



# IL DIGITALE NELLA PRATICA QUOTIDIANA

L'esperienza dell'ITST G. Marconi di Campobasso

**Dott.ssa Adelaide Villa**  
Dirigente scolastico





# Chi siamo

## Istituto Tecnico per il Settore Tecnologico G. Marconi

Dirigente: Dott.ssa Adelaide Villa

Situato nel centro del capoluogo molisano, con i suoi oltre 900 studenti è l'istituto superiore tecnologico di riferimento del territorio. Lavora già da anni con strumenti per la formazione online e crede fermamente nell'importanza di un uso consapevole della rete.



**FUTURE LAB  
MARCONI**



**Concorso nazionale  
[IO]...[TU]**





# Eravamo a ...



**07.06.2022**  
Aula Magna ITST "G. Marconi"  
p.zza S. Francesco - Campobasso

- ORE 9.00**
  - SALUTI DEL DIRIGENTE SCOLASTICO ITST G. MARCONI
  - SALUTI DELLE AUTORITÀ
  - INTERVENTI
  - METTAMOCI AL COPERTO: L'ESPERIENZA DELLE SCUOLE
- ORE 10.00**
  - ISTITUTO OMONICOMPRESIVO MAGLIANO DI LARINO
  - ISTITUTO OMONICOMPRESIVO COLAZZA CAMPOMARCO
  - ISTITUTO OMONICOMPRESIVO DEL FORTORE
- ORE 11.30**
  - I DISPOSITIVI CITTADINI DIGITALI
  - CREMIT - COME IL RENDICONTO PARTECIPATIVO IN ITALIA
  - UN CURRICOLO CONCRETO: PROGETTARE E SPERIMENTARE UN PERCORSO DIGITALE PARTECIPATIVO
  - LA VOCE DEGLI SPERIMENTATORI
- ORE 12.30**
  - Qualificativa a raffica break



**JOB orienta**

**SALONE ORIENTAMENTO SCUOLA FORMAZIONE LAVORO**

24/26 novembre 2022  
Verona - Organized by Veronaflere

**didacta italia**

8-10 MARZO 2023  
FORTEZZA DA BASSO, FIRENZE





# La rete di scuole e i partner



ITST G. Marconi



Istituto Comprensivo Colozza



Istituto Omnicomprensivo del Fortore



Istituto Omnicomprensivo di Larino



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DEL MOLISE





# La scelta del tema

Già nel 2016, anno di avvio del progetto Curricoli Digitali da parte del MIUR, la nostra scuola era attiva in ambito digitale, in quanto utilizzava la piattaforma Google Workspace (allora Google App For Education) per le attività didattiche.

Avevamo già messo in atto diversi eventi che trattavano la problematica, con il contributo della polizia postale e di esperti del settore informatico.

Quando è uscito il bando dei Curricoli Digitali ci è sembrato naturale partecipare per il tema dei Diritti in Internet.

Il progetto "Diritti in Internet: verso una cittadinanza digitale" ha come obiettivo generale la creazione e sperimentazione di un Curricolo Digitale volto allo sviluppo e al rafforzamento delle competenze digitali degli studenti del 1° ciclo di istruzione e del primo biennio del 2° ciclo delle scuole componenti la rete del progetto. In particolare saper conoscere, riconoscere, rispettare ed esercitare i Diritti di cui sono portatori, così come sanciti dalla Dichiarazione dei Diritti in Internet e più in generale dalla Convenzione ONU sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza (CRC).

In coerenza con il DigComp 2.1 sono stati trattati i seguenti temi:

**Informazione e contenuti online**

**Comunicazione, relazione e identità digitale**

**Creatività e copyright**

**Sicurezza e privacy**



## Il processo di lavoro

- ★ 2016 - Prima presentazione progetto
- ★ 2019 - Approvazione del finanziamento
- ★ 2020/2021 - Bandi di gara per individuazione dei partner
- ★ mar 2021 - Costituzione del gruppo di lavoro: Comitato Tecnico Scientifico, referenti delle scuole
- ★ giu-sett 2021 - Creazione dei materiali
- ★ sett 2021 - Individuazione delle classi e dei docenti partecipanti
- ★ AS 21-22 - Formazione dei docenti e Sperimentazione in aula
- ★ AS 21-22 - Adattamento dei materiali in base agli esiti della sperimentazione
- ★ mag-giu 2022 - Produzione delle Carte dei Diritti in Internet
- ★ giu 2022 - Pubblicazione del sito
- ★ da giugno - Divulgazione





# L'importanza della rete di scuole



La rete di scuole coinvolte nella sperimentazione è costituita da istituti che coprono tutto l'arco di età degli studenti e delle studentesse a cui si intende proporre il Curricolo Digitale "Diritti in Internet", dai cinque anni del primo anno della scuola primaria fino al primo biennio della scuola secondaria di secondo grado, passando per il triennio della scuola secondaria di primo grado.



Nonostante la lunga fase preliminare all'attuazione, la rete di scuole coinvolte non si è modificata, salvo gli aggiornamenti di denominazioni dovuti a dimensionamento avvenuto nel corso degli anni. Anche l'avvicinarsi di nuovi dirigenti scolastici non ha causato modifiche, in quanto ognuno ha riconosciuto al progetto Curricoli Digitali il valore che merita, confermando dunque la presenza nella rete.





