

The logo for Mondadori Education, featuring a stylized 'M' icon to the left of the text 'MONDADORI' and 'EDUCATION' stacked vertically.

MONDADORI
EDUCATION

The logo for Rizzoli Education, featuring the word 'Rizzoli' in a serif font above the word 'EDUCATION' in a sans-serif font.

Rizzoli
EDUCATION

Two white decorative brackets, one above and one below the main title, framing the text.

**FORMAZIONE
SU MISURA**



Il nuovo curriculum di Educazione civica

Modulo 3. I temi dell'Educazione civica:
cittadinanza digitale, salute e cittadinanza attiva

Maria Giovanna D'Amelio



Educazione alla cittadinanza digitale



Cittadini competenti

La **competenza digitale** è una delle 8 competenze chiave per l'apprendimento permanente (Quadro di riferimento europeo - Raccomandazione del 23 maggio 2018)

«La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e **spirito critico e responsabile** per apprendere, lavorare e partecipare alla società.

Essa comprende:

- l'alfabetizzazione informatica e digitale,
- la comunicazione e la collaborazione,
- l'alfabetizzazione mediatica,
- la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione),
- la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza),
- le questioni legate alla proprietà intellettuale,
- la risoluzione di problemi e il pensiero critico».

Cittadini competenti

Le parole chiave per affrontare il tema dell'educazione civica digitale devono essere:

Spirito critico

È fondamentale trasmettere ai ragazzi la consapevolezza che dietro alle straordinarie potenzialità della tecnologia ci sono profonde implicazioni sociali, culturali ed etiche, e che quindi il loro uso deve essere in qualche modo governato.

Responsabilità

I media digitali consentono non solo di fruire di contenuti, ma anche di produrli e pubblicarli, pertanto occorre insegnare a valutare gli effetti che tali contenuti producono.

Lo sviluppo di una piena cittadinanza digitale deve consentire agli studenti di appropriarsi dei media digitali, ma di passare da consumatori passivi a consumatori critici e produttori responsabili di contenuti.

Alcuni documenti in materia digitale

2015 – Dichiarazione dei diritti in internet

2016 – Piano Nazionale Scuola Digitale

2017 – Legge sulla prevenzione e contrasto al cyberbullismo (l. 71/2017)

2018 – Decalogo per l'uso consapevole degli smartphone a scuola

2018 – Curriculum di Educazione civica digitale

Dichiarazione dei diritti in internet (2015)

Documento approvato dal Parlamento italiano per disciplinare la tutela dei più importanti diritti riconosciuti a chi utilizza la rete internet

1. Riconoscimento e garanzia dei diritti	8. Trattamenti automatizzati
2. Diritto di accesso	9. Diritto all'identità
3. Diritto alla conoscenza e all'educazione	10. Protezione dell'anonimato
4. Neutralità della rete	11. Diritto all'oblio
5. Tutela dei dati personali	12. Diritto delle persone sulle piattaforme
6. Diritto all'autodeterminazione informativa	13. Sicurezza in rete
7. Diritto all'inviolabilità informatica	14. Governo della rete

Piano Nazionale Scuola Digitale (2016)

Documento pensato per **guidare le scuole in un percorso di innovazione e digitalizzazione** come previsto dalla legge 107/2015 – La Buona Scuola

Il Piano contiene 8 aree di intervento e 35 diverse azioni da attuare entro il 2020 con risorse messe a disposizione dalla legge La Buona Scuola e dai Fondi strutturali Europei per guidare le scuole verso un percorso di innovazione e digitalizzazione.

1. Accesso
2. Spazi e ambienti per l'apprendimento
3. Amministrazione digitale
4. Identità digitale
5. Competenze degli studenti
6. Digitale imprenditorialità e lavoro
7. Contenuti digitali
8. Formazione del personale



Legge sul cyberbullismo (2017)

Nel 2017 è stata approvata una legge specifica che si occupa del fenomeno del cyberbullismo, la **legge 29 maggio 2017, n. 71** e, sempre nello stesso anno, le **Linee di orientamento** per la prevenzione e il contrasto del cyberbullismo.

