



**“Ministero dell’istruzione, dell’università e della ricerca”**  
I.C.S. “Quintino Di Vona”  
Via L. da Vinci, 2 – 20062 Cassano d’Adda (MI)  
Cod. Min. MIIC8CC00P - C.F. 91548230159  
tel. 0363/60061 - fax 0363/361145 - e-mail: [MIIC8CC00P@istruzione.it](mailto:MIIC8CC00P@istruzione.it)  
sito internet: [www.icqdivona.edu.it](http://www.icqdivona.edu.it)

### **CIRCOLARE N. 148**

Cassano D’Adda, 09/01/2023

Ai genitori

Agli alunni

Al personale docente

Al personale ATA

Al DSGA

Al sito web

#### **Oggetto: divieto uso cellulari e di altri dispositivi elettronici a scuola.**

Si ricorda agli alunni e a tutto il personale che l’uso del cellulare a scuola, in tutti i locali scolastici e per tutto l’orario di permanenza a scuola (lezioni, ricreazioni, mensa, attività extracurricolari, ecc...) è severamente vietato dal nostro regolamento d’Istituto, dal DPR 249/98 (Statuto delle studentesse e degli studenti) e dalla direttiva n. 30 del 15/03/2007 così come richiamata dalla nota del **Ministero dell’istruzione e del Merito n. 107190 del 19/12/2022**.

E’ vietato, altresì qualsiasi altro dispositivo atto ad effettuare foto, riprese audio e video e collegamenti ad Internet. I dispositivi di cui sopra, se posseduti, devono essere tenuti spenti, negli zaini, dal momento dell’ingresso fino a quello dell’uscita. Solo in caso di eventuali esigenze di comunicazione tra gli studenti e le famiglie, dettate da ragioni di particolare urgenza o gravità, o in determinate situazioni (es. uscite didattiche, ecc...), può esserne autorizzato l’uso da parte del docente e sotto la sua vigilanza. Nelle altre circostanze la comunicazione avverrà per il tramite della scuola. Durante le attività didattiche è consentito l’uso di tablet, computer, ecc..., previa autorizzazione e sempre sotto il controllo diretto dell’insegnante.

La violazione di tale divieto comporta sanzioni disciplinari quali annotazioni scritte sul registro di classe, ritiro temporaneo del telefonino e riconsegna dello stesso alle famiglie; nei casi più gravi sospensione dalle lezioni.

Si rammenta, inoltre, il divieto assoluto di scattare foto o realizzare video all'interno della scuola e diffondere gli stessi in rete (Facebook, WhatsApp, Youtube, ecc.). Tali atti, se scoperti, comporteranno da parte dei Consigli di classe l'adozione delle sanzioni disciplinari previste dal Regolamento d'Istituto.

Inoltre la scuola o la persona danneggiata con la pubblicazione non autorizzata in rete della propria immagine può sporgere denuncia agli organi di Polizia.

Si richiama all'attenzione dei Docenti e del personale ATA che il loro dovere di vigilanza sussiste in tutti gli spazi scolastici ed esige la tempestiva segnalazione al Dirigente Scolastico o ai suoi Collaboratori di eventuali infrazioni o comportamenti degli alunni che turbano il regolare andamento della scuola, ed in particolare quando si tratta di episodi di illegalità. Le famiglie sono invitate ad adoperarsi, nel modo che riterranno più opportuno, a sensibilizzare i propri figli ad un uso idoneo del telefono cellulare, contribuendo a creare quell'alleanza educativa in grado di trasmettere obiettivi e valori per costruire insieme identità, appartenenza e responsabilità.

Il divieto di utilizzare i telefoni cellulari opera anche nei confronti del personale ausiliario in servizio e dei docenti, in considerazione dei doveri derivanti dal CCNL vigente che devono assicurare le migliori condizioni per lo svolgimento delle attività didattiche, oltre che offrire agli allievi un modello di comportamento rispettoso delle regole, salvo situazioni di emergenza o necessità di servizio (es. registro on-line). Sono esonerati da tale divieto soltanto i docenti collaboratori del DS e i docenti responsabili delle sedi che, per motivi logistici ed organizzativi, dovranno essere comunque raggiungibili in qualsiasi momento.

Ai fini di una puntuale informazione sull'impatto del digitale sugli studenti si allega alla presente il Documento approvato dalla 7<sup>o</sup> Commissione del Senato della Repubblica comunicato alla Presidenza il 14 Giugno 2021.

