia perché, distraendomi con il portatile, non ho svolto i miei incarichi." Ragazza, 14 anni, Uruguay

Altri hanno causato attriti familiari per aver usato le tecnologie digitali dopo essere andati a letto o al momento sbagliato.

"Ho disturbato mio padre con il cellulare mentre stava pregando."

Ragazzo, 16 anni, Giordania

Ma gli adolescenti non sono i soli a distrarsi con lo schermo di un dispositivo.

"Quando la mamma accende il computer per lavorare a casa, non ha tempo per parlare con noi." Ragazza, 18 anni, Burundi

"Quando andavamo tutti a cena fuori, mia madre si sentiva ferita perché io e mio padre guardavamo di continuo i nostri smartphone."

Ragazza, 14 anni, Repubblica di Corea

Ci sono inoltre altre fonti di tensione: a volte, il controllo dei genitori sull'attività online dei propri figli genera malintesi ...

“La mia famiglia tende a spiare la mia vita privata attraverso i social media. Di conseguenza, litighiamo a causa di incomprensioni.” Ragazza, 16 anni, Tunisia

“Ci sono malintesi perché i siti porno appaiono come pop-up e i miei genitori pensano che noi li cerchiamo di proposito.” Ragazza, 16 anni, Guatemala

e ci sono anche incomprensioni intergenerazionali ...

“Le emoji che mia madre usa online non riflettono i suoi reali sentimenti. Pertanto, trovo difficile capire come si sente davvero.” Ragazza, 17 anni, Giappone

nonché timori per la sicurezza online ...

“Quando l'account di mio padre è stato violato, tutti i membri della mia famiglia erano molto preoccupati.” Ragazzo, 16 anni, Perù

che possono anche portare a discussioni tra genitori o educatori.

“Ho condiviso su Facebook qualcosa che mia madre pensava fosse inappropriata, e per questo lei e mio padre hanno avuto un litigio.”
Ragazza, 15 anni, Paraguay

Ma non è solo l'uso della tecnologia da parte degli adolescenti a creare tensioni familiari.

“Mi arrabbio quando mia mamma pubblica una mia foto senza il mio permesso.” Ragazza, 15 anni, Paraguay

“È sbagliato quando i genitori trascurano i propri figli per concentrarsi sui propri dispositivi.” Ragazzo, 16 anni, Fiji

IN BREVE:

Gli adolescenti vedono l'impatto delle tecnologie digitali sulle dinamiche familiari sia in modo positivo che negativo. È interessante notare che le opinioni dei partecipanti su questi temi sono sorprendentemente simili in tutto il mondo, suggerendo che potrebbero esserci opportunità per i diversi paesi di collaborare alla ricerca di soluzioni che suggeriscano alle famiglie come impiegare efficacemente le tecnologie.

* Le risposte dei partecipanti sono state sintetizzate e modificate per maggiore chiarezza ove necessario.

Essere on-line e benessere

La ricerca fa fatica a stare al passo con un argomento in continua evoluzione quale il benessere dei bambini online. Nella preparazione di questo rapporto, l'Ufficio di Ricerca dell'UNICEF ha compiuto una revisione della letteratura per rispondere alla domanda "In che modo il tempo che i bambini trascorrono utilizzando la tecnologia digitale può incidere sul loro benessere?"

Poiché le prove sono contrastanti, ricerche recenti hanno rivelato che l'uso della tecnologia digitale da parte dei bambini ha un effetto prevalentemente positivo. Le prove riassunte di seguito analizzano il tempo di esposizione allo schermo e il suo impatto sul benessere mentale, sulle relazioni sociali e sull'attività fisica, tiene conto del dibattito sulla dipendenza digitale e, infine, esamina gli effetti che le esperienze digitali hanno sul cervello di un bambino.

Il ruolo di un design poco etico

Mai prima d'ora un così piccolo numero di progettisti di tecnologia ha avuto un così grande impatto sul modo in cui un miliardo di persone in tutto per il mondo impiega il proprio tempo. In alcuni luoghi, le persone controllano i propri cellulari più di 150 volte al giorno. I lavoratori di concetto trascorrono un terzo della propria giornata a lavorare con le email. Alcuni adolescenti, inviano 4000 messaggi al mese, o uno ogni sei minuti.

Gli stessi progettisti affermano che le tecnologie moderne sono deliberatamente progettate per sfruttare le debolezze umane. Cercano di catturare l'attenzione degli utenti - e conservarla il più a lungo possibile - in modo da manipolare i loro pregiudizi psicologici e le loro vulnerabilità. Lo scopo è di sfruttare il desiderio di accettazione sociale e la paura di essere rifiutati. Mentre l'utente medio può abbandonare il programma minuti o ore più tardi del previsto, portando con sé il minimo beneficio, le aziende tecnologiche portano via un guadagno finanziario derivante dagli inserzionisti, oltre al tempo, all'attenzione e ai dati personali acquisiti dagli utenti. Gli adolescenti, già alle prese con emozioni sempre nuove e complesse, possono non realizzare il potenziale impatto sulla loro privacy o il modo in cui il loro tempo viene sfruttato.

Fino al momento in cui le aziende tecnologiche inizieranno davvero a pensare al design etico, gli utenti - specialmente i bambini e i giovani - continueranno a subire le conseguenze di tecnologie progettate per accrescere gli incentivi finanziari dei social media e non per soddisfare le esigenze reali degli utenti. È una responsabilità collettiva della società civile, in particolare dell'industria tecnologica e dei governi, agire per tutelare gli interessi dei bambini e garantire che vengano rappresentati nei dibattiti incentrati sulla progettazione delle tecnologie. Se ciò non accade, le tecnologie del domani, come l'intelligenza artificiale e l'internet delle cose, potrebbero arrivare a sacrificare la privacy e il benessere dei bambini. Il primo passo è quello di imparare dai movimenti a sostegno del cibo organico e delle macchine ecologiche, iniziati con l'educazione dei consumatori e la creazione di nuovi incentivi per quelle aziende che sceglievano di perseguire il bene dei consumatori.

LE TECNOLOGIE MODERNE
SONO DELIBERATAMENTE
PROGETTATE PER SFRUTTARE
LE DEBOLEZZE UMANE

Questo riquadro è scaturito da uno degli eventi “Conversazioni con i Leader di Pensiero”, intitolato “Ethical Design for Digital Natives” (Un design etico per i nativi digitali), tenutosi alla sede dell’UNICEF il 31 gennaio 2017 con Tristan Harris, esperto di etica del design, filosofo del prodotto presso Google e co-fondatore del movimento Time Well Spent.

I social media rafforzano le amicizie esistenti

Nel complesso, la ricerca sull'impatto delle connessioni sociali online ha conosciuto importanti cambiamenti negli ultimi decenni.

È PIÙ FACILE PARLARE
ONLINE DI ARGOMENTI SENSIBILI
O PERSONALI, SOPRATTUTTO
PER I RAGAZZI

Le prime ricerche, a partire dagli anni '90, tendevano a considerare l'uso di internet dannoso per il benessere sociale. Una delle ragioni potrebbe essere che, in quel periodo, la maggior parte dei social network doveva ancora fare la propria comparsa online, perciò era difficile usare internet per mantenere le amicizie esistenti, crearne di nuove o rinnovare quelle vecchie. Dati più recenti mostrano un quadro per lo più positivo di come la connessione internet influenzi le amicizie e il capitale sociale - e questo vale sia per i bambini che per gli adulti.

Ad esempio, gli adolescenti che utilizzano i siti di social networking hanno dimostrato maggiori sentimenti di empatia verso i coetanei - amicizie esistenti più solide - e una minore solitudine. Uno dei motivi, come hanno dimostrato gli studi dell'ultimo decennio, è che è più facile parlare online di argomenti sensibili o personali, soprattutto per i ragazzi. Tuttavia, gli adolescenti che usano i social media per controbilanciare abilità cognitivo - sociali deboli, si sono rivelati più soggetti a sviluppare sentimenti di solitudine.

In termini di social networking e felicità, diversi studi hanno evidenziato un'associazione negativa tra l'uso passivo di Facebook (sfogliare i post degli amici senza interagire) e il benessere, che, secondo i ricercatori, deriverebbe da forti sentimenti di invidia o dall'impressione di alcuni utenti (studenti universitari, nel caso di questo studio specifico) che gli altri siano più felici di quanto lo siano loro.



ESPERIENZA

Permettere ai bambini di impegnarsi nel mondo digitale

di Niels B. Christiansen

Per il Gruppo LEGO, i bambini rappresentano un modello di riferimento. Esplorano, creano e scoprono continuamente. Sono allievi intuitivi con un approccio pratico e al contempo mentale. Il gioco è fondamentale per ispirare questo approccio innato all'apprendimento, ed esperienze di gioco creative possono consentire ai bambini di acquisire e sviluppare competenze decisive per la vita. Ho potuto constatare quanto fosse importante il gioco per i miei due figli. Li ha incoraggiati a inventare, a risolvere problemi, a collaborare e a divertirsi. È una forza vigorosa e un elemento essenziale dello sviluppo di ogni bambino. La ricerca ha concretamente dimostrato che il gioco non è solo piacevole, ma svolge un ruolo importantissimo nel processo di apprendimento e di preparazione dei bambini alle sfide dell'infanzia e dell'età adulta.

Dato che sempre più bambini in tutto il mondo si connettono digitalmente, è di vitale importanza per l'industria dei giocattoli offrire esperienze spensierate di divertimento all'interno di aree gioco online sicure. Per 85 anni i valori aziendali di immaginazione, creatività, divertimento, apprendimento, cura e qualità sono stati determinanti per il Gruppo LEGO, interessato a fornire le migliori esperienze di gioco grazie ai suoi mattoncini. Questi stessi valori guidano adesso la nostra ambizione di offrire esperienze digitali stimolanti e sicure.

L'innovazione della tecnologia digitale rappresenta un'enorme opportunità per offrire esperienze educative e divertenti ai bambini in tutto il mondo. Raggiungere un tale obiettivo comporta anche molte sfide per tutti quei marchi responsabili che si sforzano di fornire elevati livelli di sicurezza, stimolando allo stesso tempo l'autonomia e la creatività dei bambini nel percorso di crescita e sviluppo.

Insieme ai nostri partner e agli esperti del settore, ci impegniamo affinché le nostre esperienze digitali siano sicure per i bambini tanto quanto i nostri giocattoli. Siamo stati la prima azienda dell'industria del giocattolo a stabilire una partnership globale con l'UNICEF, e ci impegniamo quotidianamente a promuovere e concretizzare i diritti dell'infanzia e i principi aziendali nel nostro lavoro. Le Linee Guida per la Protezione dell'Infanzia Online emanate dall'UNICEF e dall'Unione Internazionale delle Telecomunicazioni sono state incorporate nello sviluppo e nell'attuazione delle politiche del Gruppo Lego sulla Sicurezza Digitale dei Minorenni. Tali politiche confermano la nostra considerazione e il nostro impegno verso i diritti dei bambini, rafforzano le pratiche aziendali a sostegno della tutela dell'infanzia e sottolineano l'impegno del Gruppo LEGO a fornire esperienze digitali sicure e divertenti, offrendo ai bambini occasioni preziose per giocare, imparare e condividere.

Grazie a milioni di consumatori in tutto il mondo, abbiamo imparato che i genitori sono coscienti del fatto che la tecnologia digitale sia ormai parte integrante della vita dei loro figli e siamo pronti ad offrire un massiccio sostegno a partner capaci di fornire social media progettati per essere utilizzati dai bambini.

Crediamo che i bambini dovrebbero avere accesso ai social network, ed è per questo che abbiamo sviluppato LEGO® Life, una piattaforma sociale sicura solo per bambini e "preadolescenti", che dà loro l'opportunità di costruire e condividere le loro storie e le loro opere con migliaia di altri bambini in tutto il mondo. È progettato per essere la prima esperienza sociale digitale di un bambino, prendendo gli utenti per mano e mostrando loro alcuni dei concetti chiave di un social network.

