

L'emanazione da parte del Ministero dell'Istruzione delle "Linee Guida per l'Insegnamento dell'Educazione Civica" ha evidenziato la necessità di coinvolgere bambini e ragazzi in una riflessione su principi come il rispetto dell'altro e dell'ambiente che li circonda e, di conseguenza, sui comportamenti che ne derivano, anche quando utilizzano la Rete Internet; per questo motivo, 4 delle 33 ore di formazione obbligatoria, sono dedicate all'educazione alla Cittadinanza Digitale. Nell'ottica di soddisfare questo nuovo bisogno formativo, la Ludoteca del Registro .it propone un percorso formativo, articolato in tre incontri svolti in modalità DDI, finalizzato a trasmettere conoscenze e competenze per l'utilizzo critico della Rete.

Gli obiettivi degli incontri sono i seguenti:

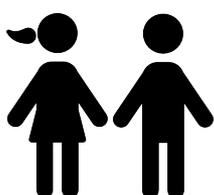
- **Fornire le conoscenze di base** per utilizzare in modo consapevole gli strumenti digitali e le risorse della Rete Internet;
- **Evidenziare le potenzialità presenti e future del mondo digitale**, inteso come strumento di crescita individuale e collettiva;
- **Stimolare consapevolezza** sui potenziali rischi legati all'uso della Rete e sui comportamenti utili per prevenirli.

Gli incontri sono stati portati avanti con la collaborazione del Dipartimento di Formazione, Lingue, Intercultura, Letterature e Psicologia (FORLILPSI) dell'Università di Firenze, che si è occupato di valutare il raggiungimento degli obiettivi proposti somministrando agli studenti di un questionario al fine di rilevare le conoscenze relative alla Rete Internet, all'inizio e al termine del percorso di formazione stessa. La rilevazione dei dati è avvenuta in maniera anonima, con impossibilità di risalire all'identità dei singoli, nel pieno rispetto delle tutele e dei diritti riconosciuti dal Regolamento (UE) 2016/679 (come modificato dal D.lgs. n. 101/2018). Il consenso alla partecipazione da parte dei genitori dei minori di 14 anni è stato preventivamente raccolto. I dati ricavati dalla somministrazione sono stati trattati in maniera aggregata, al fine di trarre conclusioni relativamente all'efficacia del progetto. Di seguito, sono presentati i risultati principali.

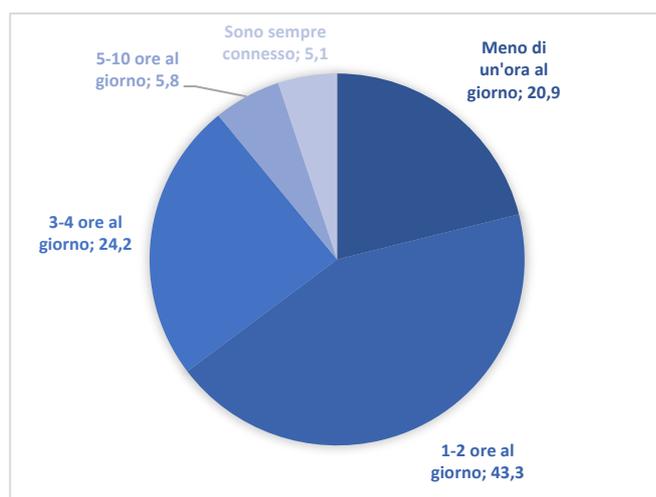
## PARTECIPANTI

**277** studenti da **7** scuole

Scuola Primaria E. Toti (Pisa)  
Scuola Primaria Nelson Mandela (Pisa)  
Scuola Primaria IC Trento – Trieste (Cremona)  
Scuola Primaria F. Tomei (Lucca)  
Scuola Primaria F. Rismondo (Pisa)  
Scuola Primaria Licia Rosati (Pisa)  
Scuola Sec di I grado A. Campi (Cremona)



