

Insieme nella rete

Un sistema "culturale" diffuso e condiviso per la cittadinanza elettronica

Imola 2017-2020

Premessa

Le nuove tecnologie, la società dell'informazione, stanno ridisegnando la realtà che va pertanto ripensata in profondità dal profilo etico, sociale e quindi anche politico e normativo.

La distinzione fra online e offline si è ormai definitivamente persa in quanto siamo costantemente onlife all'interno della c.d. infosfera [Floridi, 2010].

È in questo nuovo contesto che si gioca l'identità dell'individuo, dalla sua determinazione al suo sviluppo passando per tutte le scelte che con la propria libertà è chiamato ad assumere.

Lo sfruttamento dei big data, il design delle applicazioni e delle interfacce, la raccolta continua e diffusa dei dati personali, la presenza ubiqua di sistemi per il reperimento, il tracciamento, l'elaborazione di dati, sono elementi che incidono fortemente su questa libertà.

Per tale ragione è essenziale realizzare un'opera culturale e formativa sin dalla giovane età, al fine di riaffermare la libertà della persona che crescendo di determina e diviene cittadino, nel rispetto della legalità e dell'altro.

A ciò deve necessariamente affiancarsi la necessità di accrescere le competenze sulle tecnologie, nonché la capacità di coglierne a pieno le potenzialità al fine di non assecondare un atteggiamento di c.d. "nuovo luddismo" ma al contrario di consentire una visione ottimistica del futuro e delle sue incredibili prospettive.

0. Abstract del progetto

Il progetto vuole porre le basi per creare dei ragazzi, delle persone, dei cittadini, che in modo consapevole e libero sfruttano le tecnologie e non ne sono oggetto inconsapevole. Il progetto ha l'ambizione di voler creare un nuovo approccio costruttivo e non consumeristico, un approccio volto a capire il funzionamento e le logiche sottese alle tecnologie.

Solo intervenendo in giovane età e coinvolgendo la rete degli educatori (scuole di ogni ordine e grado e famiglie) è possibile tentare di radicare una nuova forma di cittadinanza ... digitale!

Il progetto si prefigge di attuare questo obiettivo con azioni specifiche.

*Una prima azione mira a formare e responsabilizzare gli studenti delle scuole superiori (secondarie di secondo grado) che poi con un metodo di *peer education* si faranno carico di restituire quanto ricevuto ai propri colleghi più giovani frequentanti le scuole elementari (primarie) e medie (secondarie di primo grado).*

Questo mira anche a rafforzare un'etica sociale diffusa positiva e consapevole rispetto alle tecnologie.

La seconda azione prevede un corso di formazione per insegnanti delle scuole elementari, delle scuole medie e delle scuole superiori sui temi della cittadinanza digitale e del pensiero computazionale, volendo in questo modo ridurre l'autorevolezza che le è propria anche in questo ambito specifico al luogo culturale-educativo per autonomia (la scuola).

La terza azione coinvolge i genitori con incontri genitori/ragazzi sui temi della "cittadinanza digitale e pensiero computazionale" volendo così coinvolgere nel percorso scolastico i genitori al fine di completare la rete sociale nella quale vivono gli studenti.

Infine la quarta consiste nella creazione di un curriculum per le scuole primarie (elementari), secondarie di primo grado (medie) e secondarie di secondo grado (superiori), con l'obiettivo di affrontare i temi necessari alla costruzione di una nuova cittadinanza digitale educata e consapevole, protagonista e non oggetto dello sviluppo tecnologico.