**La Dirigente Scolastica**

Prof.ssa Anna Bonarrigo

Il documento è firmato digitalmente

ai sensi del D.L.gs. 82/2005 s.m.s. e norme collegate  
e sostituisce il documento cartaceo e la firma autografa

# SENATO DELLA REPUBBLICA

———— XVIII LEGISLATURA ————

**Doc. XVII**  
**n. 2**

## **DOCUMENTO APPROVATO DALLA 7<sup>a</sup> COMMISSIONE PERMANENTE**

**(Istruzione pubblica, beni culturali)**

**nella seduta del 9 giugno 2021**

*Relatore: CANGINI*

### **A CONCLUSIONE DELL'INDAGINE CONOSCITIVA**

*proposta dalla Commissione stessa nella seduta del 9 aprile 2019, svolta nelle sedute del 9 maggio 2019, 11 giugno 2019, 2 e 24 ottobre 2019, 27 novembre 2019, 14 gennaio 2020, 22 settembre 2020, 21 ottobre 2020, 2 dicembre 2020, 7 aprile 2021 e conclusasi nella seduta del 9 giugno 2021*

### **SULL'IMPATTO DEL DIGITALE SUGLI STUDENTI, CON PARTICOLARE RIFERIMENTO AI PROCESSI DI APPRENDIMENTO**

*(Articolo 48, comma 6, del Regolamento)*

**Comunicato alla Presidenza il 14 giugno 2021**

## I RISULTATI DELL'INDAGINE

Ci sono i danni fisici: miopia, obesità, ipertensione, disturbi muscolo-scheletrici, diabete. E ci sono i danni psicologici: dipendenza, alienazione, depressione, irascibilità, aggressività, insonnia, insoddisfazione, diminuzione dell'empatia. Ma a preoccupare di più è la progressiva perdita di facoltà mentali essenziali, le facoltà che per millenni hanno rappresentato quella che sommariamente chiamiamo intelligenza: la capacità di concentrazione, la memoria, lo spirito critico, l'adattabilità, la capacità dialettica... Sono gli effetti che l'uso, che nella maggior parte dei casi non può che degenerare in abuso, di *smartphone* e videogiochi produce sui più giovani. Niente di diverso dalla cocaina. Stesse, identiche, implicazioni chimiche, neurologiche, biologiche e psicologiche.

È quanto sostengono, ciascuno dal proprio punto di vista « scientifico », la maggior parte dei neurologi, degli psichiatri, degli psicologi, dei pedagogisti, dei grafologi, degli esponenti delle Forze dell'ordine auditi. Un quadro oggettivamente allarmante, anche perché evidentemente destinato a peggiorare.

C'è stato un tempo in cui, per capire come saremmo diventati, noi italiani guardavamo alla Germania, poi alla Francia, poi, dal secondo dopoguerra, agli Stati Uniti. Ora, per la prima volta, il nostro sguardo abbandona le nazioni occidentali per volgersi ad Oriente. Corea del Sud, Cina, Giappone. Sono questi, oggi, i nostri modelli. Modelli avanzatissimi già da anni quanto a diffusione della tecnologia digitale, perciò anticipatori degli effetti che il crescente uso di *smartphone* e videogiochi produrrà fatalmente sui nostri figli, sui nostri nipoti, sui nostri amici, su di noi e di conseguenza sulla società in cui viviamo.

I numeri impressionano. In Corea del Sud il 30 per cento dei giovani tra i dieci e i diciannove anni è classificato come « troppo dipendente » dal proprio telefonino: vengono disintossicati in sedici centri nati apposta per curare le patologie da *web*. In Cina i giovani « malati » sono ventiquattro milioni. Quindici anni fa è sorto il primo centro di riabilitazione, naturalmente concepito con logica cinese: inquadramento militare, tute personalizzanti, lavori forzati, *elettroshock*, uso generoso di psicofarmaci. Un campo di concentramento. Da allora, di luoghi del genere ne sono sorti oltre quattrocento. Analoga situazione in Giappone, dove per i casi più estremi è stato coniato un nome, *hikikomori*. Significa « stare in disparte ». Sono giovani tra i dodici e i venticinque anni che si sono completamente isolati dalla società. Non studiano, non lavorano, non socializzano. Vegetano chiusi nelle loro camerette perennemente connessi con qualcosa che non esiste nella realtà. Gli *hikikomori* in Giappone sono circa un milione. Un milione di zombi.

Tutte le ricerche internazionali citate nel corso del ciclo di audizioni giungono alla medesima conclusione: il cervello agisce come un muscolo,

si sviluppa in base all'uso che se ne fa e l'uso di dispositivi digitali (*social* e videogiochi), così come la scrittura su tastiera elettronica invece della scrittura a mano, non sollecita il cervello. Il muscolo, dunque, si atrofizza. Detto in termini tecnici, si riduce la neuroplasticità, ovvero lo sviluppo di aree cerebrali responsabili di singole funzioni. Analogo effetto si registra nei bambini cui è stata limitata la « fisicità ». Nei primi anni di vita, infatti, la conoscenza di sé e del mondo passa attraverso tutti e cinque i sensi: sollecitare prevalentemente la vista, sottoutilizzando gli altri quattro sensi, impedisce lo sviluppo armonico e completo della conoscenza. È quel che accade nei bambini che trascorrono troppo tempo davanti allo schermo di un *iPad* o simili. Per quest'insieme di ragioni, non è esagerato dire che il digitale sta decerebrando le nuove generazioni, fenomeno destinato a connotare la classe dirigente di domani.

