



Ministero dell'Istruzione e del Merito Ufficio Scolastico Regionale per l'Umbria

Ai Dirigenti scolastici
Ai referenti del progetto
Loro sedi

Oggetto: Progetto “Patentino per cittadini digitali”: evento conclusivo scuola Secondaria di I e II grado – 30 maggio 2025

Come da nota di questo Ufficio prot. AOODRUM n. 13670 del 26-08-2024, l'Ufficio Scolastico Regionale per l'Umbria nel corso dell'anno scolastico 2024/25 ha proposto il progetto dal titolo “*Patentino per cittadini digitali*”.

Il percorso, rivolto alle scuole Primarie, secondarie di I e II grado, ha visto la partecipazione di 186 scuole dall'Umbria e da altre regioni d'Italia. Questa ricca partecipazione ci rende lieti e grati verso i docenti che con passione hanno portato avanti le attività con gli studenti e le famiglie.

Il giorno **30 maggio p.v. dalle ore 10:00 alle 12:30** si svolgerà l'evento regionale di conclusione del progetto per la scuola Secondaria di I e II grado. Si rende noto che è possibile estendere la partecipazione ai genitori interessati. Per i docenti che, iscritti al corso su piattaforma S.O.F.I.A. (o tramite link) avessero effettuato meno di tre presenze, la partecipazione verrà computata al fine del raggiungimento del 75% delle presenze (a tal fine sarà reso disponibile un link per la firma online).

Si ricorda che per le azioni interattive previste, verrà utilizzata l'applicazione *Mentimeter* che non richiede iscrizione e può essere utilizzata dallo stesso dispositivo del collegamento, aprendo una seconda scheda. Potrà essere utilizzata anche dai presenti in sala attraverso i propri dispositivi.

Durante l'evento verrà, infatti, proposto il coinvolgimento degli studenti in sala e delle classi collegate, porteremo l'attenzione su un tema tanto importante quanto delicato: i videogiochi. Con l'apporto del dott. E. Palumbo, psicologo, ricercatore, studioso del mondo digitale, si svilupperanno riflessioni d'insieme sui meccanismi presenti in molti giochi moderni che possono creare una vera e propria dipendenza, parlando degli elementi che spingono i giocatori a restare collegati per ore; verrà inoltre esplorato l'effetto sociale che questi hanno nelle classi. Senza dimenticare che i videogiochi possono anche essere una risorsa piena di aspetti positivi.

Di seguito programma dell'evento:

SALUTI ISTITUZIONALI

- S. Repetto, Dirigente Titolare U.S.R. Umbria
- E. Palmeri, Dirigente Ufficio Innovazione didattica e digitale, Ministero dell'Istruzione e del Merito
- F. Falcinelli, Presidente del Comitato Tecnico Scientifico, Università degli studi di Perugia
- G. Crocco, Dirigente U.S.P. La Spezia
- S. Venturi, Dirigente Scolastico “F. Petrucci”, Montecastrilli

Modera - M. R. Fiorelli, Coordinatrice del progetto – USR Umbria

INTERVENTI

- Coinvolgimento delle classi collegate dalle scuole**
- Interviste a studenti, docenti e genitori partecipanti al progetto**



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Ufficio Scolastico Regionale per l'Umbria

Le scuole si raccontano: sperimentazioni al Liceo “Mazzini” di La Spezia e all’I.P. “Orfini” di Foligno con il dott. M. Belardinelli, già Dirigente Scolastico, Ambassador Indire

Dialogo interattivo con gli studenti - Dott. E. Palumbo, psicologo, ricercatore, studioso del mondo digitale

CONSEGNA DEI PATENTINI

A. Fini, Dirigente Scolastico I.I.S. “G. Capellini – N. Sauro”, La Spezia

S. Cornacchia, già Dirigente Scolastico, Ambassador Indire

N. Morelli, Dirigente Scolastica in comando – Ufficio VI DGSIS, Ministero dell’Istruzione e del Merito

Il Dirigente Titolare dell’U.S.R. Umbria
Dr. Sergio Repetto

*Firma autografa sostituita a mezzo stampa,
ai sensi dell’art. 3, comma 2 del D.Lgs. n. 39/1993*

Allegato: Locandina evento.