**48%** femmine - età media **9** anni

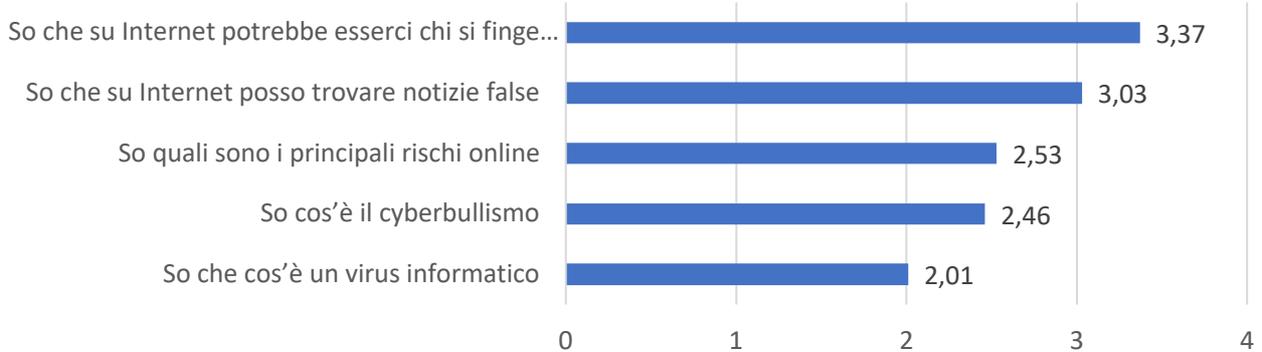


Escludendo le lezioni online, il **43%** dei partecipanti trascorre online almeno 1-2 ore al giorno, il **24%** dichiara di trascorrere online almeno 3-4 ore e il **5%** di essere sempre connesso. Internet è usato principalmente per *ascoltare musica e/o guardare video online, giocare con il computer, la play station o altro*. Quasi mai, l'utilizzo di Internet riguarda attività come *Usare linguaggi di programmazione o condividere foto/video personali*.

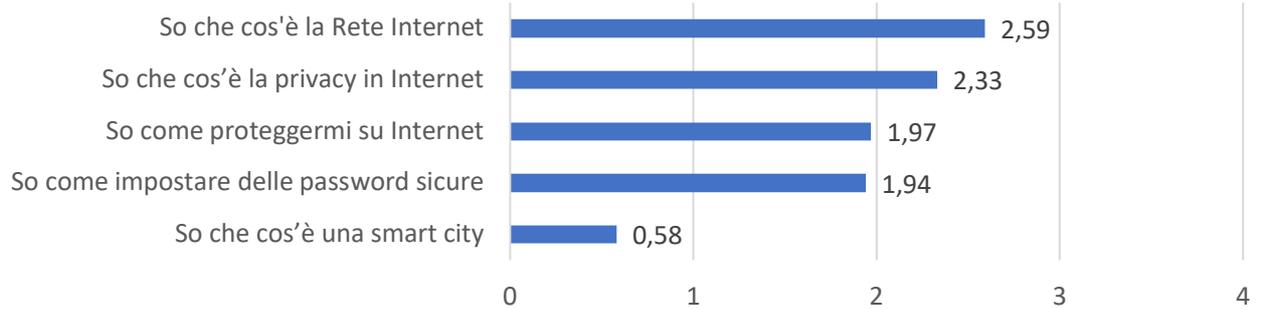
## QUANTO PENSI DI CONOSCERE LA CYBERSECURITY?

Ai bambini è stato chiesto di valutare le proprie conoscenze su una scala a 5 passi che andava da "Per niente" (0) a "Moltissimo" (4). Le conoscenze iniziali dei bambini, divise tra *conoscenze generali, rischi* della Rete Internet e *aspetti di cybersecurity* si collocano su un livello di partenza basso. Infatti, in media, i bambini dichiarano di conoscere *poco* gli aspetti relativi alla cybersecurity e gli aspetti più generali, e *abbastanza* quelli relativi ai rischi. Il livello medio di conoscenze si differenzia tra *quarte* e *quinte* elementari e la classe *prima* della scuola secondaria di I grado: le classi *quarte* infatti, partono da un livello di conoscenze più basso.