LEGO Life racchiude anche il nostro impegno per la sicurezza, che fornisce ai genitori strumenti di supporto per parlare con i propri figli della sicurezza digitale, stabilendo un impegno condiviso per il rispetto delle regole di base del comportamento online.

Incoraggiamo i genitori a condividere le esperienze digitali con i propri figli, a mostrare interesse verso

le loro app preferite, a parlare di protezione digitale e ad assumersi l'impegno per la sicurezza (Naviga Sicuro, Mostrati sereno, Rispetta gli altri e Divertiti) insieme ai bambini.

Crediamo che i marchi responsabili, unitamente ai genitori, debbano svolgere un ruolo significativo nell'assicurare che l'evoluzione della tecnologia contribuisca al benessere e allo sviluppo dei bambini.

Tuttavia, anche i governi hanno un ruolo importante, che non è semplicemente emanare nuove leggi e restrizioni, ma riflettere sul quadro legislativo più ampio e cercare di garantire che questo non soffochi la creatività dei bambini, né legghi le mani alle aziende che cercano di usare la tecnologia per ispirare e stimolare.

Qui al Gruppo LEGO crediamo che la strada per il successo si raggiunga attraverso solide partnership. Lavorando insieme, l'industria, i genitori, i responsabili politici e la società civile possono fornire ai bambini esperienze di gioco digitale sicure, stimolanti e indipendenti.

Niels B. Christiansen è Amministratore Delegato del Gruppo LEGO da ottobre 2017. Prima di entrare a far parte dell'azienda, è stato AD di Danfoss A S e, precedentemente, vicepresidente esecutivo di GN Store Nord. Niels ha un Master in Ingegneria conseguito presso l'Università Tecnica della Danimarca e ha conseguito un MBA presso l'INSEAD in Francia.



Tempo di esposizione allo schermo: né troppo, né troppo poco

Nonostante le preoccupazioni, soprattutto tra i genitori e gli educatori, riguardo agli effetti di una prolungata esposizione allo schermo, un recente studio trasversale su larga scala, condotto su oltre 120.000 quindicenni nel Regno Unito, ha scoperto che il tempo trascorso dai bambini utilizzando la tecnologia digitale ha un impatto praticamente trascurabile. Questo studio, che ha considerato fattori quali il genere, l'etnia e la situazione economica, ha incluso anche il tempo trascorso a guardare la TV e i film, giocare ai videogiochi, usare il computer e lo smartphone. Queste attività avevano in qualche modo un impatto differente, ma gli autori hanno concluso che, in generale, il mancato utilizzo è associato a un minore benessere mentale, mentre l'uso moderato (all'incirca tra le due e le cinque ore al giorno, a seconda dell'attività) sembra avere un lieve effetto positivo sul benessere mentale.

Per dare una certa prospettiva dell'importanza del tempo di esposizione allo schermo rispetto ad altre attività quotidiane, l'effetto negativo del gioco eccessivo (superiore a sette ore al giorno secondo lo studio) sul benessere mentale era meno di un terzo dell'effetto positivo apportato dal fare colazione regolarmente o dormire a sufficienza.

Per quanto riguarda i bambini molto piccoli, i risultati di un ampio studio condotto nel 2010 nel Regno Unito, su oltre 13.000 bambini di 5 anni, non hanno fornito alcuna prova che una maggiore durata dell'uso dello schermo fosse associata a qualsiasi problema di salute mentale dei bambini, come l'iperattività, problemi con i coetanei o problemi prosociali.

Tuttavia, il giorno e l'ora in cui le tecnologie digitali vengono utilizzate - ad esempio, nei giorni feriali piuttosto che nel fine settimana - si sono rivelati di grande rilevanza. L'uso intensivo nei giorni feriali potrebbe avere un'influenza negativa maggiore rispetto a all'utilizzo durante i weekend, indicando che per alcuni bambini l'esposizione allo schermo potrebbe interferire con le altre attività strutturate svolte durante la settimana, come i compiti di scuola.

L'impatto della tecnologia digitale sul benessere dei bambini sembra dunque dipendere da un insieme di elementi, quali il tipo di attività, la quantità di tempo dedicata e in il momento in cui le tecnologie digitali vengono utilizzate. Tuttavia, questi effetti - positivi o negativi - sono generalmente deboli e contribuiscono solo in minima parte a illustrare il benessere generale dei bambini.

Per migliorare il benessere mentale dei bambini, è importante adottare un approccio olistico e concentrarsi su altri fattori, noti per avere un impatto ben maggiore del tempo di esposizione allo schermo, come la situazione familiare, le dinamiche sociali nell'ambiente scolastico e le condizioni socio - economiche, favorendo al contempo l'uso moderato della tecnologia digitale.

Teorie sulle amicizie virtuali

Sulla scia delle preoccupazioni e delle impressioni dei genitori, i ricercatori hanno avanzato e studiato tre ipotesi chiave sull'impatto dei comportamenti online sulle relazioni tra i giovani.

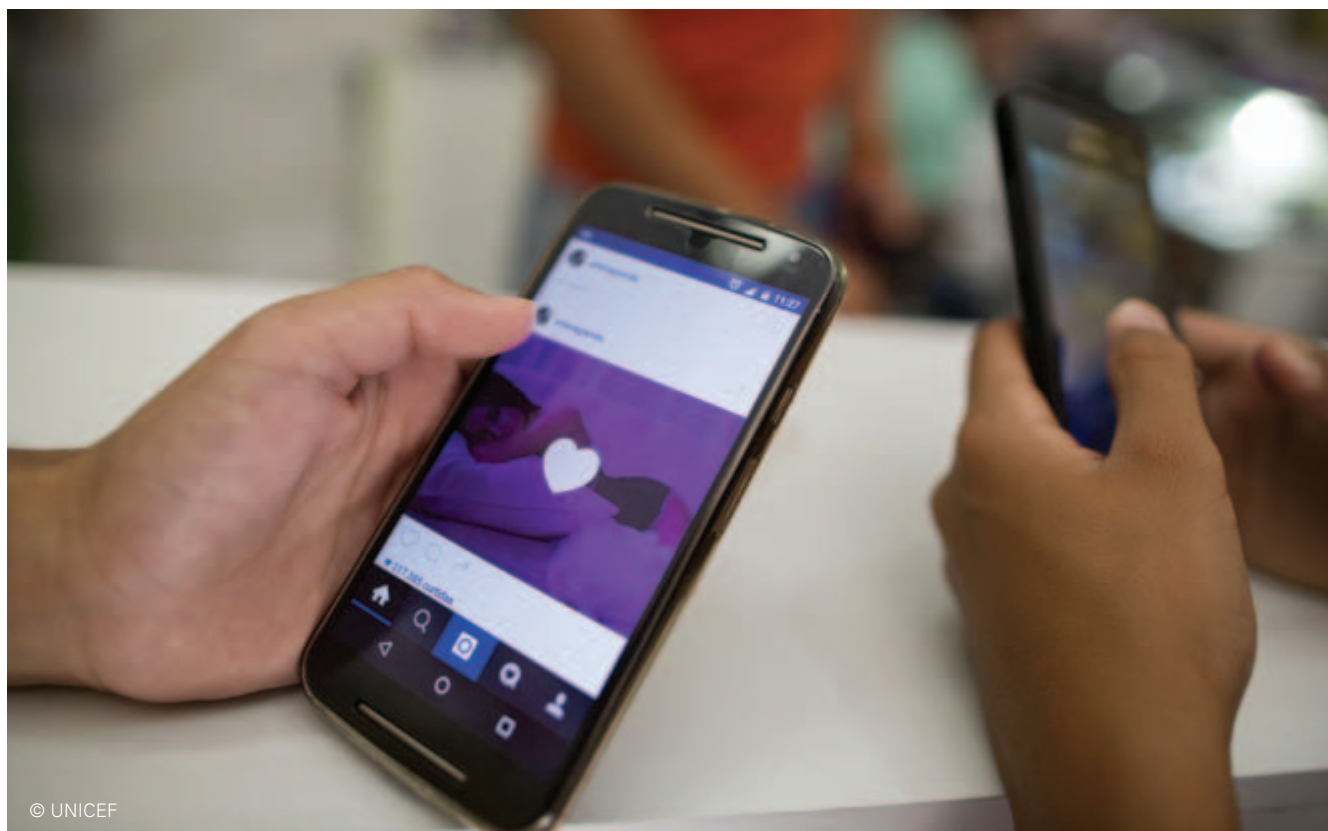
La teoria dello spostamento suggerisce l'idea che l'interazione online sostituisca l'interazione faccia a faccia, portando i bambini e i giovani ad avere un capitale sociale minore e meno conoscenze personali.

Come discusso in precedenza, nonostante il consenso iniziale, nuove prove suggeriscono che, al giorno d'oggi, questa ipotesi potrebbe essere semplicistica o addirittura inaccurata.

La teoria del "ricco che diventa più ricco" afferma che coloro che hanno forti capacità sociali e solide reti offline beneficeranno maggiormente delle opportunità sociali online rispetto a coloro che hanno connessioni sociali iniziali più deboli.

Un'alternativa può essere rappresentata dall'ipotesi della compensazione sociale, che suggerisce che la comunicazione online andrà a vantaggio di chi è socialmente ansioso e persino isolato, perché riuscirà a sviluppare amicizie online più facilmente che offline.

Infine, l'ipotesi dello stimolo sostiene che l'attività online stimoli la comunicazione con gli amici esistenti in maniera ampiamente positiva.



© UNICEF

ESPERIENZA

In che modo i nuovi media cambiano la vita sociale e l'identità degli adolescenti

di Mizuko Ito

Fin dai primi giorni di vita di internet e delle comunicazioni mobili, i ricercatori si sono sempre chiesti se queste nuove tecnologie ci unissero o ci separassero. Oggi gli adulti sono preoccupati che le capacità di comunicazione degli adolescenti nella vita reale si siano atrofizzate e che i social media incoraggino scambi sociali vuoti che, alla fine, lasciano i ragazzi ancora più soli e isolati.

Spesso ci domandiamo se questi nuovi media siano positivi o negativi, ma è importante capire prima il ruolo che svolgono nella vita sociale quotidiana dei giovani. Persone di tutte le età si rivolgono ai mobile e social media perché offrono flessibilità e una vasta scelta dei momenti e delle persone con cui poter comunicare. Misa Matsuda, che ha condotto alcuni dei primi studi sulla comunicazione mobile in Giappone, ha descritto lo sviluppo di una "socialità selettiva" nei rapporti tra adolescenti.

Quando ha intervistato gli studenti delle scuole superiori, ha notato un nuovo termine, chu-tomo (un amico della scuola media), che non esisteva prima dell'avvento dei telefoni cellulari. In passato, se gli studenti si dividevano per andare a scuole superiori differenti, perdevano di vista i loro amici della scuola media. Adesso possono restare in contatto con i propri amici anche se non sono più nella stessa scuola o comunità. La domanda non è se siamo più o meno connessi, ma con chi siamo connessi. Matsuda ha anche osservato il modo in cui i media mobili hanno cambiato la comunicazione familiare: ha scoperto che la messaggistica di testo ha aumentato la comunicazione tra genitori e figli per le famiglie che avevano già rapporti stretti e uniti, ma, negli altri casi, ha avuto l'effetto opposto.

In altre parole, ci connettiamo di più con le persone a cui ci sentiamo più vicini. In uno studio condotto sugli adolescenti negli Stati Uniti, durante la prima grande ondata dei social media all'inizio degli anni 2000, sono stati riscontrati diversi generi nel modo in cui i giovani socializzavano online.

La maggior parte dei giovani era impegnata in comunicazioni sociali casuali con i compagni conosciuti a scuola. Una piccola parte andava online per connettersi con le comunità di appassionati in materia di giochi, cultura popolare e altri interessi. Spesso, i giovani coltivavano identità molto diverse a seconda del tipo di contesto. Ad esempio, un ragazzo che abbiamo intervistato, aveva mostrato la sua identità di famoso atleta al suo gruppo di compagni di scuola su Myspace, restando anche attivo nella comunità online del gioco The Sims. Aveva scelto di mantenere queste identità e i relativi social network alquanto separati.

