



MIM
Ministero dell'Istruzione
e del Merito

Kit Didattico



**Generazioni
Connesse**

SAFER INTERNET CENTRE

Co-funded by
the European Union





UNA METODOLOGIA

5 AREE TEMATICHE (SILLABO) Educazione ai media

- Internet e il cambiamento in corso
- Creatività e cultura digitale
- Quantificazione e computazione
- Educazione all'informazione

CORNICE
METODOLOGICA

UN FRAMEWORK
DigComp 2.2

20+20 SCHEDE DIDATTICHE
Scuola dell'infanzia, primaria, secondaria di primo e
secondo grado

20+20 PILLOLE TEORICHE
Auto-formazione, Approfondimento, Risorsa didattica

UN MODELLO
ICF-CY



EDUCAZIONE AI MEDIA

1

- Didattica Digitale Integrata
- DigiComp 2.2
- Multiliteracies
- Media Education come strumento del fare



INTERNET E IL CAMBIAMENTO IN CORSO

2

- Digital Storytelling
- Metaverso
- Realtà virtuale e aumentata
- STEAM

3



CREATIVITÀ E CULTURA DIGITALE

- Creative commons
- Escape room nella didattica
- Meme
- Storyboard

5

EDUCAZIONE ALL'INFORMAZIONE



- Content curation
- Webquest
- Post-verità
- Impronte digitali

4

QUANTIFICAZIONE E COMPUTAZIONE



- Capitalismo della sorveglianza
- Chat GPT
- Internet delle cose
- Pedagogia algoritmica

PILLOLE DIDATTICHE



Kit Didattico

NOTA METODOLOGICA

Da leggere prima di consultare i materiali

In ogni momento, la nota metodologica potrà guidare il lavoro, che evidentemente ogni insegnante può personalizzare e adattare al proprio contesto classe

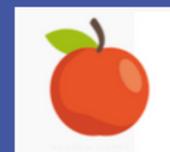
Scarica la nuova nota metodologica

SCHEDE DIDATTICHE

Pronte all'uso!

Le schede didattiche rappresentano un *corpus* di materiale chiaro, immediato e direttamente fruibile dal docente.

Sono una traccia per costruire un percorso di conoscenza e approfondimento sui temi legati al digitale



