ARCIDIOCESI DI FIRENZE
Propositura di Santa Maria a Scandicci
PIAZZA AMEDEO BENINI, 1 - 50018 SCANDICCI
055250178 - scandicci@parrocchie.diocesifirenze.it
www.santamariascandicci.it

Allegato A
Contributo economico

PROGETTO DELL'INIZIATIVA

1. Titolo ____EDUCARE ALL'UMANO NELL'ARA DIGITALE

2. Data di realizzazione

Inizio _*25/11/2026*____ *(gg/mm/aa)* termine _28/04/2027_____*(gg/mm/aa)*

3. Luogo di svolgimento

Sede Parrocchia S. Maria_- sede secondaria____ Indirizzo _Via XXV Aprile, 1_____

Comune Scandicci_____ Provincia _Firenze_____ CAP _50018

Nota: nel caso in cui l'iniziativa sia ripetuta più volte, devono essere indicate le date e i luoghi di svolgimento relativi a ciascuna edizione, di cui ai punti 2 e 3.

4. Descrizione dell'iniziativa
Percorso laboratoriale per ragazzi della scuola secondaria di primo grado
Il digitale è uno degli ambienti nei quali i ragazzi crescono, comunicano, costruiscono relazioni, cercano informazioni, giocano e formano la propria identità.
L'obiettivo non è insegnare semplicemente a utilizzare meglio smartphone, social network o strumenti di Intelligenza Artificiale, ma sviluppare consapevolezza, spirito critico, responsabilità e libertà di scelta. Domanda guida: Come possiamo rimanere pienamente umani anche nel mondo digitale?

5 Finalità
Sviluppare lo spirito critico in modo che usando i social, l'intelligenza artificiale e l'insieme della vita digitale, siano i ragazzi a scegliere e non gli strumenti

6. Modalità realizzative Quindici incontri laboratoriali, suddivisi moduli e argomenti: NOI E IL MONDO DIGITALE; PROTEGGERSI NEL DIGITALE, CAPIRE QUELLO CHE VEDIAMO, QUANDO IL DIGITALE CERCA DI TRATTENERCI, INTELLIGENZA ARTIFICIALE E FUTURO

7. Pubblico di riferimento Ragazzi dagli 11 ai 14 anni

8. Ambito territoriale di riferimento dell'iniziativa:

comunale [_X__] provinciale [___] regionale [___]

9. Attività di comunicazione dell'iniziativa

Indicare i canali informativi attraverso i quali sono realizzate le attività di comunicazione:

[__] prodotti editoriali cartacei (inviti, depliant, manifesti)

[X_] prodotti editoriali informatici (pagina web, newsletter, social network)

[X_] eventi di lancio:

[__] conferenza stampa: *(indicare data e luogo)*

[X_] Open dey di presentazione 8/11/26 ore 15.30 Locali parrocchiali, Piazza Cioppi, 1, Scandicci

10. Altre informazioni che il richiedente ritiene utile fornire _La parte formativa è affidata a esperti del settore_____

11. Dati economici dell'iniziativa:

1. Costo complessivo dell'iniziativa euro 3,260,00

2. Entità del contributo richiesto euro 1.500,00_____

PIANO PREVISIONALE DI SPESA

Risorse economiche disponibili	**Importo**
1. risorse economiche stanziate dal richiedente	1.760,00
2. contributo economico richiesto al Consiglio regionale	1.500,00
3. Altri contributi economici ricevuti da soggetti pubblici	=
4. Altri contributi economici ricevuti da privati	=
Totale	3.260,00
Tipologie delle voci di spesa	
1. Acquisto di beni strumentali non durevoli	
2. Canone di locazione per l'utilizzo di locali, impianti o strutture (se diversi dalla propria sede)	
3. Allestimento dei locali, impianti e strutture, scenografie, montaggio e smontaggio	
4. Pubblicità (inserzioni, manifesti, stampe, video)	
5. Servizi editoriali e tipografici per la stampa di volumi	
6. Premi e riconoscimenti	
7. Compensi per relatori, artisti, la cui prestazione fa parte del programma approvato, e le relative spese di viaggio, di vitto ed alloggio	
8. Altre spese *(specificare)* _____	
Totale	

Scandicci____ lì _21 ottobre 2026__

PARROCCHIA DI SANTA MARIA A SCANDICCI

EDUCARE ALL'UMANO NELL'ERA DIGITALE

PERCORSO PER RAGAZZI 11-14 ANNI

INIZIO 25 NOVEMBRE 2026

Percorso laboratoriale per ragazzi della scuola secondaria di primo grado
Il digitale è uno degli ambienti nei quali i ragazzi crescono, comunicano, costruiscono relazioni, cercano informazioni, giocano e formano la propria identità.
L'obiettivo non è insegnare semplicemente a utilizzare meglio smartphone, social network o strumenti di Intelligenza Artificiale, ma sviluppare consapevolezza, spirito critico, responsabilità e libertà di scelta.

