

ELEMENTI PER IL CURRICOLO (DI CITTADINANZA) DIGITALE DEL LICEO N. MACHIAVELLI DI ROMA

CONTENUTI DEL DOCUMENTO:

- Documenti di riferimento
- Definizione di competenza digitale
- Perché un Curricolo (di Cittadinanza) Digitale
- Come utilizzare il curricolo (di cittadinanza) digitale d'Istituto
- Aree di competenze digitali degli studenti

Documenti di riferimento

- Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente (con particolare riferimento alla Competenza n. 4: competenza digitale)
- Piano Nazionale Scuola Digitale, Legge 107/2015, con riferimento alle azioni #14 Definizione di un framework comune per le competenze digitali, #15 Realizzazione di Curricoli Digitali
- Legge 20.8.2019 n. 92, recante "Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'educazione civica", Art.5 (si indicano in corsivo e con "Educazione Civica" le citazioni dall'Art. 5)
- DigComp 2.1, Il Quadro delle Competenze Europee Digitali per i Cittadini, pubblicato in inglese nel 2017 come "DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use" (<http://europa.eu/!Yg77Dh>) a cura dell'European Commission's Joint Research Centre_Traduzione in lingua italiana a cura dell'Agenzia per l'Italia Digitale (AgID)
- Indicazioni Nazionali per i Licei [http://www.indire.it/lucabas/lkmw_file/licei2010/indicazioni_nuovo_impaginato/_decreto_indicazioni_nazionali.pdf]
- eSafety Policy di Istituto [<http://www.ismachiavelli.eu/pags/spip.php?article4860>]
- Circolare sulla netiquette di Istituto [<http://www.ismachiavelli.eu/pags/spip.php?article5471>]
- "Managing tomorrow's digital skills - what conclusions can we draw from international comparative indicators?", UNESCO 2018 [<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000261853>]

Definizione di competenza digitale

"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." (Raccomandazione del Consiglio UE, 22.5.2018)

Perché un Curricolo (di Cittadinanza) Digitale

È fondamentale che tutti gli studenti acquisiscano competenze digitali con livelli di padronanza crescenti per essere cittadini consapevoli e avere pieno accesso alla conoscenza e, in futuro, al mondo del lavoro. Ed è sempre più importante che questo apprendimento avvenga anche a scuola sia perché le competenze digitali rivestono un ruolo strategico per migliorare

altre competenze (es. la competenza linguistica, espressiva, comunicativa, l'acquisizione di un proprio metodo di studio e di ricerca), sia perché molti nativi digitali, nonostante la naturalezza con cui si rapportano a strumenti digitali, di fatto ignorano diversi elementi del mondo digitale in cui sono immersi (ad esempio, i capisaldi della sicurezza online, il pericolo dell'esposizione a informazioni infondate, la responsabilità inerente agli atti di condivisione dei materiali, la tutela della reputazione propria e altrui).

Non è un caso che la Legge n. 92 del 20.8.2019, "Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'educazione civica", individui nella "cittadinanza digitale" un pilastro dell'insegnamento trasversale dell'Educazione Civica e vi dedichi l'intero articolo 5, e che l'Allegato A "Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica" affermi: "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."

Nel corso di questi anni l'Istituto ha investito nella digitalizzazione degli ambienti di apprendimento e nell'utilizzo del digitale sia per promuovere la realizzazione di esperienze di apprendimento e collaborazione con diversi software e su diverse piattaforme (es. eTwinning, Edmodo, MLOL, Microsoft 365 for Education, Cisco Webex), sia per educare gli studenti ad un uso consapevole e responsabile del digitale e della rete.

Da anni, in particolare il Dipartimento di Lingue Straniere dell'Istituto, indica esplicitamente nella programmazione dipartimentale che "In linea con le indicazioni dei PECUP (profili culturali, educativi e professionali dei licei), i docenti di lingue straniere del Liceo Machiavelli intendono utilizzare 'le nuove tecnologie per fare ricerche, approfondire argomenti, esprimersi creativamente e comunicare con interlocutori stranieri', ad esempio attivando progetti di gemellaggio elettronico eTwinning e Information Literacy e integrandoli nella didattica curricolare.

Per questi motivi, dopo la redazione dell'eSafety policy e della netiquette di Istituto, si è avvertita l'esigenza di tracciare le linee per un curriculum (di cittadinanza) digitale condiviso, trasversale alle discipline, integrabile al percorso di Educazione Civica, che miri all'acquisizione e al consolidamento delle competenze digitali da parte degli studenti non solo in dimensione strettamente tecnologica, ma anche in dimensione cognitiva ed etica.

