

# Percorso di Cittadinanza Digitale

Un progetto unico in 16 tappe: dalla consapevolezza alla responsabilità

## Premessa

Questo documento presenta il percorso strutturato di Cittadinanza Digitale ideato e realizzato dall'Animatore Digitale della Scuola Sacra Famiglia di Orzinuovi (BS). Il percorso è costituito da 16 web app didattiche indipendenti, ciascuna progettata come un'esperienza immersiva, ma collegate tra loro da un disegno pedagogico coerente e progressivo.

Lo studente compie un viaggio in crescendo: parte dalla presa di coscienza dei meccanismi di manipolazione, attraversa la comprensione delle dinamiche social e della propria vulnerabilità digitale, acquisisce strumenti concreti di protezione, e arriva infine a ribaltare il proprio ruolo — da potenziale vittima a difensore consapevole della comunità. Ogni tappa sviluppa competenze specifiche e attiva processi metacognitivi espliciti.

## Struttura del percorso

Il progetto è articolato in quattro fasi evolutive, ciascuna con una funzione didattica precisa:

<b>FASE 1 — CONSAPEVOLEZZA</b>	Lo studente osserva, riconosce e comprende i meccanismi che influenzano il suo comportamento online e offline: manipolazione, dipendenza, impatto ambientale del digitale, sycophancy dell'AI.	<b>Tappe 1–6</b>
<b>FASE 2 — PROTEZIONE</b>	Lo studente acquisisce conoscenze e strumenti concreti per proteggersi: sicurezza degli account, riconoscimento del cyberbullismo, tutela della famiglia.	<b>Tappe 7–11</b>
<b>FASE 3 — AZIONE</b>	Lo studente affronta scenari realistici e complessi: indagini digitali, simulazioni di attacchi, analisi di truffe reali. Dalla teoria alla pratica.	<b>Tappe 12–15</b>
<b>FASE 4 — RESPONSABILITÀ</b>	Lo studente ribalta il ruolo: diventa l'agente che protegge gli altri. È il punto di arrivo del percorso, dove la competenza si trasforma in responsabilità civica.	<b>Tappe 16</b>

# Le 16 tappe del percorso

01

FASE: CONSAPEVOLEZZA

## L'Occhio Critico

### INTENZIONE DIDATTICA

Far emergere la differenza tra essere e apparire. Lo studente osserva una scena del 1965 in cui un uomo colto viene giudicato per il suo aspetto, non per le sue competenze.

### SIMULAZIONE

Lo studente guarda, risponde e accumula punteggi nelle diverse aree di competenza. Il ritmo incalzante impedisce la distrazione.

### AZIONE

Video interattivo con domande in tempo reale (una al minuto) che sviluppano 6 competenze: osservazione, analisi critica, empatia, cittadinanza digitale, collegamento, lessico.

### FINALITÀ METACOGNITIVA

Domande finali: «Se Guglielmo aprisse un canale YouTube oggi, avrebbe successo?» — collegamento diretto tra pregiudizio del passato e algoritmi del presente.

02

FASE: CONSAPEVOLEZZA

## Riconosci la Manipolazione

### INTENZIONE DIDATTICA

Svelare come i media e il web influenzano opinioni e comportamenti attraverso tecniche precise e replicabili.

### SIMULAZIONE

Lo studente impara a identificare i segnali di manipolazione nei contenuti che incontra quotidianamente.

### AZIONE

Percorso guidato che analizza le principali tecniche di manipolazione mediatica con esempi concreti tratti dal mondo reale.

### FINALITÀ METACOGNITIVA

Lo studente si chiede: «Quante volte sono stato influenzato senza rendermene conto?»

03

FASE: CONSAPEVOLEZZA

## Social sotto la Lente

### INTENZIONE DIDATTICA

Analizzare in modo strutturato il funzionamento dei social network e il loro impatto sulle relazioni e sull'identità.

### SIMULAZIONE

Esplorazione guidata di scenari tipici: confronto sociale, dipendenza da notifiche, costruzione dell'identità online.

### AZIONE

Attività interattiva che guida lo studente nell'osservazione critica delle dinamiche social: like, follower, immagine pubblica vs. realtà.

### FINALITÀ METACOGNITIVA

Lo studente riflette sul proprio rapporto con i social e sulla differenza tra la persona reale e il profilo digitale.

## 04

FASE: CONSAPEVOLEZZA

### Sei un Piccione?

#### INTENZIONE DIDATTICA

Rivelare il meccanismo psicologico alla base della dipendenza da social: il rinforzo a rapporto variabile di Skinner.