1. Soggetti coinvolti

Scuole Primarie e Secondarie di primo grado:

- IC1-Imola
- IC2-Imola
- IC4-Imola
- IC5-Imola
- IC6-Imola
- IC7-Imola
- San Giovanni Bosco

Scuole Secondarie di secondo grado:

- Paolini-Cassiano
- Ghini-Scarabelli
- Alberghetti
- Licei

Partner scientifici:

- Università di Bologna, CIRSFID
- Telefono Azzurro
- Fondazione Golinelli (da confermare)

- CISCO Systems
- Fab Lab Imola
- ASL del Comune di Imola (da confermare)
- Associazione Avvocati Imolesi (da confermare)

Organizzazione:

- CISST - Centro Integrato Servizi Scuola/Territorio

Contributor:

- Fondazione della Cassa di Risparmio di Imola
- Comune di Imola
- Banca di Credito Cooperativo della Romagna Occidentale
- Lions Club Imola Host

Media Partner:

- Nuovo Diario Messaggero (media partner) (da confermare)

Patrocini:

- Ufficio Scolastico Regionale Emilia-Romagna (MIUR) (da richiedere per il nuovo anno)

2. Azioni progettuali

Il progetto, come anticipato, si articola in quattro diverse linee di azione:

- 1) **Peer Education:** formazione di giovani formatori sui temi della cittadinanza 36digitale rivolto al biennio delle scuole superiori;
- 2) **Formazione insegnanti:** corso di formazione per insegnanti delle scuole elementari e delle scuole medie sui temi della cittadinanza digitale e del pensiero computazionale;
- 3) **Incontri con i genitori:** incontri per genitori di ragazzi iscritti alle elementari e medie sui temi della "cittadinanza digitale e pensiero computazionale";
- 4) **Curricolo "Cittadinanza digitale e pensiero computazionale":** percorso curriculare svolto dalla classe III elementare alla classe I superiore.

Dettaglio delle diverse azioni:

Azioni 1 e 2 - Peer education ed interventi dei Peer educator
--

Ogni Istituto secondario di secondo grado coinvolto seleziona al proprio interno un gruppo di ragazzi delle classi seconde. In totale potranno essere selezionati 40 ragazzi. A partire

dal secondo anno di progetto potranno essere selezionati i ragazzi che nel corso del primo anno hanno frequentato il curriculum (cfr. Azione 4).

I ragazzi selezionati svolgeranno un breve corso di formazione di 10 ore sui temi: cyberbullismo, tutela dei dati personali, sexting, identità e reputazione in rete, sicurezza online.

Il corso sarà condotto da esperti di Telefono Azzurro e dell'Università di Bologna (CIRSFID).

Questi ragazzi al termine del loro percorso assumeranno il ruolo di "peer educator".

I peer educator svolgeranno una prima simulazione di lezione con i propri colleghi delle classi prime.

Successivamente verrà avviata l'attività presso gli Istituti Comprensivi.

I peer educator, a gruppi di 5 (8 gruppi), si recheranno in ciascuna classe II e III delle scuole secondarie inferiori (medie).

I ragazzi delle classi II delle scuole secondarie inferiori a loro volta svolgeranno un percorso di formazione per svolgere il ruolo di peer educator "Junior" nei confronti delle classi I delle scuole secondarie inferiori e delle classi IV e V delle scuole primarie.

Peer educator "Senior" (gruppo classi II secondarie superiori)

- Classi I secondarie superiori
- Classi III secondarie inferiori
- Classi II secondarie inferiori

Peer educator "Junior" (gruppo classi II secondarie inferiori)

- Classi I secondarie inferiori
- Classi V primarie
- Classi IV primarie

Programmazione Azione 1: cfr. allegato

Impatto Azione 1: cfr. allegato

Azione 3 - Formazione degli insegnanti

Verrà erogato un percorso formativo (3 crediti) in favore degli insegnanti delle scuole elementari, medie e superiori coinvolte nel progetto.

I contenuti del piano formativo sono stati definiti in attuazione del piano Scuola Digitale e degli indirizzi del piano Dig-Comp 2.0 e 2.1 della Commissione europea oltre che in collaborazione con gli Animatori Digitali e i Team innovazione degli Istituti coinvolti.