Infanzia



Primaria



Secondaria I grado



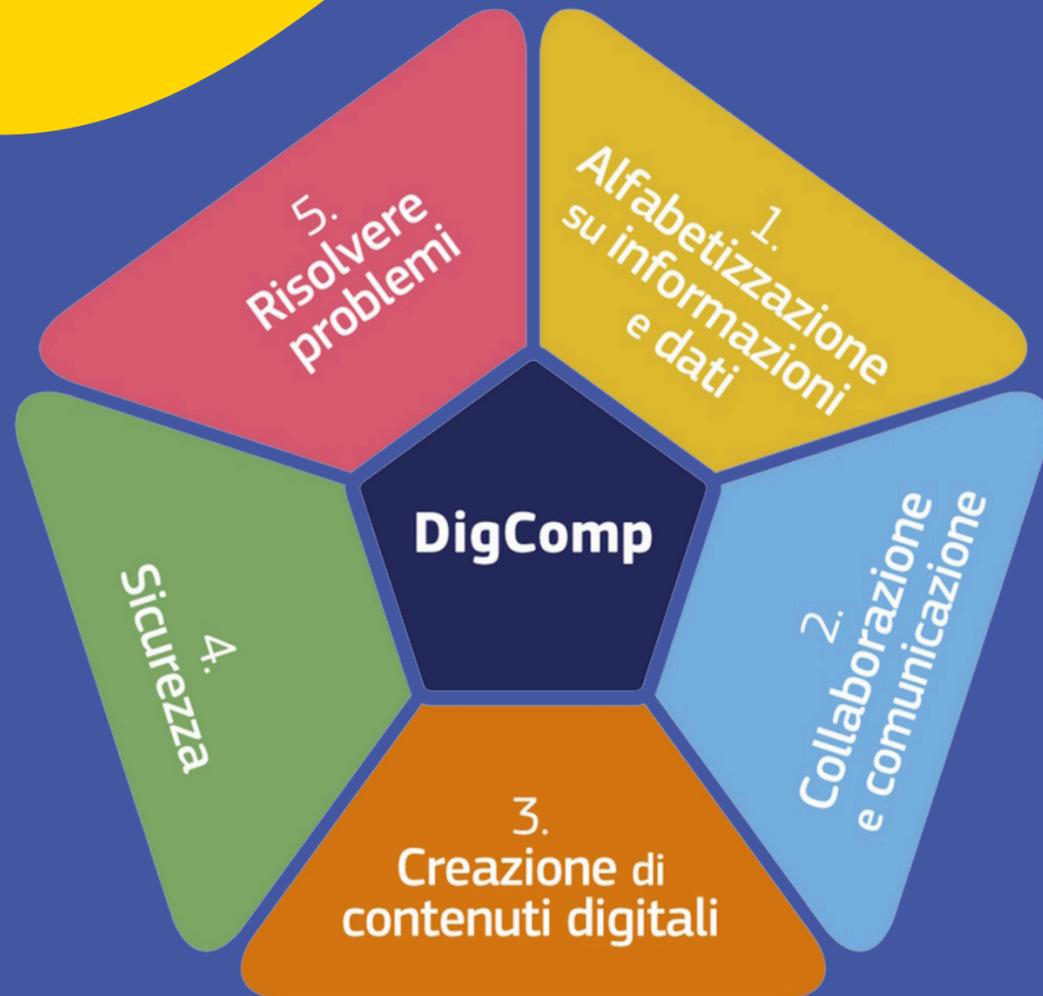
Secondaria II grado



DigComp 2.2

Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini

Più di 250 "Esempi di conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ciascuna competenza" che possono essere utilizzati per affrontare temi rilevanti nella società odierna.



NEW

- A.I.
- Misinformazione e disinformazione
- Internet of Things (IoT)
- Problemi di sostenibilità ambientale

Generazioni Connesse

SAFER INTERNET CENTRE



DIMENSIONE 1 COMPETENCE AREA



DIMENSIONE 2 COMPETENZA



Generazioni Connesse

SAFER INTERNET CENTRE



DIMENSIONE 3 LIVELLI DI PADRONANZA

BASE	1	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:
	2	A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:
INTERMEDIO	3	Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:
	4	In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:
AVANZATO	5	Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:
	6	A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, sono in grado di:
ALTAMENTE SPECIALIZZATO	7	A un livello altamente specializzato, sono in grado di:
	8	A un livello avanzatissimo e super specializzato, sono in grado di:

4 LIVELLI COMPLESSIVI

8 LIVELLI GRANULARI

indicano le parole chiave di ciascuna area e mostrano la dimensione cognitiva collegata

4 LIVELLI COMPLESSIVI	Base		Intermedio		Avanzato		Altamente specializzato	
	1	2	3	4	5	6	7	8
8 LIVELLI GRANULARI								
COMPLESSITÀ DEI COMPITI	Compito semplice	Compito semplice	Compiti ben definiti e di routine e problemi semplici	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	Compiti e problemi diversi	Compiti più appropriati	Risolvere problemi con soluzioni limitate	Risolvere problemi complessi con molti fattori interagenti
AUTONOMIA	Con la guida	In autonomia e con la guida quando necessario	Da solo	Indipendente e in base alle mie esigenze	Guidare gli altri	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Integrare per contribuire alla pratica professionale e per guidare gli altri	Proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico
DOMINIO COGNITIVO	Ricordare	Ricordare	Comprendere	Comprendere	Applicare	Valutare	Creare	Creare

Generazioni Connesse

SAFER INTERNET CENTRE



DIMENSIONE 4

ESEMPI DI CONOSCENZE, ABILITÀ, ATTITUDINI

Come spiega già il termine stesso "esempio" queste nuove affermazioni non rappresentano un elenco esaustivo di ciò che la competenza stessa comporta.

I nuovi esempi possono essere la base per sviluppare descrizioni esplicite degli obiettivi di apprendimento, dei contenuti, delle esperienze di apprendimento e della loro valutazione, sebbene ciò richieda una maggiore pianificazione e implementazione didattica.

