

BRICKS | TEMA

Le Equipe Formative Territoriali per l'Anno Europeo dell'Educazione alla Cittadinanza Digitale 2025

*a cura di:
docenti Gruppo Lavoro DCE 2025**



Cittadinanza Digitale, Equipe Formative Territoriali, Anno Europeo Educazione Digitale

Abstract

Un gruppo di docenti delle Équipe Formative Territoriali (EFT) ha curato il progetto nazionale DCE (*Digital Citizenship Education*) sensibilizzando docenti, alunni e alunne sull'importanza della cittadinanza digitale, in linea con i 10 domini individuati dal Consiglio d'Europa (COE) per l'Anno Europeo dell'Educazione alla Cittadinanza Digitale 2025.

Per ogni ordine e grado di scuola sono stati proposti diversi *contest* (Kids, Junior, Teens): sfide didattiche creative rivolte ai docenti e alle docenti ispirate alle tre aree di interesse indicate dal COE: essere, benessere e diritti online.

Le EFT vi raccontano le azioni di accompagnamento e consulenza personalizzata dirette ai docenti e alle docenti e alle classi che hanno scelto di partecipare ai contest.

***Curatori**

Annaratone Silvia, Barderi Riccardo, Beghini Federico, Bertola Mauro, Cannone Lina, Cao Nicoletta, Castellina Raffaella, Cerella Anselmina, Di Benedetto Maria, di Giovine Giuseppe, Finocchiaro Tiziana Anna Maria, Gallo Ippolita, Giannone Rendo Giovanna, Landi Giovanna, Leonardi Simonetta, Lepore Rosanna, Lombardi Caterina, Nardella Raffaele Antonio, Pignatone Arcangelo, Sanna Antonella, Siega Simonetta, Testa Patrizia, Venturella Salvatore.

InnovaMenti_DigitalCitizen

Il Consiglio d'Europa ha designato il 2025 come "Anno Europeo dell'Educazione alla Cittadinanza Digitale" (DCE) con l'obiettivo di accrescere la consapevolezza e l'impatto della DCE, riaffermando il valore in un panorama digitale in continua evoluzione. Questa collaborazione mira a promuovere una comprensione più profonda della cittadinanza digitale, per affrontare tematiche come la disinformazione e il cyberbullismo, e capitalizzare le opportunità offerte dalla trasformazione digitale. Il piano d'azione del COE include campagne di sensibilizzazione, eventi internazionali e lo sviluppo di risorse per educatori, genitori e decisori politici.

Nell'ecosistema digitale contemporaneo, la cittadinanza non si esaurisce più nei confini fisici di uno Stato: si estende anche agli spazi virtuali in cui si apprendono, si comunicano e si esercitano diritti e doveri. Per questo motivo, l'educazione alla cittadinanza digitale rappresenta oggi una competenza trasversale imprescindibile, non solo per le nuove generazioni nate nell'era digitale, ma per l'intera comunità scolastica: studenti, docenti, famiglie e dirigenti.

È all'interno di questa cornice culturale e pedagogica che nasce *InnovaMenti_DigitalCitizen*, un'iniziativa nazionale curata dalle Équipe Formative Territoriali, pensata per accompagnare le scuole in un percorso consapevole verso la costruzione di una cittadinanza digitale attiva, critica e inclusiva. Il progetto è pubblicato ufficialmente sulla piattaforma ministeriale Scuola Futura, all'indirizzo: scuolafutura.pubblica.istruzione.it/innovamenti_digitalcitizen.

Lanciato in concomitanza con l'Anno Europeo dell'Educazione alla Cittadinanza Digitale (DCE25), il percorso si configura come un MOOC (Massive Open Online Course) rivolto ai docenti di ogni ordine e

grado, dalla scuola dell'infanzia ai CPIA. InnovaMenti_DigitalCitizen si ispira esplicitamente al quadro di riferimento proposto dal Consiglio d'Europa, in particolare all'iniziativa [Digital Citizenship Education for Educators](#), che promuove una visione della cittadinanza digitale fondata su diritti umani, partecipazione democratica e inclusione.