Gli argomenti oggetto del piano formativo sono:

- Modulo 0. Cyberbullismo, Bullismo
- Modulo 1. Hardware e Rete

- *Modulo 2· Competenze di base*
- *Modulo 3· Pensiero computazionale*
- *Modulo 4· Diritti in Rete*
- *Modulo 5· Uso sicuro delle tecnologie*
- *Modulo 6· Tecnologie innovative-1 (Realtà aumentata)*
- *Modulo 7· Tecnologie innovative-2 (3D etc.)*
- *Modulo 8· Ricercare, filtrare e valutare dati, informazioni e contenuti digitali*
- *Modulo 9· App educative (es: Minecraft)*
- *Modulo 10· Big Data, Open Data, Smart City e Partecipazione Civica*

Sono previste 40 ore di formazione frontale, 7 ore di laboratori e le restanti ore di ricerca/azione, documentazione, per complessive 75 ore pari a 3 crediti.

I formatori saranno esperti con competenze specifiche nel settore.

Gli esperti coinvolti saranno in particolare:

- *Psicologi, psicoterapeuti;*
- *Docenti Universitari;*
- *Esperti di Coding;*
- *Esperti di manifattura digitale;*
- *Esperti di tecnologie;*
- *Altre competenze presenti sul territorio.*

Nel rispetto delle competenze individuate dalla Commissione europea con il programma DigComp 2.0 e 2.1, il percorso si articolerà come segue:

<i>Modulo 0</i>	<i>Cyberbullismo e bullismo</i>	<i>13 ore</i>
<i>Modulo 1</i>	<i>Hardware e Rete</i>	<i>2 ore</i>
<i>Modulo 2</i>	<i>Competenze di base</i>	<i>2 ore</i>
<i>Modulo 3</i>	<i>Pensiero computazionale</i>	<i>3 ore</i>
<i>Modulo 4</i>	<i>Diritti in Rete</i>	<i>2 ore</i>
<i>Modulo 5</i>	<i>Uso sicuro delle tecnologie</i>	<i>2 ore</i>
<i>Modulo 6</i>	<i>Tecnologie innovative 1</i>	<i>2 ore</i>
<i>Modulo 7</i>	<i>Tecnologie innovative 2</i>	<i>2 ore</i>
<i>Modulo 8</i>	<i>Ricercare, filtrare e valutare dati, informazioni e contenuti digitali</i>	<i>2 ore</i>
<i>Modulo 9</i>	<i>App per la formazione</i>	<i>2 ore</i>
<i>Modulo 10</i>	<i>Big Data, Open Data, Smart City e Partecipazione Civica</i>	<i>2 ore</i>
<i>Laboratori</i>	<i>Laboratori per il supporto e il confronto sulla preparazione di materiali e lezioni sui temi del progetto</i>	<i>6 ore</i>

	Totale ore	40 ore
--	------------	--------

Programmazione Azione 2: cfr. allegato

Impatto Azione 2: cfr. allegato

Azione 4 - Incontri con i genitori

Nell'ambito dell'azione 3 verranno svolte alcune attività congiunte fra bambini e genitori al fine di accompagnare, stimolare e formare gli adulti mostrando loro possibili strategie di interazione e affiancamento con i figli.

Incontro 1	Uso sicuro delle tecnologie	2 ore
Incontro 2	Ricerca, filtrare e valutare dati, informazioni e contenuti digitali	2 ore
Incontro 3	Legalità e nuove tecnologie: dalla protezione del lavoro altrui alla protezione dei dati personali, alla tutela della propria identità e immagine online	2 ore
Incontro 4	Nuove dinamiche relazionali al tempo delle tecnologie. Come cambia e cosa occorre al ruolo dell'educatore	2 ore
	Totale ore	8 ore

Programmazione Azione 3: cfr. allegato

Impatto Azione 3: cfr. allegato

Azione 5 - Curricolo "Cittadinanza Digitale e Pensiero computazionale"

"Cittadinanza Digitale e Pensiero computazionale" è l'ultima azione dei progetti "Avvisi ai Naviganti" (a.a.ss. 2012/13, 2013/14), "Ciak for Web" (a.s. 2014/15) e "Insieme nella Rete" (a.a.ss. 2015/16, 2016/17), tutti accomunati dall'obiettivo di affrontare il tema dell'uso consapevole dei nuovi media con un approccio culturale ed educativo.

