

Di schermi, smartphone e social media: vietare o incrementare l'educazione in età evolutiva ... e non solo?

Fulvio Poletti, pedagoga

Negli ultimi anni, il crescente utilizzo di smartphone e social media da parte di soggetti in età infantile e pre-adolescenziale ha destato profonde preoccupazioni. In diversi paesi europei si è assistito a posizioni volte a mettere sotto accusa tale massiccia esposizione agli schermi, sino a decretare la messa al bando di smartphone e social media nelle scuole elementari e medie, con un riverbero anche in Ticino.

Secondo diversi studi, l'esposizione precoce e molto consistente a questi dispositivi digitali sembra essere collegata a un aumento dei disturbi di ansia, depressione e isolamento sociale, alimentando un dibattito globale su come gestire l'accesso dei più giovani a queste tecnologie.¹

Di recente, la discussione è stata alimentata e arricchita dalla pubblicazione del volume di Jonathan Haidt, *La generazione ansiosa. Come i social hanno rovinato i nostri figli* (Rizzoli, 2024). L'autore, psicologo sociale, propone una serie di misure per "liberare" i giovani da quella che definisce una crisi di salute mentale senza precedenti.

Sulla scorta di simili campanelli d'allarme, Alberto Pellai (medico e psicoterapeuta) e Daniele Novara (pedagoga) hanno lanciato un appello per vietare lo smartphone fino a 14 anni e i social fino a 16 anni. Nello stesso si legge: "Chiediamo al Governo italiano di impegnarsi per far sì che nessuno dei nostri ragazzi e delle nostre ragazze possa possedere uno smartphone personale prima dei 14 anni e che non si possa avere un profilo sui social media prima dei 16. Aiutiamo le nuove generazioni". L'appello è stato firmato,

¹ Cybulski, L., Ashcroft, D. M., Carr, M. J., Garg, S., Chew-Graham, C. A., Kapur, N., & Webb, R. T. (2021). Temporal trends in annual incidence rates for psychiatric disorders and self-harm among children and adolescents in the UK, 2003-2018. *BMC Psychiatry*, 21(1), 229; Domingues-Montanari, S. (2017). Clinical and psychological effects of excessive screen time on children. *Journal of Paediatrics and Child Health*, 53(4), 333-338; Keles, B., McCrae, N., & Grealish, A. (2020). A systematic review: The influence of social media on depression, anxiety and psychological distress in adolescents. *International Journal of Adolescence and Youth*, 25(1), 79-93; Odgers, C. L. (2024). The great rewiring: Is social media really behind an epidemic of teenage mental illness? *Nature*, 628(8006), 29-30; Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2019). Digital Screen Time Limits and Young Children's Psychological Well-Being: Evidence From a Population-Based Study. *Child Development*, 90(1), e56-e65; Santos, R. M. S., Mendes, C. G., Sen Bressani, G. Y., de Alcantara Ventura, S., de Almeida Nogueira, Y. J., de Miranda, D. M., & Romano-Silva, M. A. (2023). The associations between screen time and mental health in adolescents: A systematic review. *BMC Psychology*, 11(1), 127; Tisseron, S. (2024). 3-6-9-12. *Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali*. (Nuova edizione a cura di P. C. Rivoltella; 1a ed. 2016). Scholé; Tisseron, S., Missonnier, S., & Stora, M. (2009). *Il bambino e il rischio del virtuale*. Borla; Twenge, J. M. (2018). *Iperconnessi*. Einaudi; Twenge, J. M. (2020). Why increases in adolescent depression may be linked to the technological environment. *Current Opinion in Psychology*, 32, 89-94; Twenge, J. M., & Campbell, W. K. (2018). Associations between screen time and lower psychological well-being among children and adolescents: Evidence from a population-based study. *Preventive Medicine Reports*, 12, 271-283; Twenge, J. M., Haidt, J., Lozano, J., & Cummins, K. M. (2022). Specification curve analysis shows that social media use is linked to poor mental health, especially among girls. *Acta Psychologica*, 224, 103512.

tra gli altri, da Anna Oliverio Ferraris, Silvia Vegetti Finzi, Alberto Oliverio, Paola Cortellesi, Alba Rohrwacher, Luca Zingaretti, Stefano Accorsi, Pierfrancesco Favino.

Ma il divieto totale è davvero la soluzione? Questo articolo mette in discussione e cerca di problematizzare le quattro regole di Haidt, suggerendo invece un approccio basato su educazione, consapevolezza e responsabilità condivisa intergenerazionalmente.

