







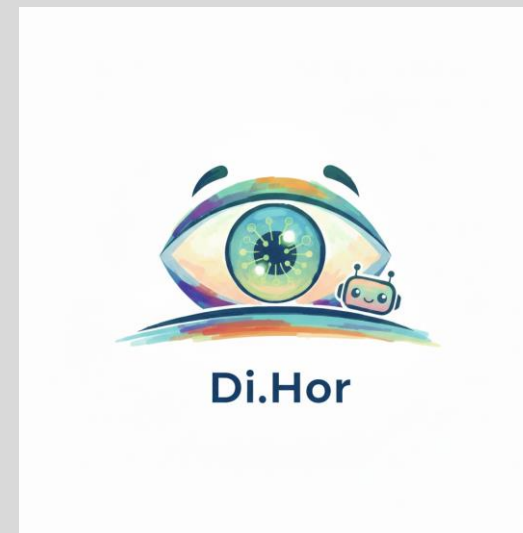


Di.Hor

## Partner

Nel progetto sono coinvolti 6 partner da 4 paesi europei

-  · IIS Galileo Galilei (Italy)
-  · RenaSup (France)
-  · Pixel (Italy)
-  · AEEG (Portugal)
-  · IPB (Portugal)
-  · Liceul EuroEd (Romania)



### Per maggiori informazioni contattare:



**Alessandro Giorni**

ISIS Galileo Galilei  
Firenze (Italy)  
Email: [dirigente.giorni@iisgalileifi.edu.it](mailto:dirigente.giorni@iisgalileifi.edu.it)



**Lorenzo Martellini**

Pixel Associazione  
Firenze (Italy)  
Email: [lorenzo@pixel-online.net](mailto:lorenzo@pixel-online.net)

Portale di progetto: <https://digitalhorizon.pixel-online.org/>

Numero di Progetto: 2025-1-IT02-KA220-SCH-000359420

## Digital Horizons

### Appropriate, Safe and Ethical implementation of Digital Technologies



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Di.Hor

## CONTESTO

Negli ultimi anni, il sistema educativo si è avvicinato alle tecnologie digitali e all'IA con un misto di entusiasmo e scetticismo. Sebbene queste innovazioni offrano l'opportunità di trasformare l'insegnamento e l'apprendimento, il loro utilizzo nelle scuole ha anche sollevato preoccupazioni riguardo alla dipendenza dagli schermi, alla privacy dei dati e alla possibilità di disumanizzare il processo educativo.



## OBIETTIVI

Il progetto Digital Horizons mira a fornire alle comunità delle scuole secondarie le conoscenze, le competenze e le strategie necessarie per integrare efficacemente le tecnologie digitali e l'intelligenza artificiale (IA) nell'insegnamento e nell'apprendimento.

## DESTINATARI

Il progetto si rivolge a:

- **Insegnanti** della scuola secondaria che lavorano con studenti di età compresa tra i 14 e i 16 anni.
- **Studenti** tra i 14 e i 16 anni, che sono i principali beneficiari dell'educazione digitale e basata sull'IA.
- **Genitori** degli studenti di età compresa tra i 14 e i 16 anni.



## RESULTATI ATTESI

- Un **pacchetto di formazione online** organizzato in moduli di educazione digitale strutturati per insegnanti, studenti e genitori, che copre l'etica dell'IA, la sicurezza digitale, le tecnologie assistive e la pedagogia innovativa.
- Un **database online di strumenti digitali e di IA** accessibile sulla piattaforma internet del progetto per insegnanti e studenti.
- Una **raccolta di video casi studio** che include esempi reali di applicazione di successo dell'IA nell'istruzione, presentati da insegnanti, studenti ed esperti digitali.



Di.Hor