Domanda guida: Come possiamo rimanere pienamente umani anche nel mondo digitale?

Struttura
Destinatari: ragazzi della scuola secondaria di primo grado
Durata: circa 15 incontri, con frequenza: settimanale
Durata di ogni incontro: 1 ora e 45inuti / 2 ore
Metodo: ESPERIENZA → CONFRONTO → LABORATORIO → CONSAPEVOLEZZA

MODULO 1 - NOI E IL MONDO DIGITALE

1. Io, lo smartphone e la mia giornata
Mappatura della propria giornata digitale. Laboratorio: «La mia giornata digitale».
Obiettivo: prendere consapevolezza delle proprie abitudini senza demonizzare la tecnologia.

2. Identità digitale: chi sono online?
Avatar, nickname, profili, reputazione e differenza tra identità reale e rappresentazione digitale. Laboratorio: «Come mi presento online / chi sono veramente».

3. Relazioni vere e relazioni digitali
Amicizia, gruppi, like, follower, esclusione, bisogno di approvazione e FOMO.
Laboratorio su situazioni concrete.

MODULO 2 - PROTEGGERSI NEL DIGITALE

4. Cybersecurity
Password, autenticazione, phishing, truffe, link sospetti e account rubati. Laboratorio: «Riconosci la truffa».

5. Privacy: quanto raccontiamo di noi?
Foto, scuola, indirizzi, informazioni familiari e geolocalizzazione. Laboratorio: «Quanto può sapere uno sconosciuto di me?».

6. Cyberbullismo e rispetto online
Offese, esclusione, immagini, screenshot, meme offensivi e ruoli di vittima, autore e spettatore. Simulazione di una chat problematica.

MODULO 3 - CAPIRE QUELLO CHE VEDIAMO

7. Fake news e disinformazione
Fonti, titoli sensazionalistici, immagini fuori contesto e viralità. Laboratorio: «Vero, falso o non lo sappiamo?».

8. Algoritmi: chi decide quello che vediamo?
Raccomandazioni, profilazione e bolle informative. Confronto tra contenuti suggeriti a persone diverse.

9. Contenuti inappropriati, violenti e scioccanti
Come reagire a contenuti che provocano paura, disagio o curiosità. Laboratorio: «Guardo, condivido, segnalo o chiedo aiuto?».

MODULO 4 – QUANDO IL DIGITALE CERCA DI TRATTENERCI

10. Dipendenza digitale e isolamento
Notifiche, scrolling infinito, sonno, attenzione, studio, sport e relazioni. Progettazione di una giornata equilibrata.

11. Videogiochi e chat
Opportunità e rischi delle chat con sconosciuti, linguaggio aggressivo e dati personali. Laboratorio: «Chi c'è veramente dall'altra parte?».

12. Acquisti online, loot box e gioco d'azzardo
Microtransazioni, valute virtuali, influencer e meccanismi persuasivi.

13. Challenge e sfide online
Viralità, imitazione, pressione del gruppo e comportamenti pericolosi. Creazione di una checklist prima di partecipare.

MODULO 5 – INTELLIGENZA ARTIFICIALE E FUTURO

14. Intelligenza Artificiale: posso credere a tutto?
IA generativa, ChatGPT, immagini generate, deepfake, errori e allucinazioni. Laboratorio di verifica delle risposte.

15. Essere umani nel digitale

Rilettura attraverso LIBERTÀ – RESPONSABILITÀ – RISPETTO – VERITÀ – RELAZIONE – CURA – CONSAPEVOLEZZA. Laboratorio finale: «Il nostro Patto Digitale».

Metodo educativo e risultato finale
Esempi vicini all'esperienza dei ragazzi, giochi, simulazioni, discussione guidata, piccoli esperimenti, analisi di messaggi e immagini, lavori di gruppo e quiz. L'adulto accompagna a formulare domande e costruire criteri di scelta.
Il percorso si conclude con un PATTO PER UN DIGITALE PIÙ UMANO, costruito dai ragazzi. La domanda finale non è soltanto «Cosa posso fare con la tecnologia?», ma «Cosa è giusto fare?» e «Che persona voglio essere, anche quando sono online?».

COSTI
Progettazione del percorso formativo: €200,00
Formazione – 30 ore in 15 incontri: € 1.500,00
Realizzazione materiale didattico e supporto alla comunicazione sui social: € 600,00
Totale con IVA € 2860,00
A questo va aggiunto custodia, pulizie, spese generali: 400,00

COSTO COMPLESSIVO DEL PROGETTO € 3.260,00