Il MOOC si articola attorno ai 10 domini della cittadinanza digitale individuati dal Consiglio d'Europa e si sviluppa lungo tre macroaree fondamentali:

Essere online: esplora le dinamiche della presenza digitale. Cosa significa "essere online", come costruiamo la nostra identità virtuale, quali sono le potenzialità e i rischi della comunicazione in rete. L'obiettivo è aiutare studentesse, studenti e docenti a riconoscere le opportunità offerte dal digitale – l'accesso all'informazione, la collaborazione e la creatività – e sviluppare strumenti per affrontare in modo critico le sfide, come la disinformazione, l'eccesso di stimoli o l'esposizione non consapevole.

Benessere online: tratta il benessere psicologico, emotivo e relazionale nell'uso della rete. Affronta temi importanti come l'equilibrio tra vita online e offline, la gestione del tempo con i dispositivi, la prevenzione del cyberbullismo e il valore delle relazioni sane nel contesto online. Per gli studenti e le studentesse è un'occasione per riflettere sul proprio modo di "abitare" la rete; per i docenti e le docenti rappresenta uno spazio per acquisire strumenti educativi utili a promuovere una cultura digitale positiva in classe.

Diritti online: mette al centro la consapevolezza dei diritti e delle responsabilità di ciascun cittadino e cittadina digitale. Il *focus* è su *privacy*, protezione dei dati personali, sicurezza online, partecipazione attiva, legalità e rispetto delle regole. La rete è un luogo in cui esercitare i propri diritti e agire in modo etico e responsabile.

Il percorso nazionale, con un approccio modulare e accessibile, rappresenta un supporto concreto alle finalità dell'Educazione Civica; integra in modo strutturato l'educazione alla cittadinanza digitale nel curriculum scolastico; promuove competenze legate a diritti, doveri, partecipazione democratica, legalità e inclusione, in coerenza con i principi della cittadinanza attiva, anche in ambiente digitale.

I materiali proposti sono articolati secondo tre livelli:

- **Kids** (scuola dell'infanzia, primaria, CPIA),
- **Junior** (primaria, secondaria di primo grado, secondaria di secondo grado, CPIA),
- **Teens** (secondaria di secondo grado e CPIA).

Ogni sezione offre schede operative, spunti didattici, riferimenti normativi, video, slide, buone pratiche e il manuale ufficiale del DCE25, per sostenere l'azione educativa dei docenti e delle docenti e attivare percorsi partecipativi che coinvolgono l'intera comunità scolastica.

La formazione è coerente con il quadro europeo delle competenze digitali della scuola (DigCompEdu), in particolare con le aree 1 (coinvolgimento professionale), 3 (pratiche di insegnamento e apprendimento) e 6 (favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti); è strutturata a partire dal livello iniziale A1 – Novizio/Base, per garantire accessibilità e inclusione a tutti i partecipanti.

Questa iniziativa rappresenta un contributo fondamentale per dare concretezza alle nuove indicazioni sull'educazione civica, rafforzando il legame tra pratiche didattiche innovative, cittadinanza attiva e cultura digitale. Un'occasione preziosa per le scuole italiane, chiamate oggi a formare cittadini e cittadine digitali consapevoli, responsabili e partecipi.

Esperienza Kids

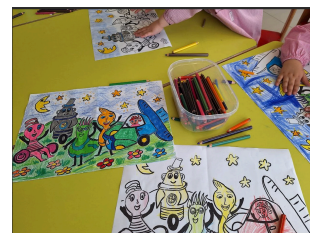
L'esperienza ha visto coinvolti i docenti e le docenti della scuola dell'infanzia e delle prime classi della scuola primaria. Chi ha partecipato è stato impegnato nei *contest* legati alle tre grandi aree tematiche del progetto europeo: essere online, benessere online e diritti online.