#### SIMULAZIONE

Il simulatore permette di scegliere meccaniche (notifiche, streak, autoplay, scroll infinito) e calcola ore/giorno, ore/settimana, giorni interi/anno rubati allo schermo.

#### AZIONE

Percorso in 6 passi: video sull'esperimento originale, simulazione della Skinner Box, costruzione di un algoritmo social personalizzato con calcolo dell'indice di dipendenza.

#### FINALITÀ METACOGNITIVA

«Sapere come funziona il meccanismo cambia qualcosa? Adesso che conosci la Skinner Box, guardi il tuo telefono in modo diverso?» — riflessione scritta obbligatoria.

## 05

FASE: CONSAPEVOLEZZA

### Quanto consuma l'AI?

#### INTENZIONE DIDATTICA

Ribaltare la prospettiva: non più cosa la tecnologia fa a te, ma cosa tu fai al pianeta usandola. Ogni prompt, ogni video, ogni ricerca ha un costo ambientale reale.

#### SIMULAZIONE

Lo studente calcola la propria impronta digitale giornaliera e la confronta con equivalenti concreti (km in auto, litri d'acqua, alberi necessari).

#### AZIONE

Percorso interattivo che quantifica l'impatto ambientale delle azioni digitali quotidiane: consumo energetico di un prompt AI, di un video in streaming, di una ricerca Google.

#### FINALITÀ METACOGNITIVA

«Quanto pesa la mia vita digitale sull'ambiente? Posso usare la tecnologia in modo più sostenibile senza rinunciarvi?»

## 06

FASE: CONSAPEVOLEZZA

### Il Sicofante Digitale

#### INTENZIONE DIDATTICA

Svelare il meccanismo della sycophancy: quando l'AI e i social ti dicono solo quello che vuoi sentire, rinunciando alla verità per compiacerti.

#### SIMULAZIONE

Lo studente parte dall'ultimo posto della classifica e scala posizioni dimostrando di saper riconoscere le risposte compiacenti da quelle oneste.

#### AZIONE

Quattro tappe interattive: il concetto di sycophancy, video reali di AI che confermano errori, esempi dai social media, e un percorso di riconoscimento con classifica.

#### FINALITÀ METACOGNITIVA

«Preferisco chi mi dà ragione o chi mi dice la verità? Come cambia il mio rapporto con l'AI dopo aver capito questo meccanismo?»

**07**

FASE: PROTEZIONE

## Famiglia Accorti

**INTENZIONE DIDATTICA**

Estendere la consapevolezza digitale al nucleo familiare. La sicurezza non è solo individuale.

**SIMULAZIONE**

Scenari familiari realistici in cui lo studente deve proporre soluzioni concrete.

**AZIONE**

Guida interattiva alla sicurezza digitale in famiglia: gestione dei dispositivi, regole condivise, dialogo genitori-figli.

**FINALITÀ METACOGNITIVA**

Lo studente valuta il livello di sicurezza digitale della propria famiglia e identifica i punti deboli.

**08**

FASE: PROTEZIONE

## Navigare Sicuri

**INTENZIONE DIDATTICA**

Fornire le regole fondamentali per una navigazione sicura, in occasione del Safer Internet Day.

**SIMULAZIONE**

Quiz e scenari interattivi su phishing, privacy, tracciamento.

**AZIONE**

Attività e risorse per imparare a riconoscere i rischi della rete e adottare comportamenti preventivi.

**FINALITÀ METACOGNITIVA**

Lo studente costruisce il proprio «kit di sopravvivenza digitale» personalizzato.

**09**

FASE: PROTEZIONE

## Pizzeria Google

**INTENZIONE DIDATTICA**

Far comprendere la portata della raccolta dati attraverso una metafora concreta e divertente.

**SIMULAZIONE**

Ordinando una pizza, lo studente scopre progressivamente che il sistema conosce le sue preferenze, la sua salute, le sue abitudini.

**AZIONE**

Simulazione in cui lo studente scopre quanti dati personali vengono raccolti, usando l'analogia della pizzeria che sa tutto di te.

**FINALITÀ METACOGNITIVA**

«Quanto sei disposto a cedere della tua privacy in cambio di comodità?»

**10**

FASE: PROTEZIONE

## Generatore di Password

**INTENZIONE DIDATTICA**

Passare dalla teoria alla pratica: creare password realmente sicure e comprendere perché.

**SIMULAZIONE**

Lo studente testa le proprie password abituali e scopre in quanto tempo verrebbero violate.

**AZIONE**

Strumento interattivo per generare password sicure con feedback in tempo reale sulla robustezza.

