



"Ambasciatori di sicurezza informatica & Educazione digitale consapevole"

Un percorso di educazione alla consapevolezza digitale e alla protezione dei dati personali per studenti e studentesse.

Viviamo in un tempo in cui l'identità delle persone si estende nello spazio digitale con la stessa profondità con cui un tempo si proiettava nel mondo reale. Ogni parola scritta, ogni immagine condivisa, ogni dato inserito in un form rappresenta una traccia di sé, una piccola porzione di vita che entra in un ecosistema complesso e interconnesso. È in questo scenario che nasce il progetto "**Ambasciatori di sicurezza informatica & Educazione digitale consapevole**", promosso dall'Associazione protezione diritti e libertà privacy APS, in collaborazione con il Corecom Regionale della Lombardia, con l'obiettivo di formare cittadini consapevoli, capaci di comprendere e gestire responsabilmente la propria presenza online.

Il progetto parte da una constatazione semplice ma cruciale: conoscere il digitale non è più un'opzione, ma una forma di cittadinanza. Per i giovani, la rete è uno spazio di socialità, apprendimento, creatività, ma anche un luogo dove si corrono rischi concreti: perdita della privacy, esposizione a cyberbullismo, manipolazione dell'informazione, dipendenza tecnologica. In tale contesto, la nostra proposta per il rilascio del Patentino digitale rappresenta non solo un percorso di formazione, ma un vero e proprio strumento di empowerment civico e culturale e ha lo scopo di fornire agli studenti competenze digitali necessarie a navigare in rete e nei social network con consapevolezza, così come richiesto dall'Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni (AGCOM) con delibera n. 177/24/cons.

Descrizione del progetto

Il progetto è pensato in modo modulare, esperienziale e flessibile, per poter essere adattato ai diversi ordini di scuola secondaria di primo e secondo grado presenti in contesti territoriali diversi. La struttura didattica si articola in **dieci moduli tematici** — Competenze digitali, Ernie App, Identità digitale, Privacy e sicurezza, Interazioni on line, Aspetti giuridici, Sviluppo del senso critico, Utilizzo responsabile social media, rischio delle interazioni on line, Salute e benessere digitale, Modulo Agcom — ciascuno dei quali affronta un aspetto specifico della vita connessa, unendo conoscenze teoriche e pratiche concrete.

Il modello didattico integra diverse metodologie:

- **Immersive learning**, attraverso simulazioni, giochi di ruolo e strumenti digitali (come ErnieGame), che coinvolgono gli studenti in esperienze dirette e significative;
- **Apprendimento cooperativo**, che favorisce il confronto e la costruzione condivisa di regole e soluzioni;
- **Gamification**, per rendere il percorso stimolante e motivante attraverso badge, quiz e sfide formative;
- **Peer education**, in cui gli studenti più consapevoli diventano *ambasciatori della privacy*, promotori di buone pratiche all'interno della comunità scolastica.

Il percorso prevede una durata complessiva di **10 ore**, suddivise in 7 ore di formazione e 3 ore dedicate al *project work* e alla valutazione finale. Ogni modulo si conclude con attività laboratoriali — tratte dai materiali originali dell'Associazione, come *Il diario digitale*, *L'investigatore digitale* o *Consulente privacy per un giorno* — che aiutano i ragazzi a trasformare concetti astratti in comportamenti concreti.

L'intero progetto è costruito secondo una logica *learning by doing*: non si insegna la privacy in astratto, ma si impara a proteggerla vivendo situazioni quotidiane, riflettendo, discutendo, correggendo errori e formulando regole comuni. Questo grazie anche ad un metodo didattico innovativo L'approccio didattico è innovativo grazie alla collaborazione con ErnieApp Ltd. L'utilizzo del PKM EDU, in supporto ai contenuti del progetto "**Ambasciatori di sicurezza informatica & Educazione digitale consapevole**", e anche grazie



al gioco disponibile nell'app (ErnieGame), rende l'insegnamento nella materia della privacy e della protezione dei dati più efficace e coinvolgente, nonché più accessibile e motivante per i giovani.

A livello valutativo, il percorso culmina con un test finale a risposta multipla, una prova creativa (come la realizzazione di un poster, un video o una mini-campagna di sensibilizzazione), e un processo di autovalutazione metacognitiva basato su checklist individuali. Il superamento del corso consente di ottenere il Patentino digitale, rilasciato con QR code verificabile, suddiviso in tre livelli di competenza: *Bronze*, *Silver* e *Gold*.

Obiettivi del progetto

La visione che anima il Patentino digitale è profondamente educativo e culturale: costruire una nuova alfabetizzazione della cittadinanza digitale. In un mondo in cui l'informazione è pervasiva e le tecnologie evolvono più rapidamente delle leggi, diventa fondamentale fornire ai cittadini strumenti di lettura, giudizio e discernimento.

Il progetto non vuole limitarsi a trasmettere nozioni tecniche, ma intende promuovere un nuovo umanesimo digitale, in cui la tecnologia torni a essere strumento e non fine, e l'essere umano mantenga la propria centralità etica e sociale.

Il Patentino digitale parte dal presupposto che la libertà digitale non esista senza consapevolezza, e che la protezione dei dati non sia un mero obbligo normativo, bensì una forma di rispetto di sé e dell'altro.

Da qui la volontà di formare una generazione di giovani capaci di:

- comprendere il valore dei propri dati personali;
- rispettare le regole di convivenza online (netiquette, copyright, diritto all'oblio);
- gestire l'impatto psicologico del digitale e riconoscere le proprie vulnerabilità;
- contribuire alla creazione di spazi digitali inclusivi, aperti, etici.

La visione è quindi duplice: da un lato, *educare alla responsabilità personale*, dall'altro *costruire una cultura collettiva della privacy e della sicurezza digitale*, che coinvolga non solo gli studenti ma anche le famiglie, i docenti e le istituzioni.

Il Patentino digitale diventa così un simbolo di maturità civica, un segno tangibile dell'ingresso nella cittadinanza digitale consapevole, al pari della patente di guida che certifica la responsabilità nel traffico reale.

Finalità educative e sociali

La finalità del progetto risiede nella convinzione che la scuola sia oggi il luogo più adatto per educare all'uso consapevole delle tecnologie. L'ambiente scolastico, infatti, rappresenta la prima palestra di cittadinanza digitale: qui i giovani imparano a comunicare, condividere, collaborare, ma anche a gestire conflitti, errori e conseguenze.

Il progetto concentra la propria azione su cinque aree tematiche:

1. Alfabetizzazione delle informazioni e dei dati

Gli studenti imparano a distinguere dati comuni e dati sensibili, a comprendere i principi del GDPR e ad adottare comportamenti responsabili nella gestione delle informazioni personali.

Attraverso esercitazioni pratiche — come la creazione di password sicure, l'analisi di informative privacy o la simulazione di phishing — si sviluppa una competenza concreta, orientata al fare.

2. Comunicazione e collaborazione

Il corso aiuta a riconoscere i confini tra libertà di espressione e hate speech, tra ironia e offesa, tra



creatività e violazione del copyright. Si lavora sul linguaggio e sulla responsabilità comunicativa, promuovendo la cultura del rispetto e della reciprocità anche negli ambienti virtuali.

3. **Creazione di contenuti digitali**

Con attività di fact-checking e analisi delle fonti, gli studenti imparano a distinguere notizie vere da fake news, a riconoscere bias e manipolazioni algoritmiche. L'obiettivo è formare cittadini capaci di leggere criticamente la realtà digitale e non farsi condizionare dalle echo chamber.

4. **Sicurezza**

Il progetto affronta anche la dimensione psicologica e relazionale del digitale: gestione del tempo online, dipendenze, ansia da notifiche, FOMO, nomofobia. Gli studenti sono accompagnati in pratiche di *digital detox* e riflessione sul rapporto tra tecnologia e vita quotidiana.

5. **Risoluzione dei problemi**

Il percorso formativo fornisce agli studenti strumenti utili e necessari per gestire al meglio eventuali situazioni di bullismo o incontrano problemi legati all'uso delle tecnologie. Con il supporto dei docenti sapranno che non sono soli ma che hanno a disposizione numerosi canali a cui rivolgersi per veder tutelati i diritti e le libertà previste dalle normative in particolare per i minori.

La finalità educativa è quindi trasversale e integrata: non si parla di privacy solo in termini giuridici, ma come competenza di vita, come capacità di autodeterminazione e di cura di sé nell'ecosistema digitale.

Gestione e partenariato istituzionale

La forza del progetto risiede nella sua architettura collaborativa, che coniuga competenze educative, istituzionali e tecniche. La gestione si articola su più livelli, in una logica di rete e di corresponsabilità:

- **Corecom Regionale**

Assume il ruolo di garante istituzionale, supervisionando il progetto, certificando la validità dei percorsi e rilasciando il Patentino digitale come attestato ufficiale. Il Corecom diventa così un punto di riferimento regionale per la cittadinanza digitale, promuovendo la diffusione del modello in tutte le scuole.

- **Associazione Protezione diritti e libertà privacy APS**

È il soggetto ideatore e operativo del progetto: cura la progettazione formativa, la produzione dei materiali didattici, la conduzione dei laboratori e la valutazione delle competenze. L'Associazione rappresenta un ponte tra mondo della scuola e mondo professionale, con esperti in sicurezza informatica, diritto digitale, pedagogia e comunicazione. Grazie alla collaborazione con Ernie App, come sora indicato è possibile fornire un metodo didattico innovativo.

- **Scuole aderenti**

Rivestono un ruolo attivo nella realizzazione del percorso: ospitano i laboratori, coinvolgono docenti e studenti, raccolgono dati di monitoraggio e contribuiscono alla diffusione territoriale della cultura della privacy. Ogni scuola nomina un docente referente per il coordinamento interno.

- **Partner tecnici e scientifici**

Collaborano allo sviluppo degli strumenti digitali (piattaforme di test, badge system, QR code, repository delle buone pratiche), assicurando la tracciabilità e la certificabilità dei risultati. Possono essere coinvolti enti ed autorità come AGCOM, Garante per la protezione dei dati personali, ACN, ANAC, AgID o Università con corsi di comunicazione digitale e pedagogia.

Questa rete di gestione-condivisa consente al progetto di essere scalabile, sostenibile e replicabile, mantenendo una forte identità educativa ma anche una solidità istituzionale. Il patentino digitale non è quindi un semplice corso, ma un modello di policy educativa territoriale, capace di generare impatto misurabile.



Conclusione

In sintesi, **Ambasciatori di sicurezza informatica & Educazione digitale consapevole** è un progetto che unisce conoscenza e responsabilità, cultura e tecnologia, individuo e comunità. Attraverso un approccio partecipativo e laboratoriale, promuove la nascita di una nuova generazione di cittadini digitali che non si limitano a "usare" la rete, ma ne comprendono le regole, le opportunità e i rischi. In un'epoca in cui l'identità si costruisce anche attraverso uno schermo, insegnare ai giovani a essere visibili con consapevolezza e invisibili con saggezza è forse la forma più alta di educazione civica contemporanea.

Ambasciatori di sicurezza informatica & Educazione digitale consapevole

Una proposta educativa per la consapevolezza digitale delle nuove generazioni

Obiettivi generali

- Educare gli studenti a un uso etico, sicuro e consapevole del digitale.
- Promuovere la conoscenza del Regolamento Europeo 2016/679 (GDPR) e dei diritti digitali.
- Formare **"Ambasciatori di sicurezza informatica e di Educazione al digitale consapevole"** capaci di diffondere buone pratiche nella comunità scolastica.
- Fornire competenze di fact-checking, netiquette, identità digitale e salute digitale.

Struttura formativa (modulare)

Durata complessiva: **10 ore**

Target: scuola secondaria di I e II grado

Format: lezioni interattive + laboratori + test finale

- 1)Competenze digitali
- 2)Ernie App
- 3)Identità digitale
- 4)Privacy e sicurezza, Interazioni on line
- 5)Aspetti giuridici
- 6)Sviluppo del senso critico
- 7)Utilizzo responsabile social media
- 8)Rischio delle interazioni on line
- 9)Salute e benessere digitale
- 10)Modulo Agcom

	Titolo	Competenze attese	Laboratori collegati	Output finale
Modulo				
1	Cittadinanza e identità digitale	Comprendere diritti e doveri digitali	"Profilo digitale ideale", "Io sono così!"	Carta del cittadino digitale
2	Privacy e sicurezza dei dati	Applicare principi del GDPR e proteggere i propri dati	"La mia privacy", "Consulente privacy per un giorno"	Scheda personale di consapevolezza privacy
3	Cyberbullismo e rispetto online	Riconoscere comportamenti scorretti	"Analisi di conversazioni simulate", "Gioco dei ruoli"	Mini-campagna "Stop Hate Online"
4	Fact-checking e pensiero critico	Distinguere notizie vere da fake news	"Fact-checking guidato", "Le impronte che lasciamo"	Report verificato e infografica
5	Benessere digitale	Gestire tempo, attenzione e relazioni online	"Diario digitale", "Una giornata piena di dati"	Guida personale di benessere digitale
6	Creatività e responsabilità online	Creare contenuti rispettosi del copyright	"Ti sensibilizzo io", "Il nostro glossario"	Video o poster educativo

Di seguito la sua rimodulazione coerente con gli indici AgCom

N° Modulo / Titolo	Competenze attese	Laboratori collegati	Output finale
1 Competenze digitali	Comprendere il funzionamento delle tecnologie e delle piattaforme online; distinguere tra uso consapevole e uso impulsivo; riconoscere rischi e opportunità dell'ambiente digitale.	"Analisi di conversazioni simulate", "Profilo digitale ideale", "Io e le mie password"	Scheda di autovalutazione delle competenze digitali
2 Ernie App – Immersive Learning	Sviluppare competenze di cittadinanza digitale attraverso l'apprendimento esperienziale e la gamification; comprendere come le scelte online influenzano sicurezza e privacy.	Sessioni guidate di ErnieGame, analisi dei punteggi e riflessioni collettive	Report di apprendimento personalizzato e badge "Digital Learner"
3 Identità digitale	Comprendere come si costruisce l'identità online e come la reputazione digitale incide sulla vita personale, scolastica e lavorativa.	"Io sono così!", "Le impronte che lasciamo", "L'investigatore digitale"	Carta personale dell'identità digitale
4 Privacy e sicurezza / Interazioni online	Conoscere i principi del GDPR e le norme di tutela dei dati; agire responsabilmente nelle relazioni digitali; riconoscere phishing, social engineering e cyberbullismo.	"La mia privacy", "Consulente privacy per un giorno", "Gioco dei ruoli: genitori e figli"	Patto di classe sulla privacy e sicurezza digitale
5 Aspetti giuridici	Conoscere le principali normative su privacy, copyright e diritto d'autore (GDPR, D.Lgs 196/03, D.Lgs 101/2018); distinguere libertà di espressione e hate speech;	Analisi di casi reali e articoli di legge, "Ti sensibilizzo io"	Scheda "Diritti e doveri digitali" con esempi pratici

N° Modulo / Titolo	Competenze attese	Laboratori collegati	Output finale
	comprendere le responsabilità legali online.		
6 Sviluppo del senso critico	Analizzare informazioni e fonti; riconoscere fake news, bias cognitivi e algoritmi che influenzano la percezione; sviluppare capacità di fact-checking.	"Fact-checking guidato", "Il nostro glossario", confronto tra notizie vere e false	Report verificato / infografica sul fact-checking
7 Utilizzo responsabile dei social media	Gestire in modo consapevole la propria presenza sui social; evitare oversharing e linguaggi aggressivi; promuovere comunicazione positiva e collaborazione online.	"Io sono così!", "Ti sensibilizzo io", analisi di casi reali di reputazione digitale	Mini-campagna di comunicazione etica "Post Responsabili"
8 Rischio delle interazioni online	Prevenire e riconoscere situazioni di rischio (cyberbullismo, sexting, furto di identità, manipolazione); comprendere le conseguenze psicologiche e sociali delle azioni online.	"Le impronte che lasciamo", "Una giornata piena di dati", "Gioco dei ruoli: genitori e figli"	Protocollo di comportamento sicuro online (class charter)
9 Salute e benessere digitale	Promuovere equilibrio tra vita reale e digitale; gestire tempo, notifiche e dipendenze; riconoscere fenomeni come FOMO e nomofobia.	"Diario digitale", "Una giornata piena di dati", attività di mindfulness digitale	Guida personale al benessere digitale
10 – Modulo AGCOM – Cittadinanza mediale	Comprendere il ruolo di AGCOM e Corecom nella tutela dei minori e nella regolamentazione dei media; promuovere un uso consapevole dei mezzi di comunicazione e informazione.	Incontro con esperto Corecom / Garante Privacy, laboratorio "Ambasciatori della Privacy"	Carta della comunicazione consapevole della scuola

Note operative

- Ogni modulo integra momenti teorici, laboratoriali e riflessivi.
- Tutte le attività si concludono con una autovalutazione e una verifica delle competenze.
- Il percorso è coerente con le aree del DigComp 2.2 e con le linee guida MIM sulla cittadinanza digitale.
- Gli elaborati finali possono confluire nel portfolio scolastico o nel dossier della *Patente della Privacy e del Digitale Consapevole*.

Metodologia

- **Immersive learning** (come nel Modulo 2 del documento Check con riflessioni)
- **Apprendimento esperienziale e cooperativo**
- **Riflessione critica e metacognitiva** (uso della checklist di autovalutazione)
- **Gamification** → quiz interattivi, badge digitali, simulazioni

Strumenti didattici

- Glossario digitale (Glossario.docx)
- Check list di verifica per ogni modulo (Checkl con riflessioni)
- Piattaforma e-learning con mini quiz (es. Moodle, ErnieGame, Google Forms)
- Laboratori pratici (Laboratori.docx)



Valutazione e rilascio Patentino digitale

- **Quiz finale online** (20 domande miste su privacy, sicurezza e cittadinanza digitale)
- **Prova pratica:** creazione di un contenuto positivo (poster, podcast, reel) per sensibilizzare i coetanei.
- **Checklist di autovalutazione** (studenti riflettono su ciò che hanno appreso).
- Rilascio di **"Patentino digitale"** con QR code verificabile e badge digitale.

Coinvolgimento e rete

- Corecom come ente certificatore e supervisore.
- **Ambasciatori di sicurezza informatica e di Educazione al digitale consapevole** come formatori qualificati.
- Partner tecnici: AGCOM, Garante per la protezione dei dati personali, ACN, ANAC, AgID o Università e scuole polo digitale.
- Possibile gemellaggio tra scuole regionali e giornate conclusive pubbliche.

Output finale per gli studenti

- **Badge digitale nominale** (livello Bronze, Silver, Gold secondo punteggio test).
- **"Carta dei diritti e doveri digitali"** scritta dai ragazzi stessi.
- **Poster o video collettivo** con il claim:

"Un click consapevole costruisce il tuo futuro digitale."

Di seguito la versione del progetto **"Ambasciatori di sicurezza informatica e di Educazione al digitale consapevole"** con indicatori di impatto (outcome) e KPI (Key Performance Indicators) misurabili.

La struttura è pensata per la presentazione ufficiale al Corecom, compatibile con bandi o convenzioni istituzionali.

Progetto: Ambasciatori di sicurezza informatica e di Educazione al digitale consapevole

Proposto da: *Associazione protezione diritti e libertà privacy APS*

In collaborazione con: Corecom Regionale, Ernie App, Garante Privacy, Scuole Polo per la Cittadinanza Digitale

Visione e finalità

Promuovere tra gli studenti una **cultura della consapevolezza digitale** centrata su privacy, sicurezza, rispetto, benessere e cittadinanza attiva, fornendo competenze certificate attraverso un Patentino Digitale riconosciuto dal Corecom.

Target

- **Scuola secondaria di I grado (classi II-III)**
- **Scuola secondaria di II grado (biennio e triennio)**
- Gruppi omogenei o misti (max 25 studenti per ciclo formativo)

Durata: **10 ore complessive** (7 ore di formazione + 3 di project work e test finale)

Modulo	Titolo	Competenze attese	Laboratori collegati	Output finale
1	Cittadinanza e identità digitale	Comprendere diritti e doveri digitali	"Profilo digitale ideale", "Io sono così!"	Carta del cittadino digitale

Modulo	Titolo	Competenze attese	Laboratori collegati	Output finale
2	Privacy e sicurezza dei dati	Applicare principi del GDPR e proteggere i propri dati	"La mia privacy", "Consulente privacy per un giorno"	Scheda personale di consapevolezza privacy
3	Cyberbullismo e rispetto online	Riconoscere comportamenti scorretti	"Analisi di conversazioni simulate", "Gioco dei ruoli"	Mini-campagna "Stop Hate Online"
4	Fact-checking e pensiero critico	Distinguere notizie vere da fake news	"Fact-checking guidato", "Le impronte che lasciamo"	Report verificato e infografica
5	Benessere digitale	Gestire tempo, attenzione e relazioni online	"Diario digitale", "Una giornata piena di dati"	Guida personale di benessere digitale
6	Creatività e responsabilità online	Creare contenuti rispettosi del copyright	"Ti sensibilizzo io", "Il nostro glossario"	Video o poster educativo

