

Senato della Repubblica  
XIX Legislatura

Fascicolo Iter  
**DDL S. 1123**

Istituzione della Giornata nazionale della cittadinanza digitale

02/06/2024 - 06:51

# Indice

1. DDL S. 1123 - XIX Leg. ....	1
1.1. Dati generali ....	2
1.2. Testi ....	3
1.2.1. Testo DDL 1123 ....	4

## **1. DDL S. 1123 - XIX Leg.**

---

# 1.1. Dati generali

---

[collegamento al documento su www.senato.it](http://www.senato.it)

## **1.2. Testi**

## 1.2.1. Testo DDL 1123

[collegamento al documento su www.senato.it](http://www.senato.it)

Senato della Repubblica XIX LEGISLATURA

N. 1123

### DISEGNO DI LEGGE

d'iniziativa della senatrice **STEFANI**

COMUNICATO ALLA PRESIDENZA IL 30 APRILE 2024

Istituzione della Giornata nazionale della cittadinanza digitale

Onorevoli Senatori. - La cittadinanza digitale è un tema cardine del futuro della nostra società e riguarda tutte le generazioni. Possiamo definirla come l'unione tra l'educazione civica e l'educazione digitale, quindi da un lato la formazione ai propri diritti e doveri come cittadini e dall'altro la consapevolezza che le azioni che si effettuano *online* e *offline* hanno un impatto nel presente e nel futuro per sé stessi e per gli altri.

Il 2025 sarà l'anno europeo dell'educazione alla cittadinanza digitale. Uno degli scopi dell'iniziativa è quello di portare a conoscenza i vantaggi di essere cittadini digitali con una conoscenza sufficiente e una comprensione critica dell'ambiente digitale per sfruttare opportunità e superare le sfide.

L'iniziativa mira anche a raccogliere e divulgare informazioni sulle competenze, sui metodi (in particolare quelli innovativi) e sugli strumenti utilizzati per l'insegnamento e l'apprendimento dell'educazione alla cittadinanza digitale.

L'ambiente digitale, infatti, offre alle persone opportunità senza precedenti di esprimersi, riunirsi e partecipare e apre nuove opportunità per migliorare l'accesso a un'istruzione equa e inclusiva per tutti. Ha inoltre portato nuove sfide alla democrazia e ai diritti umani, evidenziando l'importanza dell'educazione alla cittadinanza digitale come mezzo per consentire ai cittadini di navigare in modo responsabile ed etico attraverso i mondi *online* e *offline* e di essere consapevoli dell'impatto della trasformazione digitale sulla vita quotidiana. Per muoversi in modo etico e responsabile nell'odierna società digitalmente ricca, i cittadini digitali hanno bisogno di opportunità per mettere in pratica valori e atteggiamenti democratici in un ambiente in cui possano imparare a proteggere e rispettare i propri diritti e responsabilità e quelli degli altri.

L'Anno dell'educazione alla cittadinanza digitale 2025 (DCEY2025) offrirà tali opportunità e ne aumenterà la visibilità e l'impatto. Consentirà agli studenti di impegnarsi attivamente con altre culture e altre persone in un modo che li porti ad apprezzare meglio il pluralismo e la diversità, incoraggiando l'organizzazione di eventi *multi-stakeholder* e attività multi-Paese. Il DCEY2025 consentirà inoltre agli Stati membri di fissare obiettivi comuni attraverso una piattaforma, consentire alle parti interessate di creare iniziative relative alla cittadinanza digitale, condividere pratiche significative, misurare i risultati e definire congiuntamente una tabella di marcia per il futuro.

Gli obiettivi del DCEY2025 sono sensibilizzare gli Stati membri sull'importanza della cittadinanza digitale e dell'educazione all'alfabetizzazione digitale in una società inclusiva e democratica; approfondire la comprensione pubblica dell'educazione all'alfabetizzazione digitale e della sua importanza; evidenziare i vantaggi di essere un cittadino digitale informato in grado di navigare in modo efficace nell'ambiente digitale; raccogliere e diffondere informazioni sull'insegnamento e l'apprendimento della cittadinanza digitale, comprese le metodologie innovative; consolidare la cooperazione con altre organizzazioni come l'UNESCO e l'Unione europea nel campo dell'educazione digitale e contribuire all'agenda delle Nazioni Unite relativa all'Obiettivo per lo sviluppo sostenibile- *Sustainable Development Goal 4* (SDG4) e alle iniziative globali sulla trasformazione digitale

nell'istruzione.