L'unica costante odierna è la grande scelta e diversità dei modi in cui i nuovi media si manifestano nelle vite dei giovani. I giovani possono ricorrere alla comunicazione online per mobilitare milioni di persone attraverso una causa con Facebook, o per passare il proprio tempo a chiacchierare spensieratamente. È inutile fare congetture riguardo all'effetto positivo o negativo di queste tecnologie per tutti i giovani. È più opportuno chiedersi come sfruttare al meglio i lati positivi.

Data la gamma sempre più ampia di esperienze che i nuovi media offrono ai giovani, spetta a noi la responsabilità di guidarli nel fare scelte consapevoli. Non è abbastanza dire sì o no alle richieste di determinati dispositivi o piattaforme o cronometrare il tempo di esposizione allo schermo. Dobbiamo esaminare la natura e le specifiche dei contenuti e delle comunità digitali a cui i giovani si connettono e nei quali si impegnano attivamente. Faccio parte di una comunità di ricercatori, educatori e produttori di tecnologie che sostengono "l'apprendimento connesso", un approccio per orientare i giovani verso un apprendimento proficuo e relazioni produttive online.

La nostra ricerca ha identificato un persistente divario generazionale nel modo in cui i giovani e gli adulti reputano il valore delle nuove tecnologie comunicative. Mentre i giovani vedono i telefoni cellulari e Internet come un'ancora di salvezza verso i media, l'informazione e la connessione sociale, gli adulti spesso considerano una perdita di tempo il coinvolgimento dei giovani nelle nuove tecnologie. Questo gap generazionale rappresenta un'opportunità mancata. I nuovi media, piuttosto che un motivo di divergenza, possono essere un mezzo attraverso il quale i genitori, gli educatori e i giovani si riuniscono attorno a interessi e preoccupazioni condivise.

Contributo di Mizuko Ito, antropologa culturale, ricercatrice, imprenditrice e avvocatessa. È direttrice del Connected Learning Lab presso l'Università della California, Irvine e co-fondatrice di Connected Camps, un'organizzazione senza scopo di lucro che offre programmi di apprendimento STEM online per bambini.



© UNICEF

Il tempo trascorso online sostituisce l'attività fisica?

Qualunque genitore che abbia visto almeno una volta un bambino seduto davanti a uno schermo per ore, durante una bella giornata, ha senz'altro considerato la possibilità che il tempo trascorso online riduca quello dedicato all'attività fisica.

Tuttavia, le prove relative all'impatto che il tempo trascorso utilizzando la tecnologia digitale ha sull'attività fisica sono decisamente ambigue. Alcuni studi mostrano un collegamento tra attività online e attività fisica ridotta, mentre altri affermano non esistere alcuna associazione tra i due.

Sfortunatamente, diversi studi si basano soltanto su un uso del tempo stimato, con una piccola disaggregazione dei dispositivi digitali, delle attività o dei contenuti, qualora ritenuti importanti.

Tuttavia, alcuni studi su larga scala stanno cercando di trovare risposte. Uno studio transnazionale del 2010, basato sui dati di un'indagine condotta su oltre 200.000 adolescenti di età compresa tra 11 e 15 anni in Europa e in Nord America, ha rivelato che impiegare due o più ore al giorno in attività che richiedono l'uso di uno schermo si traduce in circa mezz'ora in meno a settimana da dedicare ad attività fisiche di tipo ricreativo - ma questa proporzione differisce in base all'età, al genere e alla nazionalità.

Anche il tipo di attività basate su schermo, in cui gli adolescenti sono impegnati, ha importanza: l'uso regolare del computer è stato associato ad un aumento dell'attività fisica, mentre usare i videogiochi e guardare la TV sono associati a una diminuzione. Lo studio ha concluso che è improbabile che l'inattività fisica sia una conseguenza diretta del fatto che gli adolescenti trascorrono troppo tempo nelle attività davanti a un monitor. Alcuni studi suggeriscono che l'attività online e l'attività fisica possono essere molto più indipendenti l'una dall'altra di quanto sembrano. Alcuni ipotizzano inoltre che i bambini non rinunciano all'attività fisica perché vogliono connettersi online, ma, piuttosto, preferiscono andare online perché sono già fisicamente inattivi, per una serie di ragioni. Oppure potrebbero essere poco attivi fisicamente e andare online, due risultati separati di circostanze differenti.

L'uso della tecnologia digitale è solo una parte di un quadro più complesso di ciò che i bambini fanno e perché. Alcuni bambini vivono in circostanze che rendono difficile impegnarsi in attività fisiche - perché non è sicuro giocare nel loro quartiere, perché non vivono vicino a parchi, parchi giochi o impianti sportivi, o perché i loro genitori non hanno il tempo, l'interesse o le risorse per accompagnarli e incoraggiarli.

Infine, è piuttosto improbabile che interventi mirati a ridurre il tempo di esposizione allo schermo aumentino in modo significativo quello dedicato alle attività fisiche. Invece di domandarsi "In che modo il tempo di esposizione allo schermo influisce sull'attività fisica?", forse sarebbe più giusto chiedersi "I bambini conducono una vita in cui possono praticare un'attività sana ed equilibrata per una crescita e un benessere ottimali?" Promuovere l'attività fisica e una dieta sana potrebbe rivelarsi una strategia migliore rispetto alla semplice riduzione delle attività da monitor.

È IMPROBABILE CHE INTERVENTI
MIRATI A RIDURRE IL TEMPO
TRASCORSO DAVANTI
A UN MONITOR AUMENTINO
IN MODO SIGNIFICATIVO QUELLO
DEDICATO ALLE ATTIVITÀ FISICHE

ESPERIENZA

Ehi, Alexa, cosa mi metto oggi, il vestito rosa o quello con i lustrini?

di Rachel Botsman

Ho invitato "Alexa", nota anche come Amazon Echo, a casa mia per un esperimento con mia figlia Grace di 3 anni. Indicando il dispositivo cilindrico nero, le ho spiegato che era un altoparlante, un po' come "Siri", ma diverso. "Puoi chiederle tutto ciò che vuoi", le ho detto.

"Ciao, Alexa," ha detto Grace. "Pioverà oggi?" Il bordo turchese attorno all'altoparlante ha preso vita.

"Al momento, ci sono 15°", ha risposto una voce femminile e le ha assicurato che non avrebbe piovuto.

Nell'ora successiva, Grace ha pensato di chiedere ad Alexa di suonare la sua musica preferita, quella del film Sing. Ha capito ben presto che Alexa sapeva raccontare barzellette, fare calcoli o raccontare fatti interessanti. "Ehi, Alexa, che cosa mangiano i cavalli marroni?" La sua interazione preferita era dire alla voce di fermarsi con un semplice comando. "Alexa, stai zitta," le ha abbaiato Grace a voce alta. Un po' imbarazzata, mi ha chiesto se era giusto essere scortese con lei. Pensava che provasse sentimenti o addirittura meritasse rispetto?

La mattina seguente, Alexa fu la prima "persona" che Grace salutò mentre si dirigeva in cucina. La mia bambina, che non andava ancora a scuola, non sapeva andare in bicicletta, leggere un libro o distinguere correttamente il bene dal male, aveva imparato in fretta che poteva comprare le cose. "Alexa, compra il film Frozen," le chiese. Naturalmente, Grace non aveva idea che fosse Amazon, il più grande rivenditore al mondo, fosse a guidare l'utile assistente.

Questo semplice esperimento è un'immagine indicativa di un profondo cambiamento tecnologico. È abbastanza facile persuadere degli adulti a dare fiducia a un robot apparentemente "utile", sapientemente disegnato da esperti di marketing e tecnologia. Ma quando si tratta di bambini, sono ben pochi i controlli che dovrebbero scoraggiarli dal dare via la loro fiducia così rapidamente.

Dopo due giorni di convivenza con Alexa, è successo qualcosa di significativo. "Alexa, cosa dovrei fare oggi?" le ha chiesto Grace con nonchalance. Poco dopo, è seguita una domanda sulla scelta dei suoi abiti. "Alexa, che cosa mi metto oggi?" Ho staccato la spina.

Ad aprile 2017, Amazon ha lanciato il dispositivo Echo Look, fornito di una fotocamera. In altre parole, Alexa non ti sente e basta, ma può vederti. La funzione Verifica Stile utilizza algoritmi di apprendimento automatico per giudicare le nostre scelte di abbigliamento, assegnando loro una valutazione per mezzo di Alexa.

Non ci fidiamo più delle macchine solo per fare qualcosa, ma anche per decidere cosa fare e quando farlo.

Per molte generazioni, abbiamo riposto la nostra fiducia nella tecnologia, certi che la tecnologia avrebbe fatto quello doveva fare - ci fidiamo di una lavatrice per pulire i nostri vestiti o un bancomat per prelevare denaro. Ma cosa succede se, per esempio, entro in un'automobile autonoma? Dovrò fidarmi che il sistema decida da solo se andare a destra o a sinistra, se sterzare o frenare. È un esempio spesso citato di come la tecnologia stia spingendo milioni di persone a fare quello che io definisco un "salto di fiducia" - quando ci assumiamo un rischio e decidiamo di fare qualcosa di nuovo o in un modo completamente diverso.

Il salto di fiducia dell'intelligenza artificiale, e di altri sistemi simili, solleva una nuova e pressante domanda: quando una macchina automatizzata può avere così tanto potere sulle vite dei nostri figli, come fanno ad avere fiducia nelle sue intenzioni?

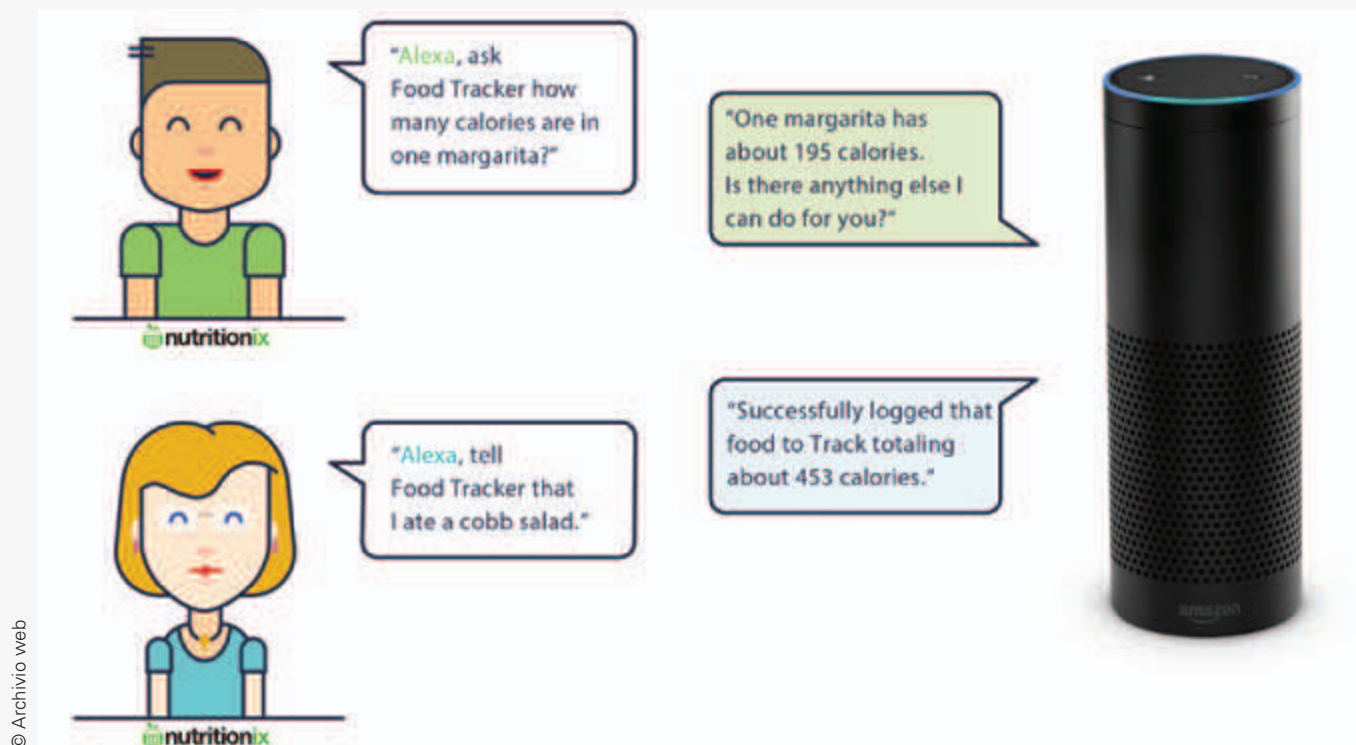
La prossima generazione crescerà in un'epoca di entità autonome che prenderanno decisioni nelle loro case, nelle scuole, negli ospedali e persino nelle loro vite sentimentali. La domanda per loro non sarà, "Come potremo fidarci dei robot?" ma "Ci fidiamo troppo di loro?". Nella nostra fretta di rifiutare il vecchio e abbracciare il nuovo, i bambini potrebbero finire col riporre troppa fiducia, troppo facilmente, nei posti sbagliati.

