

Bambini digitalizzati, una ricerca internazionale grazie a Comune di Lecce e Boboto

C'è tempo sino a giovedì 30 novembre per partecipare alla ricerca promossa dal DQ Institute, tra i più importanti centri internazionali dedicati alla cittadinanza digitale, in collaborazione con il World Economic Forum, finalizzata alla misurazione del livello di competenza digitale nei bambini dagli 8 ai 12 anni (diritti digitali, cyberbullismo, scenari di applicazione delle innovazioni digitali). La ricerca – che coinvolge diverse nazioni in tutto il mondo ed è promossa, tra gli altri, dalla Nanyang Technological University di Singapore, dal National Education Institute di Singapore e dall' IOWA State University – approda anche in Italia grazie alla collaborazione tra il DQ Institute e Boboto, azienda salentina coordinata da Iliana Morelli, attiva nel settore dell'educazione e dell'innovazione sociale e digitale. Il progetto di ricerca richiede la compilazione di due sondaggi, uno rivolto agli alunni e un altro dedicato ai docenti.

La diffusione del progetto di ricerca nelle scuole di Lecce e provincia, per la sua rilevanza scientifica, è supportato dall'Assessorato alla Pubblica Istruzione del Comune di Lecce guidato da Patrizia Guida, particolarmente attenta ai temi della cittadinanza e dell'etica digitale. La partecipazione è completamente gratuita.

«I media digitali e la tecnologia – si legge nella nota diffusa dal DQ Institute – si stanno evolvendo a un ritmo vertiginoso, portando con sé opportunità straordinarie e rischi reali per i giovani. Gli studenti stanno usando l'immenso potere di Internet e delle tecnologie mobili per esplorare, connettersi, creare e imparare in modi mai immaginati prima, sia all'interno che all'esterno della classe», ai dirigenti scolastici. Ma le questioni che emergono

da questa “cultura iperconnessa” 24/7 – dal cyberbullismo alla preoccupazioni per la tutela della privacy, all’ incertezza riguardo la fiducia delle informazioni online – emergono nelle scuole e a casa. In particolare, l’ eccessivo “Screen Time” è una grande porta per gli effetti collaterali e negativi della tecnologia e dei media digitali, ed è collegato ad un’ ampia gamma di indicatori a lungo termine per la salute e il benessere. Pertanto, nell’ ambito dello studio di ricerca Global DQ (www.dqinstitute.org) in collaborazione con la Coalizione DQ, tra cui il “World Economic Forum” e prestigiose università, condurremo questo studio per comprendere in modo specifico l’esposizione dei bambini ai rischi informatici e la capacità di gestione del tempo sullo schermo».

Boboto è una Benefit Corporation che si prefigge lo scopo di avere un impatto positivo sulla società e sulla biosfera distinguendosi sul mercato, rispetto a tutte le altre forme societarie, attraverso una forma giuridica virtuosa ed innovativa, e promuove attività orientate al mondo dell’educazione, dell’inclusività e dell’innovazione sociale. La sua missione è quella di promuovere l’educazione come processo continuo di apprendimento. L’obiettivo dei nostri progetti è quello di guidare i bambini e le bambine al pieno sviluppo delle loro potenzialità e di guidare gli adulti alla comprensione che ogni bambino e bambina racchiudono in sé una ricchezza che va custodita ed alimentata, al fine di formare dei cittadini attivi, felici e responsabili.