La Giornata nazionale sulla cittadinanza digitale è un'iniziativa che nasce per promuovere l'alfabetizzazione e l'educazione digitale in tutta Italia e vuole anticipare l'anno europeo della cittadinanza digitale. Permetterà, infatti, ogni anno ai giovani di tutta Italia di approfondire nuove tematiche che costituiscono parte della loro quotidianità, ma che spesso vengono dimenticate dalla scuola e dalla società in generale. Questo momento di ascolto è stato richiesto a gran voce dai migliaia di ragazzi (oltre 90.000) incontrati gratuitamente durante questi anni con il progetto *noprofit Social Waming* del Movimento etico digitale.

Il fine della Giornata nazionale della cittadinanza digitale è quello di coinvolgere non solo i giovani, ma tutti i cittadini attraverso varie iniziative nelle scuole, nelle municipalità e nelle varie comunità del territorio. Si tratta di un momento decisivo per diffondere la consapevolezza di un modo più sereno e critico di vivere il *web*, portando luce sui vari temi che ogni anno evolvono molto velocemente nel *web* e di cui c'è poca informazione.

Nell'ambito del *Safer Internet Day*, istituito a livello europeo, sono esclusi tanti temi di assoluta importanza per la nostra società del presente e del futuro come ad esempio la *web reputation*, l'educazione all'uso dei *social*, le *fake news*, la dipendenza da *smartphone*, l'impatto degli algoritmi, l'impatto dei *social* sulla salute fisica e mentale, l'intelligenza artificiale.

Al *Safer Internet day*, giornata mondiale per la sicurezza in rete promossa dalla Commissione europea e celebrata in contemporanea in oltre cento nazioni, che si è svolta a Roma il 7 febbraio 2023 e alla quale ha aderito anche il Ministero dell'istruzione e del merito, è intervenuto il Ministro Giuseppe Valditara che nel suo videomessaggio ha spiegato che « molte possono essere le opportunità offerte dalla Rete: dallo sviluppo delle abilità di ricerca e di valutazione critica delle informazioni al potenziamento di un senso di competenza, dalla possibilità di incrementare le abilità socio-relazionali all'opportunità di entrare in contatto con interlocutori di tutto il mondo ». Per questo, ha continuato il Ministro vi è la necessità di « lavorare sullo sviluppo delle competenze digitali di bambini e ragazzi, costruendo un vero e proprio percorso di consapevolezza e di cittadinanza digitale. Qui la scuola può e deve avere un ruolo fondamentale ».

In base ai dati della ricerca realizzata da « Generazioni Connesse » sulla quantità e sulla qualità delle ore passate in Rete dalle ragazze e dai ragazzi in Italia, che ha coinvolto 3.488 studentesse e studenti delle scuole secondarie di primo e secondo grado emerge uno spaccato sul mondo dei giovani, dalle ore passate sul *web*, all'uso dell'intelligenza artificiale.

Quella italiana sarebbe la prima Giornata nazionale sulla cittadinanza digitale istituita, dato che, attualmente, esiste solo il *Safer Internet Day* che, per sua natura, è legato alla sicurezza *online*, e in Italia viene declinato e connesso al tema del cyberbullismo.

Il giorno individuato per la giornata nazionale della cittadinanza digitale è il 22 ottobre, data individuata in modo da farla coincidere con una giornata libera a livello europeo, già ampiamente riconosciuta e sostenuta dai media con oltre 100 pubblicazioni. La scelta di questa data non solo massimizza la visibilità dell'evento, ma rafforza anche il suo impatto e la sua rilevanza nel contesto europeo.

Il 22 ottobre potrà essere la Giornata nazionale dedicata all'innovazione educativa nelle scuole attraverso attività specializzate per ogni grado scolastico, durante la quale gli studenti potranno esplorare i fondamenti dell'educazione digitale e della cittadinanza digitale. Gli studenti potranno essere guidati a riconoscere le innumerevoli opportunità offerte dalla rete, senza sottovalutare le potenziali insidie. Ogni anno, potranno essere introdotti temi all'avanguardia, come l'intelligenza artificiale, arricchendo il percorso formativo con materiali didattici innovativi quali risorse didattiche per gli insegnanti, attraverso materiali didattici curati e aggiornati, per permettere agli insegnanti di integrare facilmente questi argomenti nelle lezioni di educazione civica; un evento *online* che potrà mettere a confronto giovani di tutta Italia con degli esempi positivi ed etici di uso della tecnologia; iniziative per giovani cittadini digitali tese a coinvolgere attivamente i giovani in iniziative tese a renderli cittadini digitali consapevoli anche attraverso la condivisione dei messaggi positivi nei propri canali *social* su questi temi, creando un effetto a cascata su coetanei e famiglie; campagna di

sensibilizzazione nazionale *#cittadinidigitali*.