DIMENSIONE 4 • ESEMPI DI CONOSCENZE, ABILITÀ, ATTITUDINI		NUOVA NEL 2.2
CONOSCENZE	43. Sa che molti servizi di comunicazione (ad esempio la messaggistica istantanea) e social media, sono gratuiti poiché in parte retribuiti attraverso la pubblicità mediante la valorizzazione economica dei dati degli utenti.	3
	44. È consapevole che molti servizi di comunicazione e ambienti digitali (ad esempio i social media) utilizzano meccanismi come il "nudging" (incoraggiamento gentile e non esplicito), la gamification e la manipolazione per influenzare il comportamento degli utenti.	
	45. Sa quali strumenti e servizi di comunicazione (ad esempio, telefono, e-mail, videoconferenza, social network e podcast) sono appropriati in circostanze specifiche (ad esempio per la comunicazione sincrona o asincrona), a seconda del pubblico, del contesto e dello scopo della comunicazione. Sa che alcuni strumenti e servizi forniscono anche una dichiarazione di accessibilità. (AD)	
	46. È consapevole della necessità di formulare messaggi in ambienti digitali in modo che siano facilmente comprensibili dal pubblico di destinazione o dal singolo destinatario.	
ABILITÀ	47. Sa come utilizzare una serie di strumenti nel corso di una videoconferenza (ad esempio, moderare una sessione e registrare audio e video).	3
	48. È in grado di comunicare efficacemente in modalità asincrona (non simultanea) utilizzando strumenti digitali (ad esempio, per scrivere report e brief, condividere idee, fornire riscontri e consigli, programmare riunioni e comunicare tappe fondamentali). (LR)	
	49. Sa come utilizzare gli strumenti digitali per la comunicazione informale con i colleghi e le colleghe al fine di sviluppare e mantenere le relazioni sociali (ad esempio per riprodurre conversazioni come quelle faccia a faccia durante le pause caffè). (LR)	
	50. Sa come identificare i segnali che indicano se si sta comunicando con un essere umano o con un agente conversazionale basato sull'IA (ad esempio quando si utilizzano chatbot testuali o vocali). (IA)	
	51. È in grado di interagire e dare feedback a un sistema di intelligenza artificiale (ad esempio, fornendo valutazioni dell'utente, like, tag a contenuti online) per orientare le proposte che il sistema fornirà in seguito (ad esempio per ottenere più suggerimenti su film simili a quelli che sono piaciuti all'utente in precedenza). (IA)	
ATTITUDINI	52. Prende in considerazione la necessità di bilanciare le attività di comunicazione asincrone e sincrone (ad esempio, per ridurre al minimo l'affaticamento da videoconferenza e per rispettare i tempi e gli orari di lavoro preferiti dei colleghi).	3
	53. È disponibile ad ascoltare gli altri e a impegnarsi nelle conversazioni online con sicurezza, chiarezza e reciprocità, sia in contesti personali che sociali.	
	54. È aperto/a ai sistemi di IA che supportano gli esseri umani nel prendere decisioni informate in base ai loro obiettivi (ad esempio gli utenti che decidono attivamente se agire o meno in base a un suggerimento). (IA)	
	55. È disponibile ad adottare una strategia di comunicazione appropriata a seconda della situazione e dello strumento digitale: strategie verbali (linguaggio scritto e orale), strategie non verbali (linguaggio del corpo, espressioni facciali e tono di voce), strategie visive (segni, icone e illustrazioni) o strategie miste.	

DIMENSIONE 5 • CASI D'USO

INTERMEDIO

SCENARIO DI OCCUPAZIONE: organizzare un evento

Per conto mio:

- sono in grado di interagire con i partecipanti e altri colleghi utilizzando la app per il mio account email aziendale dal mio smartphone allo scopo di organizzare un evento per la mia azienda;
- sono inoltre in grado di scegliere le opzioni disponibili nella mia suite di email per organizzare l'evento, tra cui l'invio di inviti per il calendario;
- sono in grado di risolvere problemi, ad esempio indirizzo email errato.

SCENARIO DI APPRENDIMENTO: preparare un lavoro di gruppo con i compagni di classe

Per conto mio:

- sono in grado di utilizzare una chat di uso comune sul mio smartphone (ad esempio messenger di Facebook o WhatsApp) per parlare con i miei compagni di classe e organizzare il lavoro di gruppo;
- sono in grado di utilizzare altri mezzi di comunicazione sul tablet di scuola (ad esempio il forum della classe) che potrebbero essere utili per parlare dei dettagli dell'organizzazione del lavoro di gruppo;
- sono in grado di risolvere problemi come aggiungere o cancellare membri dal gruppo della chat.

DIMENSIONE 5 CASI D'USO

Per gli esempi di utilizzo viene seguita una strategia "a cascata"



In questo modo, viene fornito lo stesso numero di livelli di padronanza e lo stesso numero di esempi tra i livelli.



