

Allegato 3 al P.T.O.F.

Il liceo Galilei dietro sollecitazione della Dirigenza ha studiato il Sillabo dell'Educazione Civica Digitale, lo ha arricchito con le indicazioni del DigComp 2.1 e ha ipotizzato un piano di lavoro sui cinque anni di corso, integrando le competenze specifiche della cittadinanza digitale nel più ampio curriculum di Educazione Civica. Le Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica, adottate in applicazione della legge 20 agosto 2019, n. 92 recante "Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'educazione civica", non impongono, infatti, un lavoro su tutte le competenze digitali: quelle più specifiche non sono in esso comprese. Di qui nasce la necessità di integrare i due documenti, al fine di costruire, per il nostro Istituto, un Curriculum di cittadinanza digitale che sia il più possibile completo.

CURRICOLO DI CITTADINANZA DIGITALE

Nel gennaio 2018 il Miur, in attuazione dell'azione #14 del PNSD, ha pubblicato il **"Sillabo di Educazione Civica"** per supportare le scuole e i docenti nella costruzione di percorsi curriculari, con l'obiettivo di **formare cittadini digitalmente consapevoli e responsabili**. Il **Sillabo del Ministero** intende come educazione civica digitale una nuova dimensione che aggiorna ed integra **l'educazione civica**, finalizzata a consolidare ulteriormente il ruolo della scuola nella formazione di cittadini in grado di partecipare attivamente alla vita democratica.

"Le parole chiave dell'educazione civica digitale – si legge nel Sillabo del Ministero – sono: spirito critico e responsabilità. Spirito critico, perché è fondamentale – per studenti e non solo (docenti e famiglie sono altrettanto coinvolti) – essere pienamente consapevoli che dietro a straordinarie potenzialità per il genere umano, legate alla tecnologia, si celano profonde implicazioni sociali, culturali ed etiche. Lo **spirito critico** è condizione necessaria per "governare" il cambiamento tecnologico e per orientarlo verso obiettivi sostenibili per la nostra società. **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. Dallo spirito critico e dalla responsabilità deriva la capacità di saper massimizzare le potenzialità della tecnologia (ad es. in termini di educazione, partecipazione, creatività e socialità) e minimizzare quelli negativi (ad es. in termini di

sfruttamento commerciale, violenza, comportamenti illegali, informazione manipolata e discriminatoria).”

Occorre quindi che la scuola aiuti ad accompagnare la complessità del cambiamento, piuttosto che marginalizzarne alcuni aspetti come semplici “rischi”. La scuola può infatti aiutare gli studenti, e con essi i genitori, a costruire strategie positive per affrontare una disponibilità di tecnologie, di informazione e comunicazione senza precedenti.

Il Sillabo si articola in cinque sezioni:

1. Internet e i cambiamenti in corso
2. Educazione ai Media
3. Educazione all'informazione
4. Quantificazione e computazione: dati e intelligenza artificiale
5. Cultura e creatività digitale

Ognuna delle sezioni, nel trattare la tematica specifica, mette a disposizione materiali dedicati alle scuole di ogni ordine e grado attraverso una raccolta OER (Open Educational Resources) disponibile all'indirizzo <http://www.generazioniconnesse.it/site/it/educazionecivica-digitale/>

Al Sillabo di Educazione Civica si affianca, a livello europeo, la Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea sulle nuove competenze chiave per l'apprendimento permanente, pubblicata il 22 maggio 2018: in essa la competenza digitale è inserita tra le competenze chiave necessarie per la realizzazione personale, considerata a tutti gli effetti “competenza di base”, accanto a leggere, scrivere e far di conto.

Il DigComp è l'insieme delle linee guida definite dalla Commissione Europea sulle competenze digitali che i cittadini devono possedere per poter godere di una buona qualità della vita, partecipare alla società democratica ed essere competitivi nel mondo del lavoro.

Nel 2022 è stata pubblicata la versione del DigComp 2.2, non ancora tradotta in italiano.