Come utilizzare il curriculum (di cittadinanza) digitale d'Istituto

In fase di progettazione del percorso di Educazione Civica all'interno della Programmazione di classe, il Consiglio di classe può scegliere di dedicare alla cittadinanza digitale una parte del monte orario selezionando la specifica area delle competenze digitali da potenziare (E' consigliabile che ciascuna classe lavori almeno a due delle cinque aree di competenze digitali degli studenti nel corso del quinquennio). Trattandosi di competenze trasversali, uno o più docenti integrano quella specifica area delle competenze digitali nelle attività/unità di apprendimento che prevede di svolgere per quella data classe. In seguito, i docenti utilizzano i descrittori dei livelli di acquisizione indicati per quell'area al fine di monitorare e valutare le competenze digitali specifiche. La valutazione può avvenire attraverso test tradizionali o compiti di realtà. Il risultato della valutazione viene comunicato al Referente di Educazione Civica della classe, a cui spetta il compito della valutazione sommativa finale, e agli studenti e alle loro famiglie attraverso il Registro Elettronico.

Aree di competenze digitali degli studenti

1. Alfabetizzazione su informazioni, dati, contenuti digitali
2. Comunicazione e collaborazione

3. Creazione di contenuti digitali
4. Sicurezza
5. Problem-solving

1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI, DATI, CONTENUTI DIGITALI

1.1 Navigare

Saper: accedere a informazioni online e contenuti digitali; cercare e trovare informazioni rilevanti; selezionare risorse in maniera efficace; accedere a Open Educational Resources o OER, Risorse Didattiche Aperte; navigare tra portali dedicati (es. risorse educative, servizi di traduzione), forum, social network, applicazioni dedicate; sviluppare strategie personali per trovare informazioni, condividere informazioni con opzioni di sharing; accedere a e navigare la piattaforma di Istituto Microsoft Teams; effettuare le suddette operazioni sia da dispositivi mobili che da computer fisso

1.2 Valutare

Saper: comprendere, raccogliere, verificare in maniera critica le informazioni; impostare ricerche avanzate su motori di ricerca; individuare riferimenti bibliografici attendibili; riconoscere fonti attendibili; usare gli strumenti di Internet per verificare la veridicità e l'autenticità delle informazioni (controllare fonti delle notizie, credibilità degli autori); attivare strategie per riconoscere notizie false o manipolate, intenzionalmente o per errore

Analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali (Educazione Civica)

1.3 Gestire

Saper: archiviare informazioni, dati, contenuti digitali organizzandoli in modo strutturato su PC o dispositivo mobile; recuperare in modo agevole il proprio materiale multimediale; copiare-incollare-ritagliare o catturare le schermate di informazioni rilevanti ed organizzarle attraverso software di videoscrittura; usare software per mappe concettuali; utilizzare servizi di cloud

LIVELLI DI ACQUISIZIONE COMPETENZE

Livello base:

Esegue semplici ricerche online per mezzo di motori di ricerca. Salva, nomina e archivia il proprio materiale multimediale. Sa recuperare ciò che ha salvato. Sa accedere e orientarsi nella piattaforma di Istituto Microsoft Teams. Effettua le suddette operazioni sia da dispositivi mobili che da computer fisso. E' consapevole che non tutta l'informazione online è affidabile.

Livello intermedio:

Esplora Internet per reperire informazioni rilevanti. Seleziona le informazioni necessarie. Confronta diverse fonti di informazione. Salva, nomina e archivia file, contenuti e informazioni personalizzando le strategie di conservazione. Sa recuperare e gestire le informazioni e i contenuti salvati e conservati. Sa utilizzare diverse funzioni della piattaforma di Istituto Microsoft Teams.

Livello avanzato:

E' in grado di usare una grande varietà di strategie per cercare informazioni significative ed esplorare Internet. Padroneggia la piattaforma di Istituto Microsoft Teams. E' critico nei riguardi delle informazioni che trova e sa verificarne credibilità e affidabilità. Filtra e monitora le informazioni che riceve. Usa differenti metodi e strumenti per organizzare file, contenuti e informazioni. Utilizza varie strategie per recuperare, gestire, condividere i contenuti che ha organizzato e conservato. Seleziona in modo appropriato gli ambienti di condivisione delle informazioni.

2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE ONLINE

2.1 Interagire

Saper: interagire attraverso vari strumenti e applicazioni, come messaggistica istantanea, posta elettronica, videochiamate su piattaforme quali Microsoft Teams, eTwinning, Cisco Webex, etc.; identificare il piano linguistico più adatto; adottare toni, modi e strategie

comunicativi appropriati a differenti situazioni e interlocutori; preparare lavori di gruppo attraverso le tecnologie digitali.