# L'importanza della rete di scuole

## ITST G. MARCONI - scuola capofila

Istituto Tecnico per il Settore Tecnologico con quattro indirizzi attivi: Chimica materiali e biotecnologie, Meccanica mecatronica ed energia, Elettronica ed elettrotecnica, Informatica e telecomunicazioni; situato nel centro del capoluogo molisano, con i suoi oltre 900 studenti è l'istituto superiore tecnologico di riferimento del territorio. Lavora già da anni con strumenti per la formazione online e crede fermamente nell'importanza di un uso consapevole della rete.

## IST. OMNICOMPENSIVO DI LARINO

Situato nel basso Molise, ne fanno parte tutti gli ordini di scuole dell'obbligo, dall'infanzia, alla primaria, alla secondaria di primo grado, oltre a quattro indirizzi di istruzione superiore (Liceo Classico, Liceo Scientifico, Istituto Tecnico per Geometri e Istituto Tecnico Agrario, con al suo interno laboratori di trasformazione a filiera completa). Le opportunità legate al territorio sono condizionate dalla difficile situazione socio economica delle famiglie, dall'alto tasso di disoccupazione e dalla scarsa integrazione con i soggetti immigrati.

## IST. OMNICOMPENSIVO DEL FORTORE

Comprende tutti gli ordini di scuola, suddivisi in ben 15 plessi distribuiti su sette comuni: scuole dell'infanzia in 5 comuni, scuola primaria in 5 comuni, scuola secondaria di primo grado in 4 comuni e un istituto professionale per l'Agricoltura e per lo Sviluppo Rurale. Il contesto socioeconomico presenta caratteristiche comuni a molti altri centri del Molise: bassa densità abitativa, senilizzazione causata dallo spopolamento tipico delle aree interne, economia poco aperta all'innovazione, con conseguente scarsa possibilità di occupazione e di opportunità per i giovani.

## IC COLOZZA

Situato nei pressi del centro del capoluogo molisano, si propone come una scuola pubblica di confronto attivo e pluralistico, laboratorio di democrazia che prepara il preadolescente ad affrontare l'istruzione superiore con tutte le competenze e le conoscenze necessarie. L'istituto è da anni orientato a sviluppare l'innovazione tecnologica e digitale delle attività didattiche e amministrative, in linea con il PNSD.

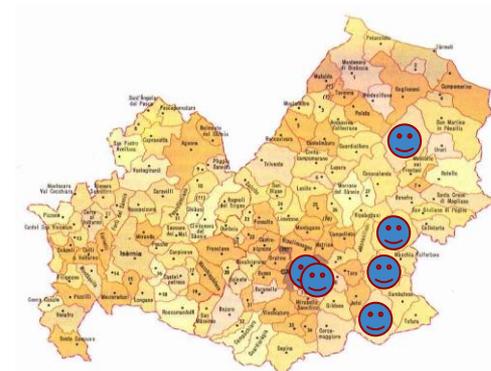




# L'importanza della rete di scuole

Dalla declinazione degli istituti che costituiscono la rete ben si comprende come tutti insieme essi formano uno spaccato della realtà del Centro Italia, comprendente aree cittadine e aree rurali, risultando quindi un valido campione per la sperimentazione del curricolo.

Ogni scuola della rete, compresa la capofila, ha partecipato al progetto attuando una intensa attività di sperimentazione del curricolo digitale, supportata da una formazione continua per i docenti sperimentatori, formazione che ha accompagnato tutto il percorso.





# L'importanza dei Partner

Il centro di ricerca dell'Università Cattolica di Milano, nato per affiancare le scuole, a livello di formazione degli insegnanti e di intervento nelle classi, sui problemi dell'educazione mediale e dell'ICT, ha contribuito alla creazione del curriculum Diritti in Internet.

La Cooperativa Sociale E.D.I. Onlus per l'Educazione ai Diritti dell'Infanzia e dell'adolescenza, polo di eccellenza nella formazione e promozione dei diritti umani, ha affiancato i docenti sperimentatori con un percorso formativo e informativo appositamente predisposto per il Curricolo dei Diritti in Internet.

L'Università degli Studi del Molise, nell'ambito delle attività del Dipartimento di Scienze Umanistiche Sociali e della Formazione, ha fornito il supporto necessario per il monitoraggio delle attività di sperimentazione e per la validazione del percorso.



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
DEL MOLISE





# Creazione dei materiali

Il punto cardine del nostro curriculum sono gli EAS.

La metodologia **EAS** (Episodi di Apprendimento Situato), articolata in 3 fasi -preparatoria, operatoria e ristrutturativa- è stata introdotta dal **prof. Pier Cesare Rivoltella**, fondatore del nostro partner di lavoro **CREMIT**.