**FINALITÀ METACOGNITIVA**

Confronto tra la password «che uso sempre» e quella generata: quanto ero vulnerabile senza saperlo?

# 11

FASE: PROTEZIONE

## Stop Cyberbullismo

### INTENZIONE DIDATTICA

Riconoscere, prevenire e reagire al cyberbullismo. Dalla parte della vittima e dalla parte del testimone.

### SIMULAZIONE

Scenari interattivi in cui lo studente deve decidere come reagire: ignorare, segnalare, intervenire, chiedere aiuto.

### AZIONE

Percorso strutturato che guida lo studente attraverso le forme di cyberbullismo, le conseguenze legali e le strategie di intervento.

### FINALITÀ METACOGNITIVA

«Sei mai stato testimone silenzioso? Cosa avresti potuto fare?»

# 12

FASE: AZIONE

## Indagine Digitale 2026

### INTENZIONE DIDATTICA

Mettere alla prova tutte le competenze acquisite in un contesto investigativo a squadre.

### SIMULAZIONE

Ogni missione richiede analisi critica, ricerca di fonti, valutazione di scenari e produzione di un report.

### AZIONE

Otto missioni investigative da svolgere in gruppi da 2–3 studenti, per 6–8 ore di lavoro. Nessuna risposta da copiare: si indaga, si analizza e si prende posizione.

### FINALITÀ METACOGNITIVA

Lo studente valuta il proprio contributo al gruppo e la qualità delle proprie analisi.

# 13

FASE: AZIONE

## CyberEscape

### INTENZIONE DIDATTICA

Simulare attacchi informatici realistici in un ambiente protetto, personalizzati per dispositivo.

### SIMULAZIONE

Notifiche miste (sicure e pericolose) arrivano come nella realtà. Lo studente deve osservare, analizzare e agire seguendo le fasi della spirale di Dewey.

### AZIONE

Lo studente sceglie il proprio device (iPhone, Android, iPad, PC, Mac) e affronta scenari di attacco specifici: smishing, phishing, ransomware, grooming, scareware.

### FINALITÀ METACOGNITIVA

Dashboard di padronanza con radar delle competenze e livello di sicurezza raggiunto.

# 14

FASE: AZIONE

## Il Voto che Ruba

### INTENZIONE DIDATTICA

Analizzare una truffa WhatsApp reale (la «truffa della ballerina») e sviluppare anticorpi contro l'ingegneria sociale.

### SIMULAZIONE

Ondate progressive di messaggi con difficoltà crescente. Serie corrette consecutive, punteggio, checklist di analisi obbligatoria prima di ogni risposta.

### AZIONE

Video iniziale, poi anatomia della truffa (7 segnali smontati uno per uno), infine 50 messaggi da classificare come autentici o trappola.

### FINALITÀ METACOGNITIVA

Autovalutazione delle competenze sviluppate e riflessione su cosa fare diversamente con il proprio telefono.

# 15

FASE: AZIONE

## Cyber Sentinel

### INTENZIONE DIDATTICA

Analizzare minacce informatiche globali in tempo reale con un approccio metacognitivo strutturato.

### SIMULAZIONE

Per ogni analisi, lo studente indica il proprio livello di sicurezza (slider metacognitivo: incerto → sicuro). Il sistema genera un profilo psicologico dello stile di difesa.

### AZIONE

Dashboard di monitoraggio minacce con sistema di gradi (da Recluta a esperto). Lo studente analizza ogni minaccia valutando tipo, pericolosità e segnali sospetti.

### FINALITÀ METACOGNITIVA

Profilo di mastering con insight metacognitivo personalizzato dopo almeno 3 analisi per categoria.

# 16

FASE: RESPONSABILITÀ

## Commissariato Digitale

### INTENZIONE DIDATTICA

Il ribaltamento finale: lo studente non è più la potenziale vittima, ma l'agente che protegge la comunità.

### SIMULAZIONE

Ricezione di denunce, classificazione dei reati digitali, valutazione della gravità, indicazione delle azioni corrette. Lo studente applica tutto ciò che ha imparato.

### AZIONE

Simulazione immersiva della Polizia Postale. Lo studente può accedere come studente, docente o agente. Nel ruolo di agente, gestisce segnalazioni dei cittadini.

### FINALITÀ METACOGNITIVA

Il passaggio da «proteggero me stesso» a «proteggero gli altri» è il punto di arrivo del percorso: la competenza diventa responsabilità civica.