Una delle sfide chiave che dobbiamo affrontare è decidere dove e quando sia opportuno affidare la fiducia al codice di un computer. Dobbiamo dare ai bambini gli strumenti per giudicare se le macchine automatizzate sono affidabili abbastanza per prendere decisioni. Al di là dei problemi di sicurezza, la domanda più grande è se possiamo essere certi che questi robot agiscano eticamente. Nello specifico, come "imparano" cosa è giusto e cosa è sbagliato?

Sarebbe un peccato trovarsi in un mondo così automatizzato da dipendere esclusivamente dalle macchine e dagli algoritmi per decidere di chi fidarsi. Sarebbe un mondo privo del colore e del movimento nato dall'imperfezione umana, e, se lasciamo troppo il volante, forse anche pericoloso. Siamo noi esseri umani non la tecnologia o la matematica con tutte le nostre stranezze e trasformazioni meravigliose, che rendiamo possibile la fiducia.

Se vogliamo che le prossime generazioni lo capiscano, dobbiamo progettare una "pausa di fiducia", un intervallo in cui i bambini si fermano e riflettano prima di cliccare, scorrere, condividere o accettare automaticamente, chiedendosi prima "Sei sicuro?". E dobbiamo fornire loro la conoscenza e l'educazione necessarie per decidere: questa persona, informazione o cosa è degna della mia fiducia?

Rachel Botsman autrice, oratore, docente universitaria. Il suo lavoro esamina i modi in cui la tecnologia sta trasformando le relazioni umane. È autrice di "Di chi possiamo fidarci?" (Penguin Portfolio, 2017) e co-autrice di "Quello che è mio è anche tuo" (Harper Collins, 2010). Insegna nel primo corso MBA al mondo sull'economia collaborativa, che lei stessa ha progettato, presso la Saïd Business School dell'Università di Oxford.



CHI NON HA MAI SENTITO
PARLARE DI UN ADOLESCENTE
CHE RIESCE A MALAPENA
A LASCIARE IL SUO SMARTPHONE?

Il dibattito sulla dipendenza digitale

Chi non ha mai visto o sentito parlare di un adolescente che riesce a malapena a posare il suo smartphone o di un preadolescente che perde il controllo quando il suo iPad gli viene portato via, o di un giovane che gioca online e sembra non fare nient'altro?

Non vi è una definizione unanime del comportamento problematico che tanti genitori ed educatori stanno riscontrando sempre di più: i bambini e gli adolescenti che trascorrono così tanto tempo con la tecnologia digitale arrivano a sembrare dipendenti dai loro schermi, proprio come i tossicodipendenti lo sono dagli stupefacenti che scelgono.

Alcuni credono che "dipendenza" sia un termine utile per descrivere questo comportamento preoccupante - e la tremenda possibilità che possa essere corretto, alimenta titoli di prima pagina che non fanno altro che aggravare le preoccupazioni dei genitori. Ma un'analogia è fine a se stessa.

In effetti, non vi sono sufficienti prove che dimostrino che un numero significativo di bambini e adolescenti sia così dipendente dai propri dispositivi da subire alterazioni patologiche nei principali ambiti della vita secondo la definizione di dipendenza - o sono soggetti a conseguenti rischi per la salute gravi ed esponenziali.

Molti degli studi condotti negli ultimi due decenni suggeriscono che i veri problemi potrebbero sorgere nel momento in cui i bambini utilizzano la tecnologia digitale per far fronte a situazioni complesse della vita reale, come forma di automedicazione. Ad esempio, se un bambino si sente triste o stressato, potrebbe connettersi online per distrarsi, aiutato dalle applicazioni che facilitano l'immersione in un'attività o la distrazione, ad esempio un gioco online o un social network.

Le conseguenze possono essere sia positive (il bambino potrebbe sentirsi temporaneamente meglio) che negative (la vera causa del suo malessere potrebbe non essere stata risolta). A lungo termine, questo meccanismo di adattamento potrebbe però diventare un'abitudine ricorrente, a meno che il problema di fondo non venga risolto. Molto probabilmente, etichettare l'utilizzo eccessivo dello schermo come una dipendenza potrebbe essere solo un'approssimazione per esprimere i timori riguardo all'impatto che il disaccordo sul tempo di esposizione causa sulle dinamiche familiari. Per la gran parte dei bambini connessi, i disaccordi derivanti dal tempo di esposizione allo schermo sono probabilmente solo la ripresa della tensione generazionale tra vecchi e giovani. Ma esistono opinioni estremamente divergenti, riguardo alla definizione dell'uso eccessivo dello schermo, che spesso scatenano contrasti familiari. A tal proposito, i genitori e gli educatori si trovano di fronte al difficile ma vitale compito di mediare l'utilizzo della tecnologia digitale da parte dei propri figli - e di se stessi -.

La divergenza di opinioni riguardanti la tecnologia digitale può portare a discussioni e conflitti familiari, utilizzati spesso da alcuni genitori e ricercatori a riprova che la dipendenza dalla tecnologia è reale, anche se la causa effettiva dei disaccordi potrebbe essere ritrovata nei dissensi intergenerazionali relativi al modo in cui i bambini dovrebbero trascorrere il proprio tempo.

SONDAGGIO

Cosa pensano gli adolescenti riguardo alla tecnologia e alla salute nell'era digitale?

Per i partecipanti ai workshop* organizzati nell'ambito della condizione dell'infanzia nel mondo 2017 i collegamenti tra la tecnologia digitale e la salute e il benessere - sia propri che degli altri - sono abbastanza complessi. Riflettendo la loro visione generalmente positiva della connettività, hanno riposto grandi speranze sulla capacità della tecnologia digitale di curare le malattie e favorire uno stile di vita sano. Ma hanno anche idee chiare sulla capacità della tecnologia di influenzare la loro felicità e il loro benessere mentale, sia nel bene che nel male.

I partecipanti ritengono che la tecnologia digitale consenta lo sviluppo delle conoscenze mediche e incrementi la disponibilità di trattamenti ...

"La tecnologia digitale consente di migliorare le pratiche mediche."

Risposta di gruppo, Repubblica Democratica del Congo

e permetta alle persone con disabilità di partecipare più pienamente alle attività quotidiane.

"La tecnologia digitale aiuta le persone bisognose: lenti da vista, arti artificiali, computer speciali per le persone che non possono parlare o muoversi."

Risposta di gruppo, Repubblica di Moldavia

"Le nuove tecnologie digitali per la comunicazione aiuteranno i bambini con bisogni speciali a sentirsi a proprio agio con i loro compagni di classe."

Risposta del gruppo, Bielorussia

I ragazzi hanno anche sottolineato il ruolo della tecnologia digitale nel fornire aggiornamenti sulle ultime innovazioni mediche e/o sanitarie ...

"La tecnologia aiuta le persone a conoscere le ultime novità dal mondo."

Risposta di gruppo, Repubblica Democratica del Congo

E nell'agevolare l'accesso alle informazioni su particolari problemi di salute.

"Puoi trovare informazioni che descrivono le tue condizioni di salute, quindi è davvero utile per la nostra salute e la nostra felicità."

Risposta di gruppo, Repubblica di Moldavia

I partecipanti ritengono che la tecnologia digitale possa supportare sia la loro salute fisica ...

"La tecnologia aiuta l'esercizio fisico grazie all'ascolto della musica mentre ci si allena."

Risposta di gruppo, Nigeria

che la loro salute mentale, ad esempio promuovendo la connessione sociale e fornendo loro accesso al divertimento.

"Fa bene alla nostra salute, perché guardare video divertenti ci distrae. Ci aiuta anche a ridurre un po' lo stress."

Risposta di gruppo, Perù

Tra gli aspetti negativi, i partecipanti hanno riscontrato che la tecnologia digitale potrebbe esacerbare i rischi per la salute e per il benessere. Hanno notato che l'uso eccessivo della tecnologia potrebbe danneggiare l'udito e la vista...

"La luminosità del telefono o del computer ... può anche distruggere i tuoi occhi."

Ragazzo, 17 anni, Kiribati

e distrarre da attività come l'esercizio fisico, aumentando così l'incidenza dell'obesità.

"Facciamo meno sport. Camminiamo di meno."

Ragazza, 17 anni, Nigeria

Sono inoltre scettici all'idea che i dispositivi biometrici possano produrre risultati positivi per la salute.

"L'app per monitorare la salute non funzionano davvero."

Risposta di gruppo, Nigeria

Sono anche preoccupati per la disinformazione esistente sulla salute.

"Alcune idee e suggerimenti sulla salute che si trovano online sono sbagliati."

Risposta di gruppo, Nigeria

Nello specifico, i partecipanti hanno evidenziato gli impatti negativi della tecnologia digitale sulla loro salute e benessere mentale. Le preoccupazioni maggiori scaturiscono dallo scambio e dalla condivisione online di contenuti discriminatori o dannosi, che potrebbero provocare importanti effetti negativi.

"Ho avuto una discussione con un amico su Facebook. Ho vissuto momenti terribili a causa di messaggi deprimenti/sgradevoli. Ho ricevuto molti commenti imbarazzanti." Ragazzo, 14 anni, Senegal

"Quando pubblichi qualcosa online e improvvisamente gli altri ti attaccano senza motivo, senza neppure conoscerti." Ragazza, 14 anni, Uruguay

"Ho ... postato una foto su Facebook e ho ricevuto un commento che mi ha gettato nel panico." Ragazzo, 14 anni, Senegal

Stranamente, alcuni bambini hanno affermato di essere stati colpiti - a volte molto profondamente – dalle esperienze online negative dei loro amici.

"Uno dei miei amici ha pubblicato una foto e una sua nemica ha fatto un commento negativo che mi ha davvero colpito, perché si trattava di una delle mie migliori amiche." Ragazza, 16 anni, Senegal

Altri sono consapevoli del fatto che il proprio impegno online potrebbe avere un impatto sugli altri.

"Possiamo distruggere la felicità delle altre persone attraverso quello che pubblichiamo" Risposta di gruppo, Repubblica Democratica del Congo

Hanno anche osservato che essere impegnati con la tecnologia digitale può essere frustrante e potrebbe portare a un aumento dell'ansia o della rabbia.

"È una fonte di stress perché è molto lento." Risposta di gruppo, Perù

Alcuni partecipanti hanno affermato che le piattaforme online non sono idonee a comunicare i sentimenti in maniera comprensibile.

"Parliamo sempre di meno perché i miei genitori, i miei fratelli o io giochiamo o passiamo il tempo sui social network: i miei genitori non sono capaci di cogliere il mio stato d'animo come la mia condizione mentale o se ho problemi a scuola." Ragazzo, 15 anni, Giappone

In alcuni paesi i bambini hanno manifestato la propria preoccupazione per l'uso eccessivo delle tecnologie digitali.