E' caratterizzata da 3 aspetti:

- attuazione ridotta in tempo e contenuti (EPISODIO)
- forte contestualizzazione e messa in situazione (SITUATO), che porta al centro dell'aspetto disciplinare e dell'apprendimento lo studente
- la produzione coincide con un artefatto digitale

## Ruolo del DOCENTE

- tutor, regista e facilitatore nei confronti dello studente
- designer, progettista (lesson planning)

## Ruolo dello STUDENTE

- soggetto attivo dell'apprendimento nelle 3 fasi dell'EAS
- impegnato nella costruzione del proprio sapere, sia in fase individuale (preparatorio) che cooperativa (operatoria);
- vive momenti creativi che assorbono i linguaggi della comunicazione digitale





# Individuazione delle classi e dei docenti partecipanti

ITST Marconi - Campobasso classi 1A-1B-1E-2A-2B-2C (136)
IO Magliano - Larino Ist. Tec. Agrario classi 2A-2C (32)
IO Magliano - Larino Licei Classico e Scientifico classi 1A-2A-2B-IVg-Vg (48)
IO Magliano - Larino Scuola secondaria di primo grado classi 2A-2B-2C-2D (62)
IO Magliano - Larino Scuola primaria classi 1A Plesso Rosarno e 1A Plesso Novelli (24)

IO Fortore IPSASR Riccia classi 1A-2A (38)
IO Fortore Scuola secondaria di primo grado classi 1A-2A-3A Sant'Elia a Pianisi (48)
IO Fortore Scuola primaria classi 1B Riccia - 2A Pietracatella - 4A Sant'Elia a Pianisi (42)
IC Colozza - Campobasso Scuola secondaria di primo grado classi 2A-2D-2E (69)
IC Colozza - Campobasso Scuola primaria classi 4B-4C-4D (67)

## Discipline coinvolte

Italiano - Inglese - Scienze motorie - Fisica - Scienze - Matematica - Informatica - Diritto - Sostegno - Ed. Civica - Chimica - Storia e Geografia - Discipline musicali - Disegno e Storia dell'Arte - Religione - Arte - Tecnologia - Francese - Ecologia - Ambito linguistico - Ambito logico-matematico

**33 classi**  
**566 studenti**





# Formazione dei docenti e sperimentazione in aula

Abbiamo organizzato un corso di formazione che si è svolto in concomitanza alla sperimentazione.

Per ogni grado di scuola sono stati organizzati due incontri per ognuno dei quattro temi trattati: un incontro prima dell'attività e uno dopo, per monitorare l'andamento e restituire gli esiti.

A completamento delle attività formative si sono svolti in plenaria un incontro iniziale e uno finale, per complessive 21 ore di formazione.





# Adattamento dei materiali in base agli esiti della sperimentazione

A seguito dello svolgimento delle attività, il materiale originale è stato opportunamente revisionato, in base alle problematiche riscontrate in corso d'opera e ai feedback degli sperimentatori.

Il materiale utilizzato, rivisto e corretto, costituisce il nostro curriculum digitale per i Diritti in Internet.





[Il nostro curriculum per i DIRITTI IN INTERNET](#)

Il sito

strumento di

- documentazione
- informazione
- lavoro



[La genesi del Progetto](#)



[Le scuole e i Partner](#)



[La sperimentazione](#)



[I prodotti della sperimentazione](#)



[Valutazione e monitoraggio](#)





Il nostro curriculum per i DIRITTI IN INTERNET

## Gli argomenti trattati:

- la genesi del progetto
- le scuole e i partner
- la sperimentazione
- repository dei prodotti creati dagli studenti
- la valutazione del percorso



La genesi del Progetto



Le scuole e i Partner



La sperimentazione



I prodotti della sperimentazione



Valutazione e monitoraggio



Il contenuto principale è quello del curriculum.

Organizzato in:

- alcuni video introduttivi alle tematiche, a cura del Prof. Pier Cesare Rivoltella del CREMIT,
- una scheda di valutazione che può essere utilizzata a supporto delle attività,
- il curriculum vero e proprio con materiali specifici per ogni ordine di scuola.

VIDEOLEZIONE introduttiva al Curriculum Digitale



VIDEOLEZIONI introduttive ai temi trattati



IL CURRICOLO "DIRITTI IN INTERNET":



per la SCUOLA PRIMARIA



per la SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO



per la SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

SCHEDA DI VALUTAZIONE





Nel curricolo, per ogni area tematica e per ogni età dei discenti sono stati creati:

- una scheda didattica per l'attuazione dell'EAS

Contenuto prodotto da Maria Cristina Garbuli - CREMIT

## ABBIAMO BISOGNO DI SPAZIO!



**TARGET**  
Scuola Primaria

**AREA DISCIPLINARE**  
Area umanistica; Area scientifica.

**NUCLEO TEMATICO**  
Privacy

**COMPETENZE DEL DIGCOMP 2.1**  
4.1 Proteggere i dispositivi;  
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy.

**DIMENSIONI DI COMPETENZA**

- Gestisce e protegge l'informazione
- Conosce le implicazioni relative alla rappresentazione della propria immagine e identità

**INDICATORI**  
Per declinare gli indicatori si suggerisce di utilizzare le azioni inserite nei micro-processi del file [Tabella 7 - Processi made, macro e micro processi](#).  
L'indicatore si elabora a partire dall'associazione di un micro-processo con una abilità o una conoscenza specifica della disciplina/dell'attività che si desidera mettere in atto. L'indicatore risulta essere così osservabile e valutabile durante le pratiche didattiche.

**ABSTRACT**  
L'EAS è orientato verso una tematica ricorrente nel mondo dei media: la differenza tra spazio pubblico e spazio privato. La proposta vuole sviluppare una prima sensibilizzazione e consapevolezza riguardo alla pubblicazione dei nostri artefatti e/o alla loro custodia in uno spazio privato e personale.

