



# 3 minuti per i giovani.

Onorevoli Consiglieri nazionali,  
Onorevoli Consiglieri agli Stati,

per leggere questo parere vi basteranno tre minuti. Solo tre minuti per uno spaccato preciso e pertinente di un oggetto concernente l'infanzia e la gioventù.

Con i migliori auguri di una proficua sessione estiva 2019, *Sami Kanaan, presidente della CFIG*

## La digitalizzazione concerne anche i bambini e i giovani

Sebbene il fenomeno della digitalizzazione sia sulla bocca di tutti, si discute poco dei suoi effetti sui bambini e sui giovani. Inoltre, raramente ai «nativi digitali» è data la possibilità di esprimere la propria opinione o di partecipare all'impostazione del mondo digitale. Nel corso degli ultimi tre anni, la CFIG ha approfondito questa tematica. Il suo rapporto *Crescere nell'era digitale*<sup>1</sup> riunisce i contributi di diversi esperti e formula undici raccomandazioni. Per l'autunno di quest'anno è poi prevista la pubblicazione dei risultati di un'inchiesta sul rapporto dei giovani con la connessione permanente («always on»).

La CFIG ritiene necessario chiarire maggiormente gli aspetti relativi alle competenze necessarie nel mondo digitale, alle pari opportunità e al rapporto con la connessione permanente.

### Le competenze digitali sono competenze trasversali

La CFIG ha sviluppato assieme alla dottoressa Sarah Genner (ZHAW) un nuovo modello di competenze

per l'era digitale. Di competenze tecniche come la programmazione si discute già in molti ambiti; per tale ragione l'attenzione è stata incentrata sulle competenze trasversali. In particolare la comunicazione, la creatività, l'autogestione e la capacità di risolvere problemi, l'empatia e le capacità analitiche acquisiscono un'importanza sempre maggiore. Non si tratta dunque di sviluppare competenze del tutto «nuove», bensì di dare loro una nuova ponderazione nell'ambito delle competenze tecniche, sociali e personali.



**Attività scolastiche ed extrascolastiche dovrebbero intrecciarsi in modo complementare.**

### Promozione: non solo a scuola

Sebbene la scuola rivesta un ruolo molto importante, spesso si dimentica il potenziale delle attività giovanili extrascolastiche (attività socioculturali, associazioni, centri giovanili ecc.), che offrono un contesto a bassa soglia in cui è favorito lo sviluppo ludico di competenze sociali, personali e mediali. I bambini e i giovani possono contribuire allo sviluppo dell'offerta (creatività) e la partecipazione è vissuta attivamente. Questo settore merita più attenzione e maggiori

<sup>1</sup> Il rapporto *Crescere nell'era digitale*, pubblicato a marzo del 2019, è disponibile all'indirizzo [www.cfig.ch](http://www.cfig.ch).



---

risorse, per esempio per lo sviluppo di offerte specifiche di formazione e di formazione continua (raccomandazione 8). Anche solo piccoli investimenti potrebbero produrre svariati benefici. Per esempio una sezione di scout ha sviluppato un'applicazione che semplifica l'organizzazione delle attività e garantisce il sicuro scambio di informazioni. L'applicazione offre inoltre nuove forme di gioco e di apprendimento.

La scuola si prepara ai nuovi tempi: per esempio, i programmi di studio danno sempre più spazio a materie come programmazione, educazione ai media e informatica generale. È necessario mantenere vivo questo dinamismo, senza limitarsi a trasmettere competenze tecniche, bensì concentrandosi anche su quelle metodologiche. Una possibilità sarebbe per esempio quella di vivere la digitalizzazione nelle attività quotidiane della classe, utilizzando maggiormente e in modo variegato gli apparecchi digitali, riflettendo sul loro funzionamento e impiego. Come illustrato nel contributo di Ekin Yilmaz, i tablet possono essere per esempio usati come libri, quaderni per i compiti oppure come laboratorio per il montaggio di video. Ciò permette di promuovere con la stessa importanza le competenze tecniche e quelle trasversali (raccomandazione 3).