"La dipendenza dalla tecnologia è qualcosa che rovina la relazione con i familiari." Ragazzo, 14 anni, Repubblica della Moldavia

"Ci sono così tanti dispositivi in giro fin dall'infanzia che è molto facile diventarne dipendenti". Ragazzo, 15 anni, Giappone

Altri partecipanti hanno indicato che la tecnologia digitale può causare depressione, ansia e perdita di contatto con la realtà, notando, ad esempio, che i computer e gli smartphone possono causare.

"Isolamento sociale ... creando un mondo virtuale parallelo alla realtà".

Ragazzo, 16 anni, Repubblica di Moldavia

"La tecnologia digitale causa anche ansia morale. Di conseguenza, come può avere benefici sulla salute e sulla felicità?". Risposta di gruppo, Nigeria

La sostituzione di altre attività con la tecnologia digitale significa, per alcuni, che "le persone hanno dimenticato le piccole cose che procurano felicità"

Risposta di gruppo, Nigeria

IN SINTESI:

Nonostante le preoccupazioni in merito ai potenziali impatti negativi della tecnologia digitale sulla loro salute e sulla loro felicità, la stragrande maggioranza dei partecipanti ha dichiarato che gli effetti della tecnologia sono positivi, o che vi sia un equilibrio tra effetti positivi e negativi.

* Le risposte dei partecipanti sono state sintetizzate e modificate per maggiore chiarezza ove necessario.



Ecco il cervello di tuo figlio in digitale

Oltre al timore che la tecnologia digitale possa creare dipendenza vi è l'idea che, a livello neurofisiologico, riesca a stravolgere il cervello di un bambino, interferendo con il sistema di recupero del cervello o compromettendo lo sviluppo cerebrale in altri modi.

Analizzare l'impatto che la tecnologia digitale ha sullo sviluppo cerebrale e sui processi cognitivi

Le attuali ricerche mostrano che le esperienze e l'ambiente che i bambini vivono durante la prima infanzia hanno un determinato impatto sullo sviluppo del loro cervello. Se un bambino riceve un'alimentazione adeguata, viene stimolato, amato e protetto dalle avversità e dallo stress, tutto ciò influenzerà la formazione delle connessioni neurali – con un impatto potenzialmente permanente. I primi 1.000 giorni di vita rappresentano sia una finestra unica di opportunità per favorire lo sviluppo ottimale del cervello del bambino – che un periodo di particolare vulnerabilità.



**I VIDEOGIOCHI POSSONO
ANCHE AVERE EFFETTI
BENEFICI SULLA CAPACITÀ
VISIVA E DI APPRENDIMENTO
DEI BAMBINI**

Ma le ricerche mostrano anche che anche le esperienze e l'ambiente condizionano lo sviluppo cerebrale dell'adolescente – e che l'adolescenza è il periodo di consolidamento delle connessioni neurali.

I processi cognitivi fondamentali si sviluppano nell'adolescenza e nella giovinezza: la memoria di lavoro, la capacità di accogliere e rispondere ai segnali sociali e di scegliere a cosa prestare attenzione e cosa ignorare. L'uso di internet sembra influenzare tutte queste aree, sia in positivo che in negativo, lasciando molte incertezze e riserve.

Queste considerazioni hanno portato alcuni a chiedersi se l'uso eccessivo della tecnologia digitale possa rientrare tra le esperienze che condizionano lo sviluppo cerebrale. Svolgere attività comuni associate alla vita online dei bambini – come l'uso dei social media e il multitasking multimediale – influenza il funzionamento del loro cervello? Se è così, è possibile definire in che modo? Proprio come la possibilità di una vera "dipendenza" dalla tecnologia digitale ha generato frenetiche storie mediatiche, così anche la possibilità di "danni cerebrali" provoca dei veri e propri attacchi di panico nei genitori.

Fortunatamente, per la grande maggioranza di bambini e adolescenti, queste paure sono infondate. Sono pochissimi gli adolescenti che fanno un uso eccessivo di internet o giocano per un tempo totale superiore ai limiti salutari. Non esistono prove che affermino che l'uso moderato di qualsiasi tecnologia digitale abbia un effetto negativo sul cervello dei bambini.

Ciò non vuol dire che le prove attestanti le conseguenze derivanti da un uso eccessivo debbano essere ignorate. Gli studi utili a valutare la relazione tra i comportamenti online e lo sviluppo cerebrale possono concentrarsi su una percentuale molto ridotta di adolescenti, ma i risultati di alcune ricerche dimostrano l'esistenza di un impatto nei casi estremi. Evidenziano inoltre che non è necessariamente importante quanto tempo viene trascorso online, ma piuttosto il tipo di attività svolte mentre si è connessi.

Una delle preoccupazioni più condivise dai genitori è che una partecipazione eccessiva ai videogiochi violenti può indurre i bambini ad agire violentemente anche offline, ma non esiste alcuna ricerca che dimostri una simile relazione. Infatti, nuovi studi dimostrano che i videogiochi possono anche avere effetti benefici sulla capacità visiva e di apprendimento dei bambini.

L'effetto dei "like" sul cervello

Gli adolescenti dedicano molto tempo ad interagire e reagire ai contenuti che i loro coetanei pubblicano online. Nel mondo digitale, i "mi piace" sono la moneta del regno adolescenziale, che influenza le preferenze e il comportamento – lasciandone probabilmente traccia nel cervello.

Se esposti a diversi tipi di fotografie, accompagnate dal numero di relativi "mi piace", gli adolescenti coinvolti in uno studio sperimentale naturalistico con l'impiego della risonanza magnetica, hanno mostrato maggiore attività nelle aree del cervello associate alla comprensione sociale e all'elaborazione della ricompensa. Lo studio ha anche affermato che, guardare immagini che mostrano comportamenti rischiosi per la salute, produceva una minore attività nelle aree del cervello preposte al controllo cognitivo e all'inibizione delle azioni.

Tuttavia, nonostante queste associazioni, non esistono ancora prove del fatto

che queste variazioni nella conformazione cerebrale abbiano un impatto reale o addirittura spingano gli adolescenti a comportarsi in un certo modo. I ricercatori non sanno quali siano i processi cognitivi corrispondenti dell'attività cerebrale rilevati della risonanza magnetica, e non sono in grado di prevedere se gli adolescenti possano o meno attuare determinate scelte comportamentali se esposti a stimoli precisi. Inoltre, tale "pressione tra coetanei" potrebbe essere simile anche nella vita offline - dove risulterebbe molto più difficile da misurare con precisione.

I vantaggi del multitasking multimediale

Gli adolescenti sono famosi per la loro abilità nel multitasking sui loro dispositivi, riuscendo a passare dalla visione di un video all'invio di messaggi agli amici e viceversa, al dare poi un'occhiata agli aggiornamenti di stato dei social media. Anche gli adulti, naturalmente, lo fanno – scatenando una marea di articoli che si domandano se l'uso della tecnologia digitale stia causando disturbi da deficit dell'attenzione e iperattività (ADHD).

Gli studi dimostrano che gli adolescenti e i giovani adulti che si dedicano al multitasking multimediale devono impiegare un maggiore controllo esecutivo e sforzi più intensi quando lavorano in ambienti con fonti di distrazione. Ma i ricercatori non hanno potuto determinare se l'aumento dell'attività in quelle aree del cervello fosse il risultato del multitasking multimediale, o se l'impegno dedicato al multitasking fosse in realtà influenzato dall'attività cerebrale.

Ricerche simili hanno analizzato il modo in cui il gioco quotidiano influenza la memoria e il multitasking. Lo studio ha misurato con quanta agilità i giovani di età compresa tra i 13 e i 24 anni spostassero l'attenzione mentre tenevano traccia di più elementi contemporaneamente e si sottoponevano a una risonanza magnetica. I risultati hanno dimostrato che, in base alla loro attività cerebrale, i soggetti che erano giocatori frequenti avrebbero potuto spostare l'attenzione e mantenere traccia di molte informazioni meglio di coloro che si dedicavano meno ai videogiochi.



© UNICEF

La strada da seguire

La tentazione di trarre conclusioni generali da una ricerca limitata è comprensibile ma non utile ai fini della valutazione e gestione dei rischi e dei benefici dell'attività online tra bambini e adolescenti. Occorrono studi longitudinali e rappresentativi e ricerche molto più incentrate sui bambini. Inoltre, in un'età in cui alcuni bambini userebbero internet tutto il tempo, i ricercatori affrontano nuove sfide nel misurare e controllare i loro studi sull'uso o sull'uso eccessivo.

Nell'identificazione delle soglie per l'uso - Quanto è normale? Quanto è troppo? Interferisce con il sonno, i pasti o i compiti? - le risposte dipenderanno dall'età del bambino, dalle caratteristiche individuali, dalla cultura e dal contesto di vita. Allo stesso tempo, i genitori e gli educatori devono imparare a fare maggiore attenzione ai contenuti e alle esperienze online dei bambini piuttosto che al solo tempo di esposizione allo schermo.

Le risposte a comportamenti digitali problematici o nocivi dovrebbero prima considerare il contesto di vita più ampio, come l'ambiente scolastico e le relazioni con familiari e amici.

Un altro problema nel formulare raccomandazioni in merito al tempo di esposizione allo schermo è che le percezioni degli adulti tendono a monopolizzare il dibattito. I bambini usano la tecnologia digitale per motivi specifici ed è essenziale prendere in seria considerazione anche le loro opinioni e le loro spiegazioni. In molti casi, i bambini sono i pionieri e gli esperti in questo settore. Alcuni creano persino app e programmi per conto proprio. Per adeguarci efficacemente a questa situazione e avviare dialoghi costruttivi riguardo all'uso salutare o dannoso della tecnologia digitale in famiglia, nelle scuole e nella società in generale, dovremo fare più affidamento alle opinioni e alle esperienze dei bambini.



© UNICEF

Anche i mass media hanno un ruolo rilevante nella comprensione da parte del pubblico dell'impatto dell'utilizzo dei media digitali sul benessere dei bambini. Poiché la copertura mediatica può riflettere e influenzare le paure della società, si accentua l'importanza di fornire un quadro più sfaccettato. Tuttavia, non è un compito facile, dato che le prove in questo campo sono inconcludenti e contrastanti. Troppi articoli condividono le prove di studi che si rivelano metodologicamente deboli o esagerati o che travisano i dati forniti. In questo modo, si distoglie l'attenzione da questioni più urgenti per i bambini, o si riversa su situazioni in cui la ricerca e la politica cercano di affrontare i problemi troppo velocemente, attraverso interventi non adeguatamente ponderati.

Questa non è necessariamente colpa degli organi di informazione o dei giornalisti: indica che potrebbero esserci problemi anche nel modo in cui le università e gli istituti di ricerca comunicano le loro scoperte. Un modo per affrontare questo problema è lasciare che i ricercatori abbiano un ruolo più diretto nella presentazione delle loro scoperte al mondo, in modo da evidenziarne i limiti ed evitare dati esagerati o inesatti. Adeguarsi a un maggiore uso della tecnologia digitale richiederà alcuni compromessi nel modo in cui i genitori crescono i propri figli, i ricercatori avviano nuovi studi e i responsabili politici sviluppano politiche e raccomandazioni.

Una conoscenza più ampia e condivisa dell'utilizzo di internet - attraverso la mediazione di una genitorialità positiva e collaborativa piuttosto che restrittiva - offre la promessa di migliorare le opportunità digitali dei bambini riducendo al minimo i rischi.



© UNICEF

PRIORITÀ DIGITALI

Priorità digitali

Sfruttare al meglio
la tecnologia
per limitare i danni

Si dice che fare previsioni, specialmente riguardo al futuro, non è mai una buona idea. Si può affermare senza dubbio, però, che il futuro di un sempre crescente numero di bambini sarà notevolmente influenzato dalla tecnologia.

I bambini costituiscono già una considerevole percentuale dell'intera popolazione connessa e la loro partecipazione non potrà che aumentare in futuro: internet raggiungerà anche le regioni più lontane, con una popolazione di bambini e giovani in costante crescita. Ci si aspetta che, entro la metà del secolo, l'Africa diventi la patria del 40% di tutti gli utenti del web sotto i 5 anni e del 37% dei minori di 18 anni. Nel giro di poco tempo, i bambini e gli adolescenti potrebbero quindi oltrepassare per numero gli adulti.