Vietare per proteggere?

La Generazione Z, quella dei nati dopo il 1995, è la prima ad aver sperimentato la transizione da un'infanzia fondata sul gioco a un'infanzia esposta fortemente ad un dispositivo elettronico (lo smartphone) che li ha proiettati in un universo tanto stroboscopico ed eccitante, quanto pericoloso. I teenager della Gen Z hanno così trascorso ore e ore ogni giorno a «scrollare» post, a guardare video proposti da algoritmi programmati per trattenerli online il più a lungo possibile (vedi Tik Tok²) e hanno passato molto meno tempo a giocare, parlare, toccare, esperire il mondo reale. Haidt sostiene che questa mutazione cultural-antropologica ha interferito con lo sviluppo interpersonale e neurologico di bambini e adolescenti, causando ansia, privazione del sonno, frammentazione dell'attenzione, dipendenza, solitudine, paura del confronto sociale. Nell'espone le disastrose conseguenze, egli propone quattro regole per liberare la «generazione ansiosa» e sprona genitori, insegnanti, aziende tecnologiche e governi, affinché si impegnino per salvare la salute mentale dei più giovani.

Dopo tanti anni in cui si è fatta l'apologia delle tecnologie elettroniche e tutti le usano diffusamente, all'improvviso ci si accorge che ci sono degli aspetti critici e indesiderati: non vanno bene per segmenti di popolazione che da tempo sono colonizzati dalla pubblicità e dalle campagne promozionali. Si pensi, per esempio, allo spot televisivo in cui figura un ragazzino, accompagnato dai genitori presso un punto vendita di un noto marchio di telefonia, tutto euforico perché se consegna un vecchio cellulare riceverà in cambio uno smartphone nuovo di zecca: infanzia utilizzata come vettore per spacciare prodotti per i piccoli e per i grandi.

Va altresì precisato che l'uso/abuso di schermi (in particolare i cellulari) non è una prerogativa solo dei giovani-issimi, bensì riguarda anche gli adulti. Anzi, alle volte mi sorprendo ad osservare o constatare come siano proprio persone di una certa età – diciamo, fra i 45-60 anni ad esserne alquanto dipendenti: sempre connessi (iperconnessi) e tutti indaffarati a rispondere, postare,

² *TikTok pousse les jeunes vers du contenu dangereux pour la santé mentale.* (2023, novembre 7). Amnesty International Suisse. <https://www.amnesty.ch/fr/themes/economie-et-droits-humains/responsabilite-des-entreprises/docs/2023/tiktok-pousse-les-jeunes-vers-du-contenu-dangereux-pour-la-sante-mentale>

esprimere (pre)giudizi su ogni cosa e argomento ... In una delle sue 'Bustine di Minerva' pubblicate su "L'Espresso" dal 1985 al 2016, il semiologo e scrittore Umberto Eco ebbe a formulare la seguente caustica espressione: "Questo è il bello dell'anarchia di Internet. Chiunque ha diritto di manifestare la propria irrilevanza".

Per combattere l'aumento dei problemi di salute mentale tra i giovani, secondo lui strettamente correlato all'uso precoce di smartphone e social media, Jonathan Haidt propone quattro regole principali:

1. *Vietare l'uso di smartphone prima dei 14 anni*
2. *Limitare l'uso dei social media a 30 minuti al giorno per gli adolescenti*
3. *Regolamentare le piattaforme per ridurre l'accesso ai contenuti dannosi*
4. *Aumentare la responsabilità genitoriale e educativa*

Secondo l'autore citato, l'applicazione di queste misure contribuirebbe a ridurre il rischio di esposizione a contenuti tossici e nocivi, proteggendo così la fragile salute mentale dei più giovani. Tuttavia, la questione sembra rivelarsi più complessa. Vietare semplicemente senza una vera progettualità educativa potrebbe non risolvere il problema, anzi, rischia addirittura di generare nuove forme di ribellione (gusto del proibito) o dipendenza nascosta/occulta.

Regola 1: Il divieto totale prima dei 14 anni

Haidt propone di vietare l'uso degli smartphone prima dei 14 anni, sulla base della tesi che i bambini e i preadolescenti non siano ancora pronti a gestire la pressione e i rischi che derivano da un accesso incontrollato alle tecnologie elettroniche. Questa misura, seppur comprensibile per le ragioni psico-fisiche ed emotive addotte da diversi specialisti, non considera il fatto che i giovani vivono ormai in una società iperconnessa, largamente digitalizzata dove la tecnologia è una parte integrante della loro vita quotidiana, scolastica, sociale, culturale.

