

# “Scouts. To be prepared...” alla sicurezza nell’ambiente digitale

Sandra Troia

*Scuola Secondaria di I grado Vittorio Emanuele III - Dante Alighieri  
Piazza Trieste e Trento 6, - 76123 Andria (BT)  
sandra.troia@istruzione.it*

*L’interesse ed il riconoscimento dell’importanza dell’educazione alla cittadinanza digitale dei minori nel Regno Unito si è diffusa al punto che associazioni di consolidata tradizione, come quella degli Scout, hanno ampliato la propria offerta di attività ludico-formative inserendone alcune specifiche sul tema delle competenze digitali e richiamando in modo costante l’attenzione verso la sicurezza. L’intervento presenta un’esperienza formativa realizzata sul modello operativo del percorso denominato Digital Citizen.*

## 1. To be prepared per le sfide del XXI secolo

Il mondo è cambiato e sono cambiate le attività sui cui mettersi alla prova. Il motto “*Scouts. To be prepared...*” ha mantenuto la promessa. Educare i minori ad essere **cittadini competenti digitali** è un obiettivo fortemente sentito nel Regno Unito. Gli scout britannici possono guadagnare riconoscimenti (*badge*) relativi alla propria competenza digitale attraverso il completamento di una serie di compiti (*task*) strutturati in due percorsi: **Digital Citizen** e **Digital Maker**.

L’interesse crescente sul tema della cittadinanza digitale è testimoniato dalla ricerca e creazione di *partnership* con realtà di rilievo quali Nesta ([www.nesta.org.uk](http://www.nesta.org.uk)), organizzazione senza scopo di lucro che supporta l’innovazione, e Vodafone UK ([www.vodafone.co.uk](http://www.vodafone.co.uk)).

A Nesta si deve la collaborazione con il mondo dello scoutismo per la strutturazione del percorso formativo **Digital Marker** [Troia, 2015], mentre alla Fondazione Vodafone UK l’annuncio della disponibilità, a breve, di risorse ludico-educative, in formato digitale, per facilitare gli interventi formativi previsti nel **Digital Citizen**.

Un primo frutto concreto della collaborazione dell’associazione Scout e Vodafone UK è la pubblicazione di un **manifesto** disponibile *on line* contenente **6 semplici indicazioni per un uso delle tecnologie sicuro, intelligente, creativo e responsabile** (1. Usare il digitale per apprendere ed acquisire nuove competenze, 2. Condividere le proprie avventure scout ed ispirare altri coetanei; 3. Sapere quando è tempo di mettere da parte la tecnologia e dedicare, secondo un giusto bilanciamento, le attività “a video” e quelle all’aria aperta; 4. Utilizzare le competenze digitali per supportare la famiglia e la comunità;

5. Usare il digitale per essere creativi; 6. Tutelare la propria sicurezza online e conoscere i rischi dell'ambiente digitale) [Scouts, 2016].

## 2. Digital Citizen Staged Activity Badge

Nel percorso *Digital Citizen* l'obiettivo principale è educare, ed educarsi attraverso il fare, ad essere consapevoli dei rischi connessi all'ambiente digitale e a sapersi proteggere (come si legge ad ogni *step* delle attività pratiche proposte pubblicate sul sito web dell'associazione "*Complete every task to achieve Stage, showing that you have thought about the potential risks and how to stay safe for each activity*"; un invito a portare a termine tutti compiti assegnati dimostrando di aver riflettuto su potenziali rischi e modalità per tutelare la sicurezza).

Ai giovani partecipanti è chiesto di **mettersi alla prova in compiti precisi** organizzati in **4 stage** (che possono essere modificati per rispondere ad esigenze legate, per esempio, all'età o a bisogni educativi speciali. Per rendere più chiara l'organizzazione e la tipologia delle attività previste, che non hanno carattere prescrittivo ma solo indicativo, è utile l'elencazione seguente strutturata per *stage*.

Nello **stage 1** sono comprese attività come dimostrare di: conoscere le parti principali di un *personal computer* e saper effettuare il *login*, saper utilizzare semplici *software* (per esempio per inviare email), saper connettere ed utilizzare periferiche, saper creare semplici prodotti digitali, effettuare ricerche in rete, selezionare ed archiviare informazioni.