Abbiamo suggerito attività da svolgere in classe utilizzando varie metodologie attive e l'uso di *tool* digitali *free*. I laboratori svolti sia in classe sia online hanno previsto la rielaborazione delle tematiche proposte sul sito del *Council of Europe* (COE), utilizzando i personaggi dei Diginauti per inventare storie, per riflettere sulle opportunità e sui rischi che l'utilizzo degli ambienti online comportano.



I [Diginauti](#), protagonisti di tre video ideati dal Consiglio d'Europa, sono personaggi con età indefinita, caratteristiche fisiche uniche e una gamma di interessi vari. A guidare c'è Robi il Robot che con un pizzico di magia aiuta i protagonisti e le protagoniste a riflettere sui

diversi rischi che il digitale può comportare, incoraggiando a comprendere cosa può significare essere cittadini e cittadine digitali.



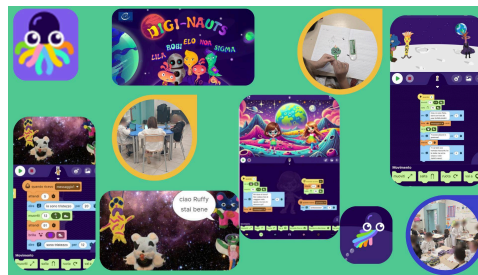
Sono stati presentati laboratori per bambini dai 3 agli 8 anni incentrati su:

- semplici cartoni animati con immagini che sono state realizzate o colorate dai piccoli attori dei laboratori, e poi animate con l'aiuto delle docenti e dei docenti di classe e del gruppo di supporto, attraverso l'uso di *Animated Drawings* e *Canva*. Il prodotto finale ha visto la realizzazione di digital storytelling incentrate sulle tematiche proposte.
- brevi progetti di *stop motion* con personaggi realizzati con varie tecniche e materiali (plastilina, cartoncino), utilizzati per scattare le foto con l'app *Stop Motion Studio*, per produrre un semplice video editato nella fase finale con *Canva*. Per la nostra storia, in particolare, abbiamo realizzato i personaggi con la plastilina ad imitazione dei Diginauti così che fosse più facile muovere le braccia e le gambe nei vari scatti fotografici. Le insegnanti e gli insegnanti coinvolti nei laboratori hanno preso ispirazione da questo esempio per realizzare le loro storie e i loro personaggi sempre sui temi suggeriti.



- piccoli progetti di *coding unplugged* realizzati in modalità pratico-operativa con attività svolte in classe con l'intera partecipazione degli alunni e delle alunne utilizzando materiali semplici per sviluppare pensiero computazionale, collaborazione, *problem solving* e riflessione sulle sequenze, senza l'uso di dispositivi digitali.

- durante il laboratorio, gli studenti e le studentesse hanno preso parte a semplici attività di *coding online* con l'applicazione OctoStudio che ha permesso di coniugare creatività manuale e competenze digitali, offrendo ai bambini e alle bambine l'opportunità di realizzare brevi storie originali in modo collaborativo e creativo. L'esperienza ha favorito la narrazione, l'interazione e l'esplorazione dell'animazione digitale, incoraggiando ciascun partecipante a esprimere le proprie idee e i propri interessi in modo personale. Il laboratorio si è svolto nel segno della condivisione e della valorizzazione delle differenze, ispirato dal motto: *"Essere diversi aggiunge colore al mondo."*



Le scuole, i docenti e le docenti, gli alunni e le alunne hanno risposto con entusiasmo, percependo di aver avuto l'opportunità di diventare cittadini digitali attivi, capaci di creare contenuti significativi e di comunicare con consapevolezza e senso critico, con un impatto reale nel loro percorso educativo. I materiali prodotti sono stati usati anche in attività di peer education; le attività realizzate nelle classi sono state condivise come buone pratiche in bacheche virtuali. L'obiettivo principale è stato accompagnare i partecipanti in un processo di crescita consapevole, che unisce innovazione tecnologica e responsabilità sociale, in spazi virtuali sicuri e strutturati, dove studenti e studentesse sono stati i veri protagonisti di un progetto formativo nazionale, tra attività sia analogiche che digitali.

