ISIS “V. FOSSOMBRONI”
GROSSETO

PROGETTO
“Cittadinanza digitale”



Progetto di Continuità e di Educazione Civica (traguardi delle competenze n. 10, n. 11 e n. 12 delle Linee Guida per l’Educazione Civica - D.M. 183/2024)

Anno scolastico 2025/26

CONSIDERAZIONI INTRODUTTIVE

L´educazione alla cittadinanza è un percorso curriculare dell'ISIS "V. Fossombroni" che ha come finalità la formazione di cittadini consapevoli dei propri diritti e doveri in rapporto alla società.

Secondo quanto previsto dai traguardi delle competenze n. 10, n. 11 e n. 12 delle Linee Guida per l'Educazione Civica D.M. 183/2024, il passaggio dall'educazione del "**cittadino**" all'educazione del "cittadino **digitale"** è indispensabile in una società che ha eletto la rete ad ambiente privilegiato in cui far crescere e maturare:

1. **democrazia**
2. **inclusione**
3. **trasparenza**
4. **partecipazione**
5. **creatività**
6. **cultura**

Inoltre "**Educare alla cittadinanza digitale"** è rendere i soggetti in formazione cittadini capaci di

- esercitare la propria cittadinanza utilizzando in modo critico e consapevole la Rete e i Media
- esprimere e valorizzare se stessi utilizzando gli strumenti tecnologici in modo autonomo e rispondente ai bisogni individuali
- sapersi proteggere dalle insidie e dai pericoli della Rete e dei Media (plagio, truffe, adescamento...)
- saper rispettare norme specifiche (rispetto della privacy, rispetto/tutela del diritto d'autore...)

I nostri studenti sono" **nativi digitali" cioè nati "nella tecnologia"** nel senso che hanno utilizzato mezzi tecnologici in modo "naturale". Non hanno mai percepito la tecnologia come "altro", come estraneo o diverso dai mezzi o dagli strumenti di comune utilizzo (penna, diario, ...).

Il nativo digitale.

- **Vive** in una famiglia in cui papà o mamma preparano una pietanza seguendo una video-ricetta su youtube,
- **Abita** in una casa in cui non vi è un telefono connesso alla rete tradizionale perchè si è scelto di utilizzare Skype per parlare con in partenti all'estero,
- **si forma** in scuole in cui molti docenti utilizzano facebook per assegnare i compiti a casa,
- **socializza e comunica** con i coetanei utilizzando la chat disponibile sul suo smartphone.

I "nativi digitali" sono soggetti che comunicano, interagiscono, apprendono secondo tempi e modalità nuove rispetto ad un recente passato in cui le tecnologie non erano parte integrante, come invece lo sono adesso, del quotidiano della persona comune.

Marc Prensky, coniò oltre che la definizione di "**nativo digitale**" anche quella di "**immigrato digitale**" per indicare coloro che hanno fatto entrare le tecnologie nel proprio quotidiano, in modo consapevole, in una fase avanzata della propria crescita, per interesse o indotti dal cambiamento in atto.

Il genitore di un nativo digitale non può rifiutarsi di entrare nel mondo della tecnologia e del sempre connesso se vuole accompagnare il proprio figlio e/o figlia nella crescita così come il docente di un nativo digitale non può non aggiornare le proprie competenze tecnologiche-comunicative se desidera rispondere all'esigenze formative della sua classe.

Genitori e docenti dovrebbero compiere un notevole salto di qualità che consiste nel considerare loro stessi non solo "immigrati digitali" a ma anche "pionieri digitali".

Genitori e docenti sono **per la prima volta** chiamati ad **educare alla cittadinanza digitale** i propri figli e allievi. Sono "**pionieri**" a cui è chiesto il compito di progettare, realizzare, verificare nuovi approcci educativi-didattici che rispondano a bisogni mutati, a dinamiche comunicative nuove, che prevedano l'uso di tecnologie in veloce e continua evoluzione.

La Cittadinanza Digitale non è alternativa alla forma di cittadinanza "tradizionale", anzi, ne è l'estensione naturale ed il suo completamento.

Così, si può superare il dualismo digitale-non digitale, e riconoscere un confine tra i due **solo perché il non digitale limita l'esercizio di alcuni diritti**

(partecipazione, informazione, interazione) che grazie al digitale possono essere pienamente esercitati.

Il tema della **Cittadinanza Digitale** diventa fondamentale, oggi, nella "Società dell'informazione e della conoscenza", perché il livello dei servizi pubblici (in termini di qualità, fruibilità, accessibilità, tempestività) dipende dalla condizione "tecnologica" di chi ne usufruisce: la disparità di trattamento dei cittadini è direttamente proporzionale alla loro capacità di accedere alla rete. Da qui, la stretta correlazione con le problematiche legate al "digital divide" (sociale, geografico, generazionale) e alla necessità, per i cittadini, di acquisire le competenze digitali necessarie ad esercitare i propri diritti.