Vi sarà inoltre una maggiore quantità di dispositivi digitali e piattaforme online a disposizione dei giovani utenti. Le ITCs continueranno a plasmare la vita di questi bambini, nel bene o nel male, proprio come l'Internet delle Cose e l'intelligenza artificiale contribuiranno a trasformare il panorama digitale su scala globale. Come dimostrato in questo rapporto, i giovani continueranno a sperimentare queste trasformazioni in modi differenti, che riflettono la loro vita nel "mondo reale". Non a caso gli individui più svantaggiati ed emarginati saranno probabilmente i più esclusi dai benefici che internet e la connettività offrono e i più esposti ai danni derivanti dagli aspetti negativi della tecnologia.

Altri fattori negativi - come il genere, il livello di istruzione, le consuetudini, il linguaggio e il luogo - hanno un ruolo considerevole nell'impatto che la tecnologia digitale ha sulle vite dei bambini, sia in positivo che in negativo. Vi sono considerevoli lacune nella nostra comprensione di tale impatto, del modo in cui i bambini sperimentano la tecnologia digitale e della loro visione dei rischi e delle opportunità della connettività.

Bisogna urgentemente rafforzare la raccolta di dati, non solo per stabilire se i bambini sono o non sono connessi, ma anche per determinare i motivi e le modalità che li spingono a connettersi e le condizioni che facilitano o impediscono il loro accesso.

E molto altro deve essere ancora fatto per comprendere i costi di opportunità per i bambini che vivono su entrambi i versanti di questo divario digitale - specialmente per quelli più svantaggiati, che hanno un accesso ridotto o inesistente, ma anche per i minori più connessi.

Soprattutto in assenza di tali informazioni, i responsabili politici devono affrontare sfide considerevoli per restare al passo con i rapidi cambiamenti tecnologici e con gli effetti che producono sulla vita dei bambini. Internet, così come lo conosciamo, è stato sviluppato e regolamentato principalmente per essere utilizzato da utenti adulti - e questo presupposto continua a condizionare i legislatori, le autorità di regolamentazione e le organizzazioni di governance.

I bambini di oggi sono dei nativi digitali e internet è la loro seconda casa. Gli assetti normativo-istituzionali devono tener conto di questa realtà - specialmente quando si tratta di proteggere i minori dai peggiori rischi che la connettività comporta, poiché chi impiega internet per far del male ai bambini approfitta di ogni espediente. Meno urgente, ma non meno importante, è il bisogno di sviluppare nuove politiche e promuovere pratiche commerciali che garantiscano un accesso equo ai contenuti online.

Non vi è alcuna carenza di strumenti internazionali, linee guida, accordi e principi che trattano temi come la libertà in rete, l'apertura mentale, la neutralità della rete, l'accessibilità e il rispetto dei diritti umani. Quello che è davvero necessario sono principi condivisi e azioni prioritarie che riconoscano la responsabilità comune di tutelare l'infanzia dai pericoli del mondo digitale e di aiutare ogni bambino a trarre il massimo beneficio dalla promessa di connettività.

Questo non è solo nell'interesse dei bambini. Nel mondo digitale, significherebbe anche fare gli interessi della società, che può solo beneficiare del vantaggio di avere bambini con competenze digitali, capaci di navigare tra la miriade di opportunità e rischi della connettività e di tracciare un futuro più produttivo.

Rendere lo spazio digitale migliore per i bambini, richiede collaborazione e cooperazione tra i governi, le agenzie delle Nazioni Unite, le associazioni internazionali a tutela dell'infanzia, la società civile, il settore privato, il mondo accademico e la comunità scientifica, le famiglie e gli stessi bambini. Oltre gli orientamenti e agli accordi internazionali, sono indispensabili politiche nazionali incentrate sulla figura del bambino, una risposta coordinata e la condivisione delle migliori pratiche. I punti di azione qui evidenziati di seguito non sono certamente sufficienti, ma insieme, riflettono un principio fondamentale che dovrebbe guidare la politica e le azioni pratiche nella sfera digitale: Rispettare e proteggere il bambino.



Fornire a tutti i bambini l'accesso a risorse online di qualità e a prezzi contenuti

L'accesso digitale è sempre più un fattore determinante delle pari opportunità per i bambini, permette loro di trarre beneficio dall'accesso alle informazioni, alla conoscenza, alle opportunità di lavoro, alla partecipazione alla vita della comunità e all'impegno sociale. Tuttavia, come discusso nel Capitolo 2, i bambini affrontano una serie di ostacoli per accedere a internet e, anche quando riescono a connettersi online, non sempre possono utilizzare al meglio le risorse online. Il principale ostacolo è rappresentato dall'alto costo dell'accesso online, oltre a una serie di barriere fisiche, tra cui infrastrutture carenti, geografia e la mancanza di accesso ai dispositivi digitali. Anche le barriere invisibili, come le norme di genere e sociali, le pratiche culturali e l'appartenenza a una minoranza etnica, svolgono un ruolo significativo. Le bambine, ad esempio, rischiano particolarmente di restare escluse dall'accesso online a causa di alcune preconcetti sociali secondo cui internet è un posto pericoloso e inappropriato per loro. Inoltre, la mancanza di contenuti rilevanti nella loro lingua limita notevolmente l'utilità di internet per molti bambini, specialmente per quelli che parlano lingue minoritarie o che vivono in regioni remote.



Vi sono inoltre problemi legati al tipo di dispositivi che i bambini utilizzano per accedere ad internet. I dispositivi mobili hanno consentito ad alcune comunità di fare un salto di qualità nella connettività, ma rappresentano solo una esperienza "di ripiego", limitando notevolmente quello che l'utente può fare online in termini di scrittura estesa e creazione di contenuti.

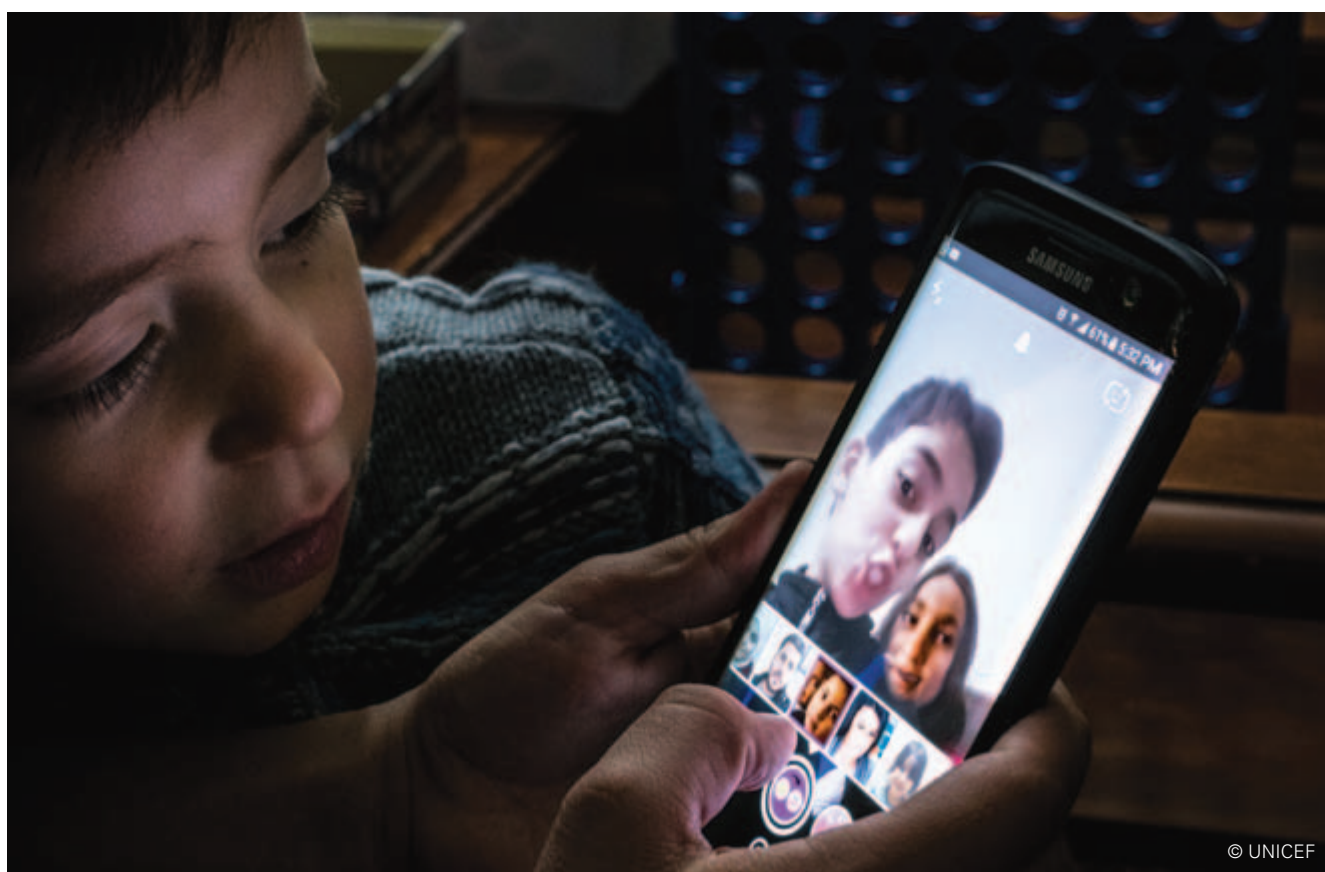
Allo stesso modo, alcuni tentativi di fornire accesso online alle comunità più svantaggiate hanno fatto affidamento sull' "universo recintato", ovvero un accesso limitato solo a un numero molto ridotto di siti web. Esiste un reale possibilità che tutti questi dispositivi digitali aggravino le divisioni socioeconomiche esistenti. Di conseguenza, è essenziale sviluppare un quadro completo di come i fattori sociali ed economici stiano influenzando l'uso delle ITCs da parte dei bambini e il loro impatto sull'equità e sulle opportunità.

- Ridurre il costo della connettività. Le strategie di mercato che promuovono l'innovazione e la competizione tra i fornitori di servizi, possono aiutare a diminuire il costo della connessione a internet. Anche l'integrazione di cavi per la fibra ottica nelle infrastrutture già esistenti, utilizzate per il trasporto, la distribuzione di gas ed elettricità, le telecomunicazioni e la rete fognaria, può ridurre il costo dell'espansione della connettività. Inoltre offrire agevolazioni fiscali e altri incentivi all'industria delle telecomunicazioni con lo scopo di abbassare il costo della connettività, cambierebbe in modo significativo la condizione di molte comunità e famiglie svantaggiate.
- Investire negli hotspot pubblici. Fornire punti di accesso ad internet pubblici nelle scuole, nelle biblioteche, nei centri comunitari, nei parchi e nei centri commerciali, può notevolmente incrementare l'accesso ad internet per i bambini non connessi. Nei quartieri a basso reddito, unità di connessione mobili, come gli autobus dotati di Wi-Fi, possono determinare un aumento la connettività (cfr. "La prima generazione online di Cuba" e "Il divario digitale nei compiti per casa", Capitolo 1).
- Promuovere la creazione di contenuti utili ai bambini nella loro lingua madre. Sia il settore pubblico che privato dovrebbero sostenere la creazione di contenuti sviluppati a livello locale, specialmente nelle zone a bassa densità di popolazione e dove si parlano lingue minoritarie.
- Superare le barriere culturali, sociali e di genere per garantire parità di accesso online. Promuovere programmi di formazione che forniscano alle ragazze l'opportunità di utilizzare internet in modo sicuro e potenziare le loro abilità digitali, può essere un mezzo per incrementare la fiducia nell'uso della tecnologia e aiutarle ad affrontare i pregiudizi sociali (cfr. L'iniziativa IT Girls in Bosnia – Erzegovina, Capitolo 1). Sostenere il dialogo comunitario può inoltre favorire l'eradicazione dei tabù riguardo l'uso della tecnologia e di internet da parte delle ragazze. Tecnologie di assistenza e piattaforme internet possono aiutare i bambini con disabilità a comunicare più facilmente, assistendoli nell'apprendimento e aiutandoli a diventare più indipendenti (cfr. "Applicazioni iSign e Yuudee", Capitolo 1).
- Fornire ai bambini in movimento l'accesso ai dispositivi tecnologici e alla connettività. I governi, le agenzie umanitarie e il settore privato dovrebbero fornire un accesso pubblico ad internet nei campi profughi, nei centri d'immigrazione e negli spazi pubblici frequentati dai bambini in movimento per aiutarli a restare in contatto con le famiglie e gli amici (cfr. "Esempio del Ciad", Capitolo 1). Le agenzie umanitarie dovrebbero anche considerare una più stretta collaborazione con il settore privato per riuscire a includere i servizi di trasmissione dati e i dispositivi digitali nei loro pacchetti di aiuto.