Nello **stage 2** è chiesto di: progettare e realizzare un prodotto creativo (una fotografia, una scultura 3D, un'animazione), dimostrare di saper inviare o rispondere ad un'email inserendo allegati, effettuare il *download* di fotografie o altri *media file* da altri *device* o memorie esterne, aprire, salvare e condividere documenti utilizzando servizi *cloud* o memorie USB, creare documenti che includano media scaricati o copiati da altre risorse, effettuare ricerche nella rete *internet* (definendo un'area di interesse, utilizzando due differenti motori di ricerca per individuare 3 *website* da cui reperire informazioni da stampare o salvare in formato PDF, selezionare le informazioni rilevanti copiando sezioni di testo ed immagini ed incollandole).

Nello **stage 3** il compito consiste nel: pianificare, realizzare e condividere un proprio prodotto creativo realizzato in formato digitale, esplorare social media accessibili ed adatti a soggetti della propria età, creare un buon esempio di profilo personale in un *social media*, saper utilizzare *software anti-virus*, saper impostare o modificare le impostazioni di accessibilità, saper riattivare un programma o lo *screen* dopo un blocco, utilizzare internet per una ricerca (individuando un'area di interesse, usando almeno due differenti motori di ricerca, utilizzando i comandi AND, NOT e OR), raccogliere le informazioni (utilizzando l'opzione segnalibri o favoriti; salvando gli URL o utilizzando sistemi per il social *bookmarking*), selezionare informazioni specifiche rilevanti e impiegabili nella ricerca che si sta conducendo, creare una presentazione strutturata delle informazioni raccolte (creando documenti, siti web o

aggregatori), condividere la ricerca realizzata con altre persone (via email, web, MMS o *social media*).

Nello **stage 4** il livello di complessità cresce e si chiede di: creare un portfolio di *digital media* (con prodotti creativi in formato digitale realizzati in prima persona), creare un film (o un video, un’animazione, un *podcast*) e condividerlo utilizzando un *tool* per il *media sharing*, creare un profilo in un *social media* per un gruppo (la propria *band* musicale, un club o simili) o un sito web che possa ospitare contenuti (per esempio fotografie, informazioni o poesie legate all’area in cui si vive), individuare una problematica connessa alla comunità locale, nazionale o di un gruppo specifico; reperire informazioni da diverse risorse (documenti, *database* o *open data*), mettere insieme le informazioni raccolte in forma strutturata mantenendo traccia della fonte di ciascuna risorsa utilizzata, selezionare le informazioni ritenute attendibili e rispondenti ai propri bisogni, creare un sito web *multi-page* con le informazioni selezionate e renderle pubbliche (presentandole in modi diversificati: infografiche, immagini o grafici), condividere pubblicamente il sito web realizzato, descrivere le fonti da cui sono state attinte le informazioni e il motivo per cui sono state selezionate, ricercare *feedback* sul sito web realizzato e migliorarlo valorizzando quanto emerso dalla fase di riscontro [Troia, 2015b].

### 3. Digital Citizenship per lupetti. Sintesi dell’esperienza realizzata

L’esperienza formativa di seguito descritta è stata realizzata e coordinata dall’autrice dell’articolo ed è stata diretta al **Wolf Cub Pack del 2th Amersham on the Hill Scout Group** (vedi Fig.1). Ai partecipanti, di età compresa tra gli 8 e i 10 anni, sono state proposte attività volte a stimolare la riflessione, attraverso l’impiego del gioco didattico **Happy Onlife**, sui **rischi e i comportamenti da tenere nell’ambiente digitale**. È stata operata una suddivisione dei “lupetti” in **gruppi di lavoro**, con il coordinamento dei volontari adulti presenti, ed è stata prevista l’alternanza di sezioni collegiali e sezioni di lavoro in *team*. L’attività collegiale è stata dedicata ad introdurre i contenuti, fornire indicazioni su modalità e tempi di lavoro, realizzare interventi di verifica formativa; la modalità di lavoro in gruppi è stata impiegata per l’espletamento dei *task* affidati e la sessione di gioco.

L’intervento ha privilegiato un **approccio ludico-didattico** con la predisposizione di **schede di lavoro** su supporto cartaceo e l’impiego di ambienti digitali. Tra le prime attività proposte vi è stata la visualizzazione di due rappresentazioni grafiche di *pc* e periferiche e relativa introduzione-spiegazione; a seguire si è proceduto alla compilazione collaborativa, nell’ambito dei gruppi di lavoro costituiti, di esercizi di completamento sulla denominazione dei *device*, loro caratteristiche e funzione (vedi Fig.2).

