



**Citation:** M.Fiorelli, R., Mezzanotte, F., Falcinelli, F., Baldella, L., & Lombardi, C. (2024). Un progetto per promuovere la competenza digitale nella scuola: Patentino per cittadini digitali. *Media Education* 15(1): 115-125. doi: 10.36253/me-15838

**Received:** February, 2024

**Accepted:** April, 2024

**Published:** May, 2024

**Copyright:** ©2024 Author This is an open access, peer-reviewed article published by Firenze University Press (<https://www.fupress.com/me>) and distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited.

**Data Availability Statement:** All relevant data are within the paper and its Supporting Information files.

**Competing Interests:** The Author(s) declare(s) no conflict of interest.

## Un progetto per promuovere la competenza digitale nella scuola: Patentino per cittadini digitali

### A project to promote digital competence in schools: License for digital citizens

MARIA ROSARIA FIORELLI<sup>1</sup>, FRANCESCO MEZZANOTTE<sup>2</sup>, FLORIANA FALCINELLI<sup>3</sup>, LISA BALDELLA<sup>1</sup>, CATERINA LOMBARDI<sup>4</sup>

<sup>1</sup> *Docente USR Umbria*

<sup>2</sup> *Dirigente Tecnico USR Umbria*

<sup>3</sup> *P.O. di M-PED 03*

<sup>4</sup> *Docente EFT Umbria*

[mariaosaria.fiorelli@scuola.istruzione.it](mailto:mariaosaria.fiorelli@scuola.istruzione.it); [francesco.mezzanotte@istruzione.it](mailto:francesco.mezzanotte@istruzione.it); [floriana-falcinelli@gmail.com](mailto:floriana-falcinelli@gmail.com); [lisa.baldella@scuola.istruzione.it](mailto:lisa.baldella@scuola.istruzione.it); [caterina.lombardi@scuola.istruzione.it](mailto:caterina.lombardi@scuola.istruzione.it)

**Abstract.** This article presents the training course aimed at primary, first and second level secondary schools, carried out by teachers using a kit of materials prepared by experts and designed for each individual school level entitled: License for digital citizens. The initiative aims to attract younger people from the age group in which we know independent use of the internet is widespread (9-15 years). Promoted and coordinated by the USR for Umbria in collaboration with EFT Umbria and Corecom Umbria, it is implemented and managed by a stable working group. The logic of the project aims at prevention through the training and awareness of multiple social actors, rather than intervening in the face of emergencies.

**Keywords:** digital competence, driving licence, school project, digital citizenship, ICT.

**Riassunto.** In questo contributo viene presentato il percorso di formazione rivolto alle scuole primarie, secondarie di I e II grado, portato avanti dai docenti avvalendosi di un kit di materiali predisposti da esperti e pensati per ogni singolo grado di scuola dal titolo: Patentino per cittadini digitale. L'iniziativa vuole intercettare i più giovani dalla fascia di età in cui sappiamo essere diffuso un uso autonomo della rete (9-15 anni). Promosso e coordinato dall'USR per l'Umbria in collaborazione con l'EFT Umbria e il Corecom Umbria, è implementato e gestito da un Gruppo di lavoro stabile. La logica del progetto mira alla prevenzione attraverso la formazione e la consapevolezza di molteplici attori sociali, piuttosto che intervenire a fronte di emergenze.

**Parole chiave:** competenza digitale, patentino, progetto scolastico, cittadinanza digitale, ICT.

## INTRODUZIONE

L'esperienza con i dispositivi digitali è ormai diffusa e generalizzata soprattutto tra i ragazzi e oggi sappiamo anche tra i bambini: siamo in presenza di quella che viene definita "mobile generation" che sperimenta in modo continuo una sorta di intermedialità, per cui contemporaneamente si possono utilizzare più media, integrati tra loro, nella modalità *multitasking*. ( Garavaglia, 2015)

Negli ultimi anni, poi, la rapida diffusione dei dispositivi mobili e di nuove app ha permesso ogni tipo di attività mediale in una prospettiva di connessione *anywhere, anytime*, secondo bisogni molto personalizzati. Inoltre stiamo assistendo allo sviluppo dei *big data analytics* che rendono possibile attivare il processo di raccogliere, organizzare e analizzare una grande quantità di dati, da una varietà di fonti differenti, per scoprire e ricavare elementi di valutazione da modelli o altre informazioni utili, fino ai più recenti sviluppi di software per l'IA generativa (Panciroli, Rivoltella, 2023) che ha fatto emergere nuove problematiche su cui si sta molto dibattendo (Floridi, 2022).

Siamo dunque immersi in un universo tecnologico, orizzonte di un mondo virtuale vivo, dinamico, in continuo divenire, aperto, eterogeneo, alla cui costruzione ciascun soggetto può contribuire tanto da parlare di un'esperienza in cui esiste una sorta di continuità tra *online* e *offline* e vengono continuamente sperimentate forme di vita *onlife* (Floridi, 2014)

In questo contesto un progetto di *media education* si pone oggi lo scopo di offrire ai ragazzi un corpo di concetti scientifici che li renda in grado di pensare e di usare i dispositivi digitali in un modo più consapevole e intenzionale. Gli obiettivi sono non solo di conoscenza dei diversi strumenti tecnologici ma anche di comprensione della loro natura complessa e di una lettura critica del sistema delle ICT, per promuovere strategie di partecipazione attiva e di cittadinanza; inoltre le strategie metodologiche adottate, di natura prevalentemente laboratoriale, centrate sul cooperative learning e sulla centralità dell'esperienza mediale, l'importanza data alla creatività e alla produzione autoriale dei messaggi si muovono nel solco delle esperienze più innovative di *active learning* (Rivoltella, 2017).

La diffusione del linguaggio digitale a tutti i dispositivi medialità e l'avvento del WEB ha fatto sì che si parlasse di *Media Literacy* come l'espressione che descrive le abilità e le competenze necessarie per promuovere uno sviluppo autonomo e consapevole del nuovo ambiente comunicativo-digitale, globale e multimediale della società dell'informazione. (Study on the Current Tren-

ds and Approach in Media Literacy in Europe ([http://ec.europa.eu/avpolicy/media\\_literacy/studies](http://ec.europa.eu/avpolicy/media_literacy/studies)).