Contenuto prodotto da Maria Cristina Garbuli - CREMIT

### Fase preparatoria

Contenuto	Descrizione	Tempi stimati
	leggono il capitolo 7 del <i>GGG di Roald Dahl (1982)</i> in aula.	5 min
	concetto di privacy partendo dalla propria esperienza, atti vissuti nella quotidianità.	-
	la lettura del testo. L'insegnante guida i bambini in un'aula: l'udito del gigante è molto sensibile, come si fa sentire anche noi suoni e rumori nel modo piùibile? Quando ascoltiamo, cosa sentiamo? Rumori e all'esterno? Anche parole? Pensieri? Accade che alcune siano per noi? Quando? Perché?	25 min
	di studenti dovrà creare due spazi rappresentati uno da espressione di un luogo personale, privato) e l'altro da (espressione di un posto condiviso, visibile a tutti) in cui le proprie esperienze. In particolare, ogni allievo dovrà situazioni vissute che andranno poi suddivise e destinate spazi.	5 min

### Fase operativa

Contenuto	Descrizione	Tempi stimati
	gruppo, gli allievi avviano la costruzione dei due spazi di (valigia e bacchetta) con il materiale di cancelleria in quello predisposto dall'insegnante a seguito di una condivisione. In un secondo momento, si avvieranno per all'interno di questi spazi le loro esperienze. tale attività, è possibile suggerire agli allievi di utilizzare steriale abbiano in dotazione (cartoline, fotografie, ...).	1 ora e 30 min
	ogni gruppo si avvia una prima condivisione: i desidero condividere sulla bacchetta? i, invece, preferisco tenere per me? se?	15 min

Contenuto prodotto da Maria Cristina Garbuli - CREMIT

### Fase ristrutturativa

Contenuto	Descrizione	Tempi stimati
	ti vengono condivisi con l'intera classe. no potrà argomentare le proprie scelte in merito alla ne delle esperienze negli spazi creati e predisposti.	30 min
	alla modalità di valutazione, durante tutto il percorso redisposti diversi strumenti: brica valutativa; eck-list di osservazione in itinere; ategie di peer evaluation; tovalutazione.	
	il rilancio di questa attività, potrebbe essere interessante (seguenti azioni. approfondire l'aspetto emotivo, proponendo la stessa attività (condivisione dei propri pensieri con rilanci ai propri nimenti e alle proprie emozioni (proposta operativa per le ssi 1-2-3-4-5 della scuola primaria). serrogarsi più nello specifico circa il concetto di privacy: s? Quali sono le categorie di dati che possiamo (dobbiamo elare? (proposta operativa per le classi 1-2-3-4-5 della ola primaria). approfondire l'utilizzo della password come strumento per incentivare altri utenti ad accedere a contenuti personali: ale utilizzo possibile? (proposta operativa per le classi 4-5 della scuola primaria). agare con gli allievi le dinamiche social sottese ad una razione e condivisione di contenuti (proposta operativa per classi 4-5 della scuola primaria). flettere sulla propria e/o altrui identità digitale quale pificato? Quale riscontro nella realtà? (proposta operativa r le classi 4-5 della scuola primaria).	





- due schede di approfondimento

Contenuto a cura di Maria Cristina Rinaldi - CREMIT

# GIOCARE A NASCONDINO NEL WEB

TECNOLOGIA 4 - EDUCAZIONE CIVICA

**PRIVACY**

INTELLIGENZA E PROBLEM SOLVING

INTELLIGENZA

ATTENZIONE

SPAZIO PUBBLICO-PRIVATO

INFORMAZIONI

**RIPIANIFICAZIONE**

Il filosofo Byung-Chul Han (2014) spiega che la diffusione dei social network ha consentito di proiettare l'intimità degli individui dall'interno all'esterno: «In una società dell'instabilità è una società della confessione, dello svelamento, della mancanza pornografica di distanza». Nella sociologia contemporanea tutto si esibisce, nulla è più privato: nelle esperienze, spiega Han (2017), «ci si incontra l'altro. Nei vissuti invece si incontra se stessi». Ed è questo ciò che accade dentro lo spazio social: si esibiscono le proprie esperienze, abbattendo il proprio e altrui spazio privato.

Se nel sistema di comunicazione del passato la mediazione avveniva attraverso canali mainstream (es. televisione), oggi i media, invece, si de-mediano per consentire al grande pubblico di divenire lui stesso produttore di contenuti. Il lettore attivo, così, non è più influenzato da istituzioni predefinite (es. il seleggeriale), ma dagli altri lettori attivi (es. influencer).

Così, diviene fondamentale preservare il concetto di autenticità (Kernis, Goldman, 2006). Nell'universo mediale, all'interno del quale l'individuo è prosumer (Toffler, 1987) - consumatore e attore allo stesso tempo - mantenere autenticità diviene un processo di massima importanza specialmente nelle fasi della pre e piena adolescenza. Kernis e Goldman parlano di autenticità come un insieme di quattro componenti/processi:

- la consapevolezza del proprio io: la conoscenza di noi stessi, dei nostri gusti, di ciò che non ci piace, la nostra motivazione nel fare qualcosa, la capacità di riconoscere in noi determinate emozioni;
- l'elaborazione non distorta delle proprie informazioni: la capacità di non giudicare con accezione positiva o negativa le proprie esperienze;
- il comportamento in accordo con i propri obiettivi, che si oppone al processo di adeguamento ai valori e alle opinioni altrui;
- l'autenticità relazionale: la capacità di essere se stessi e onesti dentro una relazione con altri.