Se si andasse in questa direzione, vi sarebbe altresì una conseguente deresponsabilizzazione degli adulti e delle agenzie educative coinvolti o toccati in qualche modo (in primis genitori e poi insegnanti, educatori ...) per quanto attiene alla gestione di tali apparecchiature, demandandola semplicemente e tout court ad autorità ed entità esterne preposte a decretarne la regolamentazione, con la dimissione al proprio mandato educativo su questo fronte.

Inoltre, la proposta di un divieto totale, per quanto sorretta da un'intenzionalità "nobile", rischia di essere controproducente: vietare completamente potrebbe spingere i ragazzi a cercare modi clandestini per accedere agli strumenti informatici, favorendone un uso ancor più disfunzionale e incontrollato rispetto allo stato attuale. In alternativa, una

sensibilizzazione precoce all'uso responsabile di simili dispositivi potrebbe rivelarsi più efficace, preparando i giovani a un utilizzo consapevole e guidato, piuttosto che a una restrizione assoluta emessa per decreto, dall'alto.

Regola 2: Limitare il tempo sui social media

Haidt suggerisce altresì di limitare l'uso dei social media a un massimo di 30 minuti al giorno. Sebbene ridurre il tempo trascorso online possa effettivamente attenuare alcuni effetti negativi, come la dipendenza o l'esposizione a contenuti problematici, la misura appare difficile da applicare in maniera sistematica. In un'epoca in cui i social media sono diventati un canale di comunicazione primario per gli adolescenti e per gli adulti, imporre una soglia rigida potrebbe creare più stress che benefici per entrambe le categorie generazionali, portando a una gestione inefficace del tempo digitale.

Un approccio alternativo sarebbe quello di promuovere una gestione autonoma e proattiva del tempo passato sui Social. Insegnare ai giovani a essere consapevoli dei rischi e a trovare un equilibrio tra l'universo elettronico e quello reale potrebbe ridurre gli effetti negativi, senza imporre limiti rigidi e difficili da far rispettare.

Regola 3: Regolamentare le piattaforme digitali

Il controllo dei contenuti dannosi che si susseguono vorticosamente in 'rete' è un tema cruciale, e Haidt propone che le aziende tecnologiche debbano assumersi maggiori responsabilità nella tutela di bambini e pre-adolescenti. Quantunque tale richiesta si riveli assolutamente legittima, regolamentare efficacemente le piattaforme è tutt'altro che semplice. La varietà degli elementi contenutistici presenti online e la rapida evoluzione delle tecnologie rendono assai difficile sottoporre a regolamenti omogenei, adeguati e convincenti tutti i contesti e i vari format esistenti.

Una soluzione più pragmatica potrebbe essere quella di investire nella cosiddetta "Digital Education", insegnando ai giovani a sviluppare un pensiero critico, che li aiuti a distinguere i contenuti validi da quelli dannosi. Piuttosto che un controllo esterno che limita l'accesso, occorrerebbe fornire apparati cognitivi che permettano loro di navigare in modo sicuro e avveduto nel cyberspazio.

Regola 4: La responsabilità genitoriale ed educativa

Infine, Haidt sottolinea l'importanza del ruolo dei genitori e degli educatori nel monitorare e controllare l'accesso dei ragazzi agli strumenti tecnologici. Tuttavia, anche in questo caso, la realtà è più complessa. Molti genitori si trovano a misurarsi con tecnologie e linguaggi mediali che non conoscono/padroneggiano abbastanza a fondo e che cambiano a velocità vertiginosa. Ecco perché è fondamentale che anche le figure genitoriali ricevano un'educazione digitale adeguata, per poter guidare i propri figli in maniera efficace. Pure il corpo insegnante andrebbe convenientemente

formato affinché dia un proprio decisivo e non improvvisato contributo in merito, mediante buone conoscenze psicopedagogiche e competenze tecnico-scientifiche in materia. In tal senso, una risorsa ispirativa la si può trovare nel progetto Emile (Empowering schools in self-regulation of Media and Information Literacy processes: <https://www.emile.unifi.it/>), mirante a fornire ai docenti un supporto competenze interdisciplinare nell'alfabetizzazione mediatica, al fine di sviluppare percorsi efficaci di Media Literacy.³