Generazioni
Connesse

SAFER INTERNET CENTRE



Perla

Lara

Lorenzo

ANTONELLA

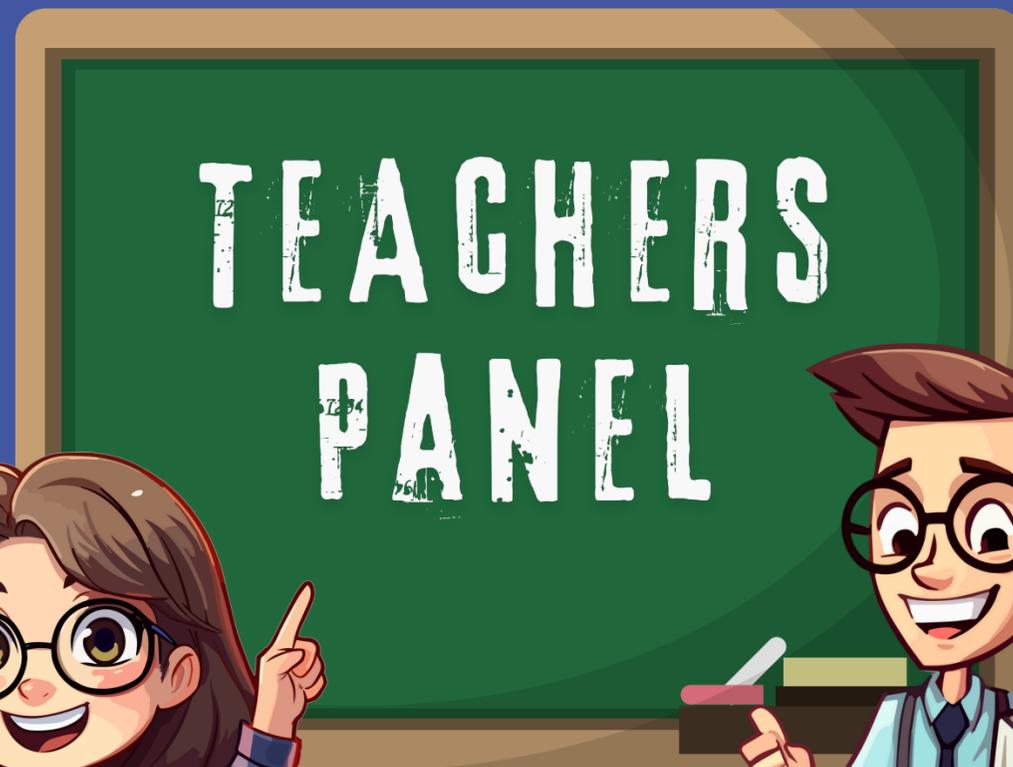
Marilena

Simona

Maria Anna

Jole

Barbara



MIM
Ministero dell'Istruzione
e del Merito

Co-funded by
the European Union



Generazioni Connesse

SAFER INTERNET CENTRE

Le SCHEDE Didattiche

1 Aggiornate con attività sul Digital Service Act



EDUCAZIONE AI MEDIA

Orientarsi e comportarsi in una società mediatizzata

Nella città virtuale, il rispetto è reale!

Viviamo in un'epoca in cui il digitale è parte integrante della nostra vita quotidiana. Dai social media alle piattaforme di e-commerce, passando per i servizi di streaming e le applicazioni di comunicazione, ogni giorno interagiamo con il mondo online in modi sempre più profondi e articolati. Questa trasformazione digitale ha portato innumerevoli vantaggi, ma ha anche generato nuove sfide che richiedono un'attenzione particolare, quali la diffusione della disinformazione, la tutela della privacy e la protezione degli utenti, specialmente dei più giovani, che rappresentano una fascia particolarmente vulnerabile nel contesto digitale.

È in questo scenario complesso che si inserisce il **Digital Services Act (DSA)**, un regolamento europeo di fondamentale importanza, applicato a tutte le piattaforme dal **17 febbraio 2024**. Il DSA nasce con l'obiettivo di regolamentare i servizi digitali e garantire un ambiente online più trasparente, equo e sicuro per tutti gli utenti. Questa normativa introduce regole stringenti per le grandi piattaforme online, come i social network, i marketplace e i motori di ricerca, imponendo loro di adottare misure efficaci per contrastare contenuti illegali, fake news e pratiche commerciali scorrette.

Insegnare il Digital Services Act a scuola aiuta gli alunni a comprendere meglio come funzionano le piattaforme che utilizzano. Conoscerlo significa fornire gli strumenti necessari per navigare online in modo sicuro, riconoscere potenziali pericoli e partecipare attivamente alla costruzione di un ambiente digitale più sano e rispettoso. Il DSA non limita la libertà online, ma anzi la protegge, stabilendo un equilibrio tra sicurezza e libertà di espressione. Questo aspetto è particolarmente importante da sottolineare, poiché aiuta i giovani a comprendere che la regolamentazione non è una restrizione, ma una garanzia di diritti e opportunità per tutti.