Punti di principale interesse:

1. che cosa si intende per cyberbullismo
2. qual è il ruolo della scuola relativamente a questo fenomeno
3. cosa può fare in autonomia un ragazzo/a vittima di cyberbullismo
4. quali sono i provvedimenti adottabili
5. quale ruolo svolgono i servizi territoriali

Decalogo per l'uso consapevole degli smartphone a scuola (2018)

Documento predisposto dal MIUR per favorire l'uso dei dispositivi mobili a scuola in modo responsabile e competente, sotto la guida degli insegnanti

1. Ogni novità comporta cambiamenti	6. L'uso dei dispositivi promuove l'autonomia delle studentesse e degli studenti
2. I cambiamenti non vanno rifiutati ma compresi	7. Il digitale nella didattica è una scelta: sta ai docenti introdurla e condurla in classe
3. La scuola promuove le condizioni strutturali per l'uso delle tecnologie digitali	8. Il digitale trasforma gli ambienti di apprendimento
4. La scuola accoglie e promuove lo sviluppo del digitale nella didattica	9. Rafforzare la comunità scolastica e l'alleanza educativa con le famiglie
5. I dispositivi devono essere un mezzo, non un fine	10. Educare alla cittadinanza digitale è un dovere per la scuola

Curriculum di Educazione civica digitale – Sillabo (2018)

Educazione alla cittadinanza digitale

Una vera e propria guida predisposta dal MIUR su come educare bambini e ragazzi al rispetto di se stessi e degli altri nell'uso di dispositivi digitali.

Il documento rappresenta un'integrazione alle Indicazioni nazionali.



La legge 92 del 2018

La legge 92/2018 ha attribuito al tema della cittadinanza digitale un ruolo fondamentale, al punto da dedicargli un intero articolo, per specificarne in dettaglio il contenuto.

È forse questo il tema più innovativo su cui i docenti devono prepararsi al meglio.

Le tematiche indicate dalla norma sono:

1. affidabilità delle fonti
2. mezzi e forme di comunicazione digitale
3. partecipazione al dibattito pubblico attraverso i servizi digitali pubblici
4. norme comportamentali
5. identità digitale
6. riservatezza dei dati
7. pericoli degli ambienti digitali

Non tutte le tematiche sono adatte a tutti i ragazzi. Nell'ambito dell'organizzazione del proprio curriculum la scuola farà una scelta sui tempi e i destinatari dei diversi contenuti.

1. Affidabilità delle fonti

Secondo uno studio realizzato dall'università americana di Stanford «**la capacità dei giovani di spiegare le informazioni su internet può essere riassunta in una sola parola: pessima**».

«I "nativi digitali" possono essere capaci di usare Facebook e Twitter, magari caricano contemporaneamente un selfie su Instagram e inviano un messaggio a un amico.

Ma rimangono facilmente ingannati quando si tratta di valutare le informazioni che fluiscono attraverso i canali dei social media.»



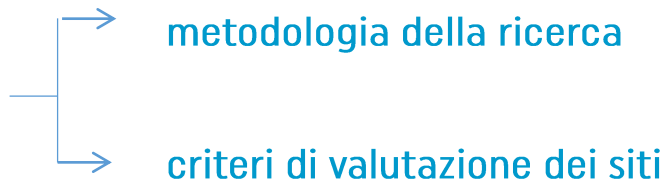
1. Affidabilità delle fonti



Spesso si sopravvaluta la competenza degli studenti in relazione alla **ricerca in internet** e alla comprensione dei relativi testi.

Internet è uno strumento molto potente, ma può risultare anche molto meno affidabile delle vecchie enciclopedie su cui fino a qualche decennio fa si facevano le ricerche.

È necessario che la scuola fornisca



metodologia della ricerca

criteri di valutazione dei siti

1. Affidabilità delle fonti

Occorre aiutare i ragazzi a

- **acquisire senso critico**
- **ricercare in internet**

Valutare le informazioni utilizzando gli stessi criteri che si usano per valutare le fonti nella ricerca storica

AUTENTICITÀ



Verificare che la fonte sia effettivamente quello che dichiara di essere

ATTENDIBILITÀ



Verificare che le informazioni contenute nella fonte rispondano a verità

INTENZIONALITÀ



Verificare gli obiettivi per i quali la fonte è stata prodotta e l'immagine della realtà che si vuole dare

1. Affidabilità delle fonti – I materiali

Può essere utile realizzare delle esercitazioni con gli studenti in cui viene chiesto di ricavare informazioni da internet, con un percorso guidato da domande prestabilite dagli insegnanti, per valutare l'affidabilità di diversi siti suggeriti dagli stessi insegnanti.