La tesi alternativa: co-educazione invece di vietare

Forse, la soluzione non consiste tanto nel procedere a divieti o a decisioni draconiane, quando ormai i buoi sono scappati dalla stalla o dal recinto (chissà perché reagiamo immancabilmente “a posteriori”, e un bel po’ dopo il manifestarsi di fenomeni psico-sociali assai importanti, sempre a rimorchio dei fatti e in ritardo!?). Quanto piuttosto nell'avviare una riflessione seria e un dibattito approfondito sul possibile impiego delle tecnologie, dal punto di vista educativo, come contributo per la crescita e il potenziamento delle facoltà cognitive, sociali, etiche delle nuove generazioni. Viene qui ad affermarsi uno sguardo/discorso pedagogico, sempre ammesso sia ancora plausibile ricorrervi o farvi riferimento, nello ‘spirito del tempo’ attuale in cui a farla da padrone sembrano essere i pareri, consigli, orientamenti indotti da influencer, opinion maker, coach di ogni tipo (da quelli “per dimagrire” o “per mantenersi in forma”, ai “life coach” che abbracciano addirittura la fenomenologia dell'intera sfera esistenziale).

Invece di adottare un approccio basato su divieti rigidi, a me sembra più utile promuovere un progetto pedagogico globale che coinvolga tutte le figure chiave nel processo educativo: genitori, figli, insegnanti, educatori, psicologi, pediatri, ecc. Una simile impostazione dovrebbe puntare a sensibilizzare non solo i giovani, ma anche gli adulti, sull'importanza di un uso avvertito, creativo e critico degli strumenti informatici. L'educazione non deve riguardare solo la limitazione del tempo o la regolamentazione dei contenuti, ma anche lo sviluppo di competenze digitali, la capacità di far fronte ai rischi e la promozione di un uso positivo della tecnologia.

In sostanza, un patto comune di educazione digitale può fornire una risposta più duratura ed efficace rispetto ai semplici divieti. L'obiettivo sarebbe quello di formare cittadini digitalmente consapevoli, capaci di navigare nel cyberspazio con responsabilità e autonomia. Il tutto nell'auspicio di contribuire a creare una società più sana e attiva, anche nel mondo virtuale,

³ Cfr. Di Donato, D. (2024, ottobre 14). *Vietare gli smartphone a scuola? La vera sfida è educare all'uso critico del digitale*. Agenda Digitale. <https://www.agendadigitale.eu/scuola-digitale/vietare-gli-smartphone-a-scuola-la-vera-sfida-e-educare-alluso-critico-del-digitale/>; Marangi, M. (2023). *Addomesticare gli schermi. Il digitale a misura dell'infanzia 0-6*. Editrice Morcelliana.

senza che quest'ultimo diventi un universo totalizzante e sovraesposto, bensì coltivando parallelamente il gusto di immergersi attivamente e creativamente anche nell'ambiente reale circostante mediante attività conoscitive, ricreative e ludiche che abbiano il fulcro nella mobilitazione globale del corpo e delle facoltà psico-fisiche.

In simile prospettiva, sarebbe utile riscoprire apprendimenti, abilità, perizie da costruire e perfezionare nel proprio contesto ambientale e nella reale sfera socioculturale di appartenenza. Un valido esempio è costituito dai bambini colombiani – quattro fratelli appartenenti alla comunità indigena Huitoto: la più grande di tredici anni, gli altri di nove, quattro e il più piccolo di appena un anno – che per quaranta giorni hanno resistito nella fitta e pressoché impenetrabile giungla del Guaviare, nel sud della Colombia, riuscendo a sopravvivere all'incidente aereo che aveva provocato la morte della propria madre con cui viaggiavano. Sono sopravvissuti grazie agli insegnamenti della nonna Fatima, la quale, attingendo dalla tradizione del loro popolo, ha trasmesso alla nipote (la sorella più grande) utili istruzioni e indicazioni per sostentarsi nella giungla, come la conoscenza delle piante e delle erbe commestibili e dei possibili rimedi per sostentarsi in quell'ambiente ostile (“La Repubblica”, 10 giugno 2023).

Questa vicenda, per fortuna coronata con un lieto fine, dimostra che la diversificazione di conoscenze, competenze, abilità, lingue/linguaggi per leggere e interpretare quanto ci circonda può costituire un valido patrimonio, una preziosa dote/dotazione per affrontare un mondo vieppiù complesso, al punto da rivelarsi in taluni casi addirittura un'assicurazione sulla vita, indispensabile per la stessa sopravvivenza.