L'attenta lettura di Jenkins sulla cultura partecipativa caratteristica del Web 2.0, spazio sempre più socialmente condiviso, lo porta a definire l'idea di *new media literacy*, nella quale "c'è maggiore enfasi sulla literacy in quanto pratica sociale e collettiva piuttosto che individuale; sull'imparare a collaborare e a scambiare conoscenza con gli altri" ( Marinelli, Ferri, p. 24) "le competenze relative ai nuovi media dovrebbero essere viste come abilità sociali, modalità di interazione all'interno di una comunità più ampia e non semplicemente come abilità individualizzate da utilizzare per l'espressione personale" ( Jenkins, 2010 p.94).

Negli ultimi anni si è affermato inoltre il concetto di *digital competence* che ha trovato una definizione specifica nella Raccomandazione espressa dal Consiglio di Europa rispetto alle competenze chiave per l'apprendimento permanente. Sia nella versione del 2006 sia in quella del 2018, la competenza digitale è, infatti, una delle 8 competenze chiave ritenute necessarie per la formazione dei cittadini europei.

Nel documento del 2018 si afferma che la *competenza digitale* presuppone "l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società". Raccomandazione CE del 22/05/2018, [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)) .

La Raccomandazione europea insiste sulla necessità che tutte le persone, in una logica di *lifelong learning*, non siano semplicemente addestrate all'uso dello strumento, ma imparino ad approcciarsi in modo competente alle ICT, sappiano scegliere, analizzare e valutare le informazioni che esse veicolano, sappiano con il loro uso risolvere i problemi e assumere decisioni, esprimere la propria creatività, comunicare e collaborare per costruire prodotti significativi e originali, in modo da diventare cittadini informati , responsabili e partecipi.

Si vuole quindi uscire da una logica di puro addestramento tecnico all'uso dei diversi strumenti per puntare piuttosto ad una formazione integrata di tutte le dimensioni della persona vista anche nelle sue molteplici funzioni sociali. Si propone quindi l'adozione di percorsi formativi che , fuggendo da una logica squisitamente tecnica o negazionista rispetto all'uso delle tecnologie digitali per promuovere percorsi che favoriscano una conoscenza e consapevolezza critica nell'uso delle ICT considerate importanti per la realizzazione di una cittadinanza europea

Per questo in Europa è stato identificato un framework, il DigComp (<https://ec.europa.eu>) attualmen-

te DigComp 2.2, che identifica gli elementi chiave della competenza digitale in 5 aree: *Information and data literacy, Communication and collaboration, Digital content creation, Safety, Problem Solving*. Ciascuna di queste è articolata in sottodimensioni con individuazione di una vera e propria rubrica valutativa in cui sono descritti otto livelli di padronanza con relativi esempi di utilizzo che possono essere testati con strumenti idonei (Clifford, Kluzer, Troia, Jakobsone, Zandbergs, 2020).

Il framework ha avuto un report nel 2016 (Vuorikari, Punie, Carretero, Van den Brande, 2016) e si è diffuso in molti paesi dell'Unione Europea (Kluzer, S., Centeno, C. and Okeeffe, W., 2020) che lo hanno anche adattato ai diversi contesti, come risulta dal caso emblematico dell'Austria (Federal Ministry Republic for Austria, 2018).

La competenza digitale, dunque, concorre a quella che Prensky chiama "saggezza digitale" definita come "concetto duplice, che si riferisce sia a quella che deriva dall'uso della tecnologia digitale ai fini di accedere a una potenza cognitiva che va oltre la nostra capacità innata, sia a quella che consiste nell'uso prudente della tecnologia per incrementare le nostre capacità. Ritengo che, per certi versi, sia simile al concetto di saggezza pratica introdotto da Aristotele...la saggezza digitale è simile alla saggezza pratica anche in quanto entrambe sono abilità morali, cioè coinvolgenti decisioni in merito a ciò che è giusto e non solo abilità tecniche o artistiche, entrambe prevedono l'esercizio del buon giudizio da parte dei loro praticanti" (Prensky, 2013, p.77).

Tutto ciò impone la necessità di un costante e consapevole lavoro educativo che veda impegnati, oltre la famiglia, la scuola e l'extrascuola, in un patto pedagogico sempre più esplicito e condiviso (Rivoltella, 2017).

Questo vuol dire che la scuola deve costruire dei percorsi di apprendimento specifici rivolti a sviluppare negli allievi tali competenze caratterizzate dalla comprensione e dall'uso di nuovi linguaggi, dalla capacità di utilizzare i media in modo produttivo per organizzare, codificare ed esprimere in modo creativo i dati dell'esperienza, per promuovere l'interpretazione, la valutazione critica e la rielaborazione personale dei messaggi, per la costruzione condivisa della cultura.

"Sul piano educativo, occorre direzionare l'attenzione dei giovani su pratiche digitali più avanzate dal punto di vista critico e cognitivo e su aspetti di natura etica e sociale, solitamente trascurati mettendo al centro temi quali: la valutazione dell'affidabilità dell'informazione, i problemi legati alla privacy e alla gestione dei dati personali, la capacità di avvalersi delle tecnologie per costruire conoscenza e così via. In termini didattici si tratta di allestire situazioni di insegnamento/apprendimento in grado di coniugare o alternare azione e riflessione, pro-

duzione ed analisi, creatività ed attenzione critica, esperienza ed analisi metacognitiva" (Ranieri, 2019, p. 236).

Inoltre nella recente normativa per l'introduzione dell'educazione civica nella scuola, Legge 20 agosto 2019 n.92) in particolare nell'Allegato A delle Linee guida (Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica ai sensi dell'art. 3 della Legge 20 agosto 2019 n.92 D.M. n.35 del 22 giugno 2020) si richiamano i tre nuclei concettuali dell'insegnamento: costituzione, sviluppo sostenibile e cittadinanza digitale. In particolare per quest'ultima si intende la "capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuali. Sviluppare questa capacità a scuola, con studenti che sono già immersi nel web e che quotidianamente si imbattono nelle tematiche proposte, significa da una parte consentire l'acquisizione di informazioni e competenze utili a migliorare questo nuovo e così radicato modo di stare nel mondo, dall'altra mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta, considerando anche le conseguenze sul piano concreto" (p.2).

Su questo sfondo si colloca il progetto Patentino per cittadini digitali.