Questi quattro processi divengono fondamentali nella misura in cui, se alimentati, consentono all'utente di partecipare attivamente allo spazio del Web e in relazione con i suoi agenti, mantenendo la propria identità e costruendo un confine tra lo spazio pubblico e lo spazio privato. Ad esempio, se il concetto di autenticità viene sviluppato e potenziato in contesto scolastico, vengono meno meccanismi psico-sociali come il digital status seeking, la messa in atto di condotte di rischio influenzate dall'aumento del proprio status quo all'interno dei social network (es. attraverso i like); o ancora, del real highlight, la tendenza a mostrare all'interno dei social solo aspetti positivi ed affascinanti delle proprie esperienze di vita.

**RIFFERIMENTI**

- Han B.C. (2014), *La società della trasparenza*, Nottetempo, Milano.
- Han B.C. (2017), *L'esperienza dell'altro*, Nottetempo, Milano.
- Kernis M.H., Goldman B.M., "A multi-component conceptualization of authenticity: Theory and research", in *Advances in experimental social psychology*, vol. 28, 2006, [https://doi.org/10.1016/S0065-2601\(06\)50004-0](https://doi.org/10.1016/S0065-2601(06)50004-0)
- Rivoltella F.C. (2020), *Nativi alfabeti. Educazione e culture nella società post-mediale*, Schöel, Brescia.

Contenuto a cura di Maria Cristina Rinaldi - CREMIT

**PROPOSTE OPERATIVE**

**ClassBlog** - creare un blog di classe attraverso Google Sites

La creazione di un blog di classe consente agli studenti di meta-riflettere su ciò che vogliono e possono condividere con utenti esterni, in questo caso i genitori e docenti. Inoltre, la creazione del blog sotto forma di sito, consente una attenta analisi della logica estetica e comunicativa che sottende un sito web.

Le tue informazioni sono un tesoro, custodiscilo!

La proposta promossa da Google di *Interland*, un nuovo gioco online interattivo, potrebbe essere interessante per imparare alcune lezioni fondamentali relative alla sicurezza sul web. In particolare, l'isola denominata "Tara... del tesoro", i bambini dovranno mettere al sicuro i propri oggetti personali per imparare a custodire le informazioni personali in rete.

La media education passa da te

Creazione dei tutorial che possono guidare gli studenti più piccoli nell'accesso ad applicativi/piattaforme utili nel contesto didattico per creare o fruire di contenuti digitali.

**MONITORAGGIO DELLE PROPOSTE OPERATIVE**

- Ho condiviso con gli studenti le indicazioni/attenzioni necessarie da osservare per ideare un blog di classe?
- Quali sono gli spazi che lo studente percepisce come privati? Quali le persone con cui condivide questi spazi?
- Ho monitorato la gestione e attribuzione per aree degli spazi adottati? Lo studente come ordina gli elementi sulla pagina? Quali funzioni attribuisce loro?
- Lo studente riesce a trasporre le conoscenze che possiede in ambito alfabetico agli studenti più giovani? Si esprime con un linguaggio chiaro ed accessibile a tutti?

**RIORSE ESTERNE**

- Google Sites, per creare siti web con semplicità: <https://sites.google.com>
- Interland di Google, la Torre del Tesoro, [https://thinternetwasome.utitp.google.com/it\\_interland/lan/fin/forre-del-tesoro](https://thinternetwasome.utitp.google.com/it_interland/lan/fin/forre-del-tesoro)
- Screen Cast-O-matic per la creazione di video tutorial: <https://screencast-o-matic.com>





- una videolezione  
introduttiva



**OPEN CONTENT**

CREARE UNA VOCE IN WIKIPEDIA  
COME ESEMPIO DI CREATIVITÀ E COPYRIGHT

Co-produzione  
Partecipazione ad un'opera collettiva  
e partecipativa

Quando si utilizza un contenuto di Wikipedia...

**...occorre citare sempre la fonte (link)**



# DIRITTI IN INTERNET

## Scuola Primaria



Area

Informazione e contenuti online



[Video introduttivo](#)

UN MARE DI INFORMAZIONI  
**UNA BUSSOLA  
PER NAVIGARE**

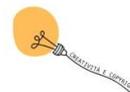
[Affondo teorico 1](#)

UN MARE DI INFORMAZIONI  
**IL VIAGGIO DI  
ULISSE**

[Affondo teorico 2](#)



[All'opera con l'EAS](#)



Area

Creatività, copyright



[Video introduttivo](#)

**CODE YOUR  
CLASSROOM**

[Affondo teorico 1](#)

**MONTAGGIO  
AD ALGO-RITMO**

[Affondo teorico 2](#)



[All'opera con l'EAS](#)



Area

Comunicazione, relazione ed identità digitale



[Video introduttivo](#)

**10  
CORRIERE DIGITALE**

[Affondo teorico 1](#)

**IL DADO HA  
SEI FACCE**

[Affondo teorico 2](#)



[All'opera con l'EAS](#)



Area

Sicurezza e privacy



[Video introduttivo](#)

**GIOCCARE A  
NASCONDINO  
NEL WEB**

[Affondo teorico 1](#)

**VAN GOGH:  
IL PREZZO DI UN  
ORECCHIO**

[Affondo teorico 2](#)



[All'opera con l'EAS](#)





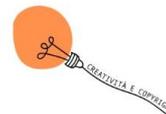
# DIRITTI IN INTERNET

## Scuola Secondaria di Primo Grado



Area

Informazione e contenuti online



Area

Creatività, copyright



[Video introduttivo](#)