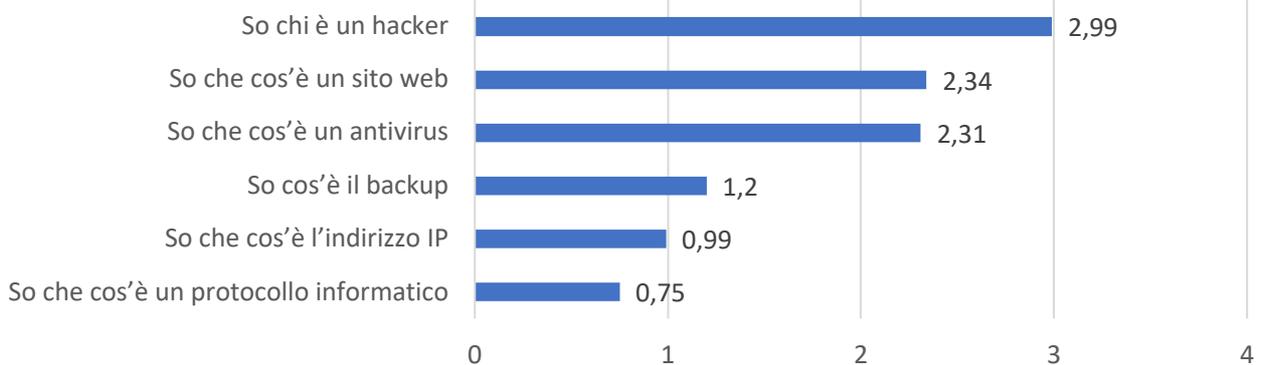
### QUANTO CONOSCI I RISCHI DI INTERNET?



### QUANTO CONOSCI INTERNET IN GENERALE?



### QUANTO CONOSCI GLI ASPETTI PIÙ TECNICI DI INTERNET?



## I CONTENUTI DEL PROGETTO:

L'uso consapevole di Internet dovrebbe avere come presupposto un'adeguata conoscenza tecnica delle diverse risorse digitali (reti, web, applicazioni, dispositivi, oggetti intelligenti), a partire dai loro meccanismi di funzionamento. Dal momento che oggi anche i bambini sono sempre più connessi, è importante trasmettere loro questo tipo di conoscenze, in modo che siano capaci di mettere in atto semplici ma efficaci misure di sicurezza informatica per utilizzare al meglio tutte le risorse digitali. I contenuti sono stati introdotti utilizzando i seguenti strumenti e giochi:

