



Guida all'uso consapevole del digitale

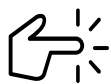
a.s. 25/26 - 2° Edizione
"EDUCAZIONE AL BENESSERE DIGITALE"

DESTINATARI

Ragazzi e ragazze della **Scuola Secondaria di 1° e 2° grado**

OBIETTIVI DELL'INIZIATIVA

Il progetto nasce per affiancare le istituzioni in un percorso di formazione della cittadinanza digitale, che affonda le sue radici nella conoscenza dei rischi e opportunità legate al mondo del web. Il percorso è propedeutico al rilascio del patentino digitale, un attestato di "navigatore consapevole" rilasciato dai CORECOM regionali.



Presentazione dei contenuti del progetto

L'EDUCAZIONE CIVICA NELLE SCUOLE

Il progetto si inserisce nel **pillar 3 "CITTADINANZA DIGITALE"** previsto dalla **legge 92/2019**, trattando nello specifico **l'uso consapevole e responsabile degli strumenti digitali, lo sviluppo del pensiero critico, la sensibilizzazione ai rischi online, il contrasto del linguaggio dell'odio e l'educazione all'uso etico del web**. Il progetto è quindi utile al conseguimento delle ore di didattica da destinare allo studio dell'Educazione Civica, ricoprendo un monte ore indicativo compreso tra le **10 (minimo) e le 20 ore a discrezione del docente**.

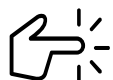
GLI EVENTI LEGATI AL PROGETTO**Evento di lancio del progetto**

Il progetto rientra tra le iniziative educative della Fondazione articolo 49 ETS, ente del terzo settore che promuove la valorizzazione dei diritti di cittadinanza e la consapevolezza dei doveri civici, anche attraverso iniziative educative a servizio del percorso curricolare didattico delle scuole di ogni ordine e grado. Poiché la Fondazione si adopera per creare reti e forze di dialogo tra le istituzioni e i cittadini, i progetti educativi della Fondazione vengono presentati in **contesti istituzionali** (come la Camera o il Senato), all'interno di un **evento che gode del patrocinio delle più alte istituzioni nazionali**, realizzato in collaborazione con il Parlamento europeo.

Evento di premiazione

Per misurare l'impatto dell'iniziativa e consentire alle classi partecipanti di mettere in pratica, rielaborandoli, i contenuti del progetto, alla fine del percorso didattico è proposta la partecipazione a un contest premiante. Rappresentanti delle classi vincitrici sono invitate a

un evento di premiazione finale, che vede presenti tutti gli attori coinvolti nel progetto, organizzata in contesti istituzionali fortemente rappresentativi dei valori del progetto.



Rivivi l'evento di lancio alla Biblioteca del Senato -16 ottobre 2025

IL PERCORSO DIDATTICO IN CLASSE

Il programma didattico del progetto è suddiviso in 10 moduli che sviluppano i seguenti argomenti:

- **MODULO 1** - Introduzione al percorso
- **MODULO 2** - Tutele dei minori e responsabilità
- **MODULO 3** - Navigare sicuri in rete
- **MODULO 4** - Le piattaforme social
- **MODULO 5** - Hate speech, cyberbullismo e cyberstalking
- **MODULO 6** - Adescamento on line
- **MODULO 7** - Cittadinanza digitale
- **MODULO 8** - Dipendenza digitale
- **MODULO 9** - Fake news
- **MODULO 10** - Conclusioni

I MATERIALI DIDATTICI

- Una guida docente con le linee guida del progetto
- Slide PDF per tenere le lezioni in classe
- Giochi e attività utili alla rielaborazione dei contenuti
- Video tutorial
- Folder del concorso "Pay attentiON"

IL CONTEST

"Pay attentiON"

Per valutare l'impatto dell'iniziativa, alla fine del percorso didattico le classi partecipano a un contest premiante che dà l'occasione di rielaborare i contenuti del progetto. I partecipanti potranno approfondire il tema della sicurezza e benessere in ambiente digitale e raccontare attraverso una modalità creativa e originale la propria idea, cercando nuovi modi per comunicare l'importanza di queste tematiche. I 3 migliori elaborati, valutati da una giuria di esperti, riceveranno un premio in materiale didattico.

TIMING

Iscrizioni al progetto: **da giugno 2025**, accedendo alla piattaforma digitale inclass.net

Inizio percorso didattico in classe: **novembre 2025**

Termine consegna elaborati contest: **20 aprile 2026**