

AMBASCIATORI DI SICUREZZA INFORMATICA

&

EDUCAZIONE DIGITALE CONSAPEVOLE

Anno scolastico 2025-2026

*PROGETTO FORMATIVO GRATUITO
PER LE SCUOLE SECONDARIE DI I E II GRADO*

Promosso da



In collaborazione con 
ernieApp

INDICE

- ▶ SCOPO “IL NOSTRO CONTRIBUTO PER LE SCUOLE”
- ▶ CHI SIAMO
- ▶ USO CONSAPEVOLE DEI MEDIA
- ▶ STRUTTURA DEL PERCORSO FORMATIVO
 - ❖ OBIETTIVO
 - ❖ DURATA
 - ❖ MODALITÁ DI FRUIZIONE
 - ❖ AREE TEMATICHE
 - MODULI FORMATIVI
 - ❖ I NOSTRI DOCENTI
- ▶ LA FORMAZIONE PER I DOCENTI E ALTRE CATEGORIE
- ▶ DICONO DI NOI...

SCOPO

IL NOSTRO CONTRIBUTO PER LE SCUOLE

- ▶ Lo scopo di questa presentazione è quello di poter collaborare con i Co.Re.Com. affinchè il percorso formativo in oggetto, possa contribuire alla formazione degli studenti delle scuole secondarie di I e II grado che intraprenderanno il programma annuale delle attività di media education per ottenere il **patentino digitale**.
- ▶ Il progetto, così come di seguito descritto, evidenzia tutti i criteri necessari per poter essere erogato alle, tramite la **collaborazione dei Co.Re.Com.**, e ha lo scopo di fornire agli studenti competenze digitali necessarie a navigare in rete e nei social network con consapevolezza, così come richiesto dall'Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni (AGCOM) con delibera n. 177/24/cons.
- ▶ È in linea con le attività di alfabetizzazione mediatica e digitale promosse dall'Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni (AGCOM), su delega della quale i CO.RE.COM. esercitano le funzioni di tutela e garanzia dell'utenza attraverso iniziative di educazione all'utilizzo dei media nell'ambito regionale di competenza.



Associazione
Protezione Diritti e Libertà
Privacy APS

CHI SIAMO



**Associazione
Protezione Diritti e Libertà
Privacy APS**





L'Associazione Protezione Diritti e Libertà Privacy APS nasce nel settembre 2019 per volontà di alcuni professionisti del settore della protezione e sicurezza dei dati personali che credono **"Nel diritto di avere diritti"**, citando il celebre volume del Prof. Stefano Rodotà, giurista e politico conosciuto a livello internazionale quale primo Presidente dell'Autorità Garante privacy ma anche per le sue battaglie nel porre sempre al centro la dignità dell'uomo, unico detentore di un patrimonio di diritti che l'avvento delle nuove tecnologie rischia di annullare dalle logiche di mercato.

L'Associazione, per la realizzazione di tutte le attività, si avvale della segreteria organizzativa dello Studio Paci & C. Srl, partner principale e fondatore dell'Associazione medesima

EventiPrivacy.it, un sito realizzato per supportare quanti vogliono essere sempre aggiornati sugli eventi dedicati alla protezione ed alla sicurezza dei dati personali. Il portale, con la nuova sezione **eventiscuola** <https://www.eventiprivacy.it/eventi-scolastici/> si propone di pubblicare tutti gli eventi dedicati alla materia organizzati dagli istituti scolastici di ogni ordine e grado. Chiedendo le credenziali si potranno praticare in autonomia le iniziative sulla protezione dati che desidera promuovere

Glriamaria Paci Presidente
Associazione Protezione
Diritti e Libertà Privacy APS
Cell. +39 347-5244264



L'Associazione Protezione Diritti e Libertà Privacy APS è **finalizzata all'aggregazione di quanti siano interessati alla salvaguardia dei diritti e delle libertà personali nell'ambito della protezione dei dati.**

www.associazionedirittiprivacy.it

Il telecomando della conoscenza digitale



Isabella De Michelis
AD & Founder
isa@ernieapp.com

La società (sede operativa a Dublino-Irlanda) (www.ernieapp.com) inventa e distribuisce dal 2020 il servizio Privacy Knowledge Manager o 'PKM' fruibile 'mobile app su smartphone e tablet è disponibile in 6 lingue e oltre 50 Paesi (scaricabile da Apple store e Google Play).

Di cosa si tratta? Il PKM è una mobile app che rende super-facile la gestione delle preferenze privacy e dei consensi sulle app che usiamo tutti i giorni quali: i social media, i motori di ricerca, i siti di distribuzione video e musicali, le app mobili nonché i portali di ecommerce, i software di intelligenza artificiale e le app di pagamento. La gestione delle scelte avviene tramite un'unica dashboard proprio come se il PKM fosse un "telecomando della TV".