## 1. IL PROGETTO "PATENTINO PER CITTADINI DIGITALI"

Il Patentino per cittadini digitali è un percorso di formazione rivolto alle scuole primarie, secondarie di I e II grado, portato avanti dai docenti avvalendosi di un kit di materiali predisposti da esperti e pensati per ogni singolo grado di scuola dal titolo: Patentino per cittadini digitali ([patentinocittadinidigitali.it](http://patentinocittadinidigitali.it)).

Il percorso rappresenta l'evoluzione di un progetto iniziale, circoscritto alla scuola secondaria di I grado, nato nell'anno scolastico 2021/2022 e portato avanti anche nell'anno scolastico 2022/23. Il progetto nato da una buona pratica, centrato sull'uso dello smartphone, è stato modificato, poi, nel tempo, per rispondere alla realtà che ci riconsegna l'esperienza dell'onlife e la necessità di consapevolezza e competenza fin dalla giovanissima età.

L'iniziativa vuole intercettare i più giovani dalla fascia di età in cui sappiamo essere diffuso un uso autonomo della rete (9-15 anni). Promosso e coordinato dall'USR per l'Umbria in collaborazione con l'EFT Umbra e il Corecom Umbria, è implementato e gestito da un Gruppo di lavoro stabile. La logica del progetto mira alla prevenzione attraverso la formazione e la consapevolezza di molteplici attori sociali, piuttosto che intervenire a fronte di emergenze, secondo la logica defi-

nita a livello europeo dal DigComp 2.2 come indicato nell'introduzione..

La scelta del titolo nasce dalla metafora della patente: un percorso di formazione, una prova, un segno delle acquisite conoscenze e competenze.

*Patentino* non come certificazione rispetto a standard condivisi, ma come attestazione di un percorso di base e di consapevolezza; *cittadini digitali*, invece, pone al centro lo scopo, il diventare cittadini, parte di una comunità, capaci di partecipazione attiva e inclusione sociale, capaci di usufruire e contribuire, di azioni e relazioni anche nel mondo digitale.

Il progetto è finalizzato all'uso consapevole del digitale, all'acquisizione di comportamenti corretti e funzionali nel navigare, nell'essere fruitori e protagonisti attivi nella circolazione delle informazioni e nella relazione online. È fortemente innovativo in quanto risulta accattivante per i più giovani, si sviluppa in verticale per tutti gli ordini di scuola, valorizza la specificità e il contesto di ogni istituzione scolastica, coinvolge diverse componenti sociali attivandone la responsabilità in base al proprio ruolo (docenti, famiglie, studenti), forma un numero sempre più elevato di giovani e adulti. Ulteriori punti di forza sono l'essere gratuito, replicabile, capillare sul territorio, sempre aggiornato e ricco nei contenuti, la varietà e ricchezza delle risorse fornite, la qualità delle fonti, la flessibilità delle attività, la piena aderenza degli argomenti a quanto previsto dalla L.92/19, dalla L.71/17 e dal framework DigComp 2.2.

Il Gruppo di lavoro è sempre stato caratterizzato da docenti esperti provenienti dal mondo della scuola. Inizialmente selezionati inUSR per l'Umbria, comprendenti un Dirigente Tecnico e integrati con l'Equipe Formativa Territoriale Umbra, nei tre anni di vita del progetto il loro numero è passato da sette membri a sedici, attraverso procedure di selezione rivolte ai docenti delle scuole dell'Umbria e l'ingresso della prof.ssa Falcinelli dell'Università degli studi di Perugia. Il lavoro, coordinato fin dall'inizio dalla prof.ssa Fiorelli, ha riguardato sia lo sviluppo del progetto in Moduli strutturati e revisionati costantemente, concordato insieme e portato avanti in base alle singole competenze, ma anche la gestione degli incontri online, la produzione di strumenti (syllabus, locandine, video, scheda sulle competenze digitali ecc.), l'assistenza e l'accompagnamento delle scuole, l'organizzazione dell'evento finale, la strutturazione dei test e del questionario di monitoraggio finale. Il Gruppo di lavoro è stato affiancato da ulteriori esperti retribuiti con i fondi pervenuti nell'ultimo anno, non solo per gli incontri di formazione rivolti ai docenti, ai genitori coinvolti nel progetto e agli studenti, ma anche per l'acquisizione di competenze

specifiche come la strutturazione del sito e della piattaforma per la gestione del test. Il Gruppo di lavoro si caratterizza per la varietà e ricchezza delle competenze, per la comune passione per l'ambito trattato e per la capacità di lavorare anche in sottogruppi tematici. Il Gruppo di lavoro ha deciso di adottare una prospettiva ecologica di sostenibilità ambientale: per limitare l'impatto tutte le risorse fornite, le locandine e la pubblicizzazione sono online, dematerializzate. Inoltre gli incontri di presentazione del progetto si sono tenuti online, sia con i docenti che con i genitori evitando spostamenti.

Il progetto non arreca in nessun modo danno significativo all'ambiente rispettando i criteri previsti dall'UE contribuendo a realizzare gli obiettivi del *Green Deal* in accordo con l'*Agenda 2030*. Il progetto si inserisce pienamente negli obiettivi del piano *RiGenerazione Scuola* del Ministero dell'Istruzione e del Merito che intende affrontare il tema della sostenibilità in chiave sistemica e che riguarda non solo i saperi e le conoscenze, ma anche i comportamenti che si acquisiscono all'interno degli ambienti scolastici.

Realizza un percorso di autoformazione per gli insegnanti, di lavoro con gli studenti, di verifica tramite il test, di consegna del patentino e monitoraggio finale. Tutto ciò mediante un kit che l'USR Umbria ha reso disponibile gratuitamente alle scuole partecipanti all'interno del quale, per ogni argomento affrontato, vengono fornite risorse per i docenti, gli studenti, ma anche per i genitori coinvolti dalle scuole. Alla fine del percorso gli studenti che hanno superato il test, rilasciato da una piattaforma dedicata, partecipano in presenza o online a un evento regionale o locale per la consegna del patentino. Ai genitori viene proposta la firma di un Patto genitori-figli nella logica che diventino custodi e sostegno per questi, piuttosto che guardiani delle regole o censori.

## 2. MOTIVAZIONI E FINALITÀ DEL PROGETTO.

Scopo del progetto è la formazione alla cittadinanza digitale, la crescita delle competenze digitali, la prevenzione e il contrasto del cyberbullismo, coinvolgendo i docenti e gli studenti, ma anche le famiglie. Il progetto non vuole procedere nella logica dell'emergenza, come intervento a fronte di situazioni difficili, ma è finalizzato alla prevenzione tramite la consapevolezza, quindi, pone al centro la formazione dei docenti e, attraverso di loro, degli studenti e delle famiglie, non solo la loro informazione (che comunque è curata).

