



I.C. Don Lorenzo Milani- D'Assisi

Via Magna Grecia, n. 1 – 70026 – MODUGNO (BA)

Direzione - Segreteria Tel. 0805352286

Codice Fiscale: 93548950729 - Codice Univoco: BUGJFU

Sito: www.icdonmilanidassisi.edu.it E-Mail: baic8ap005@istruzione.it baic8ap005@pec.istruzione.it

Circolare n. 123/I 154/P 153/S

Modugno, 19/01/2026

Ai Docenti
Scuola dell'Infanzia
Scuola Primaria
Scuola Secondaria Primo Grado

Oggetto: 10-28 FEBBRAIO 2025 – Safer Internet Day e MESIC Mese della Sicurezza in Rete

Si comunica che la nostra scuola intende dedicare il mese di febbraio ad attività di sensibilizzazione rivolte agli studenti e visibili alla comunità nell'ambito delle iniziative e azioni per la prevenzione e il contrasto al bullismo e cyberbullismo. IL 10 febbraio in concomitanza con il Safer Internet Day, ossia la giornata mondiale per la sicurezza in Rete, il Safer Internet Centre Italiano ha optato per un'edizione in streaming dell'evento, che si articolerà secondo il format del debate, consistente in una metodologia didattica coinvolgente che rende protagoniste le studentesse e gli studenti, stimolandone la creatività. L'iniziativa verrà trasmessa sui canali social del Ministero dell'Istruzione e del Merito e sul portale https://www.generazioniconnesse.it/site/it/2026/01/14/sid-safer-internet-day-2026/?ww-parametri-ritorno=ricerca_fulltext%3D%26ww-off%3D0%26ww-limit%3D60.

Con il SID 2026 partirà la 10° edizione del Mese per Sicurezza in rete MESIC 2026, durante questo mese le scuole di tutta Italia e i partner di progetto sono chiamati a realizzare attività di divulgazione dei principi dell'uso positivo della rete e degli strumenti tecnologici. Per l'occasione nasce **The Game Changers**, un'esperienza narrativa interattiva multiplatforma pensata per preadolescenti (9-12 anni). Attraverso un racconto articolato in quattro episodi tematici, i giocatori vengono coinvolti in un'avventura immersiva fatta di minigiochi, enigmi e scelte narrative. Ogni episodio rappresenta metaforicamente una delle principali criticità del mondo digitale – come il **grooming**, il **phishing**, l'hacking, il controllo del tempo dedicato ai dispositivi e il **cyberbullismo** – affrontata in chiave pedagogica e ludica. Il progetto si ispira all'idea che il gioco, se ben concepito, possa diventare uno strumento potente di apprendimento guidato. Per questo, The Game Changers integra dinamiche educative, sfide e momenti di riflessione <https://www.generazioniconnesse.it/site/it/2025/10/29/the-game-changers/>.

Il gioco può essere scaricato su Pc e utilizzato su LIM con gli alunni. L'obiettivo è duplice: sensibilizzare i più giovani sui pericoli della rete e al tempo stesso valorizzare le potenzialità creative e formative del digitale. Nel corso del mese, oltre al videogioco sarà possibile usufruire delle risorse didattiche reperibili al link Generazioni Connesse - Il Kit Didattico <https://www.generazioniconnesse.it/site/it/il-kit-didattico/>.

Il materiale fotografico relativo all'iniziativa potrà essere caricato nell'apposita repository <https://drive.google.com/drive/folders/1yk72V27PxJSz7OLKm69efx15UsRmGz45>.

Il Dirigente Scolastico

Prof.ssa Gabriella D'Agostino

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