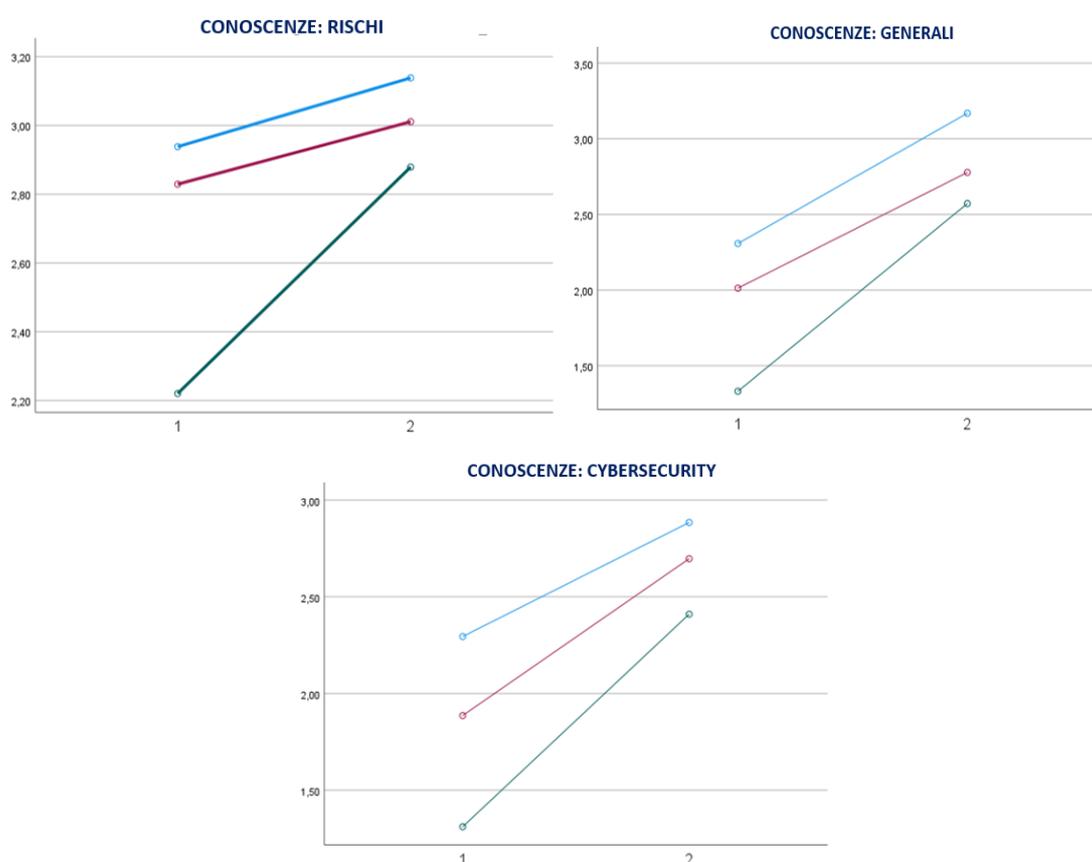
- Web app [Internetopoli](#)
- [Tavola a fumetti Cyber Quiz](#)
- Giochi enigmistici interattivi su temi affrontati
- Jamboard di Google

Le lezioni sono state erogate a distanza dallo staff della Ludoteca del Registro .it, collegato alla classe tramite piattaforma digitale (es. Google Meet o strumenti analoghi), con il supporto dell'insegnante. Di seguito una sintesi delle fasi del progetto:

	I incontro	II incontro	III incontro
Fasi	Questionario 1 + "Come funziona Internet?"	"La Cybersecurity"	"Internet nelle nostre case e nelle nostre città" + Questionario 2
Durata	2 ore	2 ore	2 ore
Periodo	<b>Novembre/Dicembre</b>	<b>Gennaio/Febbraio</b>	<b>Marzo/Aprile</b>

## EFFICACIA DEL PROGETTO

A seguito del percorso formativo, il livello medio di conoscenze *migliora sotto tutti gli aspetti*, passando da poco a *molto* per quanto riguarda gli aspetti relativi alla cybersecurity e alla conoscenza di tipo più generale, e da abbastanza a *molto* per quanto riguarda la conoscenza dei rischi di Internet. Questo miglioramento è ancora più forte per le classi *quarte* della primaria, che a seguito degli incontri formativi, raggiungono un livello medio di conoscenze simile a quello delle altre due classi. Gli incontri, inoltre, hanno avuto un riscontro positivo in termini di gradimento. Su una scala da *1 a 10* hanno infatti ricevuto una valutazione molto positiva, risultando *divertenti (7)* e *interessanti (8)*.



## CONCLUSIONI

Il percorso formativo proposto alle scuole primarie produce un *miglioramento significativo delle conoscenze* relative al mondo della Rete. Le classi quarte, e quindi i bambini più piccoli, sono quelle che sembrano beneficiare maggiormente degli incontri. Questo risultato è molto importante: la conoscenza di aspetti anche di tipo tecnico e di funzionamento della Rete e dei dispositivi digitali è un presupposto fondamentale per la costruzione di una cittadinanza digitale consapevole. Inoltre, nonostante la distanza, la capacità di mettersi in gioco e di collaborare da parte dell'insegnante presente in classe ha reso possibile l'interazione tra i bambini e lo Staff, creando un canale di comunicazione e di apprendimento importante per loro.