---

# Strumenti per le famiglie

Il percorso di Cittadinanza Digitale non si esaurisce in classe. Tre strumenti dedicati estendono il lavoro alle famiglie, coinvolgendo i genitori come alleati consapevoli nella costruzione di una cultura digitale condivisa.



STRUMENTO PER LE FAMIGLIE

## Guida per i Genitori

Un percorso strutturato in 16 sezioni che accompagna i genitori nella comprensione del mondo digitale dei propri figli. Si apre con il dialogo audio «Due genitori, due visioni»: Marco ed Elena, due approcci educativi opposti (libertà vs. regole), invitano ogni genitore a posizionarsi prima di proseguire. Seguono video di riflessione guidata, un manifesto in 10 principi, guide pratiche con screenshot per configurare iPad e smartphone in sicurezza (restrizioni 9+, PIN, app nascoste, cronologia, gergo giovanile), una sezione dedicata all'Intelligenza Artificiale e ai dati reali sull'uso tra i ragazzi, un approfondimento sui reati digitali dei minori e le responsabilità genitoriali, i segnali d'allarme per cyberbullismo e grooming, un glossario digitale, 17 video curati (TV e social), una checklist interattiva con punteggio e, in chiusura, 5 azioni concrete da fare in meno di 35 minuti. Non è un manuale prescrittivo: è uno strumento per costruire consapevolezza e dialogo familiare.



STRUMENTO PER LE FAMIGLIE

## Cyber Escape — Missioni Famiglia

Le stesse simulazioni di attacchi informatici affrontate in classe (smishing, phishing, grooming, scareware, ransomware) sono disponibili in modalità famiglia: genitore e figlio affrontano insieme le notifiche miste — alcune sicure, altre pericolose — esattamente come arriverebbero nella realtà. Lo studente guida il genitore nel riconoscimento dei segnali sospetti, ribaltando la dinamica tradizionale: è il figlio a insegnare, il genitore a imparare. L'obiettivo è trasformare la sicurezza digitale in un'esperienza condivisa e generativa, non in una lezione calata dall'alto. Ogni missione si conclude con un momento di confronto su cosa avrebbero fatto diversamente.



STRUMENTO PER LE FAMIGLIE

## Patto Digitale di Famiglia

Il punto di arrivo del coinvolgimento familiare: un percorso interattivo in 8 stanze tematiche dove genitori e figli costruiscono insieme le regole digitali della propria famiglia. Ogni stanza affronta un tema specifico — tempo-schermo, privacy, social network, gaming, contenuti, comunicazione, emergenze, crescita — con milestone esperienziali che si sbloccano solo dopo aver completato le attività precedenti. Il sistema a ricompense progressive mantiene alta la motivazione. Il patto si conclude con l'esportazione di un PDF di due pagine formattato e personalizzato, da stampare e firmare insieme: un contratto educativo negoziato, non un elenco di divieti. La firma congiunta sancisce un'alleanza digitale tra generazioni.

---

## Visione d'insieme

Il percorso di Cittadinanza Digitale della Scuola Sacra Famiglia non è una raccolta di attività isolate, ma un progetto educativo unitario che accompagna lo studente in una trasformazione progressiva:

- Da osservatore passivo a analista critico dei contenuti digitali
- Da utente inconsapevole a cittadino digitale competente
- Da potenziale vittima a difensore attivo della comunità

Ogni tappa è una web app indipendente, fruibile su qualsiasi dispositivo, progettata per essere usata in laboratorio con la guida dell'Animatore Digitale o del docente di classe. L'approccio non è mai rosso-correttivo: gli errori si segnalano in ambra, verde e blu. La filosofia è socratica: lo studente non riceve la risposta giusta, ma viene guidato a trovarla.

## Competenze chiave sviluppate

Il percorso sviluppa in modo trasversale le competenze previste dalle Indicazioni Nazionali e dal curriculum di Educazione Civica Digitale: pensiero critico, analisi delle fonti, gestione della privacy, prevenzione del cyberbullismo, comprensione dei meccanismi di manipolazione, capacità di proteggere sé stessi e gli altri, responsabilità civica nel contesto digitale. La dimensione metacognitiva è presente in ogni tappa.

---

# Quadro normativo e riferimenti istituzionali

## **Indicazioni Nazionali 2012**

I traguardi per lo sviluppo delle competenze includono la capacità di utilizzare con consapevolezza le tecnologie della comunicazione e di valutare criticamente l'informazione.

## **Nuove Indicazioni Nazionali 2025**

Il rinnovamento dei traguardi include esplicitamente la cittadinanza digitale, il pensiero critico verso l'informazione online e la consapevolezza dei rischi del digitale.