Emerge pertanto la validità di intraprendere operazioni/iniziativa volte a conciliare i dispositivi elettronici e le pratiche tecnologiche più avanzati, con altre attività che mettano in funzione il corpo e da praticare in outdoor: nell'ambiente circostante, andando alla scoperta di esperienze, emozioni, paesaggi nuovi e arricchenti, al di là delle succulenti suggestioni della realtà aumentata delle TIC o degli ambienti fittizi dei videogiochi (per quanto essi possano senz'altro, a talune condizioni, contribuire allo sviluppo cognitivo e ad incentivare determinate capacità psico-sociali).

Peer Education: una soluzione dal basso per una maggiore consapevolezza

Un'alternativa che merita particolare attenzione alle proposte di divieti e restrizioni avanzate da Haidt, risiede nella *Peer Education* (PE): un approccio educativo basato sull'insegnamento tra pari, che si sta rivelando particolarmente efficace, non solo nel campo dei comportamenti a rischio praticati in contesti giovanili, ma anche per quanto attiene all'educazione digitale. Piuttosto che affidarsi a regole imposte dall'alto o a discorsi paternalistici che rischiano di avere poca presa sulla popolazione giovanile, la

PE coinvolge gli stessi ragazzi come educatori e promotori di buone pratiche in diversi settori di vita che li coinvolgono.

L'idea centrale di questo approccio è che i giovani siano spesso più propensi ad ascoltare e seguire i consigli dei loro coetanei, piuttosto che quelli degli adulti, percepiti talvolta come distanti e poco al passo con i cambiamenti rapidi della realtà socioculturale di riferimento. Attraverso la PE, i ragazzi vengono formati per diventare educatori all'interno delle loro comunità, aiutando i loro pari a sviluppare una maggiore consapevolezza e responsabilità nell'ambito esistenziale preso in considerazione.

D'altro canto, occorre doverosamente precisare e sottolineare che non si tratta di mandare spontaneamente i ragazzi allo sbaraglio (della serie: “andate e fate ... qualsiasi cosa va bene ...”): coloro che assumessero il ruolo di Peer vanno debitamente accompagnati e formati all'assunzione di un tale importante ruolo animativo e mediativo, fornendo loro efficaci strumentazioni metodologiche per l'animazione e la gestione di gruppi attraverso tecniche e accorgimenti comunicativo-relazionali adatti alla bisogna.

La PE sembra funzionare per diversi motivi:

- *Empatia e affinità generazionale*: gli adolescenti possono condividere esperienze comuni con i loro coetanei e parlare lo stesso linguaggio, rendendo il processo educativo più naturale e meno formale.
- *Modelli di comportamento positivi*: quando i ragazzi vedono che anche loro amici o coetanei adottano comportamenti responsabili, sono più inclini a seguire questi esempi. I coetanei diventano modelli di riferimento, favorendo una cultura dell'autoregolamentazione.
- *Coinvolgimento attivo*: invece di essere passivi destinatari di regole imposte o calate dall' "alto", i giovani diventano protagonisti attivi della loro formazione, assumendo responsabilmente decisioni pertinenti e sviluppando un pensiero critico funzionali alla loro crescita.

Nel nostro contesto, la PE diventa *Peer Media Education* (PME), la quale, applicandosi al campo specifico qui preso in esame, non solo fornisce agli adolescenti strumenti pratici per affrontare i rischi di navigazione nelle reti telematiche, ma promuove altresì l'empowerment per orientarsi e agirvi con perizia e sagacia (con particolare attenzione ai social media), favorendo la costruzione di una cittadinanza digitale attiva e cosciente dei risvolti etici.

Una proposta educativa integrata a livello intergenerazionale

L'inclusione della PME come parte di un progetto educativo integrato, in cui genitori, insegnanti, psicologi e altri professionisti collaborano con i giovani, potrebbe rappresentare una svolta importante. Questo approccio consente di superare la dicotomia tra 'controllo' e 'libertà', spostando il focus su un

apprendimento condiviso, dal basso, che non solo rafforza la responsabilità individuale, ma promuove anche una consapevolezza collettiva sui rischi e le potenzialità dei dispositivi e delle pratiche tecnologici.

Se la PME si è dimostrata efficace per sensibilizzare i soggetti in età evolutiva all'uso responsabile delle tecnologie, lo stesso concetto e approccio può essere applicato agli adulti, in particolare ai genitori. Analogamente, dunque, gli adulti possono trarre beneficio da un processo educativo tra pari che li aiuti a gestire e comprendere meglio l'universo informatico, diventando modelli di riferimento più credibili agli occhi dei giovani.