1. Annotare l'indirizzo del sito che si sta esaminando per poterlo richiamare successivamente
2. Cercare sempre la home page per verificare la finalità del sito
3. Verificare la data di realizzazione del sito e la data dell'ultimo aggiornamento
4. Identificare gli autori del testo che si legge e la natura del soggetto proponente, per valutarne la qualifica (per esempio se si tratta di università, di biblioteche, di istituti di ricerca, di soggetti pubblici)
5. Verificare se l'accesso è libero o vincolato a qualche forma di abbonamento
6. Controllare le statistiche sugli accessi, che possono fornire un'informazione ulteriore sulla notorietà del sito
7. Leggere, ove siano disponibili, i commenti o le recensioni di altri utenti sull'affidabilità del sito

1. Affidabilità delle fonti – I materiali

Prendere una notizia dal web che presenta dubbi sulla sua affidabilità e chiedere ai ragazzi di fare ricerche per dimostrare se la notizia è vera o falsa-

Scuole medie

1. **Notizie su Twitter.** Gli studenti confrontano diversi tweet e decidono quale è il più affidabile
2. **Analisi di un articolo.** Gli studenti leggono un post sponsorizzato e spiegano perché potrebbe non essere affidabile
3. **Sezione commenti.** Gli studenti esaminano un post da una sezione di commenti di un giornale online e decidono se potrebbero utilizzarlo in una ricerca
4. **Ricerca news.** Gli studenti distinguono tra un articolo di informazione e uno d'opinione
5. **Analisi di una home page.** Gli studenti identificano le pubblicità su un sito web di notizie

Scuole superiori

1. **Analisi degli argomenti.** Gli studenti confrontano e valutano due messaggi della sezione di commenti di un giornale online
2. **Argomentare su Facebook.** Gli studenti considerano la diversa evidenza dei ragionamenti che due utenti svolgono in uno scambio su Facebook
4. **Valutazione delle prove.** Gli studenti decidono se fidarsi di una fotografia pubblicata su un sito web per la condivisione di foto
5. **Confronto di articoli.** Gli studenti determinano la diversa affidabilità di una notizia e di un post sponsorizzato

1. Affidabilità delle fonti – I materiali



Con domande guidate gli studenti devono verificare se una notizia presa dai social è vera o è falsa

2. Mezzi e forme di comunicazione digitale

I **nuovi media** sono gli strumenti di comunicazione creati e utilizzati su larga scala attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie e di internet.

È importante far conoscere ai ragazzi le loro potenzialità e le regole per il loro funzionamento (i ragazzi sanno usare bene lo smartphone ma non il PC, usano poco la posta elettronica, non sanno fare ricerche su internet):

- siti web
- posta elettronica
- blog
- gruppi di discussione (es. forum)
- social network
- messaggistica
- motori di ricerca
- videotelefonate

2. Mezzi e forme di comunicazione digitale – I materiali

ATTIVITÀ BAMBINI/E della Scuola Primaria

4.1 CONNETTIAMOCI (15')

Obiettivi

- Favorire la conoscenza reciproca
- Creare un clima comunicativo e sereno tra insegnanti e classe

Materiali

- Un gomitolo di lana

Spiegazione

I bambini e l'insegnante si dispongono in cerchio. Il conduttore tiene in mano il gomitolo e lega a sé un capo del filo quale simbolo del legame fra lui/lei e la classe. Successivamente lo lancia verso uno dei bambini, dicendo a voce alta il proprio nome e che uso fa di Internet. A sua volta il bambino che riceve il gomitolo, ripeterà il lancio (scandendo il proprio nome e specificando il suo uso di Internet) verso un altro compagno o compagna ma solo dopo aver fatto fare al filo un giro attorno al suo polso. Quando tutti i bambini avranno lanciato il gomitolo e si sarà formato una sorta di reticolo, l'insegnante potrà avviare una riflessione sulla rete di relazioni/contatti che si instaurano quando si utilizza Internet.

