



Ministero dell'Istruzione e del Merito
LICEO SCIENTIFICO STATALE "**Ettore Majorana**"

Con indirizzi di Liceo: *Classico, Linguistico, Scientifico Sportivo, Scientifico delle Scienze applicate, delle Scienze Umane ed Economico Sociale*
Via Giuseppe Motta n. 87 – 95037 SAN GIOVANNI LA PUNTA (CT)

Cod. Fisc. 90001840876 – Codice mecc. CTPS10000Q – Cod. Univoco UFDRTI - Tel. 095 61 36 760
P.E.C.: ctps10000q@pec.istruzione.it - e-mail: ctps10000q@istruzione.it - Sito Web: <http://www.majoranaliceo.edu.it>

Circ. n. 439

San Giovanni La Punta,
06/05/2025

Agli studenti e alle famiglie delle classi 4CL e 4BE

Ai docenti delle classi
sopraindicate

Ai docenti Tutor per
l'orientamento delle classi sopra
indicate

Al sito web della scuola

Al personale ATA

Al sito web del Liceo

Oggetto: Evento "**Relazioni digitali Gamification e AI per prevenire la teen dating violence**" - 8 maggio 2025

Si comunica che questo Liceo promuove, nell'ambito delle attività relative al progetto Erasmus plus "**ACT FOR LOVE**" (codice KA220-SCH-894D207) finalizzato alla conoscenza e alla prevenzione del fenomeno denominato TDV "Teen Dating Violence", un evento dal titolo "**Relazioni digitali. Gamification e AI per prevenire la teen dating violence**" giorno 8 maggio 2025, in collaborazione con il centro territoriale della Commissione Europea **Europe Direct Catania (EDCT)** e con l'azienda **VITECO | e-learning solutions** e destinato alle classi 4^B Economico Sociale e 4^C Linguistico.

L'evento, della durata di due ore circa, dalle ore 9:45 alle 11:45 si svolgerà presso la Biblioteca del Liceo, corpo L piano terra e affronterà tematiche come l'**educazione emotiva**, il **sexting**, la violenza nelle relazioni tra adolescenti (**teen dating violence**) e i rischi connessi all'uso delle **nuove tecnologie**.

Durante l'evento saranno presentati:

- Il progetto **Erasmus+ ACT 4 LOVE** che propone un programma educativo gamificato per prevenire la **teen dating violence** tra gli adolescenti di età compresa fra i 14 e i 18 anni. ACT 4 LOVE, coordinato dal centro di ricerca e sviluppo (R&S) **PMF Research**, utilizza l'**intelligenza artificiale (AI)** per proporre approcci gamificati che incoraggino l'apprendimento, simulando situazioni di vita reale.
- **RISE**: videogioco educativo (**serious game**) sviluppato dall'azienda **VITECO | e-learning solutions**, che mira a informare i giovani sui rischi derivanti dalle nuove tecnologie, come il **revenge porn** e le **truffe online**. Ambientato in un campus universitario virtuale, RISE propone dialoghi interattivi e scenari realistici per migliorare le capacità di valutazione critica dei giovani di fronte a comportamenti tossici e attività fraudolente.

L'obiettivo dell'evento è fornire agli studenti strumenti concreti per riconoscere e affrontare le dinamiche relazionali a rischio, promuovendo una **cultura del rispetto** e della consapevolezza nell'era digitale.

L'evento inizierà con i saluti istituzionali di:

- **Carmela Maccarrone**, dirigente scolastico Liceo Scientifico "E. Majorana", San Giovanni La Punta (Catania)
- **Giovanna Cantone**, prof.ssa di Storia dell'Arte e Sostegno Liceo Scientifico "E. Majorana", San Giovanni La Punta (Catania)

Proseguirà con gli interventi di:

- **Alessia De Vita**, Project Manager **ACT 4 LOVE, PMF Research**
- **Salvatore Cucciuffo**, Business Developer **VITECO | e-learning solutions**

Modererà

Alberto Molino, Giornalista pubblicista JO Group.

Gli studenti delle due classi dovranno presentare la liberatoria in allegato debitamente compilata e firmata dai genitori o dagli esercenti la podestà genitoriale.

In allegato la locandina dell'evento.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

(Dott.ssa Carmela Maccarrone)

Firma autografa omessa ai sensi dell'art.

3 del D.Lgs.n.

39/1993