



Insieme nella Rete

Cittadinanza elettronica per abitare la trasformazione digitale

2025 - 2028

“Insieme nella rete 2025–2028” è lo sviluppo delle azioni realizzate con i progetti “Avvisi ai Naviganti” (aa.ss. 2012/13, 2013/14), “Ciak for Web” (a.s. 2014/15) e “Insieme nella Rete” (dall’a.s. 2015/16 al 2024/2025), tutti accomunati dall’obiettivo di affrontare il tema dell’uso consapevole dei nuovi media con un approccio culturale ed educativo.

Si tratta dell’ultimo tratto di un percorso avviato diversi anni fa con l’obiettivo di mettere a sistema l’educazione alla cittadinanza nella Società dell’Informazione.

Abstract del progetto

Il progetto si concentra sulla formazione alla cittadinanza digitale, con particolare attenzione al tema della sicurezza e della protezione dei dati, del cyberbullismo e dell’uso consapevole delle tecnologie. La costruzione di percorsi di educazione alla cittadinanza elettronica è uno strumento fondamentale per la tutela di libertà e diritti. Solo intervenendo su ragazze e ragazzi giovanissimi e coinvolgendo la rete degli educatori (scuole di ogni ordine e grado e famiglie) è possibile tentare di radicare una nuova forma di cittadinanza elettronica.

Attraverso la metodologia didattica della peer education i ragazzi avranno un approccio costruttivo e non consumeristico al digitale e saranno in grado di capire il funzionamento e le logiche sottese all’utilizzo della tecnologia. La Peer Education (educazione tra pari) mette al centro del sistema educativo gli studenti. È una metodologia didattica che si basa su un processo di trasmissione di conoscenze ed esperienze tra i membri di un gruppo di pari, all’interno di un piano che prevede finalità, tempi, modi, ruoli e strumenti ben strutturati. La peer education si basa sul principio che la partecipazione attiva dei giovani nei loro processi decisionali possa incrementare in modo efficace anche il controllo critico su altri aspetti nella vita quotidiana. Gli alunni che ricevono spiegazioni da altri alunni apprendono maggiormente rispetto a coloro che lavorano da soli. Coloro che si preoccupano di fornire le spiegazioni agli altri pari assimilano di più e in maniera più efficace rispetto a chi riceve la spiegazione o lavora in maniera più individualista. Essere portatori di un messaggio stimola, quindi, inevitabilmente, la necessità di acquisirlo in profondità per poter essere coerenti con se stessi e con gli altri, evitando di vivere una dissonanza cognitiva.

Anche l’approccio psicoeducativo basato sulla “gamification” mette lo studente al centro del

processo di apprendimento avendo come elemento aggiuntivo l'aspetto ludico e ricreativo. Le applicazioni pratiche e gli studi dimostrano, infatti, che attraverso la gamification l'alunno diventa attivo nel processo di apprendimento, acquisendo in maniera spontanea e piacevole gli argomenti trattati. Il divertimento, quindi, va di pari passo con l'apprendimento. Il gioco di ruolo può essere perciò utilizzato non solo nell'educazione, nella psicoeducazione, nella riabilitazione e nella terapia ma anche come strumento di prevenzione. Il gioco di ruolo agevola e costringe alla cooperazione per la sopravvivenza del proprio personaggio e stimola l'empatia perché il gioco passa attraverso la relazione con l'altro, dove l'ascolto delle proprie e altrui emozioni diviene fondamentale. Questa modalità aiuta a potenziare le capacità di socializzazione, di empatia e collaborazione. I ragazzi sperimentano e fanno proprie le capacità di problem solving e di gestione del tempo, coordinando le proprie abilità e quelle del personaggio che interpretano per prendere delle decisioni con il fine di raggiungere compiti e obiettivi prefissati. Il gioco di ruolo si rivela un modello ideale per l'acquisizione di quei principi fondamentali utili a navigare in maniera sicura.

In un momento storico in cui le dinamiche relazionali e affettive trovano sempre più spazio nella rete e sempre meno nel mondo reale diviene, pertanto, fondamentale adottare quei metodi educativi che richiedono di partecipare di persona.

Il progetto si prefigge di attuare questo obiettivo con sette azioni specifiche meglio descritte nel successivo paragrafo 2.

Soggetti coinvolti

Scuole:

- Istituto Comprensivo n. 1 di Imola (primaria e secondaria)
- Istituto Comprensivo n. 2 di Imola (primaria e secondaria)
- Istituto Comprensivo n. 4 di Imola (primaria e secondaria)
- Istituto Comprensivo n. 5 di Imola (primaria e secondaria)
- Istituto Comprensivo n. 6 di Imola (primaria e secondaria)
- Istituto Comprensivo n. 7 di Imola (primaria e secondaria)
- Istituto Comprensivo Dozza (primaria e secondaria)
- Istituto Comprensivo Borgo Tossignano (primaria e secondaria)
- I.C. Medicina (primaria e secondaria)
- Istituto Comprensivo Castel San Pietro Terme (primaria e secondaria)
- Direzione Didattica Castel San Pietro Terme (primaria)
- Scuola San Giovanni Bosco (primaria e secondaria)
- IIS Paolini- Cassiano
- I.T.A.C. Scarabelli - Ghini

- I.I.S. Alberghetti
- Polo Liceale Rambaldi Valeriani
- I.I.S. Scappi.

