





I soggetti promotori



ReteSviluppo, Cooperativa e Impresa Sociale (ETS) che da oltre 18 anni è impegnata nel contrasto al disagio sociale legato ad un utilizzo inconsapevole del digitale.



Ente ecclesiastico senza scopo di lucro che collega e coordina l'attività sociale della Chiesa valdese. Gestisce strutture e servizi di assistenza e accoglienza occupandosi di anziani, minori e giovani, disabili, adulti in difficoltà e migranti.



PMI Innovativa che unisce tecnologia, creatività e strategia per trasformare la crescita digitale in valore reale per persone, aziende e comunità. Innovazione con attenzione all'impatto sociale e ai bisogni concreti della società in trasformazione.



Un percorso integrato per il futuro

Un programma educativo rivolto a studenti, docenti e famiglie, fondato sui valori dell'Unione Europea: pace, cittadinanza digitale responsabile e sostenibilità.

Percorso focalizzato sulla comprensione profonda delle relazioni digitali.

Il digitale da semplice "strumento" a vero e proprio territorio di cittadinanza per agire in modo etico, sicuro e consapevole nel mondo di oggi e di domani.

74

CLASSI COINVOLTE

13

ISTITUTI

6

PROVINCE

**Firenze, Prato, Pistoia,
Arezzo, Pisa, Siena**



4 pilastri

Studenti

Laboratori esperienziali
e attività partecipative
sull'educazione al
digitale

Docenti

Formazione su valori UE
pace e sostenibilità

Famiglie

Coinvolgimento
educativo e supporto
alla genitorialità con
sportello di ascolto

Ricerca

Report, disseminazione
e presentazione risultati

LABORATORI PER STUDENTI

Percorsi esperienziali

4h a
classe

2
incontri
da 2h

scelta
di 2
format



ZIRMA

**Simulazione del social -
riflessione sui linguaggi**

Simulazione di un social network in cui gli studenti commentano anonimamente alcuni post. Attraverso la rilettura dei commenti emergono riflessioni sul linguaggio online.

CACCIA ALL'IMPOSTORE

**Cittadinanza digitale e uso
etico dei social**

Gioco di simulazione che stimola alla riflessione critica su empatia, responsabilità, privacy e non discriminazione online.

EQUO ROAD

**Sostenibilità e
responsabilità verso il bene
comune**

Simulazione di scenari con risorse limitate: consumo consapevole, spreco, solidarietà e responsabilità collettiva verso l'ambiente.



ZIRMA

Zirma è una città digitale, una simulazione di un social network. Gli studenti conosceranno i personaggi che la abitano vedendo l'ultimo post pubblicato.

I/le ragazzi/e dovranno interagire con loro tramite lo strumento dei commenti seguendo una sola regola:

NON CI SONO REGOLE!

Per ogni personaggio gli studenti avranno una missione da portare avanti a suon di commenti su piattaforma Mentimeter



L'Odioso Tommy

La mia faccia quando mi dicono che quelli della sono simpatici.

#sfigati



Camilla Brilla

Oggi giornata libera dal lavoro
Mi riposo un po' sul divano
prima di uscire con le mie
amiche.

#dayoff #relax #home
#divanonuovo

CACCIA ALL'IMPOSTORE

Caccia all'impostore è un gioco di simulazione. Verranno presentate delle scene con dei personaggi che reagiscono in modo diverso. L'obiettivo è trovare l'IMPOSTORE, ovvero il personaggio che ha la reazione più dannosa e pericolosa per sé o per gli altri.

Ognuno dovrà proporre la sua soluzione e motivarla per poi andare a scoprire l'impostore e prendere o perdere punti.



