

Curricolo Digitale



Istituto Comprensivo e Direzione Didattica di Budrio

a.s. 2019/20

Introduzione

L'educazione Civica al Curricolo Digitale apre necessarie prospettive tanto a difficoltà comunicative condivise che a potenzialità ancora inedite: lo spostamento della didattica quotidiana per ogni ordine di scuola su territori digitali si pone in relazione con esigenze educative necessarie. Questo nostro documento si configura come proposta di istruzione multimediale e di educazione alla pratica giornaliera del web e dei social network per docenti e ragazzi: non un vademecum completo ed esteso per centinaia di pagine, ma “qualcosa che si possa davvero utilizzare” in una successione di unità didattiche diversificate in senso interdisciplinare, il cui fine è l'acquisizione realistica e realizzabile di una prassi digitale concreta e fantasiosa. Una forma di moderno umanesimo multimediale.

1. EDUCAZIONE AI MEDIA: orientarsi e comportarsi in una società mediatizzata

Il modo di comunicare ha subito un radicale cambiamento in questo ultimo secolo, che ha visto il passaggio dai mass media ai cosiddetti nuovi media e successivamente ai social media. Questo ha implicazioni profonde su tutte le dimensioni dell'agire umano: l'individuo, la socialità e i rapporti intergenerazionali. Tenendo presente, da una parte, che le tecnologie dell'informazione e delle comunicazioni non hanno di per sé una connotazione positiva o negativa e, dall'altra, che i media sono sia strumento di comunicazione che oggetto culturale, e che, come tali, possono essere affrontati e sfruttati anche nell'attività didattica, si rende necessaria una seria educazione ai media, che possa abbracciare le diverse dimensioni:

a) Dimensione dell'individuo (identità personale, traccia digitale, privacy)

Le attività educative di questo modulo hanno i seguenti obiettivi:

- riflettere sul tema della protezione della propria privacy e sul rispetto dell'altrui;
- riflettere sul concetto di “traccia digitale” (digital footprint);
- affrontare criticamente il tema della rappresentazione la personale attraverso mass media, nuovi media e social media.

b) Dimensione della socialità (competenze relazionali e comunicative, uso del linguaggio, gestione delle diversità)

Occorre aiutare le nuove generazioni a sviluppare competenze relazionali e comunicative digitali, attraverso attività che propongano le seguenti riflessioni:

- riflessione sulle strategie comportamentali positive
- usare un linguaggio educato, rispettoso e non ostile
- saper sfruttare le potenzialità di collaborazione e creazione di comunità offerte dalla tecnologie;
- saper gestire la diversità e saper affrontare trolling, hate speech e cyberbullismo, sviluppando comportamenti consapevoli e una piena comprensione del ruolo delle azioni individuali (o della loro assenza).

UNITA' D'APPRENDIMENTO	DIMENSIONE DELL'INDIVIDUO	DIMENSIONE DELLA SOCIALITÀ
Scuola dell'infanzia		
Scuola Primaria	<u>About me</u>	<u>About me</u>
Scuola secondaria di 1° grado	<u>Instagram</u> Incontro con Polizia Postale	<u>Instagram</u> Incontro con Polizia Postale

2. EDUCAZIONE ALL'INFORMAZIONE: cercare, analizzare e utilizzare correttamente l'informazione.

La nostra epoca è caratterizzata dalla disponibilità sempre maggiore di dati e informazioni, fruibili in ogni luogo, in ogni momento e rapidamente. Da questo discende la necessità che, all'interno del curriculum di cittadinanza digitale, siano presenti attività che possano educare alle seguenti capacità:

- a) Capacità di valutare provenienza, qualità e credibilità delle fonti; qualità e completezza delle informazioni**
- b) Consapevolezza dei principi normativi (diritti e proprietà intellettuali)**

UNITA' D'APPRENDIMENTO	CAPACITÀ DI VALUTARE	CONSAPEVOLEZZA
Scuola dell'infanzia		
Scuola Primaria	<u>Riconoscere siti affidabili</u>	
Scuola secondaria di 1° grado	<u>Riconoscere siti affidabili</u> <u>Instagram</u>	<u>Instagram</u>

3. QUANTIFICAZIONE E COMPUTAZIONE (capirne il ruolo, il valore, i rischi, le implicazioni)

a) Coding

b) Educazione al pensiero computazionale

UNITA' D'APPRENDIMENTO	CODING	PENSIERO COMPUTAZIONALE
Scuola dell'infanzia	Didò e coding La gallina ha fatto l'uovo Palline da ping pong Torri di lego	Scarabot
Scuola Primaria	Bee Bot classi 3/4/5 Bee Bot classi 1/2 Programmazione su carta quadrettata	Scarabot Circuiti elettrici
Scuola secondaria di 1° grado		Scarabot Lego

4. CULTURA E CREATIVITÀ DIGITALE (stare in Rete è anche un atto culturale)

E' opportuno dare agli studenti gli strumenti per comunicare ed esprimere la propria creatività anche attraverso le nuove tecnologie, per renderli protagonisti attivi e consapevoli. Le attività contenute in questo modulo sono volte a proporre:

a) Enunciazione di strumenti per esprimere la propria creatività

Le attività, qui contenute vogliono offrire la possibilità ad ogni alunno di esprimere la propria creatività e il proprio vissuto utilizzando le risorse digitali presenti nella scuola.

Ad esempio costruzione di storie e narrazioni transmediali, crossmediali, digitali; stampe 3D; utilizzo della realtà virtuale; ecc.

UNITA' D'APPRENDIMENTO	CONSUMO E PRODUZIONE CRITICI	CREATIVITÀ
Scuola dell'infanzia		
Scuola Primaria		
Scuola secondaria di 1° grado	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Apparato Digerente nell'Atelier Digitale</u> - <u>Documentare l'apprendimento</u> 	<u>Sketchup</u> <u>Scarab Haiku</u> <u>ZSprout e stampa 3D</u>

b) Percorsi educativi al consumo e alla produzione critica

Lo sviluppo di una piena cittadinanza digitale passa dalla capacità degli studenti di appropriarsi dei media digitali, passando da consumatori passivi a consumatori critici e produttori consapevoli di contenuti. Questo obiettivo viene raggiunto anche mostrando le nuove tecnologie a servizio della Didattica come la piattaforma GSuite for Education.

G-suite for Education

La G-suite for Education è una suite di software e strumenti di produttività per il cloud computing e per la collaborazione, offerta gratuitamente da Google alle istituzioni scolastiche. Nel pacchetto offerto dalla suite di Google sono presenti alcune applicazioni utili per la didattica: *Documenti, Fogli, Presentazioni, Classroom*, ecc.

L'Istituto Comprensivo di Budrio e la Direzione Didattica di Budrio utilizzano le Gsuite for Education dall'a.s. 2015/16 sia come metodo di comunicazione/condivisione tra il personale degli Istituti sia nella didattica quotidiana con alcune classi delle scuole primarie e secondarie di I grado.

Il Curricolo Digitale di Istituto è stato predisposto da una Commissione di insegnanti di entrambi gli Istituti:

Bortolotti Cristiana - Compagnucci Federica - Netti Anna Maria -

Oppidi Francesca - Pallaver Lucia - Severi Stefano -

Strazzari Debora - Suss Michela -