L'iniziativa della giornata sull'educazione digitale si è svolta negli ultimi anni, grazie al progetto *Social Waming* del Movimento etico digitale, creato per rendere consapevoli ragazzi e genitori attraverso una rete capillare di formatori-volontari in tutta Italia che, in 5 anni, ha raggiunto gratuitamente 90.000 giovani e 35.000 adulti tra docenti e genitori ed è stato inserito tra i migliori 6 progetti sulla cittadinanza digitale all'*European Digital Skills Awards 2023*, organizzato dalla Commissione europea.

## DISEGNO DI LEGGE

### Art. 1.

*(Istituzione della Giornata nazionale della cittadinanza digitale)*

1. La Repubblica riconosce il giorno 22 ottobre quale Giornata nazionale dell'educazione digitale, di seguito « Giornata nazionale », al fine di per promuovere l'alfabetizzazione e l'educazione digitale in tutta Italia, in particolare tra gli studenti delle scuole primarie e secondarie di primo e secondo grado.
2. La Giornata nazionale di cui al comma 1 non determina gli effetti civili di cui alla legge 27 maggio 1949, n. 260.
3. In occasione della Giornata nazionale di cui al comma 1, gli istituti scolastici di ogni ordine e grado, gli enti locali e le associazioni promuovono, nell'ambito della propria autonomia e competenza nonché delle risorse disponibili a legislazione vigente, iniziative volte a:
  - a) sensibilizzare sull'importanza della cittadinanza digitale e dell'educazione all'alfabetizzazione digitale;
  - b) diffondere informazioni sull'apprendimento della cittadinanza digitale, anche attraverso eventi *online* che coinvolgano diverse realtà territoriali con la finalità di condividere esperienze positive ed etiche di uso della tecnologia;
  - c) sviluppare le competenze digitali di bambini e ragazzi attraverso un percorso di consapevolezza e cittadinanza digitale;
  - d) sviluppare campagne nazionali di sensibilizzazione sulla cittadinanza digitale.
4. Le iniziative previste dal comma 3 sono organizzate nell'ambito delle risorse umane, finanziarie e strumentali disponibili a legislazione vigente e, comunque, senza nuovi o maggiori oneri a carico della finanza pubblica.

### Art. 2.

*(Iniziative culturali e celebrazioni)*

1. In occasione della Giornata nazionale, sono organizzati eventi e iniziative finalizzati a informare sull'educazione digitale e la cittadinanza digitale, in collaborazione con le istituzioni e le associazioni che si occupano di cittadinanza digitale.
2. Le istituzioni scolastiche, anche in collaborazione con le associazioni operanti nel settore, organizzano, nella settimana che anticipa la Giornata nazionale, iniziative presso le scuole di ogni ordine e grado, in particolare nelle scuole secondarie di primo e secondo grado, in attuazione delle finalità di cui al comma 1 del presente articolo.

### Art. 3.

*(Informazione radiofonica, televisiva e multimediale)*

1. La società concessionaria del servizio pubblico radiofonico, televisivo e multimediale, secondo le disposizioni previste dal contratto di servizio, può dedicare adeguati spazi a temi connessi alla Giornata nazionale nell'ambito della programmazione televisiva pubblica nazionale e regionale.

### Art. 4.

*(Clausola di invarianza finanziaria)*

1. All'attuazione delle disposizioni previste dalla presente legge si provvede nell'ambito delle risorse umane, strumentali e finanziarie disponibili a legislazione vigente e, comunque, senza nuovi o



maggiori oneri per la finanza pubblica.

Art. 5.

*(Entrata in vigore)*

1. La presente legge entra in vigore il giorno successivo a quello della sua pubblicazione nella *Gazzetta Ufficiale*.

---

--- Il presente fascicolo raccoglie i testi di tutti gli atti parlamentari relativi all'iter in Senato di un disegno di legge. Esso e' ottenuto automaticamente a partire dai contenuti pubblicati dai competenti uffici sulla banca dati Progetti di legge sul sito Internet del Senato (<https://www.senato.it>) e contiene le sole informazioni disponibili alla data di composizione riportata in copertina. In particolare, sono contenute nel fascicolo informazioni riepilogative sull'iter del ddl, i testi stampati del progetto di legge (testo iniziale, eventuale relazione o testo-A, testo approvato), e i resoconti sommari di Commissione e stenografici di Assemblea in cui il disegno di legge e' stato trattato, sia nelle sedi di discussione di merito sia in eventuali dibattiti connessi (ad esempio sul calendario dei lavori). Tali resoconti sono riportati in forma integrale, e possono quindi comprendere contenuti ulteriori rispetto all'iter del disegno di legge.