Il progetto mira a supportare le scuole nel rispondere al dettato normativo di compiti irrinunciabili come

l'educazione civica digitale (L. 92/19), la prevenzione e il contrasto al cyberbullismo (L.71/17), le competenze digitali (Raccomandazione Europea 2018, 2.2.2, Raccomandazione Europea 23 novembre 2023 Anno europeo delle competenze). Non vuole, tuttavia, sostituire il lavoro disciplinare, essenziale nell'ambito di un curriculum per l'acquisizione di competenze digitali, ma mira a proporre strumenti e risorse per un percorso dedicato a una riflessione specifica finalizzata all'acquisizione di informazioni per una navigazione sicura e proficua online e per una formazione rispetto ai rischi e alle opportunità della rete.

Le tematiche proposte, potenzialmente infinite, sono state scelte tenendo conto della L. 92/19, della L. 71/17 e del DigComp 2.2.

Il progetto è rivolto ai tre ordini di scuola e costituisce, nel complesso, un percorso in verticale. Ogni segmento prevede argomenti specifici adeguati alla fascia di età dei destinatari, organizzati in moduli ciascuno dei quali risulta autonomo e compiuto.

La scelta di organizzare l'intero progetto in moduli è stata dettata dalla volontà di garantire la massima flessibilità: ogni docente può decidere quando svolgere ciascun modulo scegliendo l'ordine in cui proporli secondo le esigenze didattiche della classe o della sua progettazione. All'interno di ciascuno è possibile selezionare i materiali che si ritengono più idonei ai propri alunni strutturando, in totale libertà, le proprie unità di apprendimento o i propri compiti di realtà.

Le risorse all'interno di ciascun modulo sono predisposte per agevolare studenti, docenti e famiglie nella fruizione. In particolare per i docenti sono inserite delle risorse che promuovono maggiormente in aula una didattica laboratoriale.

### 3. ARTICOLAZIONE DEI MODULI PER I DIVERSI ORDINI DI SCUOLA

Nello specifico nella *Scuola Primaria* sono organizzati 2 moduli pensati per introdurre i ragazzi degli ultimi anni di scuola primaria (4 e 5 anno) alla Rete, al suo ambiente, alle regole di base secondo una visione positiva che li renda consapevoli della molteplicità di attività possibili online: ricreativa, ricerca, informazione, condivisione, contatti, relazioni, hobby, e suggerisce modi corretti e funzionali di agire e di relazionarsi online, con particolare attenzione al linguaggio utilizzato, e alla tutela della propria e altrui privacy. A questo scopo si forniscono alcuni elementi strutturati in due moduli che permettano un uso funzionale delle numerose informazioni disponibili online per studiare, per trovare e utiliz-

zare i contenuti utili alle proprie esigenze senza perdere tempo e disperdere l'attenzione.

I temi del primo modulo, intitolato "*Conosciamo il web*" includono i seguenti argomenti: il web, qualche regola, lasciamo tracce, le parole che usiamo. Questi suggeriscono come muoversi in sicurezza, conoscere le opportunità e le regole della navigazione in rete e acquisire sempre più consapevolezza delle potenzialità e dei rischi della rete al fine di prevenire comportamenti che possano danneggiare se stessi e gli altri ed evitare forme di cyberbullismo.

Gli argomenti del secondo modulo intitolato "*Risorse digitali per studiare*" sono i seguenti: libro digitale, ricerca nel web, email, motori di ricerca, copyright, riuso delle risorse. Questi moduli forniscono spunti e suggerimenti su come utilizzare i libri digitali e guidare gli studenti nel primo approccio alla ricerca in rete e alle prime forme di comunicazione tramite email.

Viene anche proposto un **Vademecum** contenente un insieme di suggerimenti per la gestione e l'uso del digitale in famiglia nell'ambito di un'alleanza educativa genitori - figli e la costruzione di buone pratiche di comportamento nell'esperienza nel web e con i dispositivi digitali.

Il percorso proposto nella *Scuola secondaria di I grado* si sviluppa in quattro moduli e affronta argomenti che spaziano dall'importanza di una corretta gestione dei propri dati, alla corretta gestione del proprio tempo e della propria presenza in rete, sia quando si tratta di relazioni, della reputazione digitale, della corretta informazione in rete. Rimane la scelta di fondo di non dare spazio all'esperienza dei social, in quanto il percorso è rivolto a tutti gli anni e molti studenti non hanno ancora l'età per accedere a molti di questi.

Il modulo dal titolo: "*Come uso il mio device*" presenta i seguenti argomenti: dati forniti, tutela privacy, App scaricate, autorizzazioni concesse, e pone l'accento sulle informazioni che vengono condivise attraverso lo smartphone. Tratta, inoltre, nello specifico, quali sia bene diffondere, qual è il valore dei dati personali e quando dare il proprio consenso.

Quello intitolato "*Benessere digitale*" affronta i seguenti argomenti: tempo trascorso online, reputazione digitale, netiquette, usare Instant Messaging Apps. Nello specifico si sofferma sui comportamenti ed il linguaggio che è bene utilizzare online, considerato come momento in cui si instaurano relazioni che sono in continuità con il reale. Poiché tutto ciò che scrivo, posto, condivido, creo, mi caratterizza in maniera duratura, è importante che io mi fermi a pensare prima di farlo. Tutto ciò è valido anche nelle App di messaggistica in cui potrei avere l'impressione di essere in privato.

Il modulo dal titolo “*Mi proteggo*” affronta problematiche legate ai rischi della rete quali adescamento, challenge, cyberbullismo, disinformazione/Fake News, invitando gli studenti a riflettere sul fatto che quando ci si relaziona in rete, non si sa con certezza chi è al di là e spesso la situazione non è come sembra. Pertanto occorre essere consapevoli e sapere come tutelarsi.

Il modulo “*I miei device*” tratta come sono fatti e come funzionano i diversi device, nella consapevolezza che oggi è indispensabile abituarsi a lavorare con una molteplicità di strumenti tra cui smartphone, tablet, pc e notebook. Le risorse forniscono, inoltre, una panoramica su come sono fatti, come funzionano e quali sono le parti più importanti da conoscere per poterli usare e scegliere con consapevolezza. Risponde a domande quali quante cose si possono fare con questi dispositivi? Quali possibili applicazioni si possono utilizzare per esserci utili? Quali materiali preziosi contengono? Quanto è importante riciclare correttamente una volta che non sono più funzionanti?

