

## Storia e Società

Educazione alla cittadinanza

### Agenzie

Future Education Modena

### Ordini scolastici

Scuola primaria,  
Scuola secondaria I grado,  
Scuola secondaria II grado

### Classi

Scuola prim. classe IV,  
Scuola prim. classe V,  
Scuola sec. I grado classe I,  
Scuola sec. I grado classe II,  
Scuola sec. I grado classe III,  
Scuola sec. II grado classe I,  
Scuola sec. II grado classe II,  
Scuola sec. II grado classe III,  
Scuola sec. II grado classe IV,  
Scuola sec. II grado classe V

### Anno scolastico

2025/26

## 358 - Cittadini digitali

### Finalità

Un sistema di attività per ripensare il nostro rapporto con le tecnologie e aiutare studentesse e studenti a diventare cittadini digitali consapevoli, capaci di partecipare, creare e orientarsi nel mondo onlife con spirito critico e responsabilità tra digital storytelling, dieta mediale, pensiero critico, intelligenza artificiale e tecnologie per la visione.

L'obiettivo del percorso è sviluppare competenze di cittadinanza digitale in linea col framework Educazione Civica Digitale del MIM e nuovo framework dell'UNESCO sull'AI generativa. Le attività proposte guidano gli studenti a lavorare in modo attivo e consapevole con i media, partendo dalle esperienze digitali che vivono ogni giorno: dieta mediale, digital storytelling, pensiero critico, AI, arte e neuroscienze animeranno i diversi laboratori a partire da tecnologie uniche.

### Referente

Beatrice Modenese  
academy@fem.digital  
tel. 059 4721040

Orari segreteria didattica: da lunedì a venerdì dalle 10:00 alle 12:00

### Modalità di prenotazione

Calendario

Saranno priorizzate le date a calendario, ma è possibile contattare FEM per proporre date alternative qualora non sia possibile partecipare.

### Modalità di pagamento

Se non si utilizza il contributo del Comune è possibile effettuare il pagamento tramite bonifico bancario da versare anticipatamente sull'IBAN seguente: IT88 Q030 3212 8000 1000 0195 524

### Note

Gratuito per le prime 8 classi iscritte, le altre iscrizioni 90 euro.  
A seguito del laboratorio "Infinite Scrolling: giochi di ruolo per equilibrare l'uso dello smartphone" è possibile prenotare fino a 2 incontri di approfondimento sul tema della dieta mediale rivolti a docenti e genitori. Gli incontri si terranno presso gli spazi FEM.

# Caratteristiche

**Titolo:** Laboratorio

**Descrizione:**

Sarà possibile scegliere tra i seguenti argomenti:

## **LABORATORIO 1**

**Digital Storytelling: progettare storie che funzionano** (Classi 4 e 5 Primaria, Secondaria I°)

Come si costruisce una storia che cattura l'attenzione?

In questo laboratorio, gli studenti diventano veri e propri registi: progettano e realizzano un video narrativo utilizzando tecniche creative e Intelligenza Artificiale generativa. A partire da un'idea o da un tema condiviso, impareranno a costruire uno storyboard, scegliere i materiali e le tecnologie e dare vita al racconto, sviluppando competenze narrative, digitali e collaborative.

Metodologia: challenge based learning

## **LABORATORIO 2**

**Pensiero critico e AI: l'arte di fare le domande giuste** (Classi 4 e 5 Primaria, Secondaria I° e II°)

Cosa vuol dire sviluppare la capacità critica ? L'Intelligenza Artificiale può aiutarci... ma a quali condizioni?

In questo laboratorio studenti e studentesse esplorano cosa significa usare l'AI in modo utile e responsabile, attraverso attività pratiche e discussioni guidate a partire dal framework UNESCO. Partendo da casi reali e scenari attuali, analizzeranno rischi come bias, fallacie e trasparenza, confrontandoli con buone pratiche per realizzare esercizi di attivazione del pensiero critico. Un'occasione per riflettere su come le macchine "pensano" e sulla capacità di fare le domande giuste.

Metodologia: challenge based learning

## **LABORATORIO 3**

**Infinite scrolling: giochi di ruolo per equilibrare l'uso dello smartphone** (Classi 4 e 5 Primaria, Secondaria I° e II°)

Perché prendiamo in mano lo smartphone anche quando non ne abbiamo davvero bisogno?

In questo laboratorio gli studenti riflettono e lavorano sulla propria dieta mediale, imparando a riconoscere i bisogni e le abitudini che guidano l'uso dello smartphone e dei social. Attraverso attività pratiche e momenti di role play, sperimenteranno strategie di negoziazione, per trovare insieme un equilibrio tra autonomia, fiducia e uso consapevole dei dispositivi digitali.

Metodologia: Challenge based learning

## **LABORATORIO 4**

**Arte, innovazione e Neuroscienze: guardare un'opera per sviluppare competenze visuali** (Classe 5 Primaria, Secondaria I° e II°)

Che cosa accade davvero quando guardiamo un'opera d'arte?

Attraverso un'installazione interattiva, le classi prenderanno parte ad un esperimento tra arte, natura e neuroscienze. Grazie all'impiego della tecnologia eye-tracking, i movimenti oculari saranno monitorati mentre osservano opere che raffigurano paesaggi naturali.

Quali dettagli catturano maggiormente l'attenzione e perché ? Come è possibile imparare a guardare un'opera d'arte ?

Si esplorerà anche il fenomeno del priming percettivo, ovvero il modo in cui l'esposizione a determinati colori, forme o paesaggi possa modulare – in modo implicito – la percezione delle immagini successive, influenzando l'elaborazione cognitiva e la qualità dell'apprendimento che ne consegue. Un'esperienza in cui le classi diventano protagoniste, esplorando in prima persona il legame profondo tra sguardo, attenzione e competenze visuali.

Metodologia: Challenge based learning

**Dove:** La referente comunicherà la sede FEM da raggiungere: via Santa Eufemia 27 o via Ramazzini 7 Modena

**Tempi:** 2 h

**Costo per classe:** 90 €

**Obbligatoria:** Sì

---