I partecipanti sono stati quindi chiamati a confrontarsi con la realizzazione di una ricerca in rete rispondendo ad un *task* in cui si chiedeva loro di **individuare un settore d’interesse** (sport, film, musica,...), **individuare 3 key word** utili

alla ricerca, **selezionare 3 siti web** con contenuti rispondenti all'area prescelta, **archiviare su pc come file le informazioni** ritenute più importanti citando la fonte. A sostegno dell'attività sono state fornite indicazioni per rendere più efficace l'impiego del motore di ricerca *Google* (ricerca attraverso tutti i contenuti, le immagini, le notizie).

### 3.1 Il tema della sicurezza

Il tema della sicurezza è stato introdotto attraverso la proposizione di una delle attività contenute nella raccolta **Happy Onlife**, a cura del Centro Comune di Ricerca della Commissione europea – Istituto per la protezione e la sicurezza dei cittadini [Chaudron et al, 2015]. In particolare è stato impiegato **Happy Onlife game** (vedi Fig.3), un gioco a quiz con una struttura simile a quella del “gioco dell’oca” finalizzato a promuovere la condivisione dell’esperienza digitale, a stimolare il confronto su situazioni che potrebbero generare pericolo e che comunemente possono verificarsi frequentando l’infosfera [Di Gioia et al, 2016].

Per il percorso sperimentato è stata utilizzata l’**edizione cartacea del gioco** ed è stata presentata la versione digitale disponibile come applicazione e *web game* (<http://web.jrc.ec.europa.eu/happyonlife/>).

Il **board game cartaceo di Happy Onlife** si compone di 40 carte “Sfida” (di cui 10 carte “Resta connesso!”, 10 carte “Ferma il bullo!”, 10 carte “In guardia!”, 10 carte “Gioca sicuro!”), 10 carte “Anti-virus”, un tabellone, dado e pedine colorate. Lo scopo del gioco è arrivare per primi alla casella “Finish” rispondendo in modo corretto ai quesiti proposti nelle carte “Sfida”. Ciascuna partita può essere giocata da 2-6 giocatori (o squadre con 2/3 componenti per *team*) ed è suggerita la presenza di un **moderatore** (docente-facilitatore-genitore). Sebbene il gioco sia stato ideato per bambini e ragazzi (dagli 8 anni) è consigliato anche agli adulti; si svolge a turni ed i giocatori avanzano nelle caselle, contrassegnate da numeri e vari simboli delle carte “Sfida”, lanciando il dado. Il moderatore, o un concorrente, legge le domande al giocatore/squadra in quel momento sfidante. Sono inoltre presenti caselle “Anti-virus” che danno diritto ad una carta *jolly*, essa può essere utilizzata nel caso ci si fermi in una delle due caselle “Virus” che obbligano alla perdita di un turno di gioco. Carte “Anti-virus” possono infine essere guadagnate dai concorrenti rispondendo correttamente a domande “Sfida” speciali contrassegnate da una stella gialla. Le domande dei quiz consentono la scelta tra 3 opzioni di cui 1/2 corrette.

Nell’**esperienza formativa** diretta al Wolf Cub Pack del 2th Amersham on the Hill Scout Groups, suddivisi i partecipanti in vari tavoli composti da 6 giocatori ed un moderatore adulto, presentati regole e scopo dell’attività, si è avviata la **sessione di gioco** che ha avuto una durata di circa 40 minuti.

Gli argomenti dei quiz con cui i lupetti si sono misurati sono stati: uso di internet, social network, giochi on line. Per esempio, è stato chiesto di indicare: a quale età è possibile aprire un profilo *Facebook*, quale modalità di condivisione è preferibile per un video personale con amici e familiari, il comportamento da tenere in caso di contatti che assumono atteggiamenti sgradevoli o aggressivi, come comportarsi se persone conosciute solo

virtualmente propongono incontri, il modo corretto di citare fonti, come gestire i tempi di navigazione o di gioco *on line* per la tutela del benessere psicofisico.

A completamento dell'attività ogni gruppo è stato invitato ad **individuare 10 suggerimenti per essere sicuri on line e “raccontarli”** impiegando un modello di *storyboard* fornito su supporto cartaceo.

### 3.2 Troppo piccoli per imparare on line?

Nell'attività di progettazione e nella proposizione delle attività in ambiente digitale, si è tenuto conto dell'**età dei componenti del gruppo in formazione** e dei possibili **rischi** a cui essi potevano essere esposti *on line*.