Il percorso si chiude con la proposta di un Patto tra genitori e figli, un documento “bidirezionale” che suggerisce buone pratiche e l’assunzione di responsabilità da entrambe le parti, che propone ai genitori di porsi come “custodi” dei propri figli, piuttosto che come “guardiani delle regole”, di affiancarli, piuttosto che censurare, consapevolmente o meno, questa parte della vita e delle relazioni dei propri figli.

Per il primo biennio della *Scuola secondaria di II grado* il percorso propone 4 moduli. Nei primi due vengono ripresi alcuni argomenti già affrontati nel segmento precedente, ma approfonditi con nuovi aspetti es. hate speech, deep fake e con risorse adeguate alla diversa fascia d’età degli studenti. Successivamente si entra nel merito di ulteriori rischi spesso correlati a reati. Data l’età degli studenti, si approfondiscono anche le responsabilità legali e si forniscono le conoscenze di base per accedere in maniera corretta all’esperienza social.

Completano il quadro due proposte: la stesura di un vademecum per l’utilizzo dei device a scuola, e quella di diventare protagonisti della rete e della diffusione di modi corretti di abitarla attraverso la produzione di contenuti da condividere sul profilo Instagram del progetto [https://bit.ly/Patentinocittadinidigitali\\_Instagram](https://bit.ly/Patentinocittadinidigitali_Instagram).

Nel primo modulo, “*Scrivo, posto, condivido e creo per stare bene: come uso il mio device*”, vengono affrontati i seguenti argomenti: privacy e dati, benessere digitale, gestione del tempo, web reputation, hate speech, netiquette”. Il modulo pone l’attenzione sui comportamenti ed il linguaggio che vanno utilizzati nelle relazioni online. Poiché tutto ciò che scrivo, posto, condivido, creo, mi caratterizza in maniera duratura, è importante che

io mi fermi a pensare prima di farlo. Devo anche riflettere sul valore dei dati personali, sulle conseguenze del consenso che do per muovermi con consapevolezza e in sicurezza.

Nel secondo modulo, “*Mi proteggo nella rete*”, vengono trattati gli argomenti dell’adescamento, delle challenge, il cyberbullismo, la disinformazione: si approfondiscono le tematiche sui rischi della rete e si rimarca il fatto che quando ci si relaziona in rete, non si sa con certezza chi è al di là e spesso non è come sembra. Pertanto occorre essere consapevoli e sapere come tutelarsi.

Nel terzo, “*Vigilo*”, si trattano argomenti quali Hikikomori, gioco d’azzardo, pornografia, phishing, truffe online, sexting e revenge porn, pedofilia, e si affrontano ulteriori rischi legati alla navigazione in rete così da rendere gli studenti sempre più consapevoli della necessità di vigilare sul proprio interlocutore in rete ed interagire in modo da tutelarsi sia dai contatti non sicuri, che dalle informazioni non verificate.

Nel quarto modulo, “*Scrivo, posto, condivido, creo: divento protagonista!*”, vengono trattati argomenti quali il copyright, i social (lessico, aspetti legali, prodotti, relazioni, responsabilità legali) e si forniscono suggerimenti ed indicazioni agli studenti. Ora che sono diventati consapevoli e sanno tutelarsi sia dai contatti non sicuri, che dalle informazioni non verificate, possono diventare loro stessi protagonisti, oltre che fruitori, e creatori di contenuti rispettosi degli altri e della normativa esistente.

#### 4. STRUTTURA DEI MODULI

I moduli rappresentano una suddivisione per macroaree, e all’interno raccolgono diversi argomenti. Sono strutturati in funzione del lavoro didattico, esplicitano, pertanto, gli obiettivi didattici e educativi, suggeriscono domande, propongono attività ludiche, slide pronte/modificabili per strutturare le lezioni, e, poi, forniscono le risorse per la formazione dei docenti, per lavorare con gli studenti, per coinvolgere i genitori.

Nel rispetto dell’autonomia didattica dei docenti, vengono fornite molteplici risorse per ogni argomento, alcune funzionali ai fini del test finale, altre facoltative finalizzate all’approfondimento, lasciando a ogni docente l’organizzazione delle singole attività in una logica inclusiva e di sussidiarietà che permette a ogni istituzione scolastica di adeguare il lavoro al proprio contesto, di decidere il livello di approfondimento da raggiungere e le note da toccare.

Le risorse proposte sono organizzate per destinatari (docenti/studenti/genitori), per livello (base/approfondimenti), per finalità (test/approfondimento).

Sono tutte gratuite (in qualche caso è richiesto login), disponibili in piattaforma, organizzate e propongono alcune tipologie quali video, infografiche, slide, attività ludiche, per gli adulti anche documenti.

Le risorse non costituiscono attività organizzata, ma permettono la strutturazione di percorsi semplici, ad esempio lezioni con l'utilizzo delle slide pronte, ma anche maggiormente articolati con l'uso di domande, materiali e giochi.

La scelta delle risorse inserite, sia per quanto riguarda la ricchezza, la varietà e la tipologia, risponde non solo all'esigenza di fornire informazioni, ma anche alla volontà di attivare gli studenti attraverso stimoli. Pertanto è possibile trovare narrazioni di storie dalla realtà (es. Carolina Picchio) o situazioni possibili, testimoni che si raccontano (es. Daniel Zaccaro), dati, articoli di cronaca, decaloghi e domande volte ad accendere riflessioni, dibattiti, confronti, cambiamenti.

Le fonti delle risorse sono specializzate: Telefono Azzurro, Save the children, Generazioni connesse, Polizia postale, Google, Facebook, Benessere Digitale ed altri siti dedicati. Alcune risorse sono originali, prodotte con esperti o da parte del Gruppo di lavoro.

Le risorse online sono selezionate e/o create dal Gruppo di Lavoro, facilmente accessibili in una piattaforma dedicata. Sono strutturate per una consultazione agevole sia da parte degli studenti, dei genitori, che dei docenti. Vengono proposte risorse audiovisive motivanti, giochi stimolanti che promuovono la partecipazione diretta dello studente, la discussione in classe, in cui ciascuno diventa attore non più spettatore passivo della lezione a scuola.