La PME tra adulti potrebbe tradursi in un'ottica di *auto-mutuo aiuto*, in cui i genitori, così come insegnanti e altre figure professionali e non, condividono esperienze, suggerimenti e strategie per far fronte convenientemente alle sfide della digitalizzazione in corso. Questo tipo di educazione mira a superare l'idea che sia solo il mondo giovanile ad avere bisogno di una guida al digitale, riconoscendo che anche gli adulti, spesso impreparati, possono beneficiare di un percorso formativo che li aiuti a comprendere meglio i rischi e le possibilità offerte dalle tecnologie più avanzate.

Attraverso gruppi di incontro, workshop e scambi di esperienze vi sarebbe l'opportunità di:

- *gestire il proprio tempo digitale*, riducendo il rischio di un'esposizione eccessiva o addirittura di dipendenza, con l'assunzione di un atteggiamento critico nei confronti di utenze e contenuti inappropriati.
- *comprendere le dinamiche dei social media*, sviluppando un uso avveduto e critico delle piattaforme, cogliendone logiche e funzionamenti soggiacenti.
- *essere un esempio positivo* per i propri figli/allievi, promuovendo un impiego equilibrato, sano, propositivo e costruttivo del portato tecnologico.

Uno degli aspetti più importanti di questo approccio è che consente agli adulti di perseguire una maggiore coerenza e credibilità agli occhi dei giovani. Non si può chiedere ai ragazzi di limitare l'uso dei social media o di essere perfettamente coscienti del loro tempo online, se gli adulti stessi non adottano comportamenti responsabili e conseguenti rispetto ai principi proclamati. La *forza educativa dell'esempio* è un elemento chiave: genitori e insegnanti che mostrano di utilizzare i social media in modo equilibrato e costruttivo forniscono ai giovani un modello reale e tangibile da seguire (il che non sembra oggi essere sempre il caso).

Considerazioni conclusive: educare insieme attraverso l'esempio

La PME e l'auto-mutuo aiuto tra pari, sia tra i giovani sia tra gli adulti, rappresentano un'opzione educativa più sostenibile e partecipativa rispetto ai divieti o alle imposizioni esterne. Promuovere l'apprendimento reciproco e la responsabilità condivisa può aiutare a creare una cultura digitale più consapevole, in cui genitori, figli, insegnanti e educatori siano tutti coinvolti. Solo attraverso l'esempio e la cooperazione possiamo sperare di formare una generazione capace di affrontare, in modo sano e intelligente, le sfide di quanto ruota attorno ad internet e alle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

Unendo i benefici della PME per i giovani e per gli adulti, emerge una visione più ampia e ambiziosa: un'*educazione intergenerazionale* fondata sulla reciprocità e sull'attivismo educativo.

In un mondo sempre più digitalizzato, in cui le innovazioni tecnologiche evolvono a una velocità vertiginosa, è essenziale che genitori e figli, insegnanti e studenti, si confrontino e si supportino a vicenda, promuovendo – attraverso un dialogo continuo e costruttivo nel novero di un *patto educativo* robusto e vigoroso, in cui entrambe le componenti generazionali imparano le une dalle altre e crescono insieme – una *cittadinanza attiva, creativa e responsabile*, non solo all'interno delle reti mediatiche e informatiche, ma anche nella vita reale, in funzione di una effettiva e produttiva convivenza civile.

La *cittadinanza attiva* diventa così un viatico e un traguardo condiviso, dove le nuove generazioni, grazie all'educazione ricevuta, siano in grado di esercitare una partecipazione critica e costruttiva alla vita sociale e digitale, mentre quelle più "mature", grazie alla formazione reciproca, acquisiscano efficaci strumenti per accompagnare le prime nell'accedere responsabilmente e con piena consapevolezza nel contesto socioculturale attuale, valutandone/soppesandone potenzialità e rischi, opportunità e insidie e prendendone parte in termini protagonisti, con vigore e partecipazione.

In codesto orizzonte intenzionale, l'educazione non andrebbe più vista come un compito unilaterale o settoriale, bensì come un impegno collettivo, in cui ogni individuo, indipendentemente dall'età, si senta responsabile per il proprio comportamento e per quello degli altri, in maniera da contribuire alla costruzione di una comunità digitale e socioculturale più informata, scrupolosa e perspicace, in cui il rispetto reciproco e l'uso etico della tecnologia risultino valori idealmente condivisi da tutti.