Adattare le strategie di comunicazione al pubblico specifico ed essere consapevoli della diversità culturale e generazionale negli ambienti digitali (Educazione Civica).

Saper individuare i mezzi e le forme di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto (Educazione Civica).

2.2 Condividere

Saper: condividere collocazione e contenuti di informazioni; condividere risorse; citare; indicare fonti; essere responsabile nel diffondere notizie e contenuti; scegliere opzioni disponibili per organizzare un evento online; utilizzare sistemi di costruzione collaborativa del sapere (es. Wikipedia).

2.3 Collaborare

Saper: usare tecnologie e media per lavorare in team, per agire in spazi di scrittura condivisa, per la co-costruzione di contenuti e materiali (es. documenti collaborativi su Teams, OneNote, Google documents, Dropbox, pagine collaborative del Twinspace, Meetingwords, Collabedit); agire in forum e gruppi di discussione (es. chat su Teams, blog e forum sul Twinspace); creare sondaggi online. Conoscere servizi digitali pubblici o privati per partecipare alla vita sociale (es. certificazioni, richiesta di documenti).

Interagire attraverso varie tecnologie digitali (Educazione Civica); informarsi e partecipare al dibattito pubblico attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati (Educazione Civica)

2.4 Netiquette e cittadinanza

Conoscere e rispettare i documenti di Istituto relativi alla netiquette.

Saper rapportarsi agli altri attraverso spazi comunicativi come mailing list, commenti sui social network, blog, forum, videolezioni, etc.; comprendere l'importanza di rendersi riconoscibili all'interno degli spazi comunicativi istituzionali (videocamera accesa ed uso del microfono secondo le indicazioni dell'insegnante) e del rispetto di tutte le norme di comportamento individuate e pubblicate dalla scuola in merito all'interazione sulle piattaforme in uso nell'Istituto; proteggere se stessi e gli altri da possibili pericoli online (es. le varie forme di cyberbullismo: denigrazione, emarginazione, profili falsi, flaming, cyberharrasment, cyberstalking; grooming, adescamento online, phishing; NUGS o Negative User Generated Content, linguaggio dell'odio); sviluppare strategie per riconoscere e contrastare comportamenti inappropriati online. E' consapevole dei diversi aspetti culturali dell'interazione online.

Conoscere le norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e dell'interazione in ambienti digitali (Educazione Civica).

2.5 Identità digitale e cittadinanza

Saper: creare i propri account; gestire dati attraverso molteplici account; tutelare i dati personali; proteggere la propria immagine e la propria reputazione online (es. contro campagne diffamatorie). Conoscere i tipi principali di identità digitale (Sistema pubblico di Identità Digitale o SPID, Posta elettronica certificata o PEC, firma digitale forte).

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 (Educazione Civica).

LIVELLI DI ACQUISIZIONE COMPETENZE

Livello base:

Interagisce con gli altri utilizzando in modo essenziale strumenti e applicazioni. Comunica prevalentemente con tecnologie di base. Conosce e applica le norme basilari del comportamento nella comunicazione con strumenti digitali. Condivide con gli altri file e contenuti attraverso semplici mezzi tecnologici. Utilizza in modo passivo, sollecitato o marginale i servizi della rete. Si orienta nella comunicazione in Microsoft Teams. E' consapevole dei benefici e dei rischi relativi all'identità digitale.

Livello intermedio:

E' in grado di usare molteplici mezzi digitali, anche avanzati, per interagire con gli altri: conosce i principi dell'etichetta digitale ed è capace di utilizzarli secondo il contesto.

E' partecipe in siti di reti sociali e comunità online, dove comunica e/o scambia conoscenze, contenuti e informazioni in modo responsabile. Sa usare vari strumenti di comunicazione in Microsoft Teams. Si orienta nei servizi online. Crea e discute risultati in collaborazione con altri usando semplici mezzi digitali.

Livello avanzato:

Sa gestire una vasta gamma di mezzi per la comunicazione online (email, chat, sms, instant messages, blog, microblogging, etc.). Utilizza in modo efficace e funzionale mezzi e vie di collaborazione per scambio, produzione e condivisione di risorse, conoscenze e contenuti. E' in grado di applicare vari aspetti dell'etichetta online a diversi ambiti e contesti della comunicazione digitale. Possiede strategie efficaci per individuare e contrastare comportamenti inappropriati. Sa utilizzare molteplici servizi online. Padroneggia la comunicazione in Microsoft Teams. E' in grado di gestire molteplici identità digitali a seconda dei contesti e delle finalità e di monitorare informazioni e dati prodotti attraverso l'interazione online.