La **cittadinanza digitale** è parte integrante della **cultura digitale**. Un cittadino digitale non è semplicemente colui che sa usare la tecnologia, ma colui che va oltre e utilizza la tecnologia, i social media, la condivisione, in maniera rispettosa ed efficace.
La cittadinanza digitale è quindi un codice di comportamento, un galateo che definisce e protegge la dignità e l'identità personale di chi utilizza abitualmente le risorse disponibili in rete.
Il progetto ha lo scopo di insegnare ai nostri studenti ad utilizzare il web rispettosamente perché così facendo saranno anche in grado di accrescere le proprie competenze digitali.

FINALITA'

Al termine del triennio lo studente deve aver maturato la consapevolezza della propria identità in Rete, delle caratteristiche, delle potenzialità e rischi del contesto virtuale in cui si muove, delle responsabilità e delle implicazioni sociali insite nel proprio agire in Rete.

OBIETTIVI:

1. Conoscere le potenzialità degli ambienti virtuali utilizzati comunemente
2. Essere in grado di utilizzare lo strumento da un punto di vista tecnico
3. Essere in grado di adeguare la propria comunicazione virtuale in relazione all'interlocutore
4. Saper gestire le emozioni che possono emergere all'interno del contesto virtuale in cui ci si muove (social network, gioco on line, chat)
5. Saper esplorare ed affrontare in modo flessibile situazioni tecnologiche nuove;
6. Essere in grado di analizzare, selezionare e valutare criticamente dati e informazioni;
7. Essere in grado di assumersi la responsabilità finale delle proprie decisioni nella consapevolezza che tutto quello che viene inserito, scritto o pubblicato in rete, potrebbe avere implicazioni sociali positive o negative sull'immagine virtuale di sè e degli altri.

Realizzazione del progetto

Le fasi del progetto possono essere realizzate sia presso l'ISIS "V. Fossombroni" che presso la scuola secondaria di primo grado; nella seconda ipotesi i docenti della scuola secondaria di secondo grado si recheranno presso la scuola media per svolgere la lezione prevista.

FASI DI LAVORO		AZIONI DOCENTE DELL'ISIS "V. FOSSOMBRONI"	AZIONI STUDENTE CLASSI SECONDE E TERZE SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
Fase n 1 **E-mail**	**Tempo:** **1 ORA** **LUOGHI:** **Lab. di Informatica presso l'ISIS "V. Fossombroni"**	**- Mette a disposizione un ambiente di lavoro con un indirizzo e-mail per alunno.** **- Spiega e dimostra la metodologia per scrivere un'e-mail: destinatario, mittente, oggetto del messaggio, data, corpo del testo, allegati;**	**- Scambia messaggi su un argomento specifico con i compagni di classe** **- Scambia informazioni inviando e segnalando oggetti multimediali, siti e giochi** **- Scrive e-mail adeguando il tono della comunicazione al destinatario: sindaco, preside, insegnanti, compagni di classe, ecc;** **- Singolarmente o in piccoli gruppi, l'alunno crea una newsletter tematica e sperimenta la mailing list**
Fase 2 **Scrittura collettiva**	**Tempo:** **1 ORA** **LUOGHI:** **Aula con una Lim**	**- Spiega e dimostra i pericoli e le truffe alle quali si è esposti tramite e-mail: esempi di messaggi truffa, pericolosità del "rispondi a", definizione e chiarimenti su spam, social engineering, virus, ecc** **- Mette a disposizione un ambiente di lavoro. Propone e coordina i lavori di gruppo e la stesura delle tracce; brainstorming** **- Stimola la condivisione e l'interazione tra i membri del gruppo.**	**- Verifica l'attendibilità del mittente (esempi inviati dall'insegnante)** **- Collabora con i membri del gruppo alla stesura del testo.** **- Discute, approfondisce, aggiusta, modifica, condivide**

Fase 3 **I nuovi strumenti digitali:** **I Social Media** **Le app di messaggistica**	**Tempo:** **1 ORA** **LUOGHI:** **Aula con una Lim**	**Spiega** **- Cosa sono i Social Media** **- I principali Social (Facebook, Twitter, Instagram, Linkedin** **- le principali app: Whatsapp e Telegram** **-Utilizzo e funzionalità** **- norme che ne regolano l'utilizzo** **-norme di comportamento** **- disciplina giuridica**	**Impara a conoscere e ad utilizzare questi strumenti in maniera più consapevole** **Dibate:** **Tema da sviluppare e da discutere:** **PUOI RIMANERE FUORI DAI SOCIAL?**
Fase 4 **Sicurezza nel web**	**Tempo:** **2 ORE** **LUOGHI:** **Aula con LIM**	**- Prende contatti con le organizzazioni che si occupano di sicurezza sul web** **- Organizza interventi con esperti (avvocati, …)**	**- Partecipa ad eventi informativi, manifestazioni progetti e seminari proposti anche da enti esterni**

ISIS "V. Fossombroni" – via Sicilia, 45 Grosseto tel. 0564484801 –
mail: gris01300g@istruzione.it

Per concordare il calendario degli incontri contattare la referente dell'orientamento: Sabina Diamanti –
mail: diamanti.sabina@isisfossombroni.edu.it