Questo approccio permette di attuare la metodologia della gamification, raggiungere livelli più elevati di coinvolgimento e stimolare la collaborazione e l'innovazione.

Le risorse didattiche sono state rilasciate con una licenza Creative Commons che ne permette la distribuzione e la modifica, ma non a scopi commerciali.

Al centro dell'attuazione del progetto c'è il rispetto dell'autonomia didattica del docente, sia nello scegliere quali risorse usare, sia nel tempo da dedicare, sia nella gestione del lavoro in classe tra docenti e nella programmazione. Il progetto viene annunciato alle scuole fin dalla fine di agosto, e presentato ai primi di ottobre, in modo da favorire la riflessione, la condivisione e il coinvolgimento dell'intero consiglio di classe e l'inserimento nel PTOF. I feedback dalle scuole ci riconsegnano una miglior riuscita laddove il Consiglio di classe abbia inserito il progetto nella propria programmazione, distribuendo il carico di lavoro, affrontando in maniera organizzata il percorso.

Al monitoraggio 2022/23 hanno risposto il 100% delle scuole partecipanti, attestando il coinvolgimento dei docenti di tutte le discipline: prevalentemente docenti di discipline umanistiche, e tecnologia, seguiti da docenti di materie scientifiche e, in misura minore di religione, educazione fisica, storia dell'arte o l'intero Consiglio di classe.

#### 5. COINVOLGIMENTO DEI GENITORI: MESSA A DISPOSIZIONE DI RISORSE SPECIFICHE, DI UN VADEMECUM O DI UN CONTRATTO PER RESPONSABILIZZARE I GENITORI E PER CONDIVIDERE CON LORO PERCORSI DI EDUCAZIONE ALLA COMPETENZA DIGITALE

Questo percorso di formazione sarebbe parziale se rivolto soltanto agli studenti, in quanto chi dà a casa le regole, i device, e, soprattutto, l'esempio, sono i genitori. Pertanto per ogni argomento sono state sviluppate nel kit delle risorse rivolte ai genitori, per supportarli in questo accompagnare i figli per queste strade nuove e affollatissime di presenze, incontri, servizi, opportunità e rischi. La sfida è suggerire ai genitori di divenire consapevoli per non rischiare di censurare la vita dei figli online, di disertare la propria presenza vigile. La proposta è di evitare di porsi come "guardiani delle regole", per diventare "custodi" di quella vita *onlife* che loro stessi sperimentano, ma che, osservata nei figli, preoccupa. Completano le risorse il *Vademecum per l'uso del digitale in famiglia* per quanto riguarda il percorso della scuola primaria, il *Patto genitori-figli* per la scuola secondaria di I grado già menzionati.

Le scuole non sempre riescono a coinvolgere le famiglie, l'USR organizza un incontro con esperti in cui, oltre ad approfondire un tema specifico si dà la possibilità di condividere problemi, pareri su comportamenti da adottare in alleanza educativa con le scuole.

#### 6. TEST FINALE ON LINE

Nella logica del supporto al lavoro dei docenti, coniugato con il rispetto dell'autonomia didattica, si fornisce alle scuole un Syllabus che, nell'ampiezza delle tematiche e nella ricchezza delle risorse, circoscrive il lavoro e indichi gli argomenti essenziali per il superamento del test finale. Vengono anche fornite, per ogni modulo, delle parole chiave che rimettono al centro gli elementi irrinunciabili e delle domande come spunto affinché gli argomenti diventino occasione per la riflessione personale, per il confronto, per un dibattito, per un'apertura al cambiamento.

Il test (un questionario a risposta multipla e somministrato online attraverso una piattaforma dedicata) è predisposto dal Gruppo di lavoro, revisionato dalla prof.ssa Falcinelli dell'Università degli studi di Perugia e proposto in molteplici versioni. Innanzitutto una standard e una per studenti con BES. Quest'ultima viene fornita alle scuole in anticipo e permette la personalizzazione in base alle esigenze di ogni singolo studente. Su richiesta delle scuole sono state fornite versioni in ucraino e in inglese.

Il progetto non si pone come certificazione rispetto a standard condivisi, ma come attestazione di acquisizione di consapevolezza a fine di un percorso di base.

Il test per gli studenti rappresenta spesso una delle prime esperienze di "esame" nel loro percorso scolastico e di vita, pertanto riveste grande importanza. Viene somministrato online dai singoli docenti ai propri studenti in giornate fissate dalla scuola nell'ambito di una finestra di tre settimane. In questo spazio temporale è permesso ripetere il test per gli studenti che non lo abbiano superato e per quelli assenti in quanto è pensato in una logica di valutazione formativa, non selettivo, ma allo scopo di rinforzare i processi di apprendimento.

La metafora della patente rappresenta il superamento di una prova che conclude un percorso e riconosce pubblicamente il raggiungimento di una meta fatta di conoscenze e competenze.

In questo senso risulta per gli studenti un importante feedback che motiva all'apprendimento e stimola la responsabilizzazione e l'autoregolazione nei comportamenti.

#### 7. CONSEGNA DEI PATENTINI: RICONOSCIMENTO PUBBLICO DELL'IMPEGNO MESSO DAGLI STUDENTI NEL LAVORO

L'evento finale del percorso è pubblico: vede la partecipazione in presenza di rappresentanti degli studenti, dei docenti e dei genitori, coinvolti attivamente in brevi interviste che restituiscano al territorio l'esperienza e le riflessioni delle diverse componenti. Tutte le altre classi partecipano attivamente in collegamento attraverso attività interattive.

La presenza di testimoni (nel 2023 Flavia Rizza, vittima di bullismo e testimonial della Polizia di stato, nel 2024 è previsto Daniel Zaccaro, già bullo oggi educatore, al cui storia è narrata nel libro "Ero un bullo", di A. Franzoso) permette agli studenti un incontro con esperienze significative.

La presenza delle istituzioni (nel 2023 oltre al Dirigente Tecnico F. Mezzanotte e il Dirigente Titolare

dell'USR Umbria S. Repetto, la prof.ssa F. Falcinelli dell'Università degli studi di Perugia, il vicesindaco di Perugia G. Tuteri, la Garante per l'infanzia e adolescenza M. Rita Castellani, il Dirigente Tecnico Peccenini dell'USR LA Spezia e il Dirigente scolastico A. Fini partecipanti al progetto, T. Nicolai Comandante dei carabinieri, la dott.ssa Silvestri del Corecom, il dott. M. Belardinelli già Dirigente scolastico Ambassador Indire) rende il momento significativo anche per il territorio.