Esperienza Junior

Nell'ambito del percorso nazionale di Educazione alla Cittadinanza Digitale, l'esperienza Junior ha coinvolto studenti e studentesse tra gli 8 e i 16 anni in un itinerario formativo dedicato a temi fondamentali per lo sviluppo di una consapevole cittadinanza digitale. Obiettivo primario è stato stimolare riflessione critica, consapevolezza e responsabilità nell'uso quotidiano delle tecnologie, accompagnando in un processo educativo che integra competenze digitali, etiche e relazionali.

Il percorso si è sviluppato attraverso un insieme articolato di laboratori creativi e formativi, pensati per un coinvolgimento diretto ed esperienziale. I momenti laboratoriali sono stati il cuore pulsante dell'esperienza ed hanno riguardato:



Produzione di video: studenti e studentesse hanno realizzato brevi audiovisivi per diffondere messaggi positivi sull'uso consapevole delle tecnologie, utilizzando un linguaggio accessibile ai loro coetanei.

Creazione di meme digitali: a partire da riflessioni guidate, ragazze e ragazzi hanno realizzato immagini ironiche ma significative, capaci di comunicare concetti complessi con immediatezza e leggerezza (es. netiquette, cyberbullismo,



rispetto online).

Progetti con Scratch: grazie alla programmazione a blocchi, le classi hanno ideato semplici giochi e animazioni sui temi digitali affrontati, sviluppando pensiero computazionale e creatività narrativa.

Un ruolo fondamentale è stato giocato dalle dinamiche relazionali e collaborative che si sono sviluppate all'interno dei diversi laboratori online sincroni. Questi momenti, condotti da formatrici e formatori collegati a distanza, hanno visto un'interazione attiva e partecipata da parte sia dei docenti e delle docenti sia degli studenti e delle studentesse presenti in classe. Particolare attenzione è stata dedicata alla promozione del lavoro di gruppo, considerato un'opportunità per stimolare il confronto, la condivisione di conoscenze e l'apprendimento reciproco.

Si è dato grande rilievo al rispetto delle idee e dei punti di vista altrui, incoraggiando una cultura del dialogo e dell'ascolto attivo; favorendo un ambiente inclusivo e accogliente, in cui ogni partecipante ha potuto sentirsi valorizzato e libero di esprimersi. Ulteriore aspetto di rilievo è stato l'attenzione all'espressione creativa, intesa come produzione artistica o originale, come capacità di pensare in modo critico e divergente e di proporre soluzioni nuove, di partecipare attivamente alla costruzione del sapere. Le attività proposte nei laboratori hanno rappresentato uno spazio di apprendimento e un terreno fertile per lo sviluppo di competenze trasversali fondamentali, come comunicazione, cooperazione e pensiero creativo.

L'esperienza Junior si è rivelata innovativa e significativa, capace di coinvolgere una fascia d'età cruciale per la formazione dell'identità digitale. Utilizzando strumenti comunicativi vicini al linguaggio giovanile – video, meme e giochi – il percorso ha promosso nei partecipanti una nuova consapevolezza nel “modo di stare online”. I materiali prodotti sono stati utilizzati in contesti di *peer education*, coinvolgendo classi più giovani e famiglie in attività di restituzione.



Esperienza Teens

Nell'ambito delle attività proposte per l'educazione alla cittadinanza digitale, la categoria “teens” nasce con l'obiettivo di coinvolgere le ultime tre classi della scuola secondaria di secondo grado in percorsi capaci di stimolare la riflessione critica sull'essere cittadini e cittadine consapevoli nel mondo digitale.

Questa fascia d'età è spesso la più difficile da raggiungere con proposte educative trasversali, a causa della complessità evolutiva che attraversa e della molteplicità di stimoli, spesso divergenti, a cui è esposta. Tuttavia, il successo riscontrato ci ha restituito un quadro molto più articolato: anche classi del biennio e terze della secondaria di primo grado hanno scelto volontariamente di aderire alle sfide pensate per i *teens*, attratte non solo dal fascino del digitale, ma dalla possibilità di mettersi in gioco su tematiche

attuali e significative.