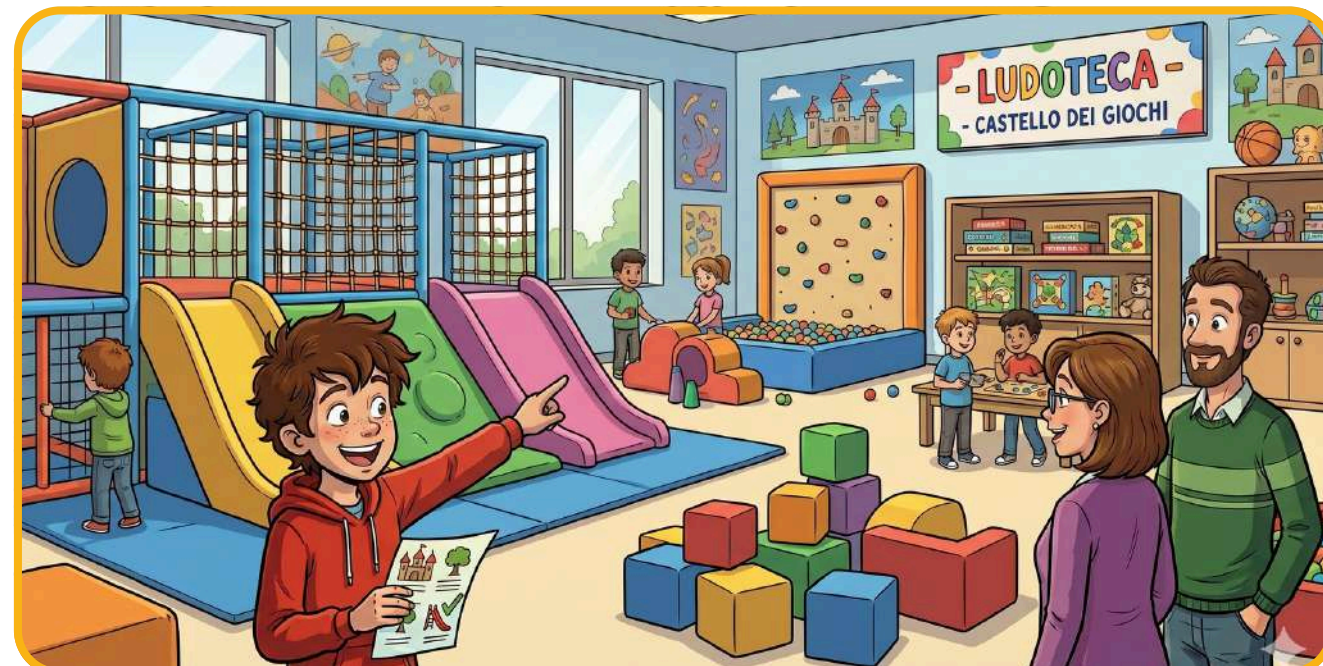
EQUO ROAD

Equo Road è un gioco di simulazione sottoforma di videogioco a bivi.

Gli alunni e le alunne seguiranno una storia narrativa. Si troveranno di volta in volta davanti a dei bivi per cui potranno scegliere la soluzione A, B o C.

Ogni scelta porterà a 3 conseguenze:

- scenari e storie diverse
- spesa monetaria (ogni scelta ha un costo)
- accumulo di punti equo





Tre moduli formativi

1 Il conflitto: strumenti di analisi e gestione

Fondamenti teorici dei diritti umani e della pace con strategie didattiche pratiche, differenziate per ordine scolastico.

2 Bullismo e cyberbullismo: lettura e intervento

Identificare il disagio psicologico, contrastare bullismo e cyberbullismo con strategie pratiche. La scuola come presidio di benessere.

3 L'arte del riciclo: sostenibilità a scuola

Impronta ecologica ed economia circolare. Strumenti didattici dal riuso nella primaria al contrasto del greenwashing nella secondaria.

10
cicli

6h a
tematica

10-40
docenti
per
istituto



Coinvolgimento delle famiglie

Un appuntamento partecipativo per condividere i risultati dei laboratori, rafforzare il dialogo scuola-famiglia e sostenere la genitorialità consapevole.

Uno sportello di ascolto gratuito online per aiutare gli studenti nella loro crescita, per sostenere la genitorialità consapevole e per aiutare i docenti nel loro ruolo educativo.

tutti i mercoledì dalle 17.00 alle 19.00
(oppure altro giorno con appuntamento)



2

ore di
**incontro a
fine
laboratori**



2

ore a
**settimana
di sportello
di ascolto
gratuito**





Impatto e disseminazione

Report metodologico

Documentazione della metodologia, degli strumenti didattici e dei risultati ottenuti nelle 74 classi partecipanti.

Piattaforma digitale

Spazio di condivisione pubblica dei materiali prodotti durante il progetto, accessibile a docenti e istituti.

Modello replicabile

Il progetto è scalabile: progettato per essere adottato facilmente da altri istituti in tutta Italia.



**Pace e diritti
umani**



**Inclusione e non
discriminazione**



**Contrasto a
bullismo e
cyberbullismo**



**Cittadinanza
digitale
responsabile**



**Sostenibilità e
Agenda 2030**



**Benessere
scolastico e
partecipazione**

Valori fondanti



Scopri la nostra newsletter



Help! I ragazzi parlano strano

PASSAPORTO PER IL DOMANI

Formiamo cittadini consapevoli
per un futuro condiviso.