Per l'Europa la competenza digitale presuppone interesse, come atteggiamento positivo, dimestichezza nell'uso, che va formata anche negli alunni nativi digitali, e spirito critico e responsabile, per apprendere, lavorare e partecipare alla società.

Di seguito le 5 aree di competenza del DigComp che permettono di sviluppare una buona competenza digitale del cittadino, con, al loro interno, 21 descrittori.

https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository_files/digcomp2-1_ita.pdf

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
--	--

	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
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 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale
Area delle competenze 3: Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione
Area delle competenze 4: Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Protecting the environment
Area delle competenze 5: Risolvere problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare i divari di competenze digitali

Il Liceo Galilei, al fine di implementare percorsi e UdA su specifici casi d'uso, ha intrapreso un percorso di formazione per i docenti aderendo alla rete *IRIS* - Istituti in Rete per un'Innovazione di Sistema - dell'ITET "Einaudi" di Bassano del Grappa.

La cultura e la creatività digitale vengono sviluppate da tutto il corpo docente nella didattica quotidiana.

Internet, i media digitali e con essi i social media, infatti, non sono solo strumenti. Sono anche in grado di abilitare nuove produzioni culturali e sono essi stessi "oggetti culturali". Lo sviluppo di una piena cittadinanza digitale passa anche e soprattutto dalla capacità degli studenti di appropriarsi dei media digitali, passando da consumatori passivi a consumatori critici e produttori consapevoli di contenuti. Partendo dai concetti di multimedialità, interattività, ipertestualità e interfaccia, è opportuno dare agli studenti gli strumenti per comunicare ed esprimere la propria creatività. Diventa quindi centrale la costruzione di narrazioni transmediali, crossmediali e digitali

(digital storytelling), fra testo, immagini, audio e video, utilizzando ad esempio podcast, webcast, radio digitali, applicativi mobili, blog collettivi, software per la stesura di testi collaborativi, videomapping, videomaking e fotografia digitale.

Nella tabella che segue si indicano le tematiche che verranno sviluppate nelle diverse classi; le stesse sono parte integrante del curriculum di Educazione Civica.

Classi	AREE TEMATICHE
P R I M E	- Digitale-Educazione ai Media: il rapporto tra individuo e comunità e stereotipi nei teenager; proteggere sé e gli altri da eventuali pericoli in ambienti digitali; tecnologie digitali e benessere psicofisico/inclusione sociale (conoscenza e rispetto dei regolamenti nei giochi di squadra; Hikikomori), cyberbullismo; - Digitale- Educazione all'informazione: analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali

Classi	AREE TEMATICHE
S E C O N D E	Analisi di casi di complessità e relativa ricerca di soluzioni possibili, su questioni legate alla cittadinanza digitale, al fine di evitare rischi per la salute psico-fisica nell'utilizzo delle tecnologie ("Manifesto della comunicazione non ostile").

Classi	AREE TEMATICHE
T E R Z E	- Netiquette e Hate speech. - Come interagire attraverso i social network in ambiti di studio e professionali. - Come informarsi e partecipare al dibattito pubblico attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati. - Antisemitismo e razzismo. - Come 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. - Come rispettare i dati e le identità altrui (Legislazione privacy digitale e diritto all'oblio). - Come utilizzare e condividere informazioni personali identificabili, proteggendo sé stessi e gli altri. - Cyberbullismo. - Bilancio finale del percorso svolto. Compilazione di un e-portfolio delle competenze sviluppate

Classi	AREE TEMATICHE
Q U A R T E	• Comprendere cosa è un dato, conoscendo la differenza tra dati e informazioni. Descrivere, classificare, raccogliere i dati, anche comprendendo come gestire produzione, archiviazione, ordinamento e processing dei dati in un formato adatto all'interrogazione, all'interpretazione e, più in generale, all'elaborazione automatica del dato stesso. • Bilancio finale del percorso svolto. Compilazione di un e-portfolio delle competenze sviluppate.

Classi	AREE TEMATICHE
Q U I N T E	• Bilancio finale del percorso svolto. Compilazione di un e-portfolio delle competenze sviluppate.