L'app è stata già scaricata da oltre 200.000 utenti unici e vinto molti premi.



Il PKM svolge una funzione sociale importante, portando consapevolezza negli individui che i loro diritti digitali sono esercitabili in modo facile ed efficace.

L'utente di ErnieApp può sia modificare i propri consensi sulle app terze (per esempio opporsi al trattamento) che accedere ai dati personali che la piattaforma ha raccolto e processa quotidianamente e infine cancellarli. Tutti questi diritti, sanciti dalla GDPR, diventano con il PKM, eseguibili senza bisogno di intermediari o formule complesse. L'app che è ispirata al principio ex-GDPR della data minimization, non profila l'utente, non serve pubblicità in app, non acquisisce dati personali che rivende a terzi. Appartiene alla categoria della app di utility. Per le scuole che aderiscono al programma, il costo dell'abbonamento annuale Premium Black viene erogato gratuitamente da ErnieApp.

Annunciato per la prima volta ad un evento dedicato alla entrata in vigore del GDPR, tenutosi al Parlamento Europeo e presieduto dall'allora European Data Protection Supervisor, il magistrato Giovanni Buttarelli l'innovazione è ben nota ai Garanti, alle istituzioni nazionali e comunitarie, e rappresenta oggi una realtà unica in Europa. Nel 2020 ha lanciato il servizio consumer e dal 2022 la versione per le aziende.

Ad oggi supporta oltre 20 servizi di terze parti e consente la modifica in tempo reale su oltre 180 preferenze di privacy e consensi.

L'utente apprende il valore della privacy, dei dati e dell'economia digitale grazie all'app e al gioco in-app (Ernie Game). La correlazione tra apprendimento tramite il gioco e scelte consapevoli sulle preferenze, consensi e privacy dei social media ecc. è immediato appena concluso il 2 livello di gioco.

USO CONSAPEVOLE DEI MEDIA

Il percorso formativo mira a fornire agli studenti le competenze essenziali per navigare in rete e sui social media in modo responsabile e consapevole, e a coinvolgere scuole e famiglie per creare figure di riferimento per i ragazzi in questo contesto. L'obiettivo è promuovere un uso consapevole del digitale e delle relazioni online, fornendo strumenti per una fruizione attiva e responsabile delle informazioni e delle interazioni.

Le tecnologie informatiche non sono solo mezzi per l'apprendimento, ma anche per costruire relazioni e interazioni sociali significative. L'ambiente online offre opportunità per esprimere se stessi, sperimentare ruoli e costruire l'identità, ma anche per affrontare le sfide legate all'appartenenza e al riconoscimento.

È necessario un intervento educativo che aiuti a navigare in questo ambiente, fornendo supporto e guida per un uso positivo e consapevole delle tecnologie.

APPROCCIO ALLA MEDIA EDUCATION

-**Conoscenza dei Media**: abilità e attitudini necessarie per utilizzare efficacemente le tecnologie digitali in vari contesti, dalla vita quotidiana al lavoro, dalla formazione all'intrattenimento;

-**Utilizzo dei Media**: utilizzo propositivo dei media, in particolare dei social media, utilizzando queste piattaforme per scopi positivi e costruttivi, come la condivisione di informazioni utili, il coinvolgimento civico e lo sviluppo personale. Da contrapporsi ad un uso passivo o dannoso, che può includere la dipendenza, la diffusione di disinformazione o la promozione di comportamenti negativi;

-**Critica dei Media**: analisi e valutazione del contenuto e delle forme dei media.



Associazione
Protezione Diritti e Libertà
Privacy APS

STRUTTURA DEL PERCORSO FORMATIVO



OBIETTIVI

CONSAPEVOLEZZA & COMPETENZA

- ▶ **Creare** una generazione di cittadini digitali consapevoli e competenti, in grado di navigare nel mondo digitale in modo sicuro e responsabile, cogliendo le opportunità offerte e mitigando i rischi.
- ▶ **Sviluppare** nei ragazzi il pensiero critico e la responsabilità di fronte al digitale, accrescendo la capacità di verifica delle fonti e la consapevolezza del proprio ruolo nell'ecosistema informativo digitale, riconoscendo e contrastando la disinformazione.
- ▶ **Fornire** ai giovani competenze digitali per un utilizzo consapevole e responsabile di internet, social media e altre tecnologie digitali.
- ▶ Il percorso formativo di cittadinanza digitale può essere inserito all'interno del curricolo di **educazione civica** e del relativo monte orario annuale previsto dalla Legge n. 92/2019.