Partner che collaborano alle azioni progettuali:

Sono coinvolti nel progetto: l'Ausl di Imola (referente dott.ssa Emanuela Cenni); il Dipartimento di Giurisprudenza dell'Università degli Studi di Urbino (referente prof. Michele Martoni); l'Associazione degli Avvocati Imolesi; l'Arma dei Carabinieri di Imola; il Consultorio UCIPEM; l'Associazione Officina Immaginata; il dott. Giovanni Salerno che sin dalle sue prime edizioni accompagna il progetto.

Sostengono il progetto: il Comune di Imola; il CISST – Centro Integrato Servizi Scuola/Territorio; la Fondazione della Cassa di Risparmio di Imola; la Banca di Credito Cooperativo della Romagna Occidentale.

Il progetto è seguito da un comitato scientifico composto da Emanuela Cenni (Ausl Imola), Giovanni Salerno (USL Toscana sud-est), Michele Martoni (Università di Urbino).

Azioni progettuali e organizzazione

Il progetto, come anticipato, si articola in 7 diverse linee di azione:

- 1.- Formazione dei Peer Educator;
- 2.- Intervento dei Peer Educator nelle scuole;
- 3.-Supporto agli insegnanti nella progettazione del Curricolo di Educazione civica, con particolare riguardo all'ambito del digitale;
- 4.- Incontri di sensibilizzazione e formazione per genitori con esperti, intellettuali e artisti di fama nazionale;
- 5.- Iniziativa in occasione del Safer Internet Day;
- 6.- Evento conclusivo: la condivisione delle esperienze.

La gestione organizzativa del progetto si basa su tre tavoli di lavoro:

- a) tavolo di coordinamento dei dirigenti scolastici;
- b) tavolo di progettazione: partecipano il referente della rete delle scuole, il referente scientifico del progetto e alcuni esperti coinvolti nello stesso. Il tavolo di progettazione consulta il tavolo di condivisione;
- c) tavolo di condivisione della progettazione: partecipano i referenti di insieme nella rete, i coordinatori per l'educazione civica, i referenti per il cyberbullismo, gli animatori digitali.

Dettaglio della Formazione dei Peer Educator

Verranno coinvolte nella formazione le classi II delle scuole secondarie di primo e di secondo grado. In particolare le attività verranno svolte in una/due classi per ogni scuola partecipante.

Verranno condotte in particolare le seguenti azioni:

- Incontri di formazione con ragazze/i di quinta elementare (una classe, in via sperimentale), seconda media, seconda superiore. Verranno coinvolte una o più classi di ciascun Istituto che incontreranno esperti psicologi attivi sul territorio. I ragazzi così formati assumeranno il ruolo di peer educator.
- Per l'anno scolastico 25/26, è previsto il potenziamento di questa azione con una classe pilota di Peer educator della scuola secondaria di secondo grado che parteciperanno al "gioco di ruolo di insieme nella rete". L'ambientazione di tale gioco sarà estesa e utilizzata anche nelle attività di formazione con tutti i gruppi di peer educator che, a loro volta, trasmetteranno il loro sapere ai coetanei più piccoli.
- I peer educator svolgeranno incontri con le classi delle scuole coinvolte nel progetto per trasmettere i contenuti acquisiti durante la formazione.
- Incontri di sensibilizzazione con i genitori.
- Organizzazione di un evento in occasione del Safer Internet Day e di un evento finale a conclusione del progetto.

Partner coinvolti nella formazione dei peer: UCIPEM (Emanuela Cenni), Giovanni Salerno, Officina Immaginata (Chiara Giaquinta).

Interventi dei Peer Educator nelle scuole

I gruppi di Peer Educator formati nell'azione 1, svolgeranno interventi formativi in favore dei colleghi più giovani.

In particolare, per quanto riguarda i Peer Educator delle classi II della scuola secondaria di secondo grado, agiranno in favore delle:

- altre Classi II delle scuole secondarie di secondo grado che non hanno partecipato alla formazione;
- Classi I delle scuole secondarie di secondo grado;
- Classi III delle scuole secondarie di primo grado.

Per quanto riguarda, invece, i Peer Educator delle classi II della scuola secondaria di primo grado, agiranno in favore delle:

- altre Classi II delle scuole secondarie di primo grado che non hanno partecipato alla formazione;
- Classi I delle scuole secondarie di primo grado;
- Classi V delle scuole primarie.