Per evitare un approccio meramente produttivo, abbiamo scelto di concentrarci non solo sull'artefatto finale, ma sul processo progettuale che lo genera. L'intento è stato quello di stimolare pensiero critico, collaborazione, creatività ed educazione al digitale, in coerenza con le tre macroaree del COE: essere online, benessere online, diritti digitali.





Sono state individuate tre proposte di attività, ciascuna pensata per stimolare la riflessione e l'elaborazione creativa sui temi della cittadinanza digitale: card, come risultato di campagne di sensibilizzazione su temi di attualità, escape room, ambientate in scenari problematici legati alla cittadinanza digitale, video narrativi, progettati per trasmettere messaggi chiari e significativi sui diritti online.

Davanti a te si apre una grande porta illuminata da tre simboli: Etica, Salute e benessere, e-Presence. La porta si schiude lentamente mentre una voce digitale ti accoglie:

*"Benvenuto, Cybercittadino. Stai entrando nel livello del **Benessere Online**. Qui metterai alla prova la tua capacità di proteggere la salute fisica, mentale ed emotiva in un mondo digitale. Preparati a dimostrare il tuo valore."*



Gli aspetti più innovativi del percorso sono stati gli interventi di accompagnamento online, attivati su richiesta delle scuole. I docenti e le docenti coinvolti sentivano il bisogno di un confronto sia sul piano tecnico, sia su quello educativo e metodologico.

Abbiamo realizzato collegamenti sincroni con classi di diverso grado e indirizzo, da istituti tecnici a licei, da scuole di provincia a contesti metropolitani. In ogni incontro, abbiamo affrontato realtà differenti, ciascuna con proprie dinamiche relazionali, livelli di maturità e aspettative.

L'inizio degli incontri è stato segnato da

una lieve incertezza nel definire i ruoli educativi, ma l'adozione di un approccio basato sull'ascolto attivo ha favorito un dialogo autentico con gli studenti e le studentesse, valorizzando idee e riflessioni. In diverse classi si sono sviluppati dibattiti significativi, come nel caso della scelta di usare l'ironia per parlare di sovraesposizione online o della costruzione di una *escape room* ambientata in una scuola controllata da un'IA autoritaria.

Il ruolo del docente in aula si è rivelato fondamentale: dove ha agito da mediatore e facilitatore, la partecipazione è aumentata sensibilmente. Alcuni insegnanti hanno anche rielaborato le attività, trasformando le *card* in mostre digitali o integrando i video in percorsi interdisciplinari.

Anche gli studenti, inizialmente cauti, hanno saputo aprirsi rapidamente, mostrando interesse e creatività. In questo contesto, il digitale è emerso non solo come strumento di produzione, ma come spazio relazionale ed educativo condiviso.

Questa esperienza ci ha insegnato che coinvolgere i *teens* è possibile, a patto di proporre sfide significative, aperte e capaci di connettere strumenti digitali a valori. Il digitale non va inteso come fine, ma come ambiente educativo dove si può agire, riflettere e trasformare.

Abbiamo costruito, passo dopo passo, una nuova forma di relazione educativa nel digitale, fondata su ascolto, collaborazione e creatività condivisa.

Conclusioni finali

Il percorso formativo si è concluso con un grande evento nazionale online: una “festa digitale” in cui le classi hanno popolato insieme una bacheca virtuale, condividendo i propri lavori e riflessioni in un clima di entusiasmo e partecipazione. Ha, inoltre, promosso l’*empowerment* dei giovani, formando cittadini digitali consapevoli, critici ed etici, attraverso risorse pratiche, confronto tra pari e un grande evento online di condivisione. Ha dimostrato di avere un forte potenziale di replicabilità, capace di lasciare un impatto duraturo, migliorando le capacità dei giovani di operare online con pensiero critico e rispetto. Nel tempo, si è sviluppata una nuova modalità di relazione educativa nel digitale, basata su ascolto, collaborazione e creatività condivisa.