3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

3.1 Sviluppare

Saper: apprendere da videotutorial; creare contenuti digitali (es. testi, fogli di calcolo, immagini, audio, presentazioni, video, progetti di coding); modificare contenuti digitali secondo il formato più consono all'uso che gli utenti ne faranno; rielaborare risorse esistenti per sviluppare contenuti e conoscenze nuovi e originali; sviluppare cura ed attenzione per la qualità del prodotto digitale (cura dell'aspetto linguistico, della qualità delle immagini, della qualità video, audio, ecc.); utilizzare software e app per la modifica creativa di immagini e testi, editing di materiale video, editing di materiale audio, creazione di emagazine, ebook, e presentazioni digitali animate chiare e attendibili.

3.2 Rispettare

Essere consapevoli delle condizioni d'uso di siti e risorse in rete (proprietà autoriale dei contenuti, condizioni per il download e la diffusione del materiale, responsabilità delle parti). Conoscere banche dati da cui scaricare legalmente immagini e norme che vincolano la percentuale di utilizzo di immagini sotto copyright. Conoscere e utilizzare Open Educational Resources o OER (materiali didattici in formato digitale messi in rete con licenze che ne permettono il riutilizzo, la modifica e la distribuzione). Saper applicare norme e prassi su proprietà intellettuale, diritto d'autore, copyright e licenze a informazioni e contenuti digitali creati, citati, editati, rielaborati.

Analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali (Educazione Civica)

Conoscere le norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali (Educazione Civica)

LIVELLI DI ACQUISIZIONE COMPETENZE

Livello base: Produce contenuti digitali semplici. Apporta modifiche di base a quanto prodotto da altri. Tiene conto del fatto che i contenuti trovati in rete possono essere coperti da copyright.

Livello intermedio: Produce contenuti digitali di formato vario (es. testi, fogli di calcolo, immagini, audio, presentazioni, video). Sa apportare modifiche significative e rifinire contenuti prodotti da sé o da altri. E' consapevole delle condizioni d'uso di siti e risorse in rete in termini di copyright e indicazioni riguardo a download e diffusione del materiale utilizzato. Sa attribuire un valore di licenza ai contenuti che crea.

Livello avanzato: Produce contenuti digitali di qualità in formati, piattaforme e ambienti vari e mirati all'uso che gli utenti ne faranno. E' in grado di integrare elementi di contenuto esistenti per creare contenuti nuovi. Utilizza una vasta gamma di risorse digitali per creare prodotti multimediali originali. Sa come i diversi tipi di licenze si applicano alle informazioni e risorse che utilizza o crea.

4. SICUREZZA

4.1 Proteggere i dispositivi

Saper: conservare i dispositivi in modalità e ambienti sicuri; dotare i propri dispositivi di password d'accesso sicure e/o modalità di autenticazione biometriche. Conoscere le misure da adottare per la sicurezza dei dispositivi (es. installazione e aggiornamento di anti-virus, regolari scansioni).

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy

Saper: vigilare sui propri dati sensibili; proteggere se stessi e gli altri da rischi quali l'uso improprio dei dati personali, la violazione del profilo, il furto d'identità, la diffusione di informazioni false o riservate sul proprio conto e il contatto con individui che agiscono dietro falsi profili; proteggere la propria reputazione e rispettare quella degli altri. Comprendere le condizioni d'uso di web e risorse in rete per difendersi dall'eventuale sfruttamento dei dati. Conoscere e rispettare l'eSafety policy di Istituto.

Conoscere le politiche sulla tutela della riservatezza applicate dai servizi digitali relativamente all'uso dei dati personali (Educazione Civica); Saper 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 (Educazione Civica).

4.3 Proteggere la salute

Saper riflettere su tempi, modalità, motivazioni dei propri consumi medialti per effettuare scelte consapevoli. Essere consapevoli dei rischi per la salute del corpo e della mente che le tecnologie digitali possono comportare (es. mal di schiena dovuti a posture scorrette davanti al computer, forme di dipendenza dai social e dall'intrattenimento virtuale).