Si è richiamata l'attenzione sull'**età minima necessaria per l'apertura di account per l'accesso di servizi on line** (come la posta elettronica), proponendo, a titolo di esempio, la consultazione diretta delle indicazioni contenute nelle pagine del servizio di supporto di Google (<https://support.google.com/accounts/answer/1350409?hl=en>). La **consultazione di una fonte autentica** rende più autorevole il messaggio, lo sveste dal pregiudizio, presente nei giovanissimi, che le direttive fornite siano dettate da un eccessivo e soggettivo spirito di protezione di genitori o formatori.

Per la conduzione di attività *on line* sono stati selezionati gli **ambienti digitali Storybird** ([www.storybird.com](http://www.storybird.com)) ed **Edmodo** ([www.edmodo.com](http://www.edmodo.com)) creando in entrambi una classe dedicata “*Wolf cub pack*” (vedi Fig.4) aperta non solo ai minori ma anche ai loro genitori (attraverso l'attribuzione di codici di accesso). Si tratta di piattaforme utilizzate diffusamente in ambito didattico che non richiedono ai minori il possesso di *email*, rendono possibili vari settaggi di *privacy*, prevedono una ricca gamma di opzioni utili a consentire l'accesso a più figure (con diversificati livelli di abilitazione).

Il messaggio che si è inteso offrire, ai giovani partecipanti e agli adulti presenti, è che l'indisponibilità di un indirizzo *email* non compromette la possibilità di impiego di ambienti digitali per l'apprendimento e lo sviluppo della creatività e che la dimensione digitale, se abitata e gestita con competenza, non limita la **capacità di guida-supervisione del genitore-formatore**.

L'integrazione dell'esperienza d'apprendimento con l'impiego di schede didattiche su supporto cartaceo (dimensione analogica) e l'ambiente digitale è stata realizzata attraverso l'impiego di *Storybird*. Partendo dallo *storyboard*, sopra menzionato, compilato con i **10 suggerimenti per la sicurezza on line**, i partecipanti hanno avviato la **traduzione del progetto analogico in prodotto digitale** selezionando e combinando ai testi redatti elementi grafici e disegni che, secondo la loro percezione, rendevano in modo migliore l'intenzione comunicativa.

### 3.3 Digital Citizen: un modello replicabile in contesto italiano?

Il percorso **Digital Citizen** elaborato per gli scout britannici può costituire uno stimolo e un **primo modello per il contesto italiano** in materia di educazione alla cittadinanza digitale dei minori.

È da sottolineare, tuttavia, che non sono attualmente disponibili (su

www.scouts.org.uk) dati utili a leggere in modo analitico gli esiti formativi delle attività condotte. Inoltre, non sono resi pubblici descrittori utili ad indicare in modo univoco il livello di *proficiency* raggiunto dai soggetti destinatari degli interventi.

Nell'ambito dell'iniziativa descritta (realizzata a beneficio del *Wolf Cub Pack del 2th Amersham on the Hill Scout Groups*) **la valutazione è stata di tipo formativo**; essa è stata realizzata in modo da essere complementare ed integrata all'esperienza di apprendimento collaborativo (vedi Fig.5).

Per un impiego del modello *Digital Citizen* nel contesto scolastico italiano (scuola secondaria di primo grado) si ritiene opportuno prevedere un'attività progettuale finalizzata a: 1. **esplicitare la relazione tra compiti affidati e competenze** che si intende consolidare; 2. **elaborare descrittori** utili a definire in modo puntuale, almeno, tre livelli di competenza (base, intermedio, avanzato); 3. definire **task** orientati a stimolare i soggetti ad **agire la competenza digitale in modo trasversale alle competenze chiave per l'apprendimento permanente** [Raccomandazione 2006/962/CE].

L'impostazione dei percorsi formativi in tema di educazione alla cittadinanza digitale dell'organizzazione Scout pone, come si è detto, l'accento sul **tema della sicurezza** senza tuttavia tradurre in modo ben definito tale urgenza nei *task* che costituiscono il percorso d'apprendimento e lasciando al docente/formatore il compito di renderla evidente nelle attività proposte.