Metodologia

- **Immersive learning** (es. ErnieGame, simulazioni)
- **Apprendimento cooperativo e riflessivo**
- **Gamification** (badge, quiz, punteggi)
- **Peer education** (studenti tutor "ambasciatori della privacy")
- **Valutazione formativa e metacognitiva** tramite checklist individuale ([7] CheckI con riflessioni revAL.docx)

Strumenti

- Glossario digitale ([8] Glossario.docx)
- Laboratori pratici ([9] Laboratori.docx)
- Quiz digitali (Google Forms, Moodle, Kahoot)
- Portfolio personale dello studente

Certificazione finale

Ogni partecipante sostiene:

1. **Test di valutazione finale** (30 domande a risposta multipla, soglia 70%)
2. **Prova pratica creativa:** elaborato o progetto di sensibilizzazione
3. **Autovalutazione** con checklist
4. Rilascio **"Patente della Privacy e del Digitale Consapevole"** con QR code verificabile

Livelli di certificazione:

- **Bronze** (70–79%) – Conoscenza base
- **Silver** (80–89%) – Consapevolezza attiva
- **Gold** (90–100%) – Ambasciatore della Privacy

Ambito	Indicatore (KPI)	Metodo di rilevazione	Target quantitativo	Impatto atteso (outcome)
Partecipazione	N° scuole aderenti	Registri e convenzioni	≥ 20 scuole per ciclo	Diffusione regionale del modello Corecom

Ambito	Indicatore (KPI)	Metodo di rilevazione	Target quantitativo	Impatto atteso (outcome)
Apprendimento	N° studenti formati	Presenze certificate	≥ 500 studenti / edizione	Aumento del capitale di alfabetizzazione digitale
	Punteggio medio test finale	Analisi risultati quiz	≥ 80% corrette	Miglioramento del livello di consapevolezza
	Tasso di completamento corso	Report LMS / formatori	≥ 90%	Alta partecipazione e motivazione
Consapevolezza privacy	Incremento del punteggio checklist pre/post	Differenza % tra pre-test e post-test	+25% medio	Crescita della sensibilità etico-digitale
Comportamenti digitali	N° studenti che dichiarano comportamenti più consapevoli	Questionario di follow-up a 3 mesi	≥ 70%	Riduzione di rischi e abusi online
Produzione creativa	N° elaborati, video o poster prodotti	Raccolta portfolio	≥ 1 per classe	Diffusione messaggi positivi tra pari
Impatto territoriale	N° eventi pubblici conclusivi	Report Corecom	≥ 5 regionali	Rafforzamento del ruolo educativo del Corecom
Comunicazione	Reach social dei contenuti del progetto	Metriche Instagram/TikTok	≥ 10.000 visualizzazioni complessive	Coinvolgimento giovanile e visibilità istituzionale
Sostenibilità	N° ambasciatori formati (studenti tutor)	Registro nominativi	≥ 50	Continuità del progetto nelle scuole

Gestione del progetto

- **Corecom** → supervisione istituzionale, rilascio certificazione
- **Ambasciatori della Privacy** → ideazione, formazione, valutazione
- **Scuole aderenti** → coordinamento operativo, laboratori e test
- **Partner tecnici** → supporto comunicativo e digitale (es. piattaforme e-learning, badge system)

Impatto a lungo termine

- Consolidamento di una **rete regionale di studenti ambasciatori**.
- Creazione di una **banca dati di buone pratiche**.
- Possibile estensione alla **"Patente Nazionale del Digitale Consapevole"** sotto l'egida Corecom-AGCOM

© [2025] [Associazione protezione diritti e libertà privacy APS].

Tutti i diritti di traduzione, riproduzione e adattamento, totale o parziale, con qualsiasi mezzo, sono riservati per tutti i Paesi.

Ogni utilizzo non autorizzato del presente documento costituisce violazione del diritto d'autore (L. 22 aprile 1941, n. 633 e successive modifiche)