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 sé' 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. (Educazione Civica)

4.4 Proteggere l'ambiente

Essere consapevole dell'impatto ambientale che le nuove tecnologie comportano (es. radiazioni di radiofrequenze, inquinamento elettromagnetico, smaltimento dispositivi "obsoleti" per costante rilascio di dispositivi più nuovi)

LIVELLI DI ACQUISIZIONE COMPETENZE

Livello base:

Sa adottare le misure di base per proteggere i propri strumenti (es. password sicure). Sa quali tipi di informazioni su se stesso e gli altri è opportuno condividere in ambienti online. Sa come evitare le minacce online (es. tentativi di cyberbullying). E' consapevole che la tecnologia utilizzata in modo inappropriato può provocare danni alla salute. Adotta le misure di base per il risparmio di energia e l'eventuale smaltimento dei dispositivi.

Livello intermedio:

Aggiorna le strategie di sicurezza per proteggere i propri strumenti digitali. Tutela la propria riservatezza in modo adeguato. Comprende le questioni di privacy e possiede nozioni di base sul modo in cui i suoi dati vengono raccolti e usati. Protegge se stesso e gli altri dalle minacce online. Comprende i rischi per la salute collegati all'uso delle tecnologie (da problemi di ergonomia a dipendenze).

Livello avanzato:

Aggiorna frequentemente le proprie strategie di sicurezza. Sa adottare misure di sicurezza quando i propri strumenti sono minacciati. Cambia spesso le forme di garanzia della privacy. Ha una comprensione informata e ampia dei problemi della privacy ed è consapevole di come i propri dati sono raccolti e usati. Sa come usare le tecnologie per evitare problemi di salute. E' equilibrato nel gestire la relazione tra mondo online e mondo offline. Sa condividere con altri il proprio know how riguardo ai rischi online. E' ben informato sull'impatto delle tecnologie sulla vita quotidiana, sui consumi online e sull'ambiente.

5. PROBLEM-SOLVING

5.1 Risolvere problemi tecnici

Saper cercare in rete possibili soluzioni a bisogni o disfunzioni, attraverso motori di ricerca e supporto di esperti online. Sapere come effettuare operazioni di base di configurazione di un computer fisso e/o di un dispositivo mobile. Conoscere il sistema operativo in uso.

5.2 Individuare fabbisogni e soluzioni

Saper: identificare bisogni e finalità (es. il proprio set up ideale nell'utilizzo di uno strumento digitale per lo studio); individuare soluzioni digitali; aggiornare le proprie competenze; condividere le proprie competenze; insegnare ad altri; trovare funzioni e risorse finalizzate all'accessibilità del web

5.3 Usare in modo creativo le tecnologie digitali

Saper: partecipare alla creazione di prodotti digitali collaborativi; esprimere creativamente se stessi attraverso media e tecnologie digitali; creare nuove conoscenze innovando processi e prodotti; risolvere questioni concettuali tramite strumenti digitali (es. uso creativo di software per la realizzazione di mappe concettuali o wiki in cui ogni utente può aggiornare o aggiungere contenuti consultabili da chiunque).

Ricerca opportunità di crescita personale e di cittadinanza partecipativa attraverso adeguate tecnologie digitali (Educazione Civica)

5.4 Cooperare a colmare divari nelle competenze digitali

Saper individuare i divari nell'acquisizione di competenze digitali; trovare strategie di intervento per colmare i divari; tenersi aggiornati sull'evoluzione digitale sia tramite la rete sia attraverso il supporto di esperti

LIVELLI DI ACQUISIZIONE COMPETENZE

Livello base:

Sa: ricorrere in modo mirato ad aiuti e assistenza quando la tecnologia non funziona; utilizzare nuovi strumenti, programmi o applicazioni; usare alcune tecnologie per risolvere compiti di routine; scegliere strumenti digitali per attività di routine. E' consapevole che la tecnologia e gli strumenti digitali possono essere usati creativamente.

Livello intermedio:

Sa: risolvere problemi semplici che emergono quando la tecnologia non funziona; scegliere l'hardware e il software appropriato ad un'azione; risolvere compiti non di routine esplorando varie possibilità tecnologiche; selezionare mezzi adeguati in base alle finalità e valutarne l'efficacia; utilizzare la tecnologia per fini creativi e finalizzarla alla risoluzione dei problemi, sa collaborare nella creazione di prodotti innovativi.

Livello avanzato:

Sa: risolvere una vasta gamma di problemi che emergono quando la tecnologia non funziona; selezionare strumenti, applicazioni, servizi per svolgere creativamente compiti inediti; tenersi informato sui nuovi sviluppi tecnologici; risolvere questioni concettuali tramite strumenti digitali; individuare e cooperare a colmare i divari nelle competenze digitali all'interno della comunità scolastica