Educare alla cittadinanza digitale partendo dal tema della sicurezza, come proposto in *Digital Citizen*, è una posizione condivisibile in particolare tenendo presente lo specifico *target* preso a riferimento (minori e, in modo indiretto, genitori e docenti a cui è affidato il compito di educarli a divenire cittadini digitali competenti). È dunque auspicabile, in un'ottica di miglioramento del percorso analizzato e futuri impieghi, puntare sulla definizione, in fase di progettazione, delle competenze specifiche in cui si declina la sicurezza digitale. A tale scopo può essere utilmente adoperato "**DIGOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe**" [Ferrari et al, 2013]. In DIGCOMP è possibile individuare **5 competenze di sicurezza** (2.5 Netiquette e 2.6 Gestire l'identità digitale afferenti all'Area 2 Comunicazione; 4.1 Proteggere i dispositivi, 4.2 Proteggere i dati personali e 4.3 Tutelare la salute afferenti all'Area 4 Sicurezza) e metterle in **relazione alle competenze chiave** per l'apprendimento permanente [Raccomandazione 2006/962/CE] seguendo *l'Annex V: Relevance of Digital Competence for other Key Competences for Lifelong Learning* (vedi Fig.6).

## 4. Conclusioni

L'interesse e l'impegno diretto di realtà operanti nel settore del no profit e dell'impresa a supportare famiglie e istituzioni scolastiche a **crescere nuovi cittadini digitali** è un contributo indispensabile per un **passaggio "competente" della comunità alla dimensione integrata analogico-digitale**. La collaborazione attivata tra Scout, Nesta e Vodafone UK nel Regno Unito può costituire un modello di buone prassi da duplicare in altri paesi.

Nell’esperienza condotta con il *Wolf cub pack*, che ha previsto l’impiego del gioco Happy Onlife e la produzione del prodotto digitale in Storybird sulle regole della sicurezza, ha consentito ai partecipanti di “dimostrare” con un *output* concreto la riflessione operata sui rischi potenziali e sui comportamenti da tenere per potersi sentire sicuri on line (come richiesto nei *task* dei diversi *stage*).

Il riscontro ricevuto dai partecipanti alle attività, dai volontari presenti e dalle famiglie è stato decisamente positivo e testimoniato dalla richiesta della segnalazione di ulteriori risorse *on line* per proseguire in autonomia il percorso avviato. La proposizione del **tema della sicurezza in modalità didattico-ludica** ha stimolato l’**interesse** e contribuito a rendere vivo il **coinvolgimento**.

Si è registrato, durante l’attività, che un numero elevato di minori non rispetta le indicazioni relative all’età minima per l’utilizzo di alcuni servizi digitali, con la complicità attiva o silente delle figure genitoriali. **Essere consapevoli** dei rischi connessi all’ambiente digitale e **sapersi proteggere** è indispensabile per minori ed adulti. La promozione di simili iniziative formative, oltre che consolidare competenze specifiche, può concorrere a **favorire il confronto generazionale** su tematiche spesso non trattate con la dovuta attenzione e spingere a considerare che chiudere la porta di casa o accompagnare i nostri figli fino all’ingresso della scuola, mano nella mano, non è una protezione sufficiente in una società digitale.