Conclude l'evento la consegna dei patentini alla presenza della comunità educante ad alcuni ragazzi, segno ufficiale del percorso concluso con successo.



Figura 1. Patentino per cittadini digitali

#### 8. FORMAZIONE DEI DOCENTI A QUESTE TEMATICHE CON L'INTEGRAZIONE DEL CORSO SU SOFIA

I docenti sono lo snodo fondamentale per l'attuazione del progetto: sono loro a formarsi, proporlo ai ragazzi, somministrare il test, consegnare i patentini. A loro, pertanto, è dedicata una parte delle risorse, per una autoformazione di base relativa a ogni argomento da affrontare. A loro sono rivolti gli incontri (tutti online) di presentazione del progetto, di presentazione delle risorse, di supporto. I docenti manifestano, nel monitoraggio e nei contatti costanti che intercorrono, grande soddisfazione per il sostegno e l'affiancamento ricevuto.

Per poter coinvolgere tutti i docenti e non solo i referenti, e per poter riconoscere loro il proprio lavoro di autoformazione, è stato aperto nell'anno scolastico 2023/24 sulla piattaforma SOFIA un corso, facoltativo, di 25 ore che prevede la partecipazione agli incontri formativi e informativi, l'autoformazione, il lavoro con i ragazzi, la compilazione di un monitoraggio finale e la compilazione di una scheda finale su uno dei seguenti argomenti: coinvolgimento famiglie, organizzazione del progetto nella scuola, condivisione di eventuali prodotti creati con gli studenti, frutti riscontrati nella classe.

### 9. ESTENSIONE IN VERTICALE NEI I TRE ORDINI E NELLE ALTRE REGIONI

Il progetto, avviato nell'a.s. 2021/22 con una fase pilota rivolta alle scuole secondarie di I grado, cui hanno partecipato 28 scuole in Umbria (2900 studenti), è cresciuto ed ha visto nell'a.s. 2022/23 la partecipazione di 50 scuole umbre e una rete di 26 scuole della provincia di La Spezia (6700 studenti totali). Nell'a.s. 2023/24 si è esteso alla scuola Primaria, Secondaria di I e II grado vedendo la partecipazione di 29 scuole della Liguria (Secondaria di I e II grado) e 125 (44 primarie, 58 sec. I grado, 23 sec. II grado) dall'Umbria (con partecipazione da scuole del Lazio, Sicilia, Veneto, Marche e dalla Toscana partecipa l'intera scuola parentale della comunità di Nomadelfia).

### 10. SUGGERIMENTI DAI DOCENTI PARTECIPANTI AL PROGETTO.

Il monitoraggio periodico del Progetto consente di analizzare nel dettaglio le diverse osservazioni e/o opinioni espresse e permette di garantire un costante miglioramento, un passaggio obbligato nell'ottica di un percorso performante il cui obiettivo finale resta quello di garantire un progetto di alto valore educativo in continuo aggiornamento. Dai monitoraggi, periodicamente svolti anche durante gli incontri previsti in presenza e/o on line, dalle osservazioni e opinioni personali dei docenti pervenute anche tramite mail nel corso dell'anno scolastico 2022-2023, si evince che le risorse digitali selezionate per i vari moduli risultano facili da consultare e da utilizzare per i docenti, ma soprattutto coinvolgenti, accattivanti ed estremamente motivanti per gli studenti, risorse vicine alle corde delle ragazze e dei ragazzi, principali fruitori di Progetto.

Inoltre, dall'analisi relativa all'anno scolastico 2023-2024, il Progetto risulta a tutti gli effetti perfettamente inquadrabile, come già sottolineato nell'introduzione, all'interno di percorsi costruiti e avviati nelle varie classi dalle scuole, soprattutto in relazione alla cittadinanza digitale, contribuendo alla formazione e all'acquisizione da parte degli studenti di competenze molto significative, utili e sin da subito spendibili.

Si riportano di seguito alcuni commenti pervenuti dai docenti tramite la compilazione della domanda aperta presente nei monitoraggi dell'a.s. 2021/22 e 2022/23, nonché via email:

Colgo l'occasione per fare i complimenti a Lei, e a tutto lo staff del Progetto, per la grande professionalità e competenza e per la possibilità che date alle scuole e agli studen-

ti di poter svolgere attività formative di alto valore educativo (A.F. Frezzi, Foligno).

Primo feedback: ho iniziato il primo modulo con i ragazzi, materiale fatto molto bene e ben strutturato, è veramente un gran lavorone! Ovviamente i ragazzi si fanno prendere a mille dalle proposte, bisogna "contenerli" nelle discussioni, sono proprio contenta (E.D. Caldogn, Verona).

Buongiorno professoressa, ho apprezzato le risorse essenzialmente digitali e pertanto facili da fruire e molto coinvolgenti (Monitoraggio 2022/23).

L'uso di video di fumetti e di giochi interattivi per trasmettere i contenuti più importanti sono molto utili e attirano molto l'attenzione, gli argomenti sono molto vicini ai ragazzi e alle loro esperienze e questo è motivante (Monitoraggio 2022/23).

Si inserisce perfettamente nel percorso della cittadinanza digitale avviato dallo scorso anno con alunni di classe quarta primaria (a.s. 2023/24).

### 11. CONCLUSIONI DALLA COORDINATRICE DEL PROGETTO

Il progetto rappresenta una proposta che valorizza il ruolo dell'USR come punto di riferimento per le scuole del territorio (e non solo), un ruolo che, andando al di là dell'irrinunciabile compito amministrativo, intercetta il bisogno ormai attuale di un'educazione alla cittadinanza digitale non estemporanea e non occasionale, e, al riguardo, sostiene e affianca le scuole nel proprio compito educativo, pur nel rispetto dell'autonomia didattica e organizzativa.

Inoltre la collaborazione, intervenuta nel tempo, di molteplici istituzioni come due USR (Umbria e Liguria), l'Università degli studi di Perugia, un soggetto come il Corecom, l'Equipe Formativa Territoriale Umbra, nata dal riconoscere nel progetto il perseguimento di un bene comune quale la formazione prioritaria degli studenti, ma anche dei docenti e delle famiglie, è una buona notizia nel panorama del mondo della scuola e della Pubblica Amministrazione. Questa sinergia ha dato nuove opportunità di sviluppo al progetto che si è aperto a un numero sempre maggiore di scuole, ha portato disponibilità economica e, quindi, un ulteriore miglioramento della qualità con apporti da esperti, lo sviluppo di una piattaforma professionale e la possibilità di partecipare a eventi come Didacta.

