

Scheda progetto #io non cado nella rete

Voce	Descrizione
Titolo	
Partner	Università degli studi di Cassino e del Lazio meridionale
Ambito	Educazione civica digitale – Cittadinanza digitale
Destinatari	– Studenti del terzo anno della scuola secondaria di I grado – Studenti di tutte le classi della scuola secondaria di II grado – Docenti referenti e consigli di classe, coinvolti come registi delle attività in aula
Fabbisogno	Gli adolescenti trascorrono sempre più tempo online e rischiano di cadere in dinamiche che limitano la loro libertà di pensiero e il benessere personale. In particolare: ▪ la filter bubble riduce l'accesso a opinioni diverse, rafforzando stereotipi e pregiudizi; ▪ l'effetto vetrina porta a costruire identità digitali alterate, basate sull'apparenza e sul confronto continuo; ▪ l'isolamento e la dipendenza da social e videogiochi compromettono relazioni reali, concentrazione e salute psicofisica; ▪ la diffusione dell'intelligenza artificiale generativa rende sempre più difficile distinguere il vero dal falso (deepfake, immagini e testi manipolati) e pone nuove domande sull'uso corretto dell'IA nello studio; ▪ truffe, phishing e furti di identità sfruttano la fretta e la fiducia dei più giovani, anche attraverso canali nuovi come i QR code; ▪ cyberbullismo, discorsi d'odio e adescamento online continuano a colpire i ragazzi, che spesso non sanno riconoscerne i segnali né a chi chiedere aiuto; ▪ nei videogiochi; ▪ loot box e microtransazioni introducono meccanismi di spesa e di gioco d'azzardo poco visibili ma molto efficaci. Il progetto nasce per offrire strumenti pratici e consapevolezza critica, aiutando i ragazzi a riconoscere e superare queste dinamiche. Non si limita a informare: mette gli studenti nella condizione di sperimentare, scegliere e sbagliare in un ambiente protetto, per arrivare preparati quando le stesse situazioni si presentano nella vita reale.
Obiettivi generali	– Promuovere un uso consapevole, sicuro e responsabile di Internet, dei social network e dei videogiochi – Sviluppare lo spirito critico contro fake news, disinformazione e manipolazioni online, comprese quelle prodotte con l'intelligenza artificiale – Prevenire fenomeni di cyberbullismo, discorsi d'odio, adescamento online e rischi legati alla privacy – Rendere gli studenti protagonisti della propria formazione, liberi di scegliere e costruire il proprio percorso di apprendimento

Scheda progetto #io non cado nella rete

Voce	Descrizione
	– Incentivare la collaborazione, il lavoro di squadra e la responsabilità condivisa – Favorire il benessere digitale e un equilibrio sano tra vita online e offline – Formare cittadini digitali attivi, capaci di diffondere buone pratiche tra i pari e in famiglia
Obiettivi specifici	Al termine del percorso lo studente è in grado di: – riconoscere come algoritmi e filter bubble orientano ciò che vede online e diversificare le proprie fonti di informazione; – gestire con consapevolezza la propria identità digitale, la reputazione online e l'impronta digitale che lascia in rete; – proteggere dati personali e account: password sicure, impostazioni di privacy, riconoscimento di phishing e truffe, anche tramite QR code; – verificare notizie, fonti e immagini e riconoscere contenuti manipolati o generati dall'IA; – comprendere funzionamento, potenzialità e limiti dell'intelligenza artificiale e usarla in modo corretto ed etico nello studio; – riconoscere i segnali di cyberbullismo e adescamento online, sapere come reagire e a quali adulti di riferimento rivolgersi; – individuare i meccanismi di spesa e di dipendenza nei videogiochi (loot box, microtransazioni); – comunicare online in modo rispettoso (netiquette) e rispondere in modo efficace a hater e troll; – argomentare le proprie scelte, decidere in squadra e collaborare sotto la pressione del tempo e del punteggio.
Attività previste	▪ Percorsi didattici interattivi su piattaforma digitale, in navigazione libera, con quiz, giochi, Missioni e prove guidate ▪ Lezioni in classe con la LEZIONE interattiva da proiettare alla LIM, condotta dal docente con il supporto della REGIA ▪ Lavoro in squadra per raccogliere Perle Digitali, completare i quattro percorsi e riempire lo Zaino del Pioniere ▪ Rilascio di certificati intermedi e finali inseribili nell'E-Portfolio dello studente ▪ Incontri e momenti di confronto guidati dai docenti ▪ Torneo Nazionale con fase finale ospitata presso l'Università di Cassino e del Lazio Meridionale ▪ Premiazione e riconoscimento degli studenti #POD – Pionieri dell'Oceano Digitale
Novità edizione 2027	L'ottava edizione si presenta con una piattaforma rinnovata e un nuovo impianto di gioco. Navigazione libera ▪ I livelli sequenziali lasciano il posto a una navigazione aperta: ogni squadra sceglie da dove partire e costruisce il proprio itinerario sulle Mappe dell'Oceano Digitale, seguendo i propri interessi e i bisogni della classe. Quattro percorsi, quattro oggetti simbolici – Esploratore dell'Oceano Digitale → Bussola