LA POTENZIALITÀ INFORMATIVA DEL WEB  
**COME IMMERSI  
NEL PROFONDO BLU**

[Affondo teorico 1](#)

IL VIAGGIO DI ULISSE  
**L'ISOLA DI POLIFEMO**

[Affondo teorico 2](#)



[All'opera con l'EAS](#)



[Video introduttivo](#)

**CODE YOUR  
SOCIETY**

[Affondo teorico 1](#)

**BLACK MIRROR**  
LO SPECCHIO DELL'ALGORITMO

[Affondo teorico 2](#)



[All'opera con l'EAS](#)



Area

Comunicazione, relazione ed identità digitale



Area

Sicurezza e privacy



[Video introduttivo](#)

**IO**  
**SINDACO DIGITALE**

[Affondo teorico 1](#)

IL MIO ZERBINO  
**COSA DICE?**

[Affondo teorico 2](#)



[All'opera con l'EAS](#)



[Video introduttivo](#)

**DORIAN GRAY**  
IL RITRATTO NASCOSTO

[Affondo teorico 1](#)

**URLA DI MUNCH**  
**SILENZIOSE**

[Affondo teorico 2](#)

**COME È FATTA LA** CYBERSTUPIDITY  
**STUPIDITÀ DIGITALE**

[All'opera con l'EAS](#)



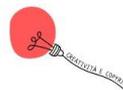


# DIRITTI IN INTERNET

## Scuola Secondaria di Secondo Grado

Area

Informazione e contenuti online



Area

Creatività, copyright



Video introduttivo

### INFORMAZIONE

[Affondo teorico 1](#)

### AUTORI ONLIFE

[Affondo teorico 2](#)

### Fake News e Pandemia FAKE NEWS

[All'opera con l'EAS](#)



Video introduttivo

### STAY RIGHT

[Affondo teorico 1](#)

### OLTRE LO SCRIPT

[Affondo teorico 2](#)

To be Creative... Commons!



[All'opera con l'EAS](#)



Area

Comunicazione, relazione ed identità digitale



Area

Sicurezza e privacy



Video introduttivo

### COMMOSSI O PARTECIPANTI?

[Affondo teorico 1](#)

### WEB REPUTATION: VALORE O CONDANNA

[Affondo teorico 2](#)

Diventare soccorritori digitali



[All'opera con l'EAS](#)



Video introduttivo

### ESTIMITÀ PRIVACY

[Affondo teorico 1](#)

### #DIMMISENZADIRMI CYBERSTUPIDITY

[Affondo teorico 2](#)



[All'opera con l'EAS](#)





Il materiale è davvero tanto.

Abbiamo pensato a un modo per renderlo fruibile in modo semplice.

Ecco il nostro materiale virtuale aumentato dalla realtà:

un mazzo di 54 carte, ognuna delle quali rimanda a un contenuto specifico del curricolo.





## Legenda:

# ogni logo rappresenta un'area

Ogni carta di questo mazzo è un contenuto specifico del Curricolo Digitale "DIRITTI IN INTERNET"



Area Informazione e contenuti online



Area Comunicazione, relazione e ID digitale



Area Creatività e copyright



Area Sicurezza e Privacy

■ Contenuti formativi

■ Scuola Primaria

■ Scuola Secondaria di Primo Grado

■ Scuola Secondaria di Secondo Grado



Video esplicativi



Schede di approfondimento teorico



Realizzazione EAS  
(Episodio di Apprendimento Situato)





Ogni carta di questo mazzo è un contenuto specifico del Curricolo Digitale "DIRITTI IN INTERNET"



Area Informazione e contenuti online



Area Comunicazione, relazione e ID digitale



Area Creatività e copyright



Area Sicurezza e Privacy

■ Contenuti formativi

■ Scuola Primaria

■ Scuola Secondaria di Primo Grado

■ Scuola Secondaria di Secondo Grado



Video esplicativi



Schede di approfondimento teorico



Realizzazione EAS  
(Episodio di Apprendimento Situato)

**Legenda:**  
ogni colore rappresenta un grado di scuola

**le carte GIALLE rimandano ai materiali preparati per la scuola PRIMARIA**

**le carte ARANCIONI rimandano ai materiali preparati per la scuola SEC. PRIMO GRADO**

**le carte ROSSE rimandano ai materiali preparati per la scuola SEC. SECONDO GRADO**

**le carte GRIGIE rimandano ai materiali INTRODUTTIVI o GENERALI**





Ogni carta di questo mazzo è un contenuto specifico del Curricolo Digitale "DIRITTI IN INTERNET"



Area Informazione e contenuti online



Area Comunicazione, relazione e ID digitale



Area Creatività e copyright



Area Sicurezza e Privacy

Contenuti formativi

Scuola Primaria

Scuola Secondaria di Primo Grado

Scuola Secondaria di Secondo Grado



Video esplicativi

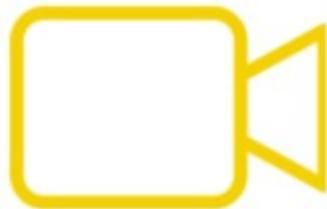


Schede di approfondimento teorico



Realizzazione EAS  
(Episodio di Apprendimento Situato)