2. Mezzi e forme di comunicazione digitale – I materiali

Scuola Secondaria di Primo Grado

Spiegazione

Spostatate i banchi ai lati della classe e appendete alle due pareti i pollici (verso l'alto e verso il basso) di Facebook. Disponete i ragazzi in piedi al centro della classe e, dopo aver letto una alla volta le frasi su Internet ad alta voce, chiedete loro di spostarsi in direzione di una o dell'altra parete, in base all'opinione che hanno rispetto al tema, utilizzando le sagome dei pollici: verso l'alto vuol dire che si è d'accordo con l'affermazione, verso il basso che NON si è d'accordo. È molto importante che manteniate il ruolo di mediatore o mediatrice, favorendo il dibattito fra le due "fazioni". Sarà interessante e costruttivo sottolineare le emozioni che i ragazzi provano nel momento in cui la loro opinione è appoggiata da tanti o da pochi compagni.

Frasi su Internet

- SU INTERNET NON CI SONO REGOLE
- SU INTERNET SI PUÒ FARE QUELLO CHE SI VUOLE TANTO NON TI BECCANO MAI
- LE COSE SCRITTE SU INTERNET FANNO MENO MALE DI QUELLE DETTE IN FACCIA
- LE IMMAGINI CHE CARICO SU INTERNET E SUI SOCIAL NETWORK SONO SOLO MIE E NE HO IL PIENO CONTROLLO
- NON MI È MAI CAPITATO NIENTE DI SPIACEVOLE ONLINE
- L'ETÀ MINIMA PER ACCEDERE AI SOCIAL NETWORK È 13 ANNI
- CONOSCO DI PERSONA TUTTI I MIEI AMICI VIRTUALI
- I VIDEOGIOCHI ONLINE SONO TUTTI GRATUITI

3. Cittadinanza partecipativa

L'utilizzo delle nuove tecnologie rende sempre più facile la partecipazione dei cittadini alla vita e alle decisioni pubbliche, al punto che qualcuno ritiene che siano maturi i tempi per realizzare forme di **democrazia diretta**.

Riflettiamo allora sugli strumenti che consentono la partecipazione collettiva e sui rischi ad essi collegati:

- accesso ai servizi online della pubblica amministrazione
- iscrizione e voto su piattaforme di carattere politico
- possibilità di voto elettronico
- partecipazione ad assemblee in videochat
- fruizione di biblioteche online

3. Cittadinanza partecipativa – I materiali



Fornendo agli studenti alcuni materiali come spunto di partenza, realizziamo in classe una gara di «debate» (pubblico dibattito) in cui gruppi di ragazzi, suddivisi in squadre, devono affrontarsi sostenendo le motivazioni a favore o contro l'idea di adottare forme di democrazia diretta in Italia.

4. Norme comportamentali

L'utilizzo di internet da parte di un numero sempre maggiore di persone ha creato una vera e propria «*comunità virtuale*» in cui gruppi di individui, spesso senza conoscersi tra loro, **discutono, si scambiano documenti, si consigliano, utilizzando la rete come strumento di comunicazione.**

Per poter convivere in tale comunità è stato necessario darsi delle **regole** che gli utenti devono rispettare. Tali regole prendono il nome di **netiquette**, termine che deriva da net (abbreviazione di network, dall'inglese "rete" e etiquette (dal francese «*buona educazione*»)).

Un vero e proprio **galateo informatico** che, così come quello dell'educazione quotidiana, deve far sì che anche in rete ci si comporti in modo corretto.

4. Norme comportamentali

Le regole ufficiali della netiquette sono state fissate dal 1995 con il documento **RFC (Request for Comments)** contenente tutte le regole universalmente riconosciute.

Tali regole non hanno generalmente carattere giuridico, e quindi non sono vincolanti, tuttavia in caso di comportamenti scorretti vi è un sistema sanzionatorio sulla rete che può portare all'esclusione da gruppi o liste.

