

# Progetto per acquisire competenze digitali e di cittadinanza digitale nel triennio

a.s. 2022-23

sperimentazione di un percorso laboratoriale per conoscenze e competenze  
finalizzato all'acquisizione di competenze per ed. civica digitale  
e per uniformare le competenze digitali al termine  
del ciclo di secondaria di primo grado

Il Percorso laboratoriale propone attività in piccoli gruppi, coppie o singoli appartenenti ad un gruppo classe; l'ambiente ideale sarà il laboratorio d'informatica e si prevede l'utilizzo di almeno un pc connesso alla rete per ogni coppia di alunni; ogni alunno dovrà essere in possesso di account e password per operare all'interno del proprio Google Workspace.

Il docente della classe che aderisce, prenderà parte al laboratorio come osservatore e riceverà delle griglie di valutazione per poter stabilire, al termine delle diverse fasi del laboratorio, quali siano le competenze civiche e digitali acquisite dai singoli alunni della sua classe.

Si prevede la seguente suddivisione del percorso:

classe	percorso	competenze ed. civica	competenze informatiche	durata	
prime	Stupido, saggio o smanettone?	tracciamento e identità digitale	avviare una ricerca on line utilizzare una Jam Board	2 ore	
seconde	Socializziamo!	privacy	gestione di un profilo social utilizzare Presentazioni	2 ore	può essere anticipato dal percorso precedente tot. 4 ore in due incontri
terze	Nativi e creativi digitali			2 ore	può essere anticipato dai percorsi precedenti tot. 6 ore in tre incontri

# 1 passo: Stupido, saggio o smanettone?

Il docente che conduce il laboratorio avvia una prima riflessione sugli argomenti che si andranno ad affrontare rilevando le conoscenze, più o meno corrette non è rilevante, che il gruppo classe possiede. (5 minuti)

**Brainstorming** (10 minuti):

A cosa serve un pc? Per cosa lo utilizzi maggiormente? A cosa serve internet? Cosa usi per navigare? Le affermazioni degli alunni vengono riportate dal docente su una Jam Board.

L'attenzione viene spostata sugli aspetti più interessanti dell'uso di un pc, ovvero la navigazione, che si avvia con un motore di ricerca.

Riflessione sull'uso della ricerca on line: è tutto oro quello che luccica? (5 minuti): Cosa cerchi on line? Ti vengono mai richieste delle ricerche dai prof? Cosa digiti per cercare un argomento?

Viene sistemata ed arricchita la Jam Board c

**Primo laboratorio: una ricerca in tre click!** (15 minuti)

Il docente forma dei gruppi di tre o quattro alunni attorno ad un pc; viene scelto il compagno che aprirà lo spazio Google con il proprio account; un altro compagno si avvicina al docente per pescare un argomento su cui fare una ricerca; un compagno dovrà annotare l'esito delle tre fasi su una tabella consegnata dal docente; un compagno dovrà riferire come portavoce nella restituzione finale.

### **Compito di realtà** (15 minuti)

Ti trovi a casa con alcuni amici e devi fare una ricerca per approfondire un argomento dato dalla prof. di lettere. Ti senti un campione delle ricerche online e sei convinto che in 15 minuti avrai trovato tutto il necessario, così potrai dedicare un'ora almeno ai giochi on line con i tuoi amici, quindi adesso dovrai solo:

1. pescare un argomento e scegliere una o più parole chiave e digitarla/le su google per avviare la ricerca
2. cliccare sulla prima informazione trovata (il primo sito proposto) ed aprire la pagina
3. cliccare nuovamente sul primo link o banner identificato nella home del sito ed aprirlo e riportare l'approfondimento trovato

Restituzione finale: viene presentata la Tabella con particolare attenzione alle considerazioni del gruppo.  
(5 minuti)

Domande guida:

Quanto velocemente avete lavorato? Vi è sembrato facile? Vi è sembrato completo? Chi di voi solitamente usa internet per ricerche scolastiche? Vi ritrovate in questo modo di procedere?

**secondo laboratorio: cos'è jam board?** (10 minuti)

Il docente illustra il percorso per aprire l'applicazione e ne condivide le principali funzioni

Ogni gruppo rappresenta in una mappa jam board, utilizzando i post it e la grafica più semplice, il percorso fatto: attraverso le parole sciocco, saggio o smanettone, definirà gli atteggiamenti con cui si può procedere in una ricerca on line; in una quarta pagina scriveranno uno slogan, anche in rima, come consiglio per essere efficaci in una ricerca (5 minuti)

esposizione e riflessione: ogni gruppo condivide la jam board e riflette sull'essere stato "sciocco, saggio o smanettone" mostrando il proprio slogan (5 minuti)

Il docente conclude il laboratorio spiegando la funzione condividi ed invitando chi ha aperto l'account a condividere ai compagni il lavoro di gruppo. (5 minuti)