In un ambiente online che già offre tantissime opportunità di formazione e risorse qualificate, il progetto si sta rivelando funzionale e coinvolgente. Tra le motivazioni del suo gradimento, i docenti ci stanno

restituendo l'apprezzamento per la qualità data dalla sua impostazione, dallo spazio di autonomia nella gestione in classe coniugato a una struttura chiara e definita, dal ritmo fatto di tappe precise e sostenibili. I docenti apprezzano molto la varietà e la ricchezza delle risorse, ma anche la chiarezza della comunicazione e del supporto .

Significativi sono, inoltre, i feedback dei docenti che ci riconsegnano lo stupore e l'entusiasmo degli studenti di fronte alla possibilità di portare dentro il lavoro scolastico le proprie esperienze e riflessioni, attingendo a quella parte della propria vita che spesso gli adulti sembrano censurare, ponendola in antagonismo con la concentrazione, lo studio, l'apprendimento, la crescita, l'educazione.

Due ingredienti, allora, che distinguono il progetto credo siano il custodire le relazioni con i docenti (molte scuole mi contattano nelle diverse fasi del progetto, a volte per dubbi, spesso semplicemente per condividere come procede il proprio percorso con gli studenti), e il fatto che i componenti del Gruppo di lavoro che lo hanno strutturato e, nel tempo, implementato, nascono come docenti, consapevoli e appassionati del mondo della scuola e delle sue sfide, capaci di vedere in ogni studente il cittadino di domani, protagonista della propria crescita e del futuro.

#### RINGRAZIAMENTI

Si ringraziano i tanti professionisti che hanno creduto sin da subito nel Progetto e che, in modo spontaneo e completamente gratuito, hanno partecipato e collaborato attivamente, offrendo la propria professionalità, agli incontri pubblici.

Prof. Pellai A. Università Statale, Milano  
 Prof.ssa Falcinelli F. Università degli studi di Perugia  
 Dott. Benedetti M., AslI, Perugia  
 Prof. Tuteri G., Università degli studi di Perugia  
 Flavia Rizza, Testimonial della Polizia di Stato contro il bullismo e il cyberbullismo  
 Prof. A. Iaderosa, docente  
 Prof.ssa E. Ferrara, docente  
 M. Belardinelli, già Dirigente Scolastico, Ambassador Indire

Si ringrazia la rete di 21 scuole dell'Umbria con capofila l'I. C. "F. Petrucci" di Montecastrilli. Si ringrazia il Gruppo di lavoro che ha dato e dà costantemente forma al progetto revisionandone e rinnovando continuamente i contenuti, implementando le risorse, ripensando la curvatura, affinché il progetto rimanga attuale in un mondo in continua evoluzione.

Dott. Francesco Mezzanotte – Dirigente Tecnico USR Umbria – supervisore del progetto

Prof.ssa M. Rosaria Fiorelli – Docente – USR Umbria – coordinatrice del progetto

Prof.ssa Floriana Falcinelli – Università degli studi di Perugia

Antonella Di Cato – Docente – USR Umbria

Federico Picchiarelli – Coordinatore EFT Umbria

Simonetta Leonardi – EFT Umbria

Caterina Lombardi – EFT Umbria

Lisa Baldella – Docente Referente PNRR – USR Umbria

Paolo Chitarrari – Docente Secondaria I grado

Marco Mirti – Docente Secondaria I grado

Simone Raus – Docente Secondaria I grado

Claudio Ferrari – Docente Secondaria I grado

Simonetta Mosca – Docente Primaria

Yessenia Barros – Docente Secondaria II grado

Giulia Ribelli – Docente Secondaria II grado

Francesca Farinelli – Docente Secondaria II grado

#### RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

Clifford I., Kluzer S., Troia S., Jakobsone M., Zandbergs U. (2020). *DigCompSat*, Vuorikari, R., Punie, Y., Castaño Muñoz, J., Centeno Mediavilla, I.C., O'keeffe, W., Cabrera Giraldez, M. (a cura di), Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2020, JRC123226.

Federal Ministry Republic of Austria, Digital and Economic affairs, (2018). *Digital Competence Framework for Austria. DigComp 2.2 At*, : BMDW Vienna.

Floridi L. (2014), *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*, tr. it Raffaello Cortina Milano 2017.

Floridi L. (2022). *Etica dell'intelligenza artificiale. Sviluppo, opportunità, sfide*, Raffaello Cortina Editore, Milano.

Garavaglia A.,( 2015) *Transmedia Education*, Unicopli, Milano.

Kluzer S., Centeno C., Okeeffe W. (2020). *DigComp at Work, The EU's digital competence framework in action on the labour market: a selection of case studies* Publications Office of the European Union, Luxembourg.

Marinelli A., Ferri P. (2010). *New media literacy e processi di apprendimento*, Introduzione a H. Jenkins H , *Culture partecipative e competenze digitali*, Media education per il XXI secolo, Guerini Studio, Milano.

Panciroli C., Rivoltella P.C. (2023). *Pedagogia algoritmica. Per una riflessione educativa sull'Intelligenza artificiale*, Scholé, Brescia.

- Parmigiani D. (2019). *Progettazione di percorsi di Media Education*, in Rivoltella P.C. , Rossi P.G., a cura di, *Tecnologie per l'educazione*, Pearson, Milano, pp. 167-180.
- Prensky M. (2013). *La mente aumentata. Dai nativi digitali alla saggezza digitale*, Erickson, Trento.
- Ranieri M. (2019). *Le competenze digitali per la formazione dei cittadini* in Rivoltella P.C., Rossi P.G., a cura di, *Tecnologie per l'educazione*, Pearson, Milano, pp. 227-238.
- Rivoltella P.C. (2017). *Media Education. Idea , metodo e ricerca*, La Scuola Brescia.
- Vuorikari R., Kluzer S., Punie Y. (2022). *DigComp 2.2. The Digital Competence Framework for citizens. with new examples, of knowledge, skills and attitude*, Publications Office of the European Union, Luxembourg.
- Vuorikari R., Punie Y., Cabrera Giraldez M. (2020). *Emerging technologies and the teaching profession*, Publications Office of the European Union, Luxembourg.