



ISTITUTO COMPRENSIVO "G. MAMELI"

Via Dante, 100 – 81040 CURTI (CE)

☎ 0823/1558479 - CF: 93103720616 – CUU: UF0RFK

E-mail: ceic8a700c@istruzione.it – PEC: ceic8a700c@pec.istruzione.it



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE - "G. MAMELI"-CURTI
Prot. 0001485 del 03/02/2026
IV (Uscita)

*Ai Docenti delle classi quinte della Scuola primaria
Ai Docenti della Scuola secondaria di I Grado
Sito Web*

CIRCOLARE

Oggetto: Safer Internet Day, 10 febbraio 2026 e Mese della Sicurezza in Rete.

Martedì 10 febbraio si celebra il Safer Internet Day (SID) 2026, la giornata mondiale per la sicurezza in rete, istituita e promossa dalla Commissione Europea con l'obiettivo di far riflettere i giovani adolescenti non solo sull'uso consapevole della rete, ma anche sul ruolo attivo e responsabile di ciascuno nella realizzazione di Internet come luogo positivo e sicuro.

All'insegna del motto «Together for a better internet» (Insieme per un internet migliore), l'iniziativa della Commissione europea invita nuovamente a organizzare in tutto il mondo manifestazioni e attività sul tema della sicurezza in Internet.

Un evento sarà trasmesso in diretta streaming sui canali social del Ministero dell'Istruzione e del Merito e sul portale <https://www.generazioniconnesse.it/site/> nazionale promosso dal Safer Internet Centre – Generazioni Connesse.

In occasione di tale ricorrenza, in coerenza con il curriculum di Educazione civica, si invitano i/le docenti a realizzare attività di confronto e approfondimento, finalizzate a stimolare una riflessione condivisa sui rischi e le opportunità del mondo digitale.

In particolare si potrà:

- seguire la diretta streaming dell'evento sul portale www.generazioniconnesse.it, dalle ore 10:15. A seguire, si potrà partecipare a momenti di riflessione e confronto sul tema (consigliato per le classi terze);
- seguire i brevi video didattici al seguente link : <https://www.generazioniconnesse.it/site/it/i-super-errori-del-web/> (consigliato per le classi prime e seconde e per le classi V)
- utilizzare Il gioco "The Game Changers", scaricabile prossimamente dal link: https://drive.google.com/file/d/1SKapNC2ZJ91HKAJKQsqzAYoa_TC2VwM/view?usp=drive_link (consigliato per le classi prime e seconde e per le classi V)

The Game Changers è un'esperienza narrativa interattiva multiplatforma pensata per preadolescenti (9-12 anni). Il progetto nasce con l'obiettivo di educare i più giovani a un uso consapevole e critico della rete, con un focus particolare sul gaming online e delle principali criticità del mondo digitale – come il grooming, il phishing, l'hacking, il controllo del tempo dedicato ai dispositivi e il cyberbullismo – affrontato in chiave pedagogica e ludica.

Questa giornata rappresenta un momento significativo di un percorso più ampio di educazione alla cittadinanza digitale, in cui la scuola si riconosce come comunità educante. Un tempo

dedicato a prendersi cura delle relazioni, a sviluppare consapevolezza e a sostenere bambini, bambine, ragazze e ragazzi nel loro cammino di crescita dentro e fuori la rete.

Curti, 03/02/2026

Il Dirigente Scolastico

Dott.ssa Linda SORGENTE

*Firma autografa sostituita a mezzo stampa, ai sensi
dell'art. 3, comma 2 del Dlgs 39/1993.*