

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI MONTALTO DI CASTRO (VT)
Scuola Primaria "Tullio Cesarini" - Pescia Romana



PROGETTO INTERDISCIPLINARE *"Super cittadino digitale"*



DOCENTI : Ceccarelli Elisa
Bozzini Tiziana

PREMESSA

Questo progetto nasce dalla consapevolezza che i nostri studenti sono indubbiamente la generazione più immersa nel digitale e la prima cresciuta in una società nella quale Internet è parte integrante della vita quotidiana; i “*nativi digitali*” sono soggetti che comunicano, interagiscono e apprendono secondo tempi e modalità nuove rispetto ad un recente passato in cui le tecnologie non permeavano la vita di tutti i giorni. Appartenere per motivi anagrafici alla categoria dei nativi digitali, però, non significa essere *competenti digitali*. Gli studenti, a fronte di una facilità di accesso e di abilità tecniche apprese con grande rapidità, spesso manifestano:

- superficialità nella navigazione e nei rapporti interpersonali;
- scarsa capacità di controllo delle emozioni;
- un alterato senso della privacy;
- limitato senso di responsabilità;
- scarsa conoscenza dei pericoli della rete e dei necessari comportamenti per la sicurezza.

Le Raccomandazioni del Parlamento europeo già nel 2006 indicavano la “**competenza digitale**” come una delle otto **competenze chiave per l’apprendimento** e la definivano come il “*saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell’informazione*”. La legge 107/2015 e il successivo Piano Nazionale Scuola Digitale parlano di “*realizzazione di attività volte allo sviluppo delle competenze digitali degli studenti, al fine di rendere la tecnologia digitale uno strumento didattico di costruzione delle competenze in generale*”. Dunque, l’educazione alla cittadinanza digitale è una necessità, non più un’opzione, è un dovere cui la scuola non può sottrarsi. **Non si possono formare cittadini se la realtà rimane fuori dall’aula. Il mondo oggi è online, è in continuo aggiornamento, è un brulicare di opportunità e rischi in formato digitale.** Essere privi della competenza digitale equivale a non saper leggere, scrivere e contare. Un cittadino competente digitale è in grado di difendere la propria **privacy** (e rispettare quella altrui), proteggere la propria **reputazione online** (e quella di altri), lasciare consapevolmente la propria **impronta on line**. *Quindi le competenze digitali sono anche competenze per la cittadinanza, che permettono di:*

- utilizzare in modo critico e consapevole la Rete e i Media;
- esprimere e valorizzare se stessi utilizzando gli strumenti tecnologici in modo autonomo e rispondente ai bisogni individuali;
- sapersi proteggere dalle insidie della Rete e dei Media (plagio, truffe, adescamento...);
- saper rispettare norme specifiche (rispetto della privacy, rispetto/tutela del diritto d’autore...).
- Le competenze digitali necessitano di essere consolidate attraverso esperienze di formazione perché possano essere agite in modo critico. A tal scopo è fondamentale che ogni bambino sviluppi le capacità trasversali necessarie per utilizzare i dispositivi digitali con responsabilità ed efficaci.

PROGETTO	
Denominazione	“Super cittadino digitale”
Compiti significativi e prodotti	Creazione di un supereroe digitale e del relativo fumetto Elaborazione di un decalogo contro il cyberbullismo
Competenze chiave e relative competenze specifiche	
COMPETENZA DIGITALE	
Comprendere diritti, doveri e potenzialità della Rete e delle tecnologie digitali	
DAL QUADRO DI RIFERIMENTO EUROPEO DELLE COMPETENZE DIGITALI” DIGCOMP”	Evidenze osservabili
AREA DI COMPETENZA 4 SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell’identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.	Sa dare una definizione di cittadino digitale Riconosce che Internet permette di imparare cose nuove e visitare posti anche molto lontani Applica le regole per navigare in Internet in modo sicuro Riconosce messaggi violenti o volgari che ci si possono scambiare in Rete Sa ideare soluzioni per affrontare situazioni di cyber bullismo e bullismo
Abilità	Conoscenze
Proteggere i dispositivi Essere consapevole dei rischi in rete e delle minacce. Conoscere le misure di protezione e sicurezza. Proteggere i dati personali Proteggere in modo attivo i dati personali. Rispettare la privacy di altri soggetti. Proteggersi dalle frodi in rete, dalle minacce e dal cyber bullismo/bullismo. Tutelare la salute Evitare i rischi per la salute connessi all’uso della tecnologia relativamente a minacce al benessere fisico e psicologico.	Cosa è la cittadinanza digitale Pericoli della Rete Dipendenza dagli strumenti tecnologici-digitali Condivisione di foto e video in rete e rispetto della privacy Protezione dei propri dati personali Il potere delle parole Cyberbullismo e il bullismo: cosa sono e come si combattono
Utenti destinatari	Alunni delle classi quarte di scuola primaria
Prerequisiti	L’alunno: -sa accendere/spegnere il computer e sa utilizzare mouse e touchpad; -sa utilizzare il tablet; -ha esperienza di lavoro in gruppo.