## **Legge 92/2019 — Educazione Civica**

L'art. 5 prevede l'educazione alla cittadinanza digitale, includendo analisi dell'informazione, interazione digitale, privacy e cyberbullismo.

## **Legge 71/2017 — Cyberbullismo**

Disposizioni per la prevenzione e il contrasto del cyberbullismo, con obblighi specifici per le istituzioni scolastiche.

## **DigComp 2.2**

Le aree 2 (Comunicazione e collaborazione), 4 (Sicurezza) e 5 (Problem solving) sono sviluppate sistematicamente nel percorso.

## **Competenze chiave UE 2018**

La competenza digitale è la quarta delle 8 competenze chiave per l'apprendimento permanente.

---

# Metodologie didattiche

## Spirale di Dewey

Il ciclo esperienza → riflessione → concettualizzazione → sperimentazione è la struttura di ogni attività. Lo studente non riceve informazioni: le scopre attraverso l'esperienza diretta.

## Approccio socratico

L'errore non viene segnalato in rosso (giudicante) ma in ambra/verde/blu. Lo studente non riceve la correzione ma viene guidato a trovare l'errore. L'insegnante non corregge: interroga.

## Zona di Sviluppo Prossimale (Vygotskij)

Lo scaffolding si riduce progressivamente: dalle prime tappe guidate fino al Commissariato Digitale dove lo studente opera in piena autonomia nel ruolo di agente.

## Gamification

Punteggi, classifiche, combo, livelli e badge sostengono la motivazione su compiti che richiedono precisione e attenzione prolungata. La competizione è con sé stessi, non con gli altri.

## Didattica EAS (Rivoltella)

Ogni web app è strutturata come un Episodio di Apprendimento Situato: fase preparatoria (stimolo), fase operatoria (produzione), fase ristrutturativa (riflessione metacognitiva).

## Metacognizione (Flavell)

Ogni tappa si chiude con una domanda metacognitiva esplicita. Lo studente osserva il proprio processo di apprendimento: cosa ha capito, cosa è cambiato, cosa farebbe diversamente.

## Role-playing e simulazione

Il Commissariato Digitale, CyberEscape e Il Voto che Ruba immergono lo studente in ruoli realistici. L'apprendimento avviene attraverso l'azione in contesto, non attraverso la lezione frontale.

## Pensiero critico e media literacy

Il Sicofante Digitale e le tappe sulla manipolazione sviluppano la capacità di valutare criticamente qualsiasi fonte — umana o artificiale — riconoscendo bias, compiacenza e tecniche persuasive.

---

# Bibliografia e sitografia

## Riferimenti pedagogici

- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. Kappa Delta Pi.
- Flavell, J. H. (1979). Metacognition and cognitive monitoring. *American Psychologist*, 34(10), 906–911.
- Rivoltella, P. C. (2013). *Fare didattica con gli EAS*. La Scuola.
- Vygotskij, L. S. (1978). *Mind in Society*. Harvard University Press.
- Bruner, J. S. (1986). *Actual Minds, Possible Worlds*. Harvard University Press.

## Cittadinanza digitale e media literacy

- Buckingham, D. (2006). *Media Education*. Polity Press.
- Floridi, L. (2014). *The Fourth Revolution*. Oxford University Press.
- Hobbs, R. (2010). *Digital and Media Literacy: A Plan of Action*. The Aspen Institute.
- Livingstone, S. & Haddon, L. (2009). *Kids Online*. Policy Press.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Rheingold, H. (2012). *Net Smart: How to Thrive Online*. MIT Press.
- Skinner, B. F. (1953). *Science and Human Behavior*. Macmillan.
- Perera, A. et al. (2023). Sycophancy in Large Language Models. arXiv preprint.

## Documenti istituzionali

- Commissione Europea (2022). *DigComp 2.2*. Publications Office of the EU.
- Consiglio UE (2018). Raccomandazione sulle competenze chiave. 2018/C 189/01.
- MIUR (2012). Indicazioni Nazionali per il curricolo.
- MIM (2025). Nuove Indicazioni Nazionali 2025.
- Legge 20 agosto 2019, n. 92.
- Legge 29 maggio 2017, n. 71. Disposizioni cyberbullismo.
- Polizia Postale (2025). Report annuale attività 2024.

---

Progetto ideato e realizzato da **Andrea Cerioli**, Animatore Digitale  
Scuola Sacra Famiglia — Orzinuovi (BS)  
Anno Scolastico 2025/2026

© 2026 Andrea Cerioli. Tutti i diritti riservati.