Proteggere i bambini dai pericoli online

L'era digitale ha amplificato i rischi online esistenti per i bambini e ne ha creato dei nuovi. L'abuso, lo sfruttamento e il traffico dei minori online sono ancora molto diffusi, non solo nel Dark Web ma anche sulle piattaforme digitali tradizionali e sui social media. Inoltre i bambini affrontano una serie di altri rischi online, tra cui il cyberbullismo e l'esposizione a materiale inappropriato, come siti pornografici o di scommesse. Mentre la maggior parte dei bambini riesce a superare questi rischi più facilmente, per alcuni l'impatto è devastante e stravolgente.

La comunità internazionale ha compiuto alcuni progressi in materia, sviluppando politiche e strategie per eliminare i rischi online più evidenti, come lo sfruttamento sessuale, compiendo anche una serie di progressi significativi nell'applicazione delle leggi a favore delle vittime. Iniziative come la We Protect Global Alliance hanno stabilito dei quadri di riferimento che illustrano cosa è necessario fare a livello politico, di governance, di giustizia penale, di assistenza delle vittime, di cambiamento sociale, di impegno industriale, di supporto etico e di mezzi di informazione.



Tutte le parti coinvolte dovrebbero costruire strategie specifiche sulla base di alcuni sforzi: aumentare il coordinamento e la condivisione delle conoscenze, migliorare i sistemi che consentono alle forze dell'ordine di stare al passo con i criminali che operano online e lavorare con il settore privato per sviluppare standard etici che proteggano i bambini.

- Sostenere l'applicazione della legge e gli sforzi volti a proteggere i bambini. Il settore privato, ed in particolare le imprese tecnologiche, svolgono un ruolo fondamentale nella condivisione di strumenti, conoscenze e competenze digitali con le forze dell'ordine per proteggere i bambini quando sono online. (cfr. Capitolo 3)
- Adottare e implementare il quadro strategico "We Protect Global Alliance". Progettato per combattere lo sfruttamento sessuale online, il programma attuato nell'ambito dell'iniziativa We Protect Global Alliance è già stato adottato da 70 paesi. Il quadro stabilisce una risposta coordinata, fornendo raccomandazioni per agire in una serie di aree.
- Protezioni specializzate per rispecchiare le capacità evolutive dei bambini. Le strategie volte a promuovere la sicurezza online dovrebbero tener conto dell'età e della maturità del bambino. I bambini più piccoli hanno probabilmente bisogno di un maggiore supporto e orientamento da parte di genitori, insegnanti e adulti fidati. I bambini più grandi hanno invece maggiore autonomia e desiderio di correre dei rischi. Entro certi limiti, è necessario che i bambini si assumano dei rischi e imparino ad adattarsi e a sviluppare la resilienza.
- Sostenere chi aiuta i bambini. I programmi e le politiche basati sulle prove possono indirizzarci verso lo sviluppo di strategie che consentano ai genitori e agli educatori di sviluppare le competenze necessarie per mediare positivamente - invece di limitare - l'uso delle ITCs da parte dei bambini. Inoltre i programmi di "peer mentoring", una formazione tra pari, danno ai bambini la possibilità di aiutarsi a vicenda in modo più efficace, confermando la propensione dei bambini a rivolgersi principalmente ai propri coetanei per richiedere supporto in caso di rischi e danni online.

Tutelare la privacy e l'identità dei bambini online

In un mondo in cui ogni azione digitale può essere registrata e in cui i contenuti possono raggiungere un vasto pubblico in un solo click, i bambini affrontano nuovi rischi per la loro privacy, reputazione e identità. I dati generati attraverso l'uso sui social media, per esempio, possono essere usati per campagne pubblicitarie e di marketing inappropriate, profilazione e sorveglianza. Oltre a ciò, i giochi connessi a internet possono trasmettere i pensieri e le sensazioni di bambini anche molto piccoli ai produttori di giocattoli e, potenzialmente, ad altri adulti. Spesso i bambini non comprendono a pieno i rischi associati all'utilizzo dei media digitali o alla perdita di controllo sui contenuti - una fotografia imbarazzante o un commento postato online ha il potere di seguirli fino all'età adulta. Alcuni bambini più esperti hanno spesso un punto di vista diverso rispetto ai loro genitori per quanto riguarda la privacy online, ma sono comunque preoccupati delle violazioni commesse dai loro coetanei in seguito ad atti di bullismo, incitamento all'odio e molestie; dalle società e dalle industrie, che spesso violano il loro diritto alla privacy; dai governi, che investigano e interferiscono con la loro libertà di espressione; e anche da genitori

invadenti, che usano tecniche di controllo restrittive per spiargli. Dal momento che i bambini hanno un ruolo chiave nel proteggere la propria privacy online, è necessario comprendere i loro comportamenti e le loro opinioni a riguardo.

- Adottare misure di salvaguardia per proteggere la privacy, le informazioni personali e le informazioni dei minori. I governi, le aziende e molte altre istituzioni gestiscono una notevole quantità di dati relativi ai bambini, raccolti e memorizzati online. In accordo con gli standard internazionali ed etici, tutti gli attori coinvolti devono adottare misure di salvaguardia per proteggere questi dati, come il consenso, la trasformazione in forma anonima, memorizzazione sicura dei dati e il divieto di divulgazione illecita di informazioni.
- Stabilire rigide impostazioni sulla privacy dei bambini. Gli strumenti e le piattaforme digitali dovrebbero garantire la massima protezione della privacy dei bambini attraverso le impostazioni di default e, tutte le nuove tecnologie, dovrebbero prevedere fin dall'inizio forme di tutela della privacy. Inoltre, le società che sviluppano i social media e le altre piattaforme digitali dovrebbero scrivere i propri termini e condizioni e le politiche sulla privacy in un linguaggio chiaro e comprensibile ai bambini, fornendo al contempo sistemi facili per denunciare le violazioni della privacy o altri problemi.
- Non sfruttare i dati personali dei minori per ottenere guadagno commerciale. Le aziende non dovrebbero cercare di monetizzare le informazioni personali dei bambini, per esempio attraverso campagne pubblicitarie mirate, ma dovrebbero sviluppare dei protocolli etici e applicare controlli e sistemi di protezione più intensi per l'intera gamma di dati riguardanti i bambini, a partire dalle informazioni personali, includendo anche quelle sulla posizione e sulle abitudini di navigazione.
- Rispettare la codifica dei dati che riguardano i bambini. Data la vulnerabilità dei minori, per tutelare i loro dati sono necessari maggiori livelli di protezione e privacy. Qualunque decisione di decifrare i dati dei bambini per permettere alle forze dell'ordine di investigare sui crimini online che li riguardano, come gli abusi sessuali e l'adescamento di minori, dovrebbe essere guidata dal rispetto dall'interesse superiore dei minori.

Insegnare l'alfabetizzazione digitale per educare bambini informati, impegnati e sicuri online

I bambini di oggi sono nativi digitali, ma ciò non significa che non necessitino di essere guidati e supportati per trarre il massimo dalla connettività. Analogamente, spesso non comprendono a pieno la loro vulnerabilità ai pericoli online, o la loro responsabilità di essere buoni cittadini digitali.

L'alfabetizzazione digitale abbraccia tutti questi settori, richiedendo una serie di competenze che vanno oltre le abilità digitali e tecnologiche: includono l'abilità di ricercare, valutare e gestire le informazioni trovate online; interagire, condividere e collaborare online; sviluppare e creare contenuti; saper utilizzare le funzioni di sicurezza e protezione; risolvere problemi ed essere creativi.

Priorità digitali. Sfruttare al meglio la tecnologia per limitare i danni

>> [Insegnare l'alfabetizzazione digitale per educare bambini informati, impegnati e sicuri online](#)

Oltre a tutto ciò, è necessario insegnare ai bambini come proteggersi dai pericoli online, come il cyberbullismo, il sextortion – l'estorsione a sfondo sessuale –, la perdita della privacy e il rischio reputazionale. Attività all'apparenza innocue, come la condivisione di foto, i commenti sui social media e la compilazione di dati personali sui moduli online, possono avere conseguenze anche serie se, per esempio, i dati personali cadono nelle mani sbagliate oppure se uno scambio privato tra due bambini si diffonde nel web.

Nelle scuole di molti paesi ad alto reddito, investire nelle competenze digitali più complesse e sofisticate sta diventando una procedura standard, anche con iniziative extra-scolastiche che insegnano ai ragazzi a codificare e programmare. Con la diffusione delle ITCs, anche nei paesi a basso reddito saranno necessari investimenti simili, così da poter preparare i ragazzi sia ad affrontare la vita online che a lavorare nell'economia digitale del ventunesimo secolo.

Per migliorare l'alfabetizzazione digitale e utilizzare al meglio le ITCs nell'istruzione...

- Insegnare la cultura digitale nelle scuole. Considerato che i bambini si collegano online a età sempre più giovani, le scuole - specialmente quelle pubbliche - devono integrare programmi di alfabetizzazione digitale fin dai primi anni.
- Fornire ai bambini l'accesso a opportunità educative online di comprovata efficacia. Le esperienze alquanto deludenti delle ITCs nel settore dell'educazione sottolineano il bisogno di avviare e testare vari modelli, che migliorino realmente i risultati dell'apprendimento e possano ampliare l'accesso a opportunità educative efficaci.



-
- Sviluppare le opportunità per apprendere le competenze digitali nell'educazione non formale. I bambini svantaggiati che hanno dovuto abbandonare, o che non hanno mai partecipato a un sistema di educazione formale, hanno spesso molto da guadagnare dalle opportunità di apprendimento online. Fornire l'accesso digitale nei centri di formazione, come il Women in Technology Uganda (WITU), potrebbe essere l'unica opportunità di utilizzare le ICT per molte persone.
 - Sostenere lo sviluppo delle competenze digitali e dell'alfabetizzazione degli insegnanti. Gli insegnanti devono poter sviluppare le proprie competenze e conoscenze digitali, per guidare i propri studenti nell'utilizzo delle ITCs e per aiutarli a comprendere l'importanza dell'uso sicuro di internet al di fuori dell'ambiente scolastico.
 - Favorire la creazione di biblioteche online. Le biblioteche online, come la Library for All, possono aprire un mondo di risorse - inclusi i libri, di testo e non, digitali, video e musica - a bambini che altrimenti non godrebbero di tale accesso. Insegnare ai bambini a navigare sicuri online e a rispettare gli altri utenti ...
 - Comprendere i rischi della creazione e della condivisione di contenuti. Occorre insegnare ai bambini che tutto ciò che pubblicano online - dai commenti sui social media ai video - non può più essere considerato privato e, potenzialmente, non può essere più cancellato. Allo stesso modo, i bambini devono essere messi al corrente che i contenuti auto-generati, come il sexting e la condivisione di immagini sessualmente esplicite, li espone al rischio di estorsione e potrebbe finire nelle mani di estranei.
 - Imparare a proteggere la privacy e i dati personali online. Bisogna insegnare ai bambini a controllare le proprie impostazioni sulla privacy per proteggere le loro informazioni personali - nome, data di nascita, indirizzo, amici, famiglia, scuola e fotografie personali -, poiché, se tali dati vengono resi pubblici, possono causare furto di identità e data mining.
 - Rafforzare l'insegnamento della tolleranza e dell'empatia online. I bambini hanno bisogno di capire i modi in cui la comunicazione online - in cui mancano gli indizi verbali e facciali a supporto del significato e il suo potenziale anonimato - è diversa dalla comunicazione tradizionale. L'apprendimento socioemozionale e l'insegnamento dell'empatia possono facilitare lo sviluppo della resilienza online e contribuire a ridurre l'abuso online e il linguaggio che incita all'odio. Questi elementi andrebbero integrati nei programmi di alfabetizzazione digitale.
 - Diventare modelli di comportamento digitale per i bambini. Non sono solo i bambini ad essere affascinati dalle tecnologie digitali. I genitori e gli adulti devono rappresentare per i bambini modelli di utilizzo responsabile e rispettoso delle ITCs.