Fase di applicazione	<ol style="list-style-type: none"> 1. Completamento di un questionario conoscitivo riguardante i bambini e la loro conoscenza/uso della Rete. 2. Cittadinanza digitale: presentazione di un video che spiega cosa vuol dire essere cittadini digitali; lezione “Il mio quartiere digitale”, tratta dalla piattaforma “Programma il Futuro” (gli studenti scoprono che sulla Rete possono andare in posti emozionanti, ma devono seguire alcune regole per rimanere al sicuro); discussione guidata sui vantaggi della Rete e creazione di una mappa o schema riassuntivo. 3. Lezione “Il Super Cittadino Digitale”, tratta dalla piattaforma. “Programma il Futuro”: visione di un video in cui un supereroe aiuta il protagonista a fare le scelte giuste per muoversi in Rete in modo responsabile e sicuro. Creazione di un supereroe digitale e del relativo fumetto. 4. I “Supererrori” tratti da “Generazioni connesse”: presentazione di ogni personaggio tramite l’ausilio di un cartone animato, rappresentazione grafica sul quaderno e discussione guidata sull’errore che incarna ciascun personaggio e sulle possibili soluzioni per non diventare un Supererrore. 5. Visione di video sul cyberbullismo ed elaborazione di un decalogo per difendersi dal bullo. Lezione “Il potere delle parole”, tratta dalla piattaforma “Programma il Futuro”. Lettura e discussione del “Manifesto della comunicazione non ostile”. Riflessione sul potere delle parole: da un lato esse permettono di esprimere conoscenze, sentimenti, emozioni, ma dall’altro possono anche ferire, offendere, calunniare ed emarginare. 6. Lettura del testo della serie Wonder e analisi del contenuto 7. Laboratorio di arte disegnando su un grande cartellone Auggie ed inserendo slogan 8. Gioco di ruoli, dove i bambini devono fare delle scenette mettendosi mettono nei panni del bullo e di chi subisce il bullismo. 9. Riflessione sullo slogan “Non sono come mi vorrebbero, e questa è la mia fortuna più grande”
Tempi	Intero anno scolastico, durante le ore di tecnologia/musica (un’ ora al mese) e di italiano/inglese (un’ ora al mese)
Esperienze attivate	Visione di filmati, riflessioni collettive, lavori di gruppo
Metodologia	Le attività verranno svolte prevalentemente in cooperative learning (a piccoli gruppi o con l’intero gruppo classe). Le discussioni verranno svolte in circle time .
Risorse umane	Insegnanti di classe
Strumenti	LIM, quaderni, materiale di facile consumo (fogli, penne, colori, matite, righello...), computer/tablet, stampante
Valutazione	Verranno valutati : il contributo apportato alle attività di gruppo e il grado di partecipazione

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo Progetto : “Super Cittadino Digitale”

Cosa si chiede di fare

Come già avviato lo scorso anno con gli elaborati del Concorso “Programma le Regole”, conosceremo da vicino il mondo di Internet, con le sue potenzialità e i suoi rischi.

In che modo (singoli, gruppi..)

Alcune attività verranno svolte singolarmente, altre collettivamente (tutta la classe o divisi per gruppi di lavoro di 2 o 4 bambini ciascuno).

Quali prodotti

Ognuno di voi penserà e realizzerà un Super Eroe Digitale, che ci salva dai pericoli della Rete.

Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti)

Questo progetto, come detto l’anno scorso, ci serve per conoscere da vicino il mondo tecnologico che ci circonda e capire come funziona. Ci aiuterà a seguire delle regole per navigare in Internet in modo sicuro.

Tempi

L’intero anno scolastico, utilizzando alcune ore di tecnologia, musica, italiano e inglese

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...)

Utilizzeremo la Lim per vedere dei video, il quaderno per svolgere degli esercizi e i cartelloni per delle attività di gruppo.

Criteri di valutazione

La maestra valuterà la vostra capacità di lavorare in gruppo, il vostro interesse e la vostra abilità nell’utilizzare i concetti più importanti di cittadinanza digitale.

SCHEMA DELLA RELAZIONE INDIVIDUALE dello studente

QUESTO PROGETTO E' STATO PER ME...			DURANTE LE ATTIVITA' ERO...		
DIFFICILE E NOIOSO	POCO INTERESSANTE	FACILE E DIVERTENTE	MOLTO AGITATO	UN PO' AGITATO	TRANQUILLO
					

Penso di conoscere le potenzialità che Internet può offrirmi?



So applicare delle regole quando posto delle foto o dei video in rete?



So quali informazioni personali condividere in rete e quali no?



So riconoscere fenomeni di bullismo e cyberbullismo e so difendermi da essi?



• Che cosa ti è piaciuto di questo progetto?

.....

.....

• Che cosa avresti voluto cambiare o migliorare?

.....

.....

• Che cosa pensi di aver imparato da questo progetto, rispetto a ciò che sapevi prima?.....

.....

GRIGLIA DI OSSERVAZIONE PER LA VALUTAZIONE DEL PROGETTO

COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZE IN MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA					Punteggio alunni
DIMENSIONI	LIVELLO AVANZATO 4 punti 	LIVELLO INTERMEDIO 3 punti 	LIVELLO BASE 2 punti 	LIVELLO INIZIALE 1 punto 	
<i>Il cittadino digitale</i>	Sa dare la definizione corretta di cittadino digitale e ne elenca in modo esaustivo i comportamenti	Sa dare la definizione corretta di cittadino digitale e ne elenca i comportamenti più importanti	Sa dare la definizione di cittadino digitale e ne elenca alcuni comportamenti	Sa dare la definizione di cittadino digitale e ne elenca alcuni comportamenti con l'aiuto dell'insegnante	1..... 2..... 3..... 4..... 5..... 6.....
<i>I vantaggi della Rete</i>	Elenca in modo autonomo molti vantaggi di Internet, traendo spunto dalla propria quotidianità	Elenca i principali vantaggi della Rete	Elenca alcuni vantaggi di Internet	Elenca alcuni vantaggi della Rete guidato dall'insegnante	7..... 8..... 9..... 10..... 11.....
<i>Regole dei naviganti</i>	Elenca e applica le regole per navigare in Internet in modo corretto e sicuro	Elenca e applica le regole per navigare in Internet	Elenca le principali regole e le applica per navigare in Internet	Elenca alcune regole e, se sollecitato, le applica per navigare in Internet	12..... 13..... 14..... 15..... 16..... 17.....

<i>Il potere delle parole</i>	Riconosce in modo corretto i messaggi violenti o volgari che ci si possono scambiare in Rete, aggiungendone alcuni a quelli proposti in classe dall'insegnante	Riconosce i messaggi violenti o volgari che ci si possono scambiare in rete, tra quelli proposti in classe dall'insegnante	Riconosce la maggior parte dei messaggi violenti o volgari che ci si possono scambiare in rete, tra quelli proposti in classe dall'insegnante	Riconosce alcuni tra i messaggi violenti o volgari che ci si possono scambiare in rete, tra quelli proposti in classe dall'insegnante	
<i>Il Bullismo e il Cyberbullismo</i>	Sa ideare molte soluzioni corrette per affrontare situazioni di bullismo e cyberbullismo e le organizza autonomamente in un decalogo	Sa ideare le soluzioni corrette per affrontare situazioni di bullismo e cyberbullismo e le organizza in un decalogo	Sa ideare le principali soluzioni per affrontare situazioni di bullismo e cyberbullismo	Sa ideare alcune soluzioni corrette per affrontare situazioni di bullismo e cyberbullismo	