4. Norme comportamentali

Esempi di regole:

- **Scrivere correttamente**
- **Non scrivere in maiuscolo o grassetto** un intero messaggio (ha il significato di urlare)
- Non pubblicare mai **informazioni personali senza il consenso dell'interessato**
- **Non offendere gli altri**, non utilizzare termini maleducati o inappropriati
- Non pubblicare **foto che potrebbero mettere in imbarazzo** un altro utente
- Se si pubblicano testi, foto o video provenienti da altri siti, **citarne sempre la fonte**
- Non pubblicare mai post che contengano **abusi personali, parole d'odio e di pregiudizio**

4. Norme comportamentali – I materiali

parole @ntali

Scheda didattica

go

SCUOLA DELL'INFANZIA

Nota bene: sull'attività sarebbe consigliato coinvolgere i genitori, a cui viene presentato il Manifesto per l'infanzia, facendo raccomandazioni del padre e relativamente all'uso dei dispositivi elettronici nella fascia oraria: <http://projcof.com>

Gita nel paese di Internet

Argomento

Rete, regole e rispetto

Attività

L'insegnante annuncia ai bambini che andranno a fare una gita in un paese che si chiama Internet: si può raggiungere con un autobus a forma di computer o di cellulare o di tablet.

L'insegnante chiede chi di loro ci è già stato e cosa ha visto.

Collegandosi da un pc, con la possibilità di proiettare le immagini sulla parete o su un grande schermo (oppure dividendo i bambini in tipici piccoli gruppi in modo che possano vedere lo schermo di un computer), l'insegnante fa vedere che internet non può essere le stesse cose che i bambini incontrano nella loro vita quotidiana: ci sono le persone e ci sono le parole. È un posto incantevole, dove ad esempio si possono vedere bambini che vivono dai altri paesi del mondo, magnifici animali che non potremmo ammirare così da vicino, fa cose che ha preso la mamma per andare a Londra per lavoro, il giornale che legge sempre papà... è un posto molto bello, ma può anche essere pericoloso, per questo non bisogna mai andarci da soli ma sempre accompagnati. Facendo degli esempi preparati per l'occasione, l'insegnante presenterà il Manifesto, spiegando che anche i grandi a volte possono commettere dei rischi (per affrontare questo aspetto il può far aiutare dal testo "Papà è connesso").

All'inizio dell'attività, che non deve durare troppo, l'insegnante sottolinea che per stare bene nel paese di Internet non si può stare troppo: è bene tornare a casa a mangiare una vera fetta di torta e a giocare con le mani e con i piedi.

Fondamentali nella scuola di quest'attività sono le capacità di creare un contesto fantastico (ad esempio realizzando un autobus di cartone a forma di computer o smartphone o tablet) e far vedere ciò che si trova su Internet: bambini grazie alla capacità di narrazione dell'insegnante dovranno avere la sensazione di essere entrati in un altro mondo, quello virtuale, fatto tuttavia di cose reali.



4. Norme comportamentali – I materiali



MATERIALI E FONTI

- Beppe Severgnini, "Educazione digitale che manca ai ragazzi per non ferire gli altri" (Corriere.it, 8/5/2013)
- Concita De Gregorio "Grazie ai ragazzi di Radioimmaginario" (Repubblica 1 Aprile 2018)
- http://tiny.cc/semiposti_biancello ("Se mi posti ti cancello")

MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- Introduzione al Manifesto della comunicazione non ostile, con particolare riferimento all'articolo 1. (10 minuti)
- Brainstorming sul quaderno, condiviso alla lavagna, e relative riflessioni. (5 minuti)
- Lettura dell'articolo "Educazione digitale che manca ai ragazzi per non ferire gli altri" (10 minuti)
- Visione del video "Se mi posti ti cancello" (5 minuti)
- Confronto sugli stimoli dati alla luce dell'esperienza diretta degli studenti. (30 minuti)

ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- Realizzazione di un messaggio pubblicitario averta come titolo: "La buona comunicazione in rete"

5. Identità digitale

L'identità digitale può essere definita come un insieme di informazioni che, all'interno di un determinato sistema informatico, si riferiscono a una specifica persona.

Con l'identità digitale, è possibile stabilire che una data persona in un preciso momento ha avuto accesso a un sistema informatico e sta compiendo determinate azioni. L'accesso al sistema informatico avviene tramite delle credenziali che identificano univocamente la persona e di cui soltanto il soggetto dovrebbe essere in possesso.

L'identità digitale può assumere forme diverse:

- **domicilio digitale:** attraverso il **sistema SPID** un individuo viene riconosciuto dalla Pubblica amministrazione mediante l'uso di specifiche credenziali e può accedere a tutti i servizi digitali e comunicare con essa;
- **PEC:** posta elettronica certificata che identifica in maniera univoca il mittente o il destinatario di un messaggio, che quