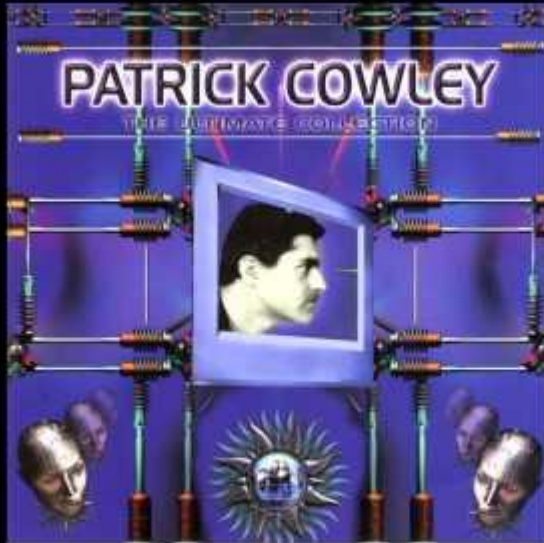




Patrick Cowley _ Tech-No-Logical World _ 1982

“Tech-no-logical world
tech-no-logical world
communication network everywhere
but the flags of doom unfurled
on tech-no-logical world
on tech-no-logical world...”

*“Mondo tech-non-logico
mondo tech-non-logico
reti di comunicazioni ovunque
ma le bandiere di sventura spiegate
in un mondo tech-non-logico
in un mondo tech-non-logico...”*

Educazione alla cittadinanza digitale

...

Educazione civica nella scuola ex lege 92/2019

Contenuti dell'incontro

1. Riferimenti normativi

- a. DM 22 giugno 2020, n.35 Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica
 - i. profili al termine
- b. Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile
- c. DigComp 2.1
- d. L. 92/2019 Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'educazione civica

2. Analisi delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali

- a. tool 1: uso consapevole del motore di ricerca
- b. tool 2: google scholar

3. Interagire attraverso varie tecnologie digitali

- a. tool 3: la struttura del social network

Riferimenti normativi

DM 22 giugno 2020, n.35 Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica

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**. 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.

Tecnologie digitali, strumenti... ma non solo.

Non è più solo una questione di conoscenza e di utilizzo degli strumenti tecnologici, ma del tipo di approccio agli stessi; (Allegato A - DM 35/2020)

- Tecnologie pervasive ma in mano a utenti **non competenti** (meno sul piano tecnico di più sul piano della consapevolezza)
- Rivedere l'apprendimento funzioni (hardware e software) affidare di **consapevolezza/competenze**.
- **skills** evitare l'apprendimento standard vs. visione organica e funzionale.
- **competenze** per creare nell'utilizzo, condivisione delle regolano l'uso e rischi/vantaggi connessi.



Benedetta trasversalità!

- l'impostazione originaria dell'educazione civica quale **disciplina trasversale** ha un impatto ancora più positivo per quanto riguarda la cittadinanza digitale.

per i **docenti**: la necessità di rendere l'insegnamento trasversale aiuterà anche a colmare il gap a volte ancora presente tra docenti tecnologici e docenti meno esperti;

per gli **alunni**: innegabile la trasversalità dell'utilizzo della tecnologia intesa anche come condivisione di norme e modalità di comportamento.

- Una trasversalità che vada **oltre le discipline** (famiglie, pari, società) non è forse il fine dell'istruzione?

DM 22 giugno 2020, n.35 Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica

Integrazioni al Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione - allegato B

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.
È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.

Integrazioni al Profilo delle competenze al termine del secondo ciclo di istruzione - allegato C

Esercitare i principi della cittadinanza digitale, con competenza e coerenza rispetto al sistema integrato di valori che regolano la vita democratica.
Compiere le scelte di partecipazione alla vita pubblica e di cittadinanza coerentemente agli obiettivi di sostenibilità sanciti a livello comunitario attraverso l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile.
Operare a favore dello sviluppo eco-sostenibile e della tutela delle identità e delle eccellenze produttive del Paese.
Rispettare e valorizzare il patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni.

Dalle linee guida e dai profili di competenza al termine

Emerge un forte spostamento verso le **abilità** sul primo ciclo: necessità di giungere alla scuola secondaria di secondo grado con una approfondita consapevolezza nell'utilizzo delle **principali categorie** di strumenti.

- la scuola è il contesto ideale dove sperimentare qualsiasi tipo di strumento tecnologico; per farlo vi è però la necessità di garantire agli alunni adeguati standard di sicurezza (investimenti, personale, supporto)

Al secondo ciclo è affidata la riflessione e l'affinamento delle **competenze**.

- integrazione della tecnologia nella vita democratica quale modalità di espressione della cittadinanza e della sostenibilità.

Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile e tecnologia.

Un modello di sviluppo che coinvolga ambiente, economia e società possibile soprattutto attraverso la tecnologia. Per la sua profonda connessione con tutti e 17 gli SDGs, la rivoluzione digitale può essere infatti considerata lo strumento principale della sostenibilità. E' necessario però cogliere i vantaggi e anticipare i rischi della modifica delle dinamiche sociali dovuta all'avvento e al continuo cambiamento della tecnologia.

Grandi temi da sottoporre ai
senza
nella consapevolezza che la
dell'economia e del lavoro di domani.



Goal 4 e pandemia, anche l'istruzione è sostenibile!

L'emergenza sanitaria ci ha “costretti” a fare i conti con la distanza e la necessità di erogare istruzione.

Ma la diffusione dell'e-learning, una volta uscito dalla condizione emergenziale avrà sicuramente anche ricadute positive: chiunque nel mondo avrà la possibilità di frequentare corsi di qualità messi a disposizione dalle istituzioni più prestigiose. Ridurremo le disuguaglianze favorendo un'istruzione almeno primaria accessibile a tutti.

La frequenza della formazione non sarà più necessariamente legata allo spostamento delle persone con una riduzione anche in termini di inquinamento.



DigComp 2.1

DigComp 2.1 è il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei. Il modello individua e descrive le competenze digitali in termini di conoscenze, abilità e atteggiamenti.

- strumento per migliorare le competenze digitali dei cittadini;
- ogni competenza è declinata in 8 livelli di padronanza;
- 5 aree delle competenze
 - Alfabetizzazione su informazioni e dati
 - Comunicazione e collaborazione
 - Creazione di contenuti digitali
 - Sicurezza
 - Risolvere problemi



DigComp 2.1

**Il quadro di riferimento
per le competenze digitali dei cittadini**

Con otto livelli di padronanza
ed esempi di utilizzo

Traduzione ufficiale in lingua italiana a cura dell'Agenzia
per l'Italia Digitale (AgID)



L. 92/2019 Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'educazione civica

Art. 5 c. 2 (punti a, b, c):

Nel rispetto dell'autonomia scolastica, l'offerta formativa erogata nell'ambito dell'insegnamento di cui al comma 1 (cittadinanza digitale) 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;

Analisi delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali

L. 92/19 e DigComp 2.1

Procederemo in parallelo a confrontando **abilità e conoscenze digitali essenziali** (L.92/19) e **aree delle competenze** (DigComp 2.1) che utilizzeremo anche come approfondimento.
Espanderemo attraverso alcuni “tool”, strumentazione da poter adottare.

L. 92/19

Art. 5 c. 2 punto a):

analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di **dati, informazioni e contenuti digitali**;

DigComp 2.1

Area delle competenze 1:

Alfabetizzazione su informazioni e dati

1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali

1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

Una competenza che richiede:

- capacità di effettuare una ricerca mirata e consapevole
 - le parole chiave
 - filtrare la ricerca
- analisi della validità della fonte e riconoscimento delle “fake news”
- utilizzo consapevole del dato (copyright e copyleft - creative commons)
- citazione di una fonte sul web

Tool 1: motori e strategie di ricerca sul web

Tool 2: fonti bibliografiche e Google scholar

Interagire attraverso varie tecnologie digitali

L. 92/19 e DigComp 2.1

L. 92/19

Art. 5 c. 2 punto b):

interagire attraverso varie tecnologie digitali e individuare i mezzi e le forme di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto;

DigComp 2.1

Area delle competenze 2:

Comunicazione e collaborazione

2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali

2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali

Competenze che richiedono:

- la capacità di orientarsi in base all'utenza e alle proprie capacità per scegliere quale strumento usare a seconda della necessità (mail, wiki, blog, social, repository/drive, chat, video, podcast, piattaforme e-learning, moduli...)
- piuttosto che conoscere in dettaglio il funzionamento di ogni singola piattaforma è bene conoscerne la struttura d'insieme e il funzionamento generale. (evitare lo sforzo di imparare procedure, prediligere lo sviluppo di competenza e consapevolezza)

Tool 3: la struttura del social network

Per concludere

Link alle risorse:

- a. [Patrick Cowley - Tech-No-Logical World](#)
- b. [L. 92/2019](#)
- c. [DM 22 giugno 2020, n.35 Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica](#)
- d. [Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile](#)
- e. [The Digital Economy and Society Index \(DESI\)](#)
- f. [DigComp 2.1](#)
- g. [operatori di ricerca su Google](#)
- h. [la struttura del social network](#)
- i. [Google scholar](#)