**Fig.1** Introduzione all’esperienza formativa a cura di Sandra Troia



Fig. 2 PC, periferiche, memorie



Fig. 3 Happy Onlife

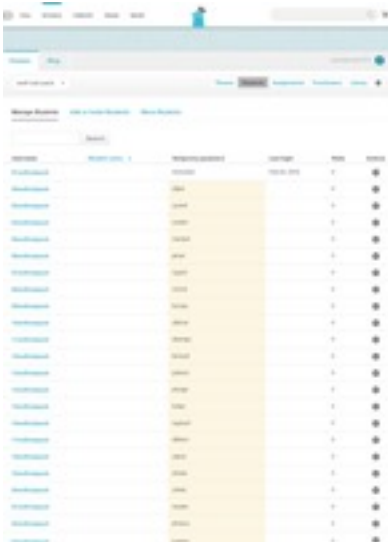


Fig. 4 Classe in Storybird



Fig. 5 Valutazione formativa 8



COMPETENZE DIGITALI DIGCOMP	COMPETENZE CHIAVE (2018/2021/CE)	
2.5 Netiquette	<b>Comunicazione nella lingua madre</b>	Consapevolezza dell’impatto della lingua sugli altri e la necessità di capire e usare la lingua in modo positivo e socialmente responsabile.
	<b>Comunicazione in lingue straniere</b>	Conoscenza delle convenzioni sociali, dell’aspetto culturale e della variabilità dei linguaggi.
	<b>Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico</b>	Comprensione dei progressi, i limiti e i rischi della tecnologia nella società in senso lato (in relazione alla presa di decisioni, ai valori, alle questioni morali, alla cultura, ecc.). Interesse per questioni etiche e il rispetto sia per la sicurezza sia per la sostenibilità, in particolare per quanto concerne il progresso tecnologico in relazione all’individuo, alla famiglia, alla comunità e alle questioni di dimensione globale.
	<b>Competenze sociali e civiche</b>	Consapevolezza di ciò che gli individui devono fare per conseguire una salute fisica e mentale ottimali. Comprensione dei codici di comportamento e le maniere generalmente accettati in diversi ambienti e società, conoscenza dei concetti di base riguardanti gli individui, i gruppi, la parità e la non discriminazione tra i sessi, la società e la cultura, comprensione delle dimensioni multiculturali e socioeconomiche delle società europee.
2.6 Gestire l’identità digitale	<b>Competenze sociali e civiche</b>	Comprensione dei codici di comportamento e le maniere generalmente accettati in diversi ambienti e società, conoscenza dei concetti di base riguardanti gli individui, i gruppi, la parità e la non discriminazione tra i sessi, la società e la cultura, comprensione delle dimensioni multiculturali e socioeconomiche delle società europee.
	<b>Consapevolezza ed espressione culturali</b>	Comprensione della propria cultura e un senso di identità come base di un atteggiamento aperto verso la diversità dell’espressione culturale e del rispetto della stessa.
4.1 Proteggere i dispositivi	<b>Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico</b>	Capacità di utilizzare e maneggiare strumenti tecnologici.
4.2 Proteggere i dati personali	<b>Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico</b>	Capacità di utilizzare e maneggiare strumenti tecnologici. Interesse per questioni etiche e il rispetto sia per la sicurezza sia per la sostenibilità, in particolare per quanto concerne il progresso tecnologico in relazione all’individuo, alla famiglia, alla comunità e alle questioni di dimensione globale.
	<b>Competenze sociali e civiche</b>	Comprensione dei codici di comportamento e le maniere generalmente accettati in diversi ambienti e società, conoscenza dei concetti di base riguardanti gli individui, i gruppi, la parità e la non discriminazione tra i sessi, la società e la cultura, comprensione delle dimensioni multiculturali e socioeconomiche delle società europee.
4.3 Tutelare la salute	<b>Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico</b>	Interesse per questioni etiche e il rispetto sia per la sicurezza sia per la sostenibilità, in particolare per quanto concerne il progresso tecnologico in relazione all’individuo, alla famiglia, alla comunità e alle questioni di dimensione globale.
	<b>Competenze sociali e civiche</b>	Consapevolezza di ciò che gli individui devono fare per conseguire una salute fisica e mentale ottimali.

Fig. 6 Competenze di sicurezza DIGCOMP e competenze chiave

## Bibliografia

[Chaudron et al, 2015] Chaudron S.; Di Gioia R. Gemo M.; Happy'Onlife! Progetti ed attività per avviare e attrezzare bambini, docenti e genitori a una vita digitale piacevole, equilibrata e sicura, Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea, 2015

[Di Gioia et al, 2016] Di Gioia, R., Gemo, M., Chaudron, S. (2016); Laboratorio Happy Onlife Rapporto post-evento; EUR 27698 IT; doi:10.2788/420548 (print); doi: 10.2788/632123 (online)

[Ferrari et al, 2013] Ferrari A.; Punie Y.; Brecko B. N.; DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2013.

[Raccomandazione 2006/962/CE] Raccomandazione 2006/962/CE del Parlamento europeo e del Consiglio, del 18 dicembre 2006, relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente [Gazzetta ufficiale L 394 del 30.12.2006, pag. 10]

[Scouts, 2016] Estratto verificato in data 21/04/2016 [http://scouts.org.uk/media/696369/Manifesto\\_A4\\_FINAL-v2.pdf](http://scouts.org.uk/media/696369/Manifesto_A4_FINAL-v2.pdf)

[Troia, 2015] Troia S., Scout cittadini digitali. Digital Citizen Staged Activity Badge. Estratto verificato in data 21/04/2016 <http://www.cittadinanzadigitale.eu/blog/2015/10/14/scout-cittadini-digitali-digital-citizen-staged-activity-badge/>

[Troia, 2015b] Troia S., Digital Maker badge. Imparare a creare con la tecnologia. Estratto verificato in data 21/04/2016 <http://www.cittadinanzadigitale.eu/blog/2015/10/16/digital-maker-badge-imparare-a-creare-con-la-tecnologia-nesta/>