Legenda:  
ogni simbolo rappresenta un tipo di materiale



VIDEO ESPLICATIVO

SCHEDA DIDATTICA  
PER L'ATTUAZIONE  
DELL'EAS



SCHEDA DI APPROFONDIMENTO  
TEORICO





# Esempio: area comunicazione, relazione e identità, scheda per l'attuazione dell'EAS per la scuola secondaria di primo grado

COMUNICAZIONE RELAZIONE IDENTITÀ

**C'ERA UNA VOLT... AH NO! UN VOLTO**

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

diritti IN INTERNET CURRICOLI DIGITALI

RETE MARCONI CAMPOBASSO

team digitale ITST G.Marconi

Contenuto prodotto da Giorgia Mauri - CREMIT

## C'ERA UNA VOLT... AH NO! UN VOLTO

**TARGET**  
Scuola secondaria di primo grado

**AREA DISCIPLINARE**  
Area umanistica e linguistica

**NUCLEO TEMATICO**  
Ospitalità per il Web

**COMPETENZE DEL DIGCOMP 2.1**  
2.3 Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali.  
2.6 Gestire l'identità digitale.

**DIMENSIONI DI COMPETENZA**

1. Interisce gli elementi di una comunicazione non ostile nel web.
2. Spiega il proprio punto di vista durante un dialogo nel web.
3. Interpreta le informazioni fruite nel web.

**INDICATORI**  
Per declinare gli indicatori si suggerisce di utilizzare le azioni inserite nei micro-processi del file [Tabella 7 - Processi madre, macro e micro processi](#). L'indicatore si elabora a partire dall'associazione di un micro-processo con un'abilità o una conoscenza specifica della disciplina/dell'attività che si desidera mettere in atto. L'indicatore risulta essere così osservabile e valutabile durante le pratiche didattiche.

**ABSTRACT**  
L'EAS si articola attorno alla gestione dell'identità digitale dello studente. Egli costruisce un ipotetico profilo personale facendo scelte ponderate in merito alla sua identità, a ciò che lo connota e alle esperienze che lo appassionano. La condivisione avviene però all'interno dello spazio digitale consentendogli di sperimentare nuove forme di comunicazione, che caratterizzano la sua esperienza quotidiana.

COMUNICAZIONE RELAZIONE IDENTITÀ

		Tempi stimati
inverso la lettura di mondo digitale per 18), nello specifico	//	
unOloYIYnEKqQ2i		
fotografia che possa scatta e la pubblica		
iva un confronto in	15'	
otografie postate sul		
in o Flickr prima		
suaient?	5'	
etwork simili che		
etwork simili che		
etwork scoperto?		
udenti.		
con gli studenti il		
di raccontarsi con		
o della socialifera?		
k presi in esame?		
k e come possiamo		
presenta agli student	5'	
e di se stessi e delle		
to 6.09).		
si in basso a destra)		
impostazioni (terza		
ria del video-maker		
andativo in una		
software house che		
	2	
		Tempi stimati
Il docente consegna il mandato a ciascuno studente.	40-50'	
Ogni studente costruisce una scaletta delle informazioni che vuole condividere, sulla base del mandato, e trova dei		
	3	

- Barico A., Beltrame S. (2020). *The game. Storie del mondo digitale per ragazzi avventurosi*. Feltrinelli, Milano.
- Tisseron S. (2016). *I-6-9-12. Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali*.





# Esempio: area informazione e contenuti, scheda di approfondimento per la scuola primaria

INFORMAZIONE E CONTENUTI

UN MARE DI INFORMAZIONI  
**UNA BUSSOLA PER NAVIGARE**

SCUOLA PRIMARIA

diritti IN INTERNET CURRICOLI DIGITALI

RETE MARCONI CAMPOBAS

team digitale ITST G.Marconi

Contenuto prodotto da Maria Cristina Barbi - CREMIT

## UN MARE DI INFORMAZIONI UNA BUSSOLA PER NAVIGARE

TEMI: MEDIA - FORMAZIONE CIVICA - NATURALISTICA - SOSTENIBILITÀ - STORIA

DATA

FONTI/INFORMAZIONI

RICERCA

SINTESI/ATTI

APPROFONDIRE

Una definizione  
Si può definire la Information Literacy come un insieme di competenze che, nella società dell'informazione, indicano la possibilità da parte del soggetto di cercare, selezionare e certificare le informazioni reperite in rete.

Questo è parte integrante del campo di esperienza della Media Literacy, soprattutto in relazione alla capacità critica dei soggetti di valutare le fonti delle informazioni trovate e va inclusa a tutti gli effetti tra le competenze del ricercatore, per il quale oggi internet rappresenta un'ampia e abituale forma di attività.

Strategie di ricerca in rete  
Quando si parla di ricercare informazioni in rete occorre subito distinguere due grandi modelli. Il primo è quello che fa centro sul contenuto (content-centred): convinti dell'importanza dei contenuti nella ricerca, i fattori di questo modello hanno come loro capostipite Google. In questo senso la ricerca si avvia a partire da una parola (starting point), viene poi indirizzata dai suggerimenti, dai "preferiti", che creano il presupposto per l'attivazione della ricerca (walking around), oppure dai repertori online, indici di risorse telematiche, banche dati (indexing).

L'altro modello è quello che fa centro sulle persone (user-centred): alla base della ricerca stanno le conoscenze dei soggetti, come l'esperienza di Facebook Insegni.

Ai di là di questo si possono fare proprie alcune indicazioni operative che servono a rendere più efficace e valida la ricerca. Eccone tre proposte:

- usare "motori" differenti. Si può:
  - \* partire nella ricerca da metamotori, come Copernic (la versione base, in download, è free);
  - \* fare ricorso a indici telematici (es. Yahoo);
- Usare parole diverse per ricercare. E' il caso della ricerca avanzata, maggiormente mirata.
- Usare lingue diverse. Normalmente le parole di ricerca sono inserite nella propria lingua materna: questo preclude la possibilità di trovare risorse disponibili in altre lingue.

REFERIMENTI

- Fiori L. (2017), *La quarta rivoluzione*, Corina Raffaello, Milano.
- Rivoltella P.C. (2020), *Nuovi alfabeti. Educazione e culture nella società post-mediale*, Morcelliana Schödi, Brescia.

Contenuto prodotto da Maria Cristina Barbi - CREMIT

## UNA BUSSOLA PER NAVIGARE

INDIVIDUA LE PAROLE CHIAVE E LA FONTE DELLE INFORMAZIONI

SINTESI/ATTI SULL'ATTUALITÀ DELLE INFORMAZIONI PER PREDISPORRE L'ACCESSO ALTERNATIVO

SINTESI/ATTI CONTENUTI PROVENIENTI DA DIVERSE FONTI

PROPOSTE OPERATIVE

GoViral

ThingLink

La ricerca in cui le informazioni alle quali si accedono sono indicate dal docente: sono interessanti e convincenti. Si consiglia una fruizione per gli studenti al termine della classe quinta primaria.

Gioco educativo che si pone come missione il contrasto alla disinformazione. Il mini-gioco, che consiste nel compiere una serie di scelte multiple o a bivio, è fruibile online da computer e da smartphone su [goviralgame.com](http://goviralgame.com) e si può completare in poco più di 5 minuti.

Applicativo che permette di creare immagini ricche di musica, video, audio, testo e altro aggiungendo semplicemente dei tag cliccabili su qualsiasi parte della stessa immagine:

- mostrare un video o leggere un testo di un dato argomento
- cercare in Rete un'immagine rappresentativa del video/teso utilizzato precedentemente
- caricare l'immagine in ThingLink
- applicare i tag sull'immagine e inserire le informazioni-chiave che restituiscono una sintesi del video/teso utilizzato.

LE PROPOSTE OPERATIVE

Individua le risorse che propongo ai miei studenti? Ho condiviso con loro i riferimenti e gli ho spiegati? Come sono state utilizzate? Sono state utilizzate in modo creativo? Sono state utilizzate in modo appropriato? Sono state utilizzate in modo efficace? Sono state utilizzate in modo innovativo? Sono state utilizzate in modo originale? Sono state utilizzate in modo creativo? Sono state utilizzate in modo appropriato? Sono state utilizzate in modo efficace? Sono state utilizzate in modo innovativo? Sono state utilizzate in modo originale?

RSORSE ESTERNE

met il meglio di Google (2018), nello specifico: <https://bestofgoogle.com/italy/2018/>

Il Fiume della realtà, che scorre per Internet tra realtà e finzioni. I bambini imparano a non cadere nelle trappole del fake news.

(21), "Decalogo dell'esplore di notizie digitali", in *Nuovi Alfabeti. Educazione e culture nella società post-mediale*, 33.

scelta il 2020, <https://2020game.it/>

diritti IN INTERNET CURRICOLI DIGITALI

diritti IN INTERNET CURRICOLI DIGITALI

diritti IN INTERNET CURRICOLI DIGITALI

CREMIT





# Esempio: area creatività e copyright, video introduttivo per la scuola secondaria di secondo grado

diritti  
IN INTERNET  
Verso una cittadinanza digitale  
CURRICOLI DIGITALI

RETE MARCONI CAMPOBASSO

team digitale ITST G.Marconi

SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

INTRODUZIONE

CREATIVITÀ E COPYRIGHT

**OPEN CONTENT**

CREARE UNA VOCE IN WIKIPEDIA  
COME ESEMPIO DI CREATIVITÀ E COPYRIGHT

Co-produzione  
Partecipazione ad un'opera collettiva  
e partecipativa

Quando si utilizza un contenuto di Wikipedia...  
...occorre citare sempre la fonte (link)





## Esempio: area sicurezza e privacy, video introduttivo

NB: dal retro è sempre possibile collegarsi al sito con tutti i contenuti.

UNA PROSPETTIVA DI LAVORO

CONTENUTI FORMATIVI

diritti IN INTERNET CURRICOLI DIGITALI

RETE MARCONI CAMPOBA

team digitale ITST G.Marconi

### PRIVACY

- 1 Datificazione. Trasformazione dell'io in un sé quantificato
- 2 Modalità di amministrazione/condivisione dei dati
- 3 Distinzione tra spazio pubblico e privato





# ALL'OPERA





# GRAZIE per l'attenzione

Dott.ssa Adelaide Villa - Dirigente scolastico

ITST G. Marconi

<https://www.iti-marconi.edu.it/> - [cbtf01000d@istruzione.it](mailto:cbtf01000d@istruzione.it)

Annalisa Gaddi

Referente del progetto Curricolo Digitale "Diritti in Internet"  
[annalisa.gaddi@iti-marconi.edu.it](mailto:annalisa.gaddi@iti-marconi.edu.it)