Un'attività come "Nella città virtuale, il rispetto è reale!" può essere un'ottima occasione per collegare il DSA alla realtà quotidiana dei ragazzi. Attraverso questa esperienza, gli studenti possono riflettere sul fatto che, proprio come una città ha bisogno di regole per funzionare in modo armonioso, anche il mondo digitale richiede un quadro normativo che ne garantisca la sicurezza e il rispetto per tutti i suoi "abitanti". Inoltre, questa attività può stimolare i ragazzi a pensare in modo critico e propositivo, immaginando soluzioni innovative per affrontare le sfide del digitale.

Il Digital Services Act rappresenta un passo fondamentale verso un futuro digitale più sicuro e inclusivo. Integrare questa tematica nel percorso scolastico non solo arricchisce la formazione degli studenti, ma li prepara anche a diventare cittadini digitali consapevoli e responsabili, capaci di contribuire attivamente alla costruzione di un mondo online migliore.

DigComp 2.2



Area di competenza (Dimensione 1)

Competenza (Dimensione 2)

Livello di padronanza (Dimensione 3)

1 Alfabetizzazione su informazioni e dati

1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

3- Intermedio
Eseguire l'analisi, il confronto e la valutazione della credibilità e dell'affidabilità di fonti ben definite di dati, informazioni e contenuti digitali



Co-funded by the European Union



Generazioni Connesse

SAFER INTERNET CENTRE

Le SCHEDE Didattiche

Adattamenti ICF-CY



Adattamenti

DIMENSIONE DELLA RELAZIONE, DELL'INTERAZIONE e DELLA SOCIALIZZAZIONE

Obiettivo	ICF-CY	Descrizione	Adattamenti
L'alunno utilizza almeno tre volte frasi efficaci per moderare la discussione nel gruppo	b1252 Livello di attività	Acquisire nuovi comportamenti per interagire efficacemente	<ul style="list-style-type: none"> Nel predisporre i gruppi, l'insegnante affianca l'alunno ad un compagno di riferimento che può svolgere la funzione di mediatore nelle interazioni; Assegnare all'alunno il ruolo di "moderatore" all'interno del gruppo. Utilizzare il compagno guida o fornire esempi di interventi efficaci per comunicazione assertiva (es: <i>Mario, che ne dici se lasciamo la parola ad Anna? Giovanni è giusto ascoltare l'opinione di tutti...</i>).
L'alunno condivide il proprio stato d'animo con i pari e/o con l'insegnante almeno tre volte durante l'attività	b1522 Funzioni dell'attenzione	Gamma delle emozioni	<ul style="list-style-type: none"> Predisporre un termometro delle emozioni; Utilizzare rinforzi sociali quando l'alunno manifesta i suoi stati d'animo in modo corretto; Utilizzare il cartellino rosso o il cartellino arancione per segnalare agli altri membri del gruppo i propri stati d'animo.

DIMENSIONE COGNITIVA E NEUROPSICOLOGICA

Obiettivo	ICF-CY	Descrizione	Adattamenti
L'alunno collega almeno tre nuove informazioni sul DSA a eventi del proprio vissuto	b1442 Recupero ed elaborazione della memoria	Essere capaci di integrare le conoscenze possedute alle nuove	<p>Per far emergere le conoscenze già possedute all'inizio dell'attività e collegarle a quelle apprese nel percorso, è possibile:</p> <ul style="list-style-type: none"> Predisporre domande guida; Predisporre una tabella con due colonne (<i>Cosa già conosco-Cosa ho imparato</i>). L'attività può essere implementata aggiungendo alla tabella la colonna <i>Perché è importante</i>; Utilizzare esempi tratti dalla vita quotidiana per rendere la conoscenza più chiara e far riflettere sulle conseguenze di una azione.
L'alunno mantiene l'attenzione per almeno la metà del tempo in ciascuna delle fasi previste	b1400 Mantenimento dell'attenzione	Capacità di dirigere l'attenzione su un determinato compito ignorando stimoli distrattori	<ul style="list-style-type: none"> Predisporre il materiale di lavoro a partire dal suo stile di apprendimento (per esempio in presenza di un alunno con stile visivo prediligere video rispetto ad un testo semplificato); Aumentare la motivazione verso il compito progettando modalità di coinvolgimento (per esempio chiede l'opinione, assegnargli un compito che lo renda protagonista dell'attività).



EDUCAZIONE AI MEDIA

Orientarsi e comportarsi in una società mediatizzata



Co-funded by the European Union





MIM
Ministero dell'Istruzione
e del Merito

Kit Didattico



**Generazioni
Connesse**

SAFER INTERNET CENTRE

Co-funded by
the European Union