## **Competenze civiche digitali: sai cos'è "generazioni connesse"? Quali sono le tue curiosità sul mondo del web?**

terzo laboratorio: la ricerca saggia (20 minuti)

1. digita su google le parole "generazioni connesse" e cerca nel sito ciò che ti sembra più pertinente ai tuoi interessi o alle domande che ti poni solitamente. Discutine con i compagni del gruppo e solo dopo esserti preso del tempo, copia ed incolla le informazioni o le immagini nella jam board
2. Ritornando nel sito focalizza l'attenzione sulla domanda che ti è stata rivolta e controlla se le informazioni da cui sei partito siano pertinenti ed utili per te e per i tuoi compagni.
3. trasferisci anche altre informazioni sulla jam board, magari variando il carattere, o la sua grandezza, e solo una volta completata questa fase ritorna sul sito e approfondisci ancora se hai tempo

esposizione e riflessione: più tempo, più attenzione e più...??? (20 minuti)  
inserisci i suggerimenti e riflessioni nella jam board, un una slide finale.

2. step: socializziamo! (2 ore)

Discussione: quanto sei social? Quanti sono i social che conosci? Insieme facciamo l'elenco di tutti i social che conosciamo, e discussione per stabilire quelli più interessanti (10 minuti) : classifica con post da spostare ( es. Podio)

mappa su jamboard per riportare i motivi per cui avere un profilo social ( in una seconda pagina) (10minuti)

Primo laboratorio: i social del passato (20 minuti)

Discutere in gruppo per stabilire quali erano i luoghi fisici o gli strumenti utilizzati per socializzare prima dei social

realizzare un collage di immagini cercate on line e inserire didascalie con caselle di testo su jam board

Esposizione e riflessione finale: ogni portavoce racconta il lavoro del gruppo.

secondo laboratorio: il mio profilo migliore! (30 minuti)

Compito di realtà: finalmente i tuoi genitori accettano la tua richiesta di iscriverti ad un social e puoi realizzare il tuo profilo. Adesso devi scegliere la tua foto migliore, presentarti attraverso i tuoi interessi e pubblicare il tuo primo post.

1. discuti con i compagni per realizzare il profilo di una/un coetaneo/a e stabilisci cosa inserire nelle prime pagine del social; stabilisci con cura quale sarà il primo post (la foto, l'argomento e le parole che lo accompagneranno) per ricevere subito moltissimi LIKE
2. Simula il profilo on line usando PRESENTAZIONI su GOOGLE e più slide per ricreare come piacerebbe a te, una serie di pagine di un social che ti rappresenti.
3. Ricorda di inserire sotto le foto anche i commenti dei followers creando un "dialogo" con chi ti segue per avere più visibilità on line: ovviamente i dialoghi sotto i post dovranno essere ricreati sulla base di come commenterebbero i tuoi coetanei.

Terzo laboratorio: non sai cos'è Presentazioni? (5 minuti)

Il docente illustra l'applicazione, da come si accede alle principali funzioni, compresa la possibilità di condividere tra compagni.

Esposizione delle presentazioni e riflessioni condivise (20 minuti)

Discussione finale sulla privacy e sulla protezione/esposizione di sé e visione del breve video privacy-sicurezza generazioni connesse (15 minuti)

3. step: Nativi e creativi digitali



Brainstorming sulle professioni del futuro e l'uso della tecnologia (15 minuti): linea che divide la stanza ed affermazioni con cui concordare o discordare:

La tecnologia è sempre utile, non vivrei senza

Internet, essere connessi è sempre utile, non si può limitarlo alla nostra età ( adolescenti)

A scuola la tecnologia è usata anche troppo

Vorrei poter usare di più il PC a scuola

Spero di poter lavorare con i social da grande

Spero di poter lavorare con la tecnologia da grande

Dopo aver discusso suddividere in aree la stanza per ambiti digitali per future occupazioni ( es. Creazione siti ed app, giornalismo e ricerca, influencer e marketing, no profit e sostenibilità...)

Gli alunni si spostano verso l'area che più interessa loro e creano dei gruppi ( 10 minuti)

Compito di realtà:

Sei stato assunto con un contratto a tempo determinato e con il tuo team di lavoro devi realizzare un progetto che piaccia ai tuoi responsabili per sperare nel rinnovo del contratto.

È il fine settimana, ma devi progettare qualcosa assieme ai tuoi colleghi per presentare la tua idea innovativa il prossimo lunedì (20 minuti)

1. Scegli assieme al tuo team quale argomento affrontare nell'ambito scelto e quale aspetto innovativo proporre.
2. Stabilire quale app usare per presentarlo e avviare il lavoro di proposta dimostrando le proprie competenze digitali.
3. Simulare l'esposizione del portavoce attraverso l'uso del digitale per essere scelti come il gruppo più innovativi rimanendo tra i 3 e i 5 minuti.

Al termine di questa prima fase i portavoce di ogni gruppo entrano in un altro gruppo ed ascoltano l'esposizione riportando critiche costruttive, dubbi e consigliando miglioramenti.

Riprende la seconda parte del lavoro ( 15 minuti)

Esposizione e riflessione: ogni gruppo presenta il progetto e ogni gruppo propone una propria valutazione tramite una griglia. ( 20 minuti)

ARGOMENTO SCELTO	PAROLE CHIAVE	SITO APERTO	LINK APERTO
Considerazioni del gruppo	Considerazioni del gruppo	Considerazioni del gruppo	Considerazioni del gruppo

	<b>CRITERI Conoscenze, abilità, atteggiamenti</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
<b>ATTEGGIA MENTI O COMPOR TAMENTI</b>	<p><b>Comportarsi in modo coerente con i doveri previsti dai propri ruoli e compiti.</b></p> <p><b>Partecipare attivamente, con atteggiamento collaborativo e democratico, alla vita della comunità scolastica.</b></p> <p><b>Mantenere stili di vita rispettosi della sostenibilità, della salvaguardia delle risorse naturali, dei beni comuni, della salute, del benessere e della sicurezza propria e altrui, nel rispetto delle diversità personali, culturali, di genere.</b></p> <p><b>Esercitare pensiero critico nell'accesso alle informazioni e nelle situazioni quotidiane;</b></p>	L'alunno adotta occasionalmente comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e ha bisogno di costanti richiami e sollecitazione degli adulti.	L'alunno non sempre adotta comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e ne acquisisce consapevolezza solo con la sollecitazione degli adulti.	L'alunno generalmente adotta comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e ne rivela consapevolezza e capacità di riflessione con lo stimolo degli adulti.	L'alunno generalmente adotta comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica in autonomia e mostra di avere una sufficiente consapevolezza, attraverso le riflessioni personali.	L'alunno solitamente, dentro e fuori scuola, adotta comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne buona consapevolezza che rivela nelle riflessioni personali e nelle discussioni.	L'alunno adotta regolarmente, dentro e fuori scuola, comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne completa consapevolezza, che rivela nelle riflessioni personali e nelle discussioni. Mostra capacità di rielaborazione delle questioni in discussione e di generalizzazione delle condotte in contesti noti.	L'alunno adotta sempre, dentro e fuori scuola, comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne completa consapevolezza, che rivela nelle riflessioni personali e nelle discussioni. Mostra capacità di rielaborazione delle questioni in discussione e di generalizzazione delle condotte in contesti diversi e noti. Porta contributi personali e originali, proposte di miglioramento ed esercita influenza positiva sul gruppo.

	<b>rispettare la riservatezza e l'integrità personale</b>  <b>Collaborare ed interagire positivamente con gli altri, mostrando capacità di negoziazione e compromesso per il raggiungimento di obiettivi coerenti con il bene comune.</b>							
--	---	--	--	--	--	--	--	--

SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE PERSONALE O DI GRUPPO

A	Sono stat* bravissim*
B	Sono stat* brav*
C	Avrei potuto fare meglio
D	Non ho dato il meglio di me

IN OGNI RIGA INSERISCI IL TUO NOME NEL SETTORE CHE CORRISPONDE AL TUO IMPEGNO ED INSERISCI I NOMI DEI COMPAGNO CHE PER OGNI RIGA HA DATO IL MASSIMO (A) O CHE, SECONDO TE, AVREBBE POTUTO FARE MEGLIO (C)

COMPETENZA	A	B	C	D
COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA				
Nel riportare informazioni ai componenti del gruppo o nelle attività sono stat*				
Nella comprensione del testo che dovevamo preparare sono stat*				

Nel selezionare i materiali adeguati ed attendibili sono stat*				
<b>COMPETENZA MATEMATICA/TECNOLOGICA</b>				
Nel preparare i materiali, impostare le tabelle o interessarmi alla loro preparazione sono stat*				
Nel realizzare costruzioni in cartone/cartoncino, sono stat*				
Nell'interessarmi ad aspetti artistici e culturali sono stat*				
<b>IMPARARE A IMPARARE</b>				
Nell'acquisire le informazioni dalle varie fonti sono stat*				
Nell'utilizzare le informazioni acquisite sono stat*				
<b>COMPETENZE DIGITALI</b>				
Nell'utilizzare Internet per ottenere dati e informazioni utili ed attendibili rispetto al mio compito sono stat*				
<b>COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</b>				
Nell'assumere un ruolo all'interno del gruppo e migliorare il clima del gruppo stesso, sono stat*				
<b>SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'</b>				
Nella progettazione del compito finale sono stat*				
Nel realizzare il mio compito durante le attività, riguardo all'originalità e la creatività, sono stat*				
Riguardo alla reale efficacia di tutte le fasi di lavoro, al fine di realizzare un prodotto originale				

Rispondi con: Molto, Abbastanza, Poco, Per niente

- L'argomento mi ha interessato ...

- Svolgendo la prova ho imparato ...
- Ho trovato il percorso .....difficile
- Le consegne erano .....chiare

Grazie!