Mai prima d'ora una rivoluzione tecnologica, quella digitale, aveva scatenato cambiamenti così profondi, su una scala così ampia e in così poco tempo. Il motivo è evidente, lo *smartphone*, ormai, non è più uno strumento, ma è diventato un'appendice del corpo. Soprattutto nei più giovani. Un'appendice da cui, oltre ad un'infinita gamma di funzioni, in larga parte dipendono la loro autostima e la loro identità. È per questo che risulta così difficile convincerli a farne a meno, a mettere da parte il telefonino almeno per un po': per loro, privarsene è doloroso e assurdo quanto subire l'amputazione di un arto.

Usarlo incessantemente è dunque naturale. È naturale perché questo li inducono a fare le continue sollecitazioni di algoritmi programmati apposta per adescarli e tenerli connessi il più a lungo possibile. È naturale perché a disconnettersi percepiscono la sgradevole sensazione di essere « tagliati fuori », esclusi, emarginati. È naturale anche e soprattutto perché essere connessi è irresistibilmente piacevole, dal momento che l'uso del digitale che ne fanno i più giovani, prevalentemente *social* e videogiochi, favorisce il rilascio di dopamina, il neurotrasmettitore della sensazione di piacere.

Ma si tratta di un piacere effimero. Dal 2001, anno in cui le *console* per videogiochi irrompono nelle camerette dei ragazzi, e con un'accelerazione impressionante dal 2007, anno in cui debutta lo *smartphone*, depressioni e suicidi tra i giovanissimi hanno raggiunto percentuali mai viste prima. Sono quasi raddoppiati, e quel che preoccupa è che il *trend* appare in costante ed inesorabile ascesa. Stessa tendenza, in rapida crescita, riguarda i casi di autolesionismo, di anoressia, di bulimia. Manifestazioni di disagio giovanile sempre esistite, ma che oggi si autoalimentano sui *social* e nelle *chat* esaltando anziché scoraggiando i ragazzi e in modo particolare le ragazze dal metterli in pratica.

A tutto ciò vanno sommate le conseguenze sui più giovani dell'essere costantemente a contatto con chiunque e con qualsiasi cosa. Istigazione al suicidio, adescamento, *sexting*, bullismo, *revenge porn*: tutti reati in costante crescita. Reati facilitati dal fatto che nelle nuove piazze virtuali non trovano spazio le regole in vigore nelle vecchie piazze reali: vige l'anonimato, i controlli sono scarsi, i minori vi si avventurano senza alcuna sorveglianza da parte dei genitori.

Dal ciclo delle audizioni svolte e dalle documentazioni acquisite, non sono emerse evidenze scientifiche sull'efficacia del digitale applicato all'insegnamento. Anzi, tutte le ricerche scientifiche internazionali citate dimostrano, numeri alla mano, il contrario. Detta in sintesi: più la scuola e lo studio si digitalizzano, più calano sia le competenze degli studenti sia i loro redditi futuri.

#### CONCLUSIONI

Rassegnarsi a quanto sta accadendo sarebbe colpevole. Fingere di non conoscere i danni che l'abuso di tecnologia digitale sta producendo sugli studenti e in generale sui più giovani sarebbe ipocrita. Come genitori, e ancor più come legislatori, avvertiamo il dovere di segnalare il problema, sollecitando Parlamento e Governo ad individuare i possibili correttivi.

Avanziamo alcune ipotesi:

- scoraggiare l'uso di *smartphone* e videogiochi per minori di quattordici anni;
- rendere cogente il divieto di iscrizione ai *social* per i minori di tredici anni;
- prevedere l'obbligo dell'installazione di applicazioni per il controllo parentale e l'inibizione all'accesso a siti per adulti sui cellulari dei minori;
- favorire la riconoscibilità di chi frequenta il *web*;
- vietare l'accesso degli *smartphone* nelle classi;
- educare gli studenti ai rischi connessi all'abuso di dispositivi digitali e alla navigazione sul *web*;
- interpretare con equilibrio e spirito critico la tendenza epocale a sopravvalutare i benefici del digitale applicato all'insegnamento;
- incoraggiare, nelle scuole, la lettura su carta, la scrittura a mano e l'esercizio della memoria.

Non si tratta di dichiarare guerra alla modernità, ma semplicemente di governare e regolamentare quel mondo virtuale nel quale, secondo le ultime stime, i più giovani trascorrono dalle quattro alle sei ore al giorno. Si tratta di evitare che si realizzi fino in fondo quella « dittatura perfetta » vaticinata da Aldous Huxley quando la televisione doveva ancora entrare in tutte le case e lo *smartphone* aveva la concretezza di un'astrazione fantascientifica: « Una prigione senza muri in cui i prigionieri non sognano di evadere. Un sistema di schiavitù nel quale, grazie al consumismo e al divertimento, gli schiavi amano la loro schiavitù ».

Giovani schiavi resi drogati e decerebrati: gli studenti italiani. I nostri figli, i nostri nipoti. In una parola, il nostro futuro.