Il potere del settore privato per migliorare pratiche e standard etici che proteggono e sostengono i bambini online

Il settore privato è stato un fattore chiave della rivoluzione digitale. I produttori e i fornitori di contenuti internet e di altri beni digitali, e i fornitori di beni e servizi online, sono sempre più parte integrante della vita dei bambini. Svolgendo una funzione di "filtro" dei flussi di informazione attraverso le reti, i fornitori di servizi internet hanno anche accesso a una grande quantità di informazioni e dati sui bambini. Questo ruolo garantisce alle aziende un potere e un'influenza considerevole, e, di conseguenza, maggiori responsabilità.

Le imprese svolgono un ruolo fondamentale nel proteggere i bambini, collaborando con i governi per rintracciare materiale pedopornografico o altri contenuti inappropriati, sensibilizzando gli utenti in merito all'utilizzo sicuro e responsabile di internet, e a tutelare la privacy dei bambini. Non è sufficiente predicare la responsabilità personale - il settore privato deve aiutare attivamente i minori a proteggere la propria privacy, ad esempio modificando le impostazioni predefinite e fornendo agli utenti suggerimenti regolari.

Il settore privato deve anche guidare lo sviluppo di tecnologie etiche. Ad esempio, le applicazioni dei social media non dovrebbero mirare solo a tenere i bambini connessi il più a lungo possibile. Le aziende tecnologiche dovrebbero invece dedicarsi ai bisogni reali dei bambini, anche se ciò significherebbe trascorrere meno tempo in rete. Questi problemi diventeranno sempre più impellenti, poiché tecnologie più potenti come l'intelligenza artificiale e la realtà aumentata e virtuale sono sempre più integrate nella vita dei bambini.

Non solo questa è la cosa giusta da fare, ma è anche una saggia decisione aziendale da prendere, esiste un rischio reputazionale concreto per quelle aziende che dimostrano di aver deluso i loro clienti più vulnerabili: i bambini.

- Impedire alle reti e ai servizi online di diffondere materiale pedopornografico. Le aziende tecnologiche e le società internet dovrebbero assicurarsi che le loro reti e i loro servizi non vengano utilizzati da criminali per raccogliere e distribuire contenuti pedopornografici. Tali aziende dovrebbero costantemente monitorare il flusso di beni, servizi, immagini e testi che potrebbero costituire una seria minaccia per i bambini e dovrebbero collaborare con le forze dell'ordine e gli altri soggetti interessati per trovare nuove soluzioni per combattere i crimini commessi in rete contro i bambini e garantire a questi ultimi una maggiore sicurezza, sia online che offline.
- Promuovere l'accesso non discriminatorio. Le aziende possono fare di più per fornire ai bambini l'accesso ad internet, in particolare a quelli che vivono in aree svantaggiate. Dovrebbero, inoltre, sostenere dei principi condivisi come quello della neutralità della rete, soprattutto quando questi consentono ai bambini di accedere a una grande varietà di fonti e informazioni.
- Sviluppare standard etici per le imprese e le tecnologie. Le imprese dovrebbero collaborare con i responsabili politici e con i difensori dei diritti dei minori per sviluppare standard etici minimi per i loro servizi e per integrare

il principio della "sicurezza sin dalla progettazione", incorporando i principi di sicurezza e privacy nei loro prodotti prima di renderli disponibili per il pubblico.

- Offrire ai genitori gli strumenti per creare un ambiente online adeguato all'età. Le aziende dovrebbero offrire ai genitori una gamma più completa di strumenti di facile utilizzo - come la protezione della password, gli elenchi di blocco e sblocco, la verifica dell'età ed il filtraggio - che consentiranno loro di creare uno spazio online sicuro per i bambini, specialmente per quelli più piccoli. Le imprese dovrebbero inoltre impegnarsi a monitorare e valutare costantemente questi strumenti per assicurarsi che contribuiscano in modo efficace alla sicurezza online dei bambini senza, però, limitare ingiustamente le legittime libertà esercitate dai bambini.

Porre i bambini al centro delle politiche digitali

Malgrado le statistiche secondo cui i bambini rappresentano un terzo degli utenti di internet, le attuali politiche del web, internazionali e nazionali, non riescono a tenere sufficientemente conto dei distinti bisogni dei diritti dei bambini. Le politiche legate alla sicurezza informatica, all'intelligenza artificiale, all'apprendimento automatico, alla neutralità della rete e al suo carattere aperto si orientano principalmente verso l'utente adulto. D'altra parte, le politiche nazionali che si occupano dei diritti, del loro benessere, della salute ed dell'istruzione dei bambini devono ancora includere universalmente il potere delle tecnologie digitali per soddisfare gli obiettivi settoriali.

Per comprendere a fondo il potere di internet nell'aiutare a realizzare i diritti dei bambini e contribuire ad accrescere le pari di opportunità, è necessario uno sforzo deciso per raccogliere dati relativi agli ostacoli all'accesso e ai motivi e alle modalità di utilizzo di internet da parte dei bambini.

I bisogni dei bambini devono anche essere integrati in tutte le normative e le politiche in materia di ICT, il cui sviluppo dovrebbe essere completato dalle opinioni e dalle prospettive dei bambini.

- Permettere ai bambini e ai giovani di intervenire nello sviluppo delle politiche digitali che influenzano le loro vite. I responsabili politici dovrebbero cercare di reperire le esperienze e le diverse esigenze dei bambini coinvolgendo le istituzioni che sostengono i diritti dei minori, compresi i commissari per i diritti umani, le organizzazioni della società civile e i bambini stessi. Più in generale, i governi e la società civile dovrebbero incoraggiare i bambini a utilizzare le piattaforme digitali per migliorare le comunità e le società in cui vivono.
- Individuare le disparità e le barriere all'accesso. Per monitorare l'impatto dell'accesso a internet sull'equità e sulle opportunità, è fondamentale investire nella raccolta di dati sulla connettività dei bambini (cfr. "Povertà d'Informazione" Capitolo 2). I dati dovrebbero essere disaggregati per ricchezza, geografia, genere, età e altri fattori per mettere in luce le disparità in termini di accesso e opportunità e per definire i programmi e monitorare i progressi. Le prove dovrebbero essere utilizzate per orientare i responsabili politici, per monitorare e valutare l'impatto delle politiche e delle strategie governative e per sostenere la condivisione internazionale delle migliori pratiche.

- Integrare le questioni relative al genere e all'infanzia nelle politiche e nelle strategie nazionali. I bisogni e le preoccupazioni legittime dei bambini - specialmente quelli di ragazze e ragazzi - dovrebbero essere integrati in tutte le politiche riguardanti le ITCs e le altre tecnologie emergenti, come l'intelligenza artificiale. Tali politiche dovrebbero essere guidate da standard internazionali e dovrebbero cercare di salvaguardare i diritti dei minori e di tutelare la libertà dei bambini contro ogni forma di discriminazione e restrizione.

Le testimonianze e le prospettive dei bambini e dei giovani in questo rapporto rendono evidente che, se data loro la possibilità e le competenze, i bambini potranno sfruttare al meglio la connettività. Anche con un accesso ridotto alle ITCs, attrezzature inadeguate, insegnanti che conoscono la tecnologia digitale meno dei loro studenti, e adulti che non riescono a tenere il passo con il ritmo del cambiamento, milioni di bambini in tutto il mondo stanno già utilizzando internet per imparare, socializzare e prepararsi a entrare nel mondo del lavoro quando diverranno adulti - e a lasciare il proprio segno nel mondo.

Sono impazienti di sfruttare questa possibilità e se la meritano. Spetta a noi tutti fare in modo che ognuno di loro ci riesca.

Governance di internet

Chi gestisce internet? La risposta più semplice sarebbe "nessuno." Invece, un ampio sistema di "governance di internet" è diffuso all'interno di una serie di enti, inclusi gli organismi internazionali, i governi nazionali, il settore privato e la società civile. Senza un coordinamento centrale, queste enti hanno nel tempo sviluppato principi, norme, regole, procedure decisionali e programmi che consentono a Internet di operare ed espandere il proprio raggio d'azione. Inizialmente, la governance di internet si concentrava principalmente su questioni tecniche e sulle infrastrutture, ma si è gradualmente ampliata per includere temi quali la sicurezza informatica, l'e-commerce, la neutralità della rete, i diritti umani e molti altri.

Recentemente, vi è stato un crescente interesse nel definire come una governance di internet più coordinata possa sostenere nello specifico lo sviluppo economico e sociale. Nel 2015, il Summit mondiale sulla Società dell'Informazione (WSIS + 10) ha sottolineato che anche l'accesso alle ITCs è diventato un indicatore di sviluppo e una fonte di aspirazione. Anche se nessuno dei 17 Obiettivi di Sviluppo Sostenibile si concentra esplicitamente sulle ITCs, la tecnologia digitale può contribuire al raggiungimento di numerosi obiettivi che riguardano i bambini, come ad esempio porre fine alla povertà e alla fame (SDG 1 e 2), migliorare la salute e il benessere (SDG 3), ampliare l'offerta educativa (SDG 4), raggiungere l'equità di genere (SDG 5) e affrontare le disuguaglianze (SDG 10).

Le iniziative giovanili come Youth@IGF e NextGen@ICANN si concentrano sul coinvolgimento dei giovani in dibattiti riguardanti il futuro della governance di internet – sebbene tanto può e deve essere ancora fatto per includere adesso le esperienze e le prospettive dei bambini nel dibattito relativo a un internet più sicuro e più inclusivo.

A photograph showing a woman with glasses and a young boy looking at a laptop screen. Nelson Mandela is seated on the right, also looking at the screen. They are outdoors, with trees and greenery in the background. The woman is wearing a patterned top, the boy is wearing a blue shirt, and Mandela is wearing a patterned shirt with a red AIDS awareness ribbon.

"L'istruzione è il grande motore dello sviluppo personale. È grazie all'istruzione che la figlia di un contadino può diventare medico, il figlio di un minatore il capo miniera o un bambino nato in una famiglia povera il presidente di una grande nazione. Non ciò che ci viene dato, ma la capacità di valorizzare al meglio ciò che abbiamo è ciò che distingue una persona dall'altra."

Nelson Mandela



La condizione dell'infanzia nel mondo 2017 tratta un tema straordinario, che interessa in misura sempre maggiore quasi ogni aspetto della vita di milioni di bambini in tutto il mondo e, a dire il vero, di noi tutti: la tecnologia digitale.

Con l'avvento di una tecnologia digitale - e in particolare di internet - sempre più influente e presente, il dibattito relativo al suo impatto si è fatto più acceso: è una benedizione per l'umanità, poiché offre opportunità illimitate per comunicare, fare affari, apprendere ed esprimersi liberamente? O è un pericolo per il nostro modo di vivere, perché mina il tessuto sociale, l'ordine politico, e minaccia il nostro benessere?

Questo è senza dubbio un dibattito interessante, ma essenzialmente accademico. Perché, nel bene e nel male, la tecnologia digitale è ormai un dato di fatto nelle nostre vite. In maniera irreversibile.

Anthony Lake, Direttore Generale, UNICEF



per ogni bambino

Comitato Italiano per l'UNICEF Onlus
Via Palestro, 68 - 00185 Roma
Tel 06478091 - Fax 0647809270
info@unicef.it
www.unicef.it
C.F. 01561920586