### **Quel che s'impura in gioventù non si dimentica mai più**

Lo sviluppo delle competenze summenzionate, in particolare di quelle sociali e personali, inizia sin dalla nascita. Per tale ragione l'acquisizione di queste competenze andrebbe presa in considerazione nell'ambito dell'elaborazione di una strategia nazionale per rafforzare e sviluppare il sostegno alla prima infanzia in Svizzera. Un intervento parlamentare che formula una richiesta in tal senso sarà trattato in Consiglio nazionale (postulato 19.3417). La CFG è a sostegno di questo postulato.

### **Connessione permanente: una sfida anche per i giovani**

I bambini e i giovani di oggi, i cosiddetti «nativi digitali», sono spesso costantemente connessi. La CFG è del parere che occorra studiare maggiormente il tema dell'«always on» e i suoi effetti sui bambini e sui giovani. A tale scopo ha commissionato lo svolgimento di un'inchiesta tra 1001 giovani e 390 adulti, i cui risultati sono attesi per l'autunno di quest'anno.



**I bambini e i giovani hanno bisogno di tempo libero, senza pianificazione.**

Dai dialoghi con i bambini e i giovani si può desumere che questi attori sono ben coscienti sia delle opportunità che delle sfide del mondo digitale e che desiderano partecipare ai dibattiti e alle decisioni su questo tema. Per la CFG, dunque, la conclusione è chiara: occorre porre maggiormente l'accento sui bambini e sui giovani nel dibattito sulla digitalizzazione e dare loro la possibilità di partecipare attivamente all'impostazione del mondo digitale di domani (raccomandazione 1).



---

### **Informazioni complementari**

**Commissione federale per l'infanzia e la gioventù CFG**

Effingerstrasse 20, 3003 Berna

---

Tel. +41 58 462 92 26

---

[ekkj-cfej@bsv.admin.ch](mailto:ekkj-cfej@bsv.admin.ch)

[www.cfig.ch](http://www.cfig.ch)

---

## Raccomandazioni della CFG in merito alla digitalizzazione

La Commissione ha formulato undici raccomandazioni rivolte alle persone di riferimento e/o con compiti educativi, agli operatori responsabili per le attività giovanili extrascolastiche nonché ai rappresentanti degli ambiti di scuola, formazione professionale, alte scuole pedagogiche, formazione continua, politica educativa, ricerca, economia e politica in generale. Le raccomandazioni commentate si trovano alla fine del rapporto *Crescere nell'era digitale*.

### Raccomandazione 1

Bambini e giovani vanno posti maggiormente al centro del dibattito sulla digitalizzazione e devono poter partecipare all'impostazione del mondo digitale.

### Raccomandazione 2

La digitalizzazione deve sostenere una promozione dei bambini e dei giovani paritaria e orientata alle loro risorse.

### Raccomandazione 3

Occorre dare pari importanza alla promozione delle competenze tecniche e a quella delle competenze trasversali.

### Raccomandazione 4

I bambini e i giovani hanno bisogno di tempo libero, senza pianificazione.

### Raccomandazione 5

Occorre sostenere la disposizione dei bambini e dei giovani all'apprendimento.

### Raccomandazione 6

I genitori e le persone di riferimento devono stimolare il pensiero critico dei bambini e dei giovani e fornire loro un esempio ponderato per quanto concerne l'utilizzo dei media.

### Raccomandazione 7

L'educazione ai media deve tenere conto del settore della prima infanzia.

### Raccomandazione 8

Le attività giovanili extrascolastiche devono sfruttare pienamente il proprio potenziale per lo sviluppo delle competenze sociali e personali e promuovere maggiormente anche le competenze mediali.

### Raccomandazione 9

Occorre una cultura scolastica digitale.

### Raccomandazione 10

Occorre rafforzare la permeabilità del sistema formativo e il contatto con il mondo del lavoro.

### Raccomandazione 11

È necessaria una riflessione approfondita sul rapporto con la reperibilità sempre e ovunque («always on») e sui suoi effetti.



## Distribuzione

Il rapporto è disponibile in italiano, tedesco e francese. Può essere ordinato gratuitamente su [www.pubblicazionifederali.admin.ch](http://www.pubblicazionifederali.admin.ch) (n° d'ordinazione 318.856.11) oppure scaricato come documento PDF all'indirizzo [www.cfg.ch](http://www.cfg.ch).