Scheda progetto #io non cado nella rete

Voce	Descrizione
	– Custode dell'Identità Virtuale → Lente – Ambasciatore delle Relazioni Online → Scudo – Sentinella della Verità Digitale → Amuleto Ogni percorso completato sblocca un oggetto che entra nello Zaino del Pioniere: un modo concreto per rendere visibili i traguardi raggiunti. Il sistema Pioniere e le Perle Digitali – I progressi si misurano in Perle Digitali, guadagnate con Missioni, prove e sfide; il punteggio concorre alla classifica del Torneo Nazionale secondo il nuovo regolamento. – La Sfida delle Esche Digitali mette alla prova la capacità di riconoscere le trappole della rete. – La Sandbox offre uno spazio di prova non valutativo, dove esercitarsi senza paura di sbagliare; gli Strumenti del Pioniere accompagnano le squadre nelle attività. LEZIONE e REGIA: nuovi strumenti per il docente – Per ciascuno dei 16 moduli il docente dispone di una LEZIONE interattiva da proiettare alla LIM e di una REGIA, la guida che indica tempi, domande guida e suggerimenti per condurre la discussione in classe. Contenuti aggiornati – Accanto ai temi storici (cyberbullismo, fake news, identità digitale, privacy, phishing, adescamento online), i moduli affrontano QR code e truffe, impronta digitale, loot box e intelligenza artificiale. Squadre più agili – Squadre di 2 studenti (una sola squadra da 3 se il numero della classe è dispari), perché ognuno partecipi in prima persona.
Durata	Anno scolastico 2026–2027 (inseribile anche in FSC e ore di Educazione Civica)
Metodologia	– Gamification e apprendimento esperienziale – Didattica per scenari: situazioni realistiche in cui lo studente deve decidere cosa fare – Peer education e cooperative learning in squadre di 2–3 studenti – Studente protagonista: sceglie il percorso, gestisce i tempi, si assume la responsabilità delle scelte della squadra – Docente regista e facilitatore: guida il ragionamento, non trasmette soltanto contenuti – Attività individuali e di gruppo – Monitoraggio costante dei progressi tramite area docente riservata
Quadro di riferimento	– Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione civica (D.M. n. 183 del 7 settembre 2024), nucleo Cittadinanza digitale – DigComp 2.2 – Quadro europeo delle competenze digitali per i cittadini: alfabetizzazione su informazioni e dati, comunicazione e collaborazione, sicurezza, risolvere problemi – Legge n. 71/2017 sulla prevenzione e il contrasto del cyberbullismo, come modificata dalla Legge n. 70/2024

Scheda progetto #io non cado nella rete

Voce	Descrizione
Risorse / Strumenti	– Piattaforma multimediale interattiva (#io non cado nella rete), con Mappe dell'Oceano Digitale, Sandbox e Zaino del Pioniere – 16 moduli, ciascuno con LEZIONE interattiva per la LIM e REGIA per il docente – Pagine interattive, mini video, dispense, giochi digitali – Indicazioni e suggerimenti per il docente, regolamento del Torneo – Area docente riservata per il monitoraggio dei progressi – Supporto dei docenti e dei tutor di progetto
Ruolo del partner	L'Università degli Studi di Cassino e del Lazio Meridionale, attraverso il CUORI, è partner di #io non cado nella rete da otto anni e partecipa attivamente al progetto: – collabora alla realizzazione del progetto e ne accompagna la crescita, edizione dopo edizione; – garantisce la solidità scientifica dei contenuti e dell'impianto didattico; – ospita e cura la fase finale del Torneo Nazionale, accogliendo in Ateneo le squadre finaliste; – offre agli studenti un primo contatto diretto con il mondo universitario, in un'ottica di orientamento.
Risultati attesi	– Maggiore consapevolezza nell'uso del web, dei social e dei videogiochi – Capacità di riconoscere e contrastare dinamiche di manipolazione online, fake news e contenuti generati dall'IA – Capacità di proteggere dati, account e identità digitale – Capacità di riconoscere situazioni di rischio e di chiedere aiuto, sostenendo anche i compagni – Acquisizione di competenze digitali trasversali e di soft skills: pensiero critico, problem solving, collaborazione, comunicazione – Riconoscimento tramite certificazioni e premi – Formazione di studenti #POD – Pionieri dell'Oceano Digitale, capaci di farsi portavoce di un uso responsabile della rete