

L'educazione civica: dalle fonti normative alla progettazione di percorsi didattici interdisciplinari

FIRENZE III



Percorso formativo

1° Webinar (tre ore) asse 1 Costituzione, diritto nazionale e internazionale, legalità e solidarietà

- La Legge n. 92/2019 e le Linee guida
- La storia di questo insegnamento
- Il concetto di legalità

2° Webinar (tre ore) Sviluppo sostenibile, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio

- Educazione civica e sostenibilità
- Dall'agenda 2030 alla progettazione didattica disciplinare e interdisciplinare
- Idee per percorsi didattici efficaci

3° Webinar (tre ore) Cittadinanza digitale

- Cittadinanza digitale: materiali, strumenti, attività didattiche
- Sviluppare la competenza digitale per una cittadinanza attiva
- Le nuove competenze di base dei cittadini digitali e la multimedialità

4° Webinar (tre ore)

- Costruzione di UDA trasversali ed esempi per il Primo Ciclo
- Realizzazione di compiti di realtà interdisciplinari
- Esempi di compiti di realtà

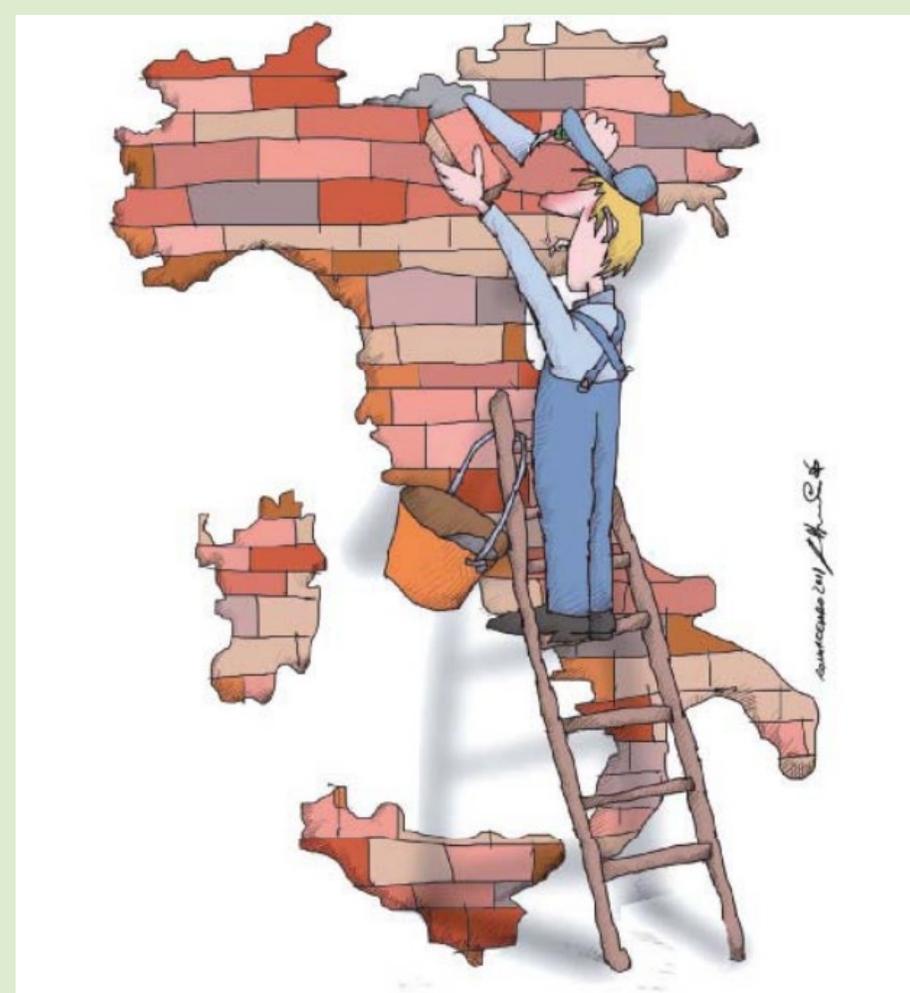
5° Webinar (tre ore)

- Presentazione di schede riassuntive del corso per parole chiave
- Condivisione di idee e presentazione di materiale pronto per l'uso
- Momento di confronto su quanto hanno appreso i partecipanti e in risposta alle sollecitazioni dei corsisti

Oggi – 3° incontro

Cittadinanza digitale

- Cittadinanza digitale: materiali, strumenti, attività didattiche
- Sviluppare la competenza digitale per una cittadinanza attiva
- Le nuove competenze di base dei cittadini digitali e la multimedialità



 SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS

2030

DECENT WORK AND THE 2030 AGENDA

 SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS

2030

DECENT WORK AND THE 2030 AGENDA

 SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS

2030

DECENT WORK AND THE 2030 AGENDA

REPUBBLICA
DIGITALE

Repubblica Digitale è l'iniziativa strategica nazionale promossa dal Dipartimento per la trasformazione digitale della Presidenza del Consiglio dei ministri con l'obiettivo di combattere il divario digitale di carattere culturale presente nella popolazione italiana, per sostenere la massima inclusione digitale e favorire l'educazione sulle tecnologie del futuro, accompagnando il processo di trasformazione digitale del Paese.

[Approfondisci](#)

L'Italia del 2026

Diffondere l'identità digitale, assicurando che venga utilizzata dal 70% della popolazione, più del doppio rispetto a oggi;

Colmare il gap di competenze digitali, con almeno il 70% della popolazione che sia digitalmente abile;

Portare circa il 75% delle PA italiane a utilizzare servizi in cloud;

Raggiungere almeno l'80% dei servizi pubblici erogati online;

Raggiungere il 100% delle famiglie e delle imprese italiane con reti a banda ultra-larga.





LA DIDATTICA NELL'ANNO 2020

6

DIFFICOLTOSA APPROCCIO INTERATTIVO STRANIANTE MA STIMOLANTE STIMOLANTE INCLUSIVA INNOVATIVA E COINVOLGENTE FORMATIVA SNERVANTE GATTO COLLABORAZIONE, VALUTAZIONE DIFFICILE

INEFFICACE ESSENZIALE IMMERSIONE NEL FUTURO EFFICACE E STIMOLANTE SOLUZIONE ALLA DISTANZA DIDATTICA A DISTANZA UN'INCOGNITA SCONOSCIUTA INCLUSIONE TIRING

FALLIMENTO COMPUTER DINAMICA, CREATIVITÀ PASSIVA EMERGENZIALE DIVERTENTE CAOTICA DISTANTE APPASSIONANTE POSSIBILE FANTASIOSA COMODA E IMPEGNATIVA SPIAZZANTE

AIUTO STUPEFACENTE VELOCE MISTERIOSA DIVERSA CAOS DIFFICILE INTERATTIVA INTERESSANTE FUTURO STIMOLANTE FATICOSA IMPEGNATIVA MA FANTASIOSA

ATTRAENTE GENIALE FATICOSA MENTALMENTE STANCANTE STIMOLANTE INTERESSANTE MA FATICOSA AVVENTURA COMODISSIMA POTENZIALITÀ

POCO PRATICATA NUOVO RISORSA MODERNA SPERIMENTALE NOIOSA COMPLICATA NOVITÀ BIDIREZIONALE FILOSOFIA

ORPRENDENTE STERILE ANSIOGENA COMODA COMPLESSA UTILE IMPEGNATIVA ATTIVA INTERATTIVITÀ FATTIBILE

ON LINE ATTENZIONE MOLTO INTERESSANTE COMPLESSA STRESSANTE INNOVATIVA INNOVAZIONE TRY EMERGENZA DIFFERENTE

FUNZIONALE AFFASCINANTE BELLA SFIDA STRANA MOLTO IMPEGNATIVA UNA SFIDA NUOVA FA CREATIVA OPPORTUNITÀ PIENA DI POSSIBILITÀ

INTRIGANTE ALIENANTE ENTUSIASMANTE MOLTO STANCANTE COINVOLGENTE SFIDANTE SFIDA BELLISSIMA RIVOLUZIONARIA DIDATTICA COMPROMESSO

CHE BELLA FUTURISTICA ALTERNATIVA SPERIMENTAZIONE FLESSIBILE IMPEGNATIVA INTERESSANTE MOTIVANTE INTERESSANTE E SFIDANTE COMUNICAZIONE

UTILITÀ INNOVATIVA FREDDA FATICOSA, MA INTERESSANTE POTENTE IMPEGNATIVA E CREATIVA CONNESSA SFIDA INNOVATIVA

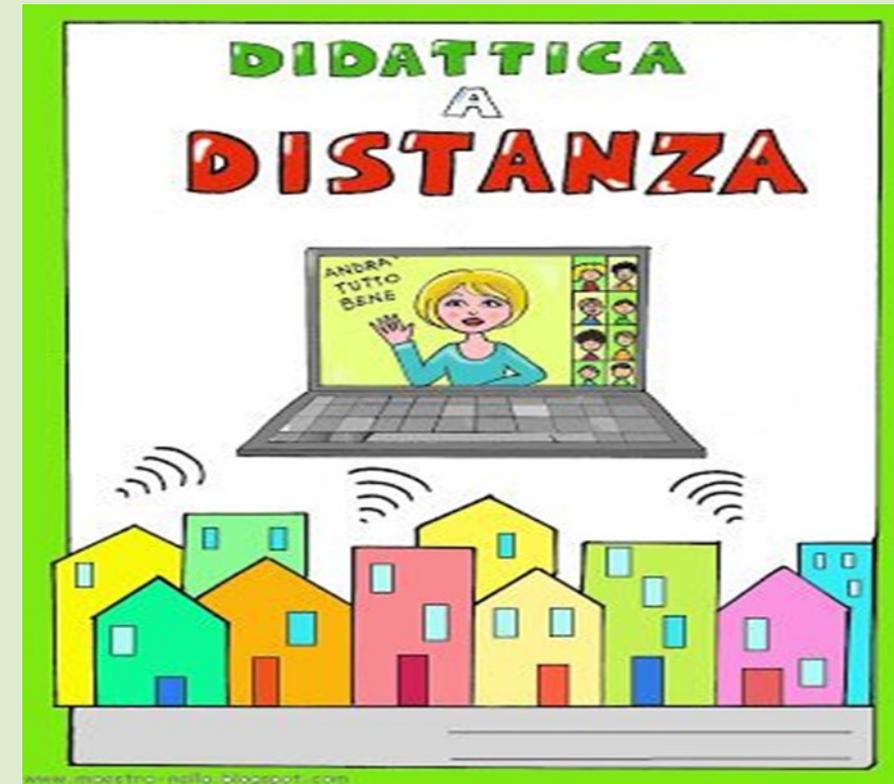
ALIENA INTERATTIVA CREATIVA CHALLENGING CREATIVA E IMPEGNATIVA RISORSA PER L'INSEGNAMENTO CIAO DISPERSIVA INTELLIGENTE DISTANZA

UTILIZZO DI STRUMENTI INFORMATICI INTERAZIONE FACILITAZIONE MATEMATICA SPESO STANCANTE IMPERSONALE DIDATTICA DEL FUTURO INNOVAZIONE INTERESSANTE

SCONCERTANTE INTERAGENTE PER ME FUORI DAI MIEI STANDARD MORTE DELL'ISTRUZIONE RICHIÈDE MOLTO POCO EFFICACE DIFFICILE FATICOSA (INSEGNANTE PRIMARIA)

La didattica: scienza della relazione

ponte tra insegnamento e apprendimento
responsabile del *cambiamento*
sostiene le scelte metodologiche
definisce il ruolo del docente...
... e dello studente
definisce il *contesto*
valorizza la valutazione formativa



VANTAGGI

Velocità nello scambio di informazioni

Digitalizzazione

Valorizzata la prospettiva multidisciplinare

Rispetto dei tempi individuali

Uso consapevole del web

LIMITI

Orario

Relazione viso-voce

Assenza del gruppo dei pari

Spazio

Iperconnessione

gestione familiare, livello tecnologico, ritmi

IDEE E PROPOSTE PER UNA SCUOLA CHE GUARDA AL FUTURO

Comitato di esperti istituito con D.M. 21 aprile 2020, n. 203 SCUOLA ED EMERGENZA Covid-19

*I docenti hanno la **grande opportunità** di utilizzare nuovi strumenti che permettono di **rivoluzionare le modalità didattiche** e **sviluppare competenze essenziali rese possibili dagli strumenti tecnologici***

Il digitale non è di per sé elemento di innovazione didattica

Una lezione frontale condotta in modo interattivo e coinvolgente può essere più efficace di una lezione laboratoriale mal condotta, e viceversa.

Il digitale è uno strumento che può facilitare la didattica per competenze e consentire di adottare un approccio metodologico orientato all'azione, permettendo di realizzare con maggior facilità attività creative, di realtà

IDEE E PROPOSTE PER UNA SCUOLA CHE GUARDA AL FUTURO - 2

*Si tratta quindi di **progettare percorsi didattici** tenendo conto delle nuove possibilità operative, **cercando di utilizzare il digitale** là dove esso aiuti realmente i processi di apprendimento e non per un'aurea di innovazione fine a sé stessa; favorendo la **contaminazione fra strumenti nuovi e vecchi**...*

*i è la necessità di superare la sterile dicotomia tra didattica tradizionale e didattica innovativa; occorre che le scuole siano consapevoli della **necessità di una didattica integrata** in cui, accanto ai momenti – assolutamente necessari – di sistematizzazione e trasmissione di contenuti da parte del docente, si dia spazio ad **attività centrate sugli studenti** che divengono protagonisti nella costruzione dei propri processi di apprendimento e del proprio sapere*



LEGGE 92/2019

PERSONA,
AMBIENTE,
TERRITORIO

INTERAZIONE
TRA
LE
PERSONE

CITTADINANZA E
PARTECIPAZIONE

DIRITTI SOCIALI
E BENESSERE

ECONOMIA
SOSTENIBILE

IL CONTESTO
GLOBALE

[Linee guida](#)[Atti e norme](#)[Piano di Formazione](#)[Esperienze](#)[Faq](#)[Link utili](#)

L'Educazione Civica

Un percorso per formare cittadini responsabili

Da settembre 2020 l'Educazione Civica è una disciplina trasversale che interessa tutti i gradi scolastici, a partire dalla scuola dell'infanzia fino alla scuola secondaria di II grado.

L'insegnamento ruota intorno a **tre nuclei tematici principali**:

- 1** **COSTITUZIONE**, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà
- 2** **SVILUPPO SOSTENIBILE**, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio
- 3** **CITTADINANZA DIGITALE**

[Linee guida](#)[APRI IL PDF](#)[Atti e norme](#)[VAI ALLA SEZIONE](#)[Piano di formazione](#)[APRI IL PDF](#)[Esperienze](#)[VAI ALLA SEZIONE](#)[Faq](#)[VAI ALLA SEZIONE](#)[Link utili](#)[VAI ALLA SEZIONE](#)

I TRE PILASTRI

COSTITUZIONE

art. 4

Fondamento dell'insegnamento dell'educazione civica per sviluppare competenze ispirate ai valori della responsabilità, della legalità, della partecipazione e della solidarietà

SOSTENIBILITA'

L' Agenda 2030 è la guida di riferimento.

La conoscenza dei 17 obiettivi e dei 169 target.

La meta è il 2030

CITTADINANZA DIGITALE

art. 5

La capacità di un individuo di partecipare alla vita sociale politica economica del Paese avvalendosi di strumenti tecnologici

LEGGE 20 agosto 2019, n. 92

Art. 3

Sviluppo delle competenze e obiettivi di apprendimento

-Con DM sono definite linee guida per l'insegnamento dell'ed. civica

Tematiche

-Costituzione, istituzioni dello Stato italiano, dell'Unione europea e degli organismi internazionali; storia della bandiera e dell'inno nazionale

-Agenda 2030

-Educazione alla cittadinanza digitale

-Elementi fondamentali di diritto,··· diritto al lavoro

-Educazione ambientale, sviluppo eco-sostenibile e tutela del patrimonio ambientale, delle identità, delle produzioni e delle eccellenze territoriali e agroalimentari

-Educazione alla legalità e al contrasto delle mafie

-Educazione al rispetto e alla valorizzazione del patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni

-Formazione di base in materia di protezione civile.

-Ed. stradale, ed. alla salute e al benessere, ed. al volontariato, ed. alla cittadinanza attiva

LEGGE 20 agosto 2019, n. 92

Art. 5

Educazione alla cittadinanza digitale

Nel rispetto dell'autonomia scolastica, l'offerta formativa erogata nell'ambito dell'insegnamento di cui al comma 1 prevede almeno le **seguenti abilità e conoscenze digitali essenziali**, da sviluppare con gradualità tenendo conto dell'età degli alunni e degli studenti:

- a) analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle **fonti di dati, informazioni e contenuti digitali**;
- b) **interagire attraverso varie tecnologie digitali** e individuare i mezzi e le forme di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto;
- c) **informarsi e partecipare al dibattito pubblico attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati**; ricercare opportunità di crescita personale e di **cittadinanza partecipativa attraverso adeguate tecnologie digitali**;¹⁶

Art. 5

Sviluppo delle competenze e obiettivi di apprendimento

- d) conoscere le **norme comportamentali** da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e dell'interazione in ambienti digitali, adattare le strategie di comunicazione al pubblico specifico ed essere consapevoli della diversità culturale e generazionale negli ambienti digitali;
- e) **creare e gestire l'identità digitale**, essere in grado di **proteggere la propria reputazione, gestire e tutelare i dati** che si producono attraverso diversi strumenti digitali, ambienti e servizi, rispettare i dati e le identità altrui; utilizzare e condividere informazioni personali identificabili proteggendo se stessi e gli altri;
- f) conoscere le politiche sulla tutela della riservatezza applicate dai servizi digitali relativamente all'**uso dei dati personali**;

Art. 5

Sviluppo delle competenze e obiettivi di apprendimento

g) **essere in grado di evitare**, usando tecnologie digitali, **rischi per la salute e minacce al proprio benessere fisico e psicologico**; essere in grado di **proteggere se' e gli altri** da eventuali pericoli in ambienti digitali; essere consapevoli di come le **tecnologie digitali possono influire sul benessere psicofisico e sull'inclusione sociale**, con particolare attenzione ai comportamenti riconducibili al **bullismo e al cyberbullismo**.

Art. 5

Sviluppo delle competenze e obiettivi di apprendimento

3. Al fine di verificare l'attuazione del presente articolo, di diffonderne la conoscenza tra i soggetti interessati e di valutare eventuali esigenze di aggiornamento, il Ministro dell'istruzione, dell'università e della ricerca **convoca almeno ogni due anni la Consulta dei diritti e dei doveri del bambino e dell'adolescente digitale**, istituita presso il Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca ai sensi del decreto di cui al comma 4.
4. Con decreto del Ministro dell'istruzione, dell'università e della ricerca sono determinati i criteri di composizione e le modalità di funzionamento della **Consulta** di cui al comma 3, in modo da assicurare la **rappresentanza degli studenti, degli insegnanti, delle famiglie e degli esperti del settore**. L'Autorità garante per l'infanzia e l'adolescenza designa un componente della Consulta.
5. La Consulta di cui al comma 3 presenta periodicamente al Ministro dell'istruzione, dell'università e della ricerca una **relazione sullo stato di attuazione del presente articolo** e segnala eventuali iniziative di modificazione che ritenga opportune.
6. La Consulta di cui al comma 3 opera in coordinamento con il tavolo tecnico istituito ai sensi dell'articolo 3 della legge 29 maggio 2017, n. 71.

DM 35/2020 – LE LINEE GUIDA

AA.SS. 2020/2021 - 2021/2022 e 2022/2023 in prima attuazione, il curriculum di educazione civica

Allegato A: Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica;

Allegato B: Integrazione al Profilo delle competenze al termine del primo ciclo, di cui alle Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del PRIMO CICLO di istruzione vigenti;

Allegato C: Integrazione al Profilo educativo, culturale e professionale di cui all'Allegato A al decreto legislativo n. 226/2005 per il SECONDO CICLO.

ALLEGATO B - INTEGRAZIONI AL PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE (D.M. N. 254/2012) RIFERITE ALL'INSEGNAMENTO TRASVERSALE DELL'EDUCAZIONE CIVICA - 1

- L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi **cura di sé**, della **comunità**, dell'**ambiente**
 - È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile
 - Tre assi della Legge
 - Matrice valoriale
 - Il *visionario*
 - Il contenuto conta...
- 

ALLEGATO B - 1



- **Comprende** il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi e **riconosce** i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali, e in particolare **conosce** la Dichiarazione universale dei diritti umani, i principi fondamentali della Costituzione della Repubblica Italiana e gli elementi essenziali della forma di Stato e di Governo



ALLEGATO B - 2



- Comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'**ecosistema**, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali
- Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria
- Sa riconoscere le fonti energetiche e promuove un atteggiamento critico e razionale nel loro utilizzo e sa classificare i rifiuti, sviluppandone l'attività di riciclaggio



ALLEGATO B - 3



- È in grado di **distinguere i diversi device** e di **utilizzarli** correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro
- È in grado di comprendere il concetto di dato e di **individuare le informazioni corrette o errate**, anche nel confronto con altre fonti
- Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le **regole sulla privacy** tutelando se stesso e il bene collettivo
- Prende piena **consapevolezza dell'identità digitale** come valore individuale e collettivo da preservare.
- È in grado di **argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione**
- È consapevole dei **rischi della rete** e come riuscire a individuarli

3. CITTADINANZA DIGITALE (Linee guida 2020) - 1

3. CITTADINANZA DIGITALE

Alla cittadinanza digitale è dedicato l'intero **articolo 5 della Legge**, che esplicita le **abilità essenziali** da sviluppare nei curricoli di Istituto, con gradualità e tenendo conto dell'età degli studenti.

Per “Cittadinanza digitale” deve intendersi la **capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuali.**

Sviluppare questa capacità a scuola, con studenti che sono già immersi nel web e che quotidianamente si imbattono nelle tematiche proposte, significa da una parte consentire l'acquisizione di **informazioni e competenze utili a migliorare questo nuovo e così radicato modo di stare nel mondo**, dall'altra mettere i giovani al corrente dei **rischi e delle insidie che l'ambiente digitale** comporta, considerando anche le conseguenze sul piano concreto.

3. CITTADINANZA DIGITALE (Linee guida 2020) - 2

L'approccio e l'approfondimento di questi temi dovrà iniziare fin dal primo ciclo di istruzione: con opportune e diversificate strategie, infatti, tutte le età hanno il diritto e la necessità di esserne correttamente informate.

Non è più solo una questione di conoscenza e di utilizzo degli strumenti tecnologici, ma del tipo di approccio agli stessi; per questa ragione, affrontare l'educazione alla cittadinanza digitale non può che essere un impegno professionale che coinvolge tutti i docenti contitolari della classe e del Consiglio di classe.

Competenza digitale – 8 competenze chiave 2018

La competenza digitale presuppone **l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo** con **dimestichezza** e **spirito critico** e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende **l'alfabetizzazione informatica e digitale**, la **comunicazione e la collaborazione**, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), **la sicurezza** (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

Conoscenze, abilità e atteggiamenti essenziali legati a tale competenza

Le persone dovrebbero comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione, pur nella consapevolezza di quanto ne consegue in termini di opportunità, limiti, effetti e rischi. Dovrebbero comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle tecnologie digitali in evoluzione, oltre a conoscere il funzionamento e l'utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti. **Le persone dovrebbero assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali chiamati in causa con l'utilizzo delle tecnologie digitali.**

Competenza digitale -

Le persone dovrebbero essere in grado **di utilizzare le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri** e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali.

Le abilità comprendono la capacità di utilizzare, accedere a, filtrare, valutare, creare, programmare e condividere contenuti digitali. Le persone dovrebbero essere in grado di gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi.

Interagire con tecnologie e contenuti digitali presuppone un atteggiamento riflessivo e critico, ma anche improntato alla curiosità, aperto e interessato al futuro della loro evoluzione. Impone anche un approccio etico, sicuro e responsabile all'utilizzo di tali strumenti.

TRA I TRE PILASTRI ...





IL NOSTRO CAPITALE



PER UN PENSIERO ...

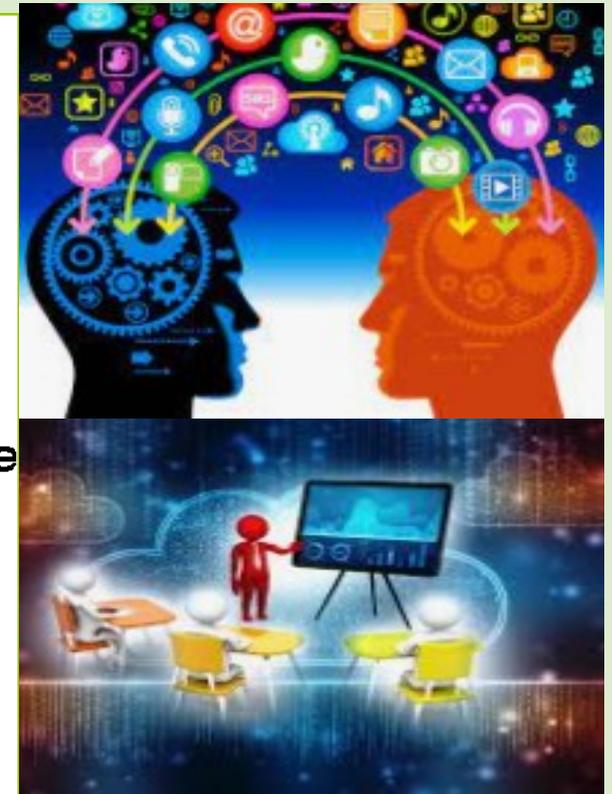
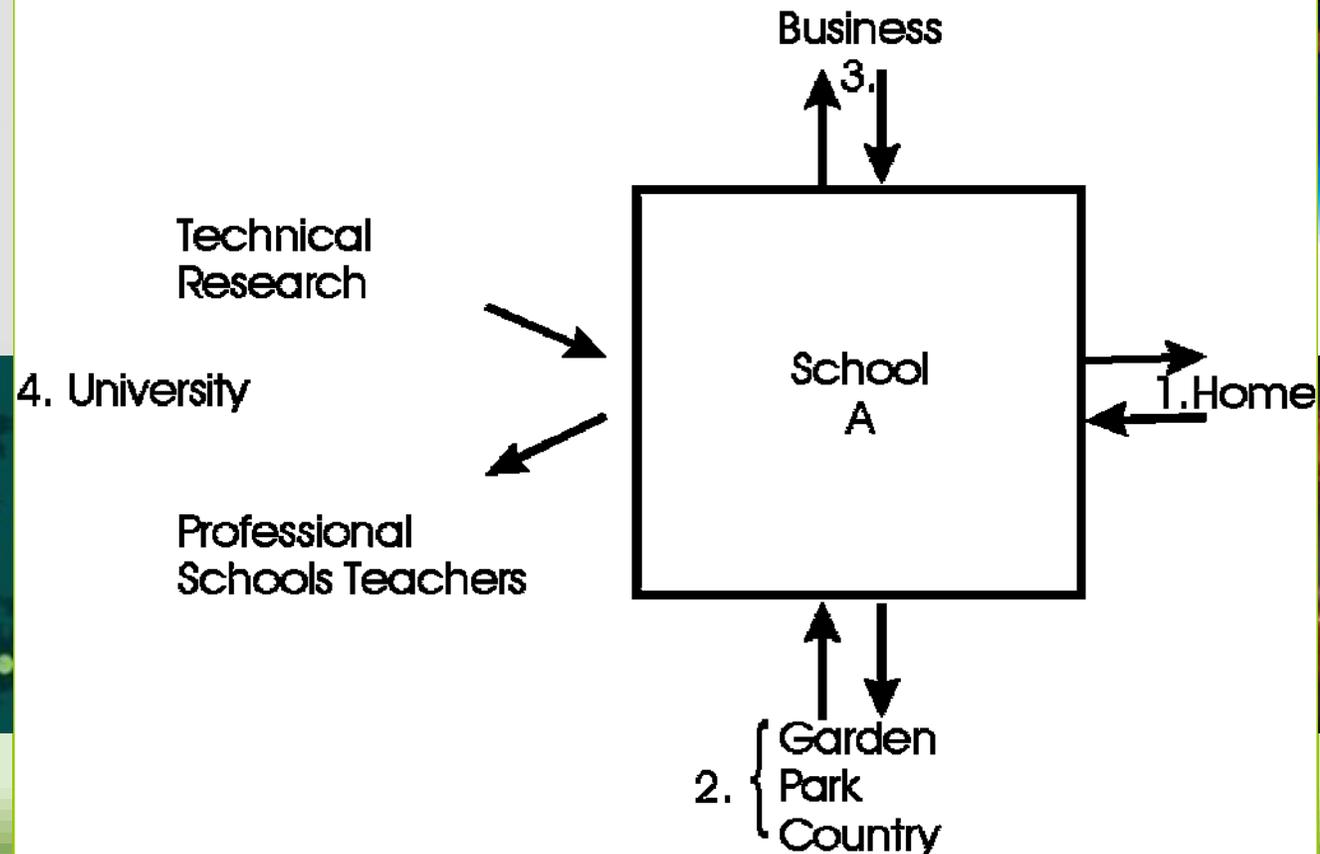
- **CREATIVO: divergente**
- **CRITICO: consapevole**
- **CIVICO: finalizzato al bene comune**

Ripensare l'organizzazione della comunità educante

- Il modo efficace per unire le parti del sistema tra loro è unire ciascuna di esse alla vita (Dewey, Scuola e Società, 1899)



Chart II



Competenza digitale – Competenza di cittadinanza

La competenza digitale deve configurarsi come elemento centrale per *costruire la cittadinanza*

- esercitare attivamente a cittadinanza, anche nella dimensione digitale
- essere formati ad agire le competenze
- partecipare: possesso di competenze connesse alle tecnologie

- Senza competenza digitale, nell'attuale contesto socio-culturale-economico, il soggetto è a forte rischio di esclusione in quanto non è in grado di cogliere le opportunità disponibili (di studio, lavoro)

Gli obiettivi per l'Educazione alla Cittadinanza Digitale

- Selezione e affidabilità di fonti, dati, informazioni e contenuti
- Competenze nell'uso di tecnologie digitali e varie forme di comunicazione
- Utilizzo servizi digitali pubblici e privati
- Partecipazione e cittadinanza attiva
- Netiquette (regole di comportamento nel mondo digitale)
- Strategie di comunicazione
- Rispetto delle diversità
- Gestione e protezione di dati personali e della propria identità digitale (conoscenza di normative e tutele)
- Tutela del benessere psicofisico, individuazione di dipendenze o abusi (cyber bullismo- bullismo)

Sillabo

ha lo scopo di inquadrare il corpus di temi e contenuti che sono alla base dello sviluppo di una piena cittadinanza digitale degli studenti attraverso il percorso educativo.

ecd.generazioniconnesse.it

educazione

civica

DIGITALE



Curricoli verticali

Finalità:

“**spirito critico**, condizione necessaria per “governare” il cambiamento tecnologico e per orientarlo verso obiettivi sostenibili per la nostra società

- **consapevolezza**... che la dimensione fortemente tecnica e tecnologica del cambiamento in corso richiede anche lo sviluppo di competenze specifiche

- **responsabilità**, perché i media digitali, nella loro caratteristica di dispositivi non solo di fruizione ma anche di produzione e di pubblicazione dei messaggi, richiamano chi li usa a considerare gli effetti di quanto attraverso di essi vanno facendo”

5 macroaree

La **prima parte** intende evidenziare il cambiamento originato dalla convergenza tra tecnologie digitali e connettività. Al centro di questo cambiamento vi è Internet

La **seconda parte** affronta i rischi e le esternalità di una società ipermediatizzata e tende a sviluppare le competenze per produrre strategie comportamentali positive e costruttive attraverso le tecnologie

La **terza parte** affronta l'educazione all'informazione e lo sviluppo di competenze necessarie alla ricerca, raccolta, utilizzo e conservazione di informazioni

5 macroaree

La **quarta parte** affronta invece le implicazioni della quantificazione e della computazione, dinamiche intrinsecamente legate alla diffusione delle tecnologie digitali(big data, machine learning, intelligenza artificiale)

La **quinta parte** sviluppa infine la connessione tra cittadinanza e creatività digitale. Le tecnologie sono veri e propri “oggetti culturali” con cui gli studenti sono in grado di sviluppare una maggiore consapevolezza riguardo alle potenzialità e le conseguenze dell’essere produttori di contenuti, applicazioni e servizi al tempo della Rete

- Orientarsi e comportarsi in una società mediatizzata
- Cercare, analizzare e utilizzare correttamente l’informazione
- Capirne il ruolo, il valore, i rischi, le implicazioni dell’uso delle tecnologie
- Stare in Rete è anche un atto culturale

SIATE VISIONARI

**Globalmente consapevoli
(l'Uomo planetario)**

**Localmente contestualizzati
(aderenza al Territorio)**



EDUCAZIONE **alla** CITTADINANZA DIGITALE

cura di sé, della comunità, dell'ambiente

ovvero



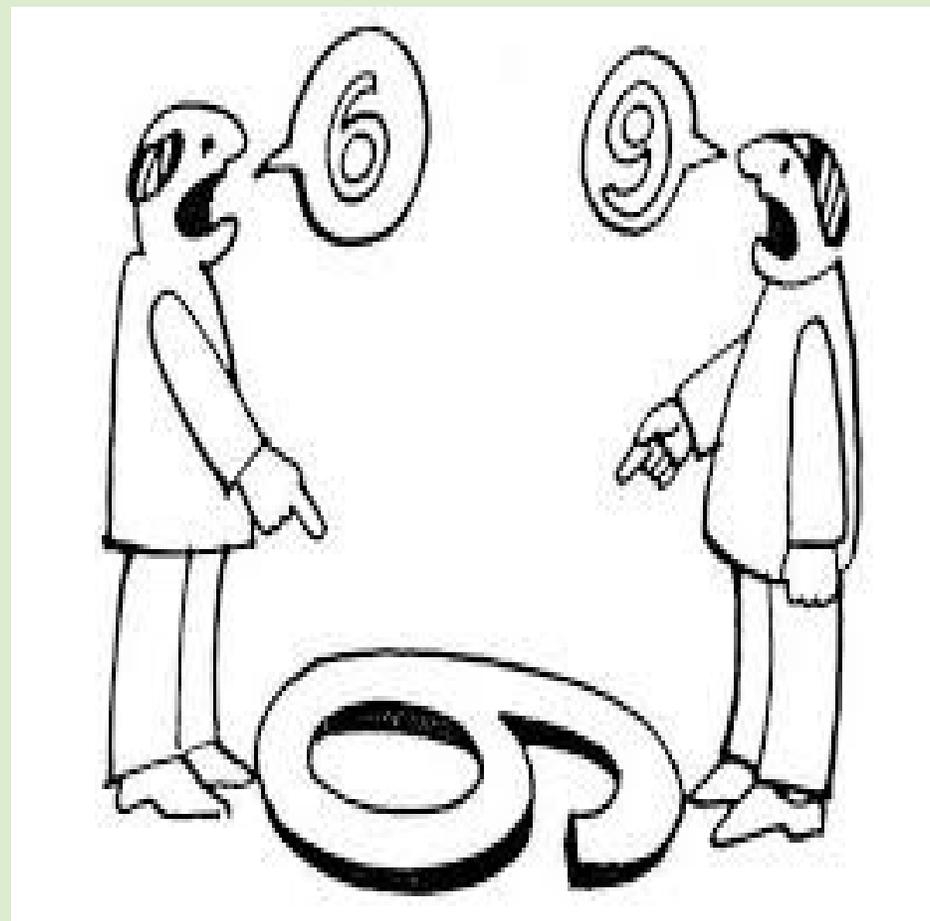
PERSONA

AMBIENTE

TERRITORIO

RELAZIONI

Costruzione di ...
dialogo, al **rispetto**
reciproco, al
riconoscimento dei
propri e altrui diritti e
all'adempimento dei
doveri di solidarietà.



CITTA DINANZA & PARTECIPAZIONE

Esercizio consapevole
di diritti e di doveri
costituzionali a
sostegno dell'impegno
individuale verso
comportamenti
responsabili



Essere cittadini digitali significa

godere di diritti anche nel mondo virtuale

rispettare doveri anche nel mondo virtuale

sviluppare competenze digitali

infatti

su internet non è ammesso fare tutto ciò che si vuole

perché

si può andare incontro ad alcuni rischi.

Inoltre

si risponde delle proprie azioni.



Cosa significa essere cittadini digitali

I doveri nel mondo digitale

Pericoli della realtà virtuale e delle nuove tecnologie

Opportunità e i limiti dell'informazione in internet

Cittadini&Cittadini

Il **cittadino** è colui che risiede in una città e appartiene a pieno titolo alla comunità delle persone che vi abitano, gode di diritti e rispetta alcuni doveri.



Il **cittadino digitale**: significa avere diritti, doveri e competenze per poter navigare nella rete con sempre maggior sicurezza: saper godere dei benefici dei servizi offerti, poter essere informati su come funziona il sistema, fare attenzione ai rischi, difendersi dalle minacce.



I social network



I social network consentono di conoscere gli altri ed esprimere sé, ma espongono ad alcuni rischi

Cercare visibilità e ammirazione nel mondo virtuale può far perdere il contatto con quello reale

I PUNTI FONDAMENTALI

1
Attraverso i social network è possibile allargare la propria rete di contatti.

Infatti

2
si ha l'opportunità di conoscere anche persone nuove

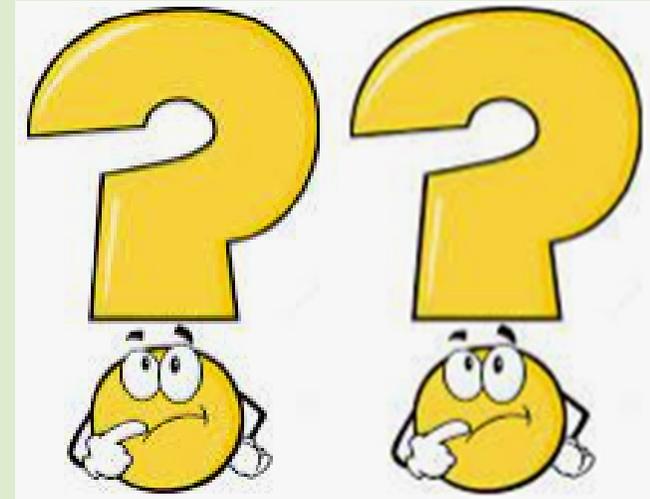
ma

3
c'è il pericolo che tra queste si nascondano malintenzionati.

Il tasto “like”



Tutti desiderano essere popolari
Tanti “like” = tanti amici?



la ricerca di visibilità
induce a cercare di ricevere
il maggior numero di
apprezzamenti

e

porta ad abbassare la
soglia di attenzione di
quello che si pubblica,
con alcuni rischi.

Nonostante i rischi

ci sono persone
che decidono
di condividere
comunque tutto di sé.

Influencer



Follower



Sharenting



Le fake news

Lucia si sta documentando in rete per una ricerca di scienze.



Si imbatte in un'informazione che le appare strana e non sa se è vera o meno.



Chiede alla sua amica Agnese che le dice di valutare attentamente da che sito proviene.



fake news
fake news
fake news site
news sto

Poi si rivolge alla professoressa che la invita a confrontare i dati con quelli pubblicati su altre fonti.



Lucia segue i consigli ma, non trovando conferma della veridicità della notizia, non sa se inserirla nella ricerca. Per prudenza, decide di no.



Le deep fake

I rischi della rete: dipendenza

Come difendersi da Internet

Si può raggiungere una condizione di benessere digitale attraverso alcune strategie volte a renderci consapevoli di ciò che pensiamo e facciamo e altre semplici buone abitudini.





PREVENIRE IL C/BULLISMO

Conoscenza del fenomeno
Strategie di prevenzione
Coinvolgimento di tutte le
componenti coinvolte:

- Scuola
- Famiglia
- Territorio

BULLI PER SEMPRE?

Parliamone...

Il bullismo rientra nella grande categoria dei cosiddetti
comportamenti antisociali

è relazione

è comunicazione

Il fallimento di una relazione è quasi sempre un fallimento di
comunicazione

(Z. Bauman)



«Uno studente è oggetto di bullismo, quindi prevaricato e vittimizzato, quando viene esposto ripetutamente e intenzionalmente nel corso del tempo alle azioni offensive messe in atto da parte di uno o più compagni»

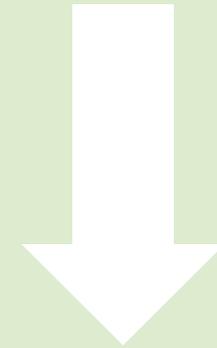
Manca il contatto diretto con la vittima
Vi è l'anonimato (!!?...) di chi compie azioni di molestia
Difficile reperibilità visti gli strumenti digitali
E' senza limiti di spazio e di tempo

Pensano uno schermo possa nascondere l'aggressione. Sono invece "analfabeti digitali" che vanno estromessi da questa grande opportunità di comunicazione e informazione che ci offre la rete.



LINEE DI ORIENTAMENTO

per la prevenzione e il contrasto dei fenomeni di Bullismo e Cyberbullismo



SCUOLA

Le opportunità della rete

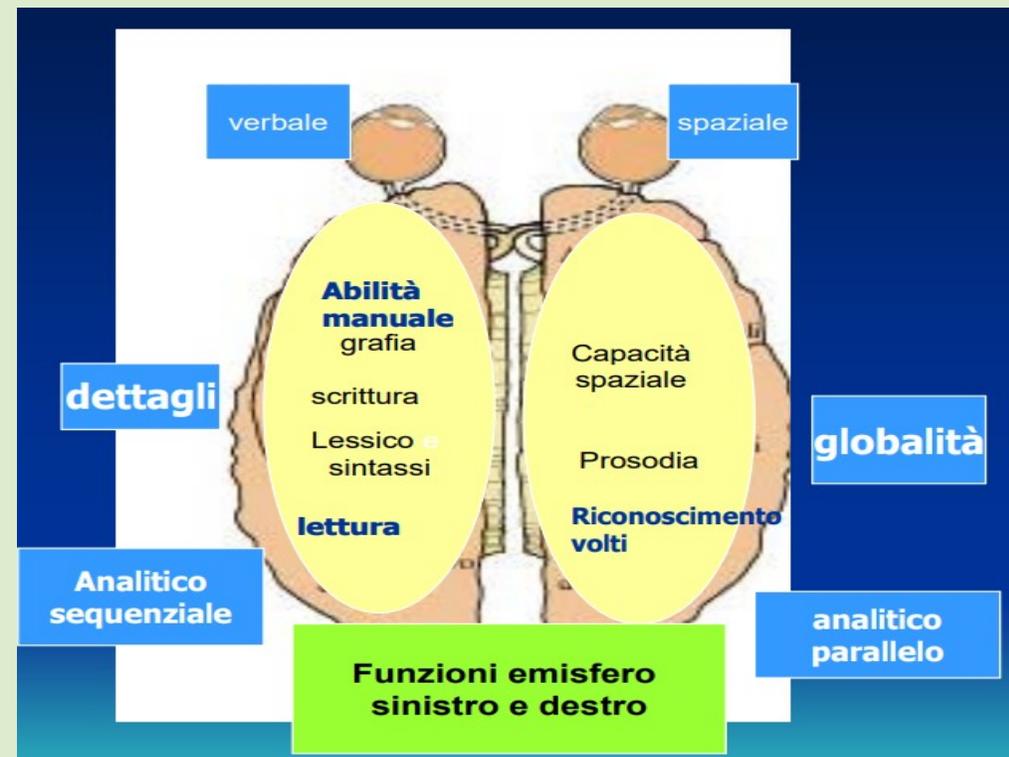
Matteo mostra il videogioco ai suoi amici.

Niente male!

Uaooo sembra vero!

L'edutainment:
imparare videogiocando

È cambiato il modo di apprendere dei nostri alunni



Il cervello è plastico, riorganizza la propria struttura in base al tipo di input che riceve

Cosa significa crescere all'interno di una cultura digitale?

Il Manifesto della comunicazione non ostile

1. Virtuale è reale

Dico e scrivo in rete solo cose che ho il coraggio di dire di persona.

2. Si è ciò che si comunica

Le parole che scelgo raccontano la persona che sono: mi rappresentano.

3. Le parole danno forma al pensiero

Mi prendo tutto il tempo necessario a esprimere al meglio quel che penso.

4. Prima di parlare bisogna ascoltare

Nessuno ha sempre ragione, neanche io. Ascolto con onestà e apertura.

5. Le parole sono un ponte

Scelgo le parole per comprendere, farmi capire, avvicinarmi agli altri.

6. Le parole hanno conseguenze

So che ogni mia parola può avere conseguenze, piccole o grandi.

7. Condividere è una responsabilità

Condivido testi e immagini solo dopo averli letti, valutati, compresi.

8. Le idee si possono discutere.

Le persone si devono rispettare

Non trasformo chi sostiene opinioni che non condivido in un nemico da annientare.

9. Gli insulti non sono argomenti

Non accetto insulti e aggressività, nemmeno a favore della mia tesi.

10. Anche il silenzio comunica

Quando la scelta migliore è tacere, taccio.

<https://paroleostili.it/manifesto/>

Attività

Le parole magiche:

No alla violenza verbale

Il ponte dei bambini: io mi impegno!

Sulla sponda di un fiume abitano due famiglie di contadini, una sulla riva sinistra e l'altra sulla riva destra. Fra le famiglie non scorre buon sangue e spesso litigano fra di loro. Ma un giorno, quando le acque nel fiume si sono abbassate, i bambini non resistono alla tentazione e attraversano il fiume...

Internet: è un paese?

È vero o è falso?

I segreti...

Chi sei?

COMUNICAZIONE EFFICACE

Migliorare nelle attività di comunicazione

Attività che guidano la comunicazione consapevole:

Esprimere sentimenti spiacevoli

Regole per esprimere un sentimento spiacevole

- Guardiamo la persona negli occhi e parliamo con calma e fermezza
- Diciamo l'emozione negativa che proviamo, usando le espressioni verbali "mi sento", "provo"
- Diciamo esattamente quale suo comportamento è collegato all'emozione negativa (cerchiamo di essere specifici)
- Suggestiamo un modo per evitare o cercare di evitare che la cosa si ripeta.

Fare la differenza

...troviamo il modo e il tempo per considerare le differenze che possono arricchire e aggiungere valore alle nostre azioni.

Fare la differenza significa scegliere di essere o divenire un contributo, anziché fermarsi ai possibili ostacoli.

Così come racconta questa storia:

“Gironzolando sulla riva del mare, un uomo scorge una giovane donna che sembra intenta in una danza rituale. Si china e poi si raddrizza in tutta la sua altezza disegnando un arco con il braccio. Avvicinandosi vede che la spiaggia intorno a lei è disseminata di stelle marine, e che lei le getta una a una nel mare. Le dice, prendendola un po' in giro: “Ci sono stelle marine arenate a perdita d'occhio, per miglia e miglia sulla spiaggia. Che differenza può fare salvarne qualcuna?”. Sorridendo, lei si china e getta un'altra stella marina nell'acqua, dicendo serenamente: “per questa fa sicuramente la differenza”

IL FATTORE FRED

(M. Sanborn)

4 passi

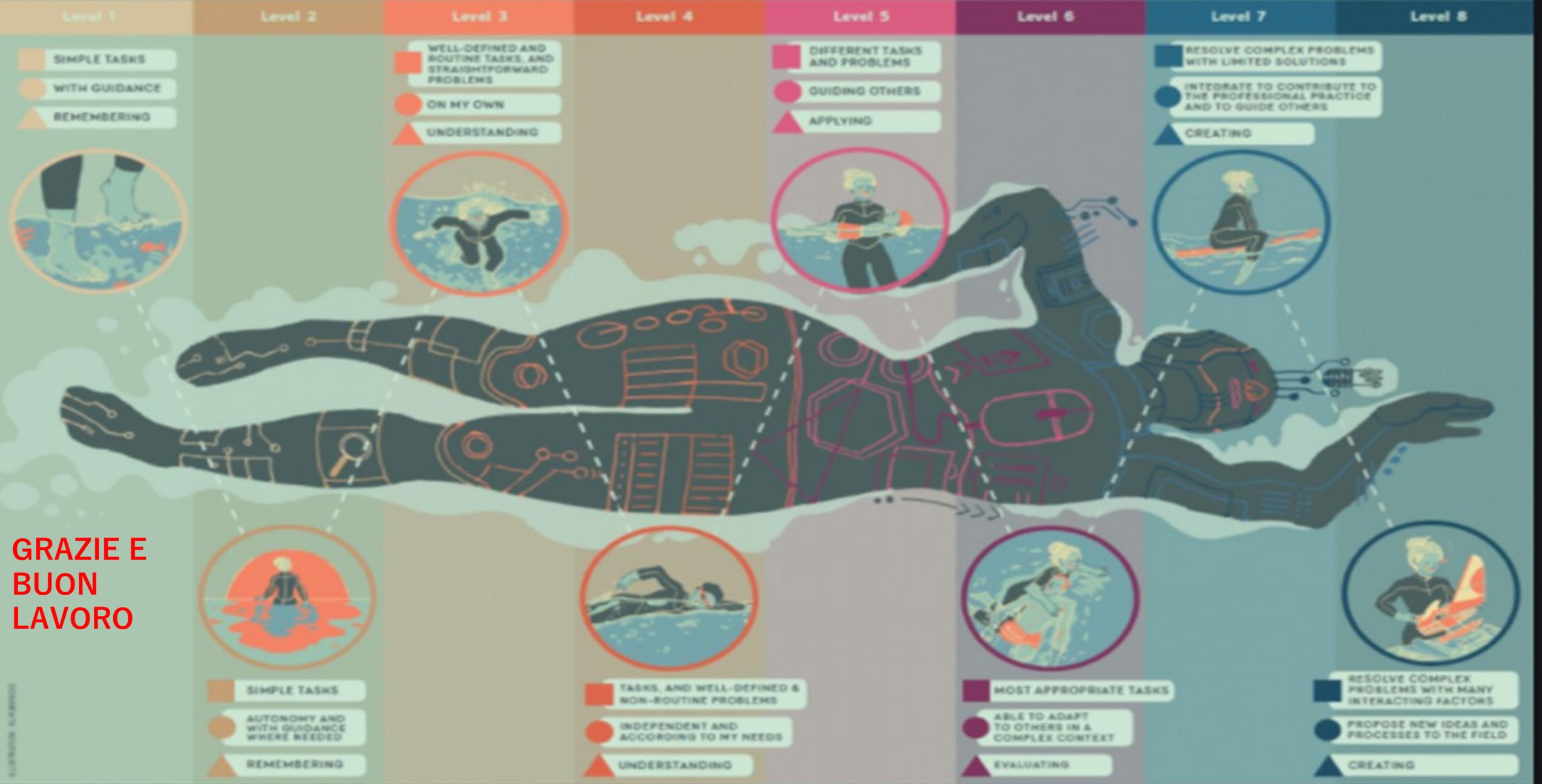
- 1) Ognuno può fare la differenza
- 2) Il successo si costruisce sulle relazioni
- 3) È possibile cercare sempre l'aspetto propositivo, se non quello positivo, di ogni situazione
- 4) Ci si può reinventare continuamente

LINK UTILI

<https://www.cittadinanzadigitale.eu/cittadinanzadigitale/>

<https://programmairfuturo.it/come/cittadinanza-digitale>

<https://www.icnavebrescia.edu.it/pnsd/>



GRAZIE E BUON LAVORO