Associazione
Protezione Diritti e Libertà
Privacy APS

DURATA
DURATA COMPLESSIVA 20 ORE
MODULI 10

ANNO SCOLASTICO 2025-2026

MODALITÁ DI FRUIZIONE

- ▶ Incontri online attraverso una piattaforma web dedicata (Go To Meeting), con possibilità di *condivisione dello schermo da parte del relatore per illustrare dispense, video ecc. I partecipanti possono collegare la telecamera ed utilizzare il microfono per porre domande al relatore e/o interagire tra loro.*
- ▶ Accesso, tramite credenziali riservate e personali, ad un'area del portale dell'Associazione protezione diritti e libertà privacy APS dove saranno rese disponibili le registrazioni dei corsi nonché materiali didattici utili per i docenti ma anche supportare gli studenti nella comprensione e verifica degli argomenti trattati.
- ▶ Test di apprendimento, alla fine di ogni modulo. Per gli studenti under 16 che utilizzeranno l'app di ErnieApp, i test saranno realizzati attraverso l'applicazione medesima sotto forma di quiz a risposta multipla.

AREE TEMATICHE

01

Alfabetizzazione delle informazioni e dei dati

02

Comunicazione e collaborazione

03

Creazione di contenuti digitali

04

Sicurezza

05

Risoluzione dei problemi



MODULI FORMATIVI DA 2 ORE

1	Competenze digitali: Utilizzo consapevole di strumenti digitali e piattaforme online. Ricerca e valutazione di informazioni online. Comprensione dei meccanismi di funzionamento dei motori di ricerca, dei social media e delle piattaforme algoritmiche.
2	Ernie App: “La conoscenza dell’economia digitale” PKM EDU & Ernie Game ovvero l’uso consapevole di internet appreso grazie alla tecnica di immersive learning.
2a	Intelligenza artificiale a scuola:
3	Identità digitale: Gestione dell’identità online e della reputazione digitale. Creazione e protezione di password complesse. Conoscenza dei rischi legati al furto di identità.
4 - 5	Privacy e sicurezza / Interazioni online: Protezione dei dati personali online. Consapevolezza delle politiche sulla privacy dei siti web e delle app. Comprensione dei rischi legati alla condivisione di informazioni personali. Etichetta online (netiquette) e comunicazione responsabile. Riconoscimento e gestione del cyberbullismo e altre forme di abuso online. Prevenzione e gestione della dipendenza da internet e dai social media.
6	Aspetti giuridici: Conoscenza dei diritti e doveri digitali. Comprensione delle leggi sulla privacy, sui diritti d'autore e sulla protezione dei dati. Informazione sui rischi legati a siti illegali e attività fraudolente online.
7	Sviluppo del senso critico: Valutazione critica delle informazioni trovate online. Riconoscimento delle fake news e delle fonti non affidabili. Capacità di distinguere tra informazioni verificate e disinformazione.
8	Utilizzo responsabile dei social media: Consapevolezza dei rischi legati alla condivisione di contenuti e alla presenza online. Gestione della propria immagine e web reputation. Utilizzo dei social media in modo consapevole e costruttivo.
9	Rischio delle interazioni online: Grooming, sexting, dipendenza da relazioni virtuali e il fenomeno dell'hate speech.
10	Salute e benessere digitale: Gestione del tempo trascorso online e prevenzione della dipendenza digitale. Importanza di bilanciare la vita online con quella offline. Riconoscimento dei disturbi legati all’uso eccessivo della tecnologia.
11	MODULO AGCOM

PKM EDU & Ernie Game come tecnica di apprendimento innovativo

APPROCCIO

Formativo e Innovativo!

Punta all’alfabetizzazione sui temi della Privacy e dell’Economia Digitale secondo il Metodo di Immersive Learning (modello Duolingo) e gaming.

Il PKM per le scuole (**PKM EDU**), ovvero la mobile app personalizzata e sponsorizzata per le scuole viene offerta gratuitamente agli studenti, in modalità piano Illimitato «**Premium Black**» per 12 mesi, in virtù della convenzione tra

ErnieApp Ltd. e APS.

Viene attivata tramite codice univoco al portatore.

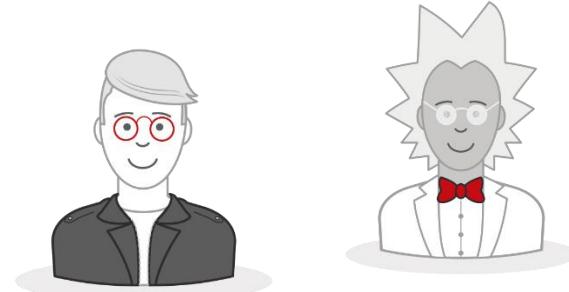
Inoltre per monitorare la velocità di apprendimento degli studenti, ErnieApp Ltd. può fornire gli **Ernie Analytics**, come parametro di osservazione (su tutti gli studenti come insieme e non come profilazione singola).

GIOCANDO SI IMPARA

All’interno dell’app c’è un gioco a quiz “**Ernie Game**” strutturato su più livelli (5) di crescente difficoltà. Il percorso di gioco è una sfida a rispondere sui complessi temi della economia dei dati, delle tecnologie web e mobili e a comprendere come i modelli di business di oggi dipendano così fortemente dalla raccolta dei nostri dati personali di cui è bene esserne consapevoli. Così come quanto è importante prima di confermare un consenso che se ne comprenda il significato.

6 lingue disponibili: Italiano, Inglese, Tedesco, Francese, Portoghese e Spagnolo.

Ernie Game è stato ideato per promuovere la consapevolezza sui diritti Privacy ma è anche utilizzabile dai docenti di lingue per attestare il livello linguistico degli studenti o per gli studenti che vogliono mettersi alla prova in una lingua straniera.



PREMI & ERNIE'S POINT

L’Utilizzo del **PKM EDU**, integrato nel corso «Ambasciatori di sicurezza informatica & educazione digitale consapevole» offre agli studenti l’opportunità di migliorare l’esperienza di apprendimento, offrendo accessibilità, flessibilità e interazione.

Inoltre gli studenti hanno accesso ai **Premi** come da EULA (stelline, livelli, Ernie’s point contro referrals ecc.) e diritto di partecipare **all'estrazione a premi mensile** (da voucher Amazon alla Card di Ernie’s) e possono aumentare **i punti Ernie's** facendo referral.

Il piano **Premium Black** può essere esteso, oltre l’anno, grazie ai **punti “Ernie’s”** accumulabili in app. L’età minima prevista per registrare l’account è 16 anni.

Incoraggiamo tutti coloro che fossero interessati a provare il gioco, anche prima di scaricare l'app.

Visitate il nostro [sito web](#) per testare le vostre conoscenze <https://ErnieApp.com/game/>!

*Se avete delle domande basta interrogare il nostro **ErnieBot** o consultare le FAQ <https://ErnieApp.com/test-faq/> sul sito o in app.*

I NOSTRI DOCENTI

Con competenze e professionalità diverse fra loro (consulenti legali, informatici, psicologi, antropologi, giornalisti, funzionari e dirigenti enti pubblici ecc) i nostri docenti hanno esperienza pluriennale nel settore di interesse e si confronteranno ed apriranno un dibattito sull'uso delle tecnologie.



Roberto Bondi
Servizio Marconi TSI – USR Emilia-Romagna



Vanni Oddera
Campione di Freestyle motocross ed ideatore della Mototerapia



Alfonso Benevento
Esperto in intelligenza Artificiale e robotica educativa



Antonietta D'Amato
Già Responsabile della protezione dei dati personali del Ministero dell'Istruzione



Gherardo Colombo
Ex magistrato, giurista, saggista e scrittore italiano



Giovanni Vespoli
Project Manager del Ministero dell'Istruzione per il progetto Safer Internet Centre Italiano - Generazioni Connesse



Corrado Giustozzi
Founding Partner & Chief Strategist, Resilience

LA FORMAZIONE PER I DOCENTI & ALTRE CATEGORIE

- Il progetto prevede l'estensione della formazione sulle competenze digitali anche ai docenti, ai dirigenti scolastici, al personale ATA, ai collaboratori scolastici, agli educatori ed ai genitori.
- La struttura del percorso formativo, con la suddivisione in cinque aree tematiche, sarà la medesima, adeguando contenuti e linguaggio al diverso target. Anche in questo caso, la formazione sarà erogata a distanza, attraverso la piattaforma web.

Dicono di noi...



Uno dei nostri programmi formativi di successo: Ambasciatori di privacy e sicurezza informatica - RPD dello studente

► Prof.ssa Chiara Balena - Tel. 0541/374000 - Mail rntn01000q@istruzione.it. Puo' essere contatta direttamente.

ErnieApp e il Privacy Knowlege Manager



- [RAI 3 - Presa Diretta- conduttore Riccardo Iacona - intervista a Isabella de Michelis, DA & Founder ErnieApp\(10 febbraio 2020\)](#)
- [RAI 1- Codice la Vita è Digitale- conduttrice Barbara Carfagna- intervista a Isabella de Michelis, AD & Founder ErnieApp \(15 marzo 2020\)](#)
- [Corriere.it-DataRoom-conduttrice Milena Gabanelli- intervista a Isabella de Michelis, DA & Founder ErnieApp \(15 ottobre 2019\)](#)
- [Corriere.it - DataRoom - conduttrice Milena Gabanelli \(26 gennaio 2021\)](#)
- [RAI PLAY - Eta Beta- conduttore Massimo Cerofolini- intervista a Guido Scorsa, Membro del Garante della Privacy e Isabella de Michelis, DA & Founder ErnieApp \(5 aprile 2025\)](#)

Grazie a tutti per l'attenzione!