Si tratta dell'ultimo tratto di un percorso avviato diversi anni fa con l'obiettivo di mettere a sistema l'educazione alla cittadinanza nella Società dell'Informazione.

In particolare il progetto comporta la creazione di un curriculum (o curricolo) scolastico per le classi dalla III delle scuole primarie (elementari) a seguire fino al primo anno delle scuole secondarie di secondo grado (superiori).

Questa azione peraltro si colloca nelle priorità ministeriali. È stato di recente pubblicato, in ottemperanza all'art. 1, co. 56 della L.107/15, il Piano Nazionale Scuola Digitale, il quale enfatizza l'aspetto fondamentale delle competenze digitali alla base di una nuova "visione di educazione nell'era digitale" che innovi il sistema scolastico. In questo ambito si collocano diversi progetti ministeriali tra il quali "Progettare il futuro".

Sono state rilasciate a livello comunitario le nuove indicazioni Dig-Comp 2.0 e 2.1 che parimenti pongono in luce questi aspetti ampliandoli anche ai temi propri della cittadinanza. È stata approvata la "Carta dei diritti di Internet" (http://www.camera.it/application/xmanager/projects/leg17/commissione_internet/dichiarazione_dei_diritti_internet_pubblicata.pdf). Inoltre il decreto legislativo per la modifica del Codice dell'Amministrazione Digitale all'art. 8 disciplina la formazione per i cittadini e in particolare per i minori. Soprattutto, la creazione di "curricula digitali" è stata inserita come azione (n. 31) nel nuovo Piano di Azione del Governo nell'ambito dell'Open Government Partnership (2016-2018).

Contenuti Azione 4

I contenuti del curriculum sono stati definiti in attuazione del piano Scuola Digitale e degli indirizzi del piano Dig-Comp 2.0 e 2.1 della Commissione europea oltre che in collaborazione con gli Animatori Digitali e i Team innovazione degli Istituti capofila.

Gli argomenti oggetto del curriculum sono:

- *Modulo 1. Hardware e Rete*
- *Modulo 2. Competenze di base*
- *Modulo 3. Pensiero computazionale*
- *Modulo 4. Diritti in Rete*
- *Modulo 5. Uso sicuro delle tecnologie*
- *Modulo 6. Tecnologie innovative-1*
- *Modulo 7. Tecnologie innovative-2*
- *Modulo 8. Ricercare, filtrare e valutare dati, informazioni e contenuti digitali*
- *Modulo 9. App educative*
- *Modulo 10. Big Data, Open Data, Smart City e Partecipazione Civica*

Ogni lezione verrà documentata con la compilazione di una apposita scheda descrittiva e con la raccolta dei materiali utilizzati per la sua preparazione. La documentazione potrà poi essere utilizzata in condivisione per consentire agli altri Istituti comprensivi di replicare il curriculum all'interno dei propri corsi di studio.

Svolgimento Azione 4: cfr. allegato

Programmazione attività Azione 4: cfr. allegato

Impatto Azione 4: cfr. allegato

Ulteriori attività in fase di valutazione: Alternanza Scuola-Lavoro e Media Partner del Progetto

Nell'ambito dell'alternanza scuola-lavoro si sta valutando una collaborazione fra l'Istituto Paolini-Cassiano e il Nuovo Diario Messaggero nell'ambito della quale gli studenti potrebbero contribuire alla creazione dei contenuti (diario del progetto e approfondimenti) che il settimanale nella sua veste di Media Partner del progetto potrebbe poi diffondere.

3. Piano finanziario

Il progetto allo stato ha comporterà i seguenti costi (suscettibili di eventuali modificazioni): cfr. allegato

*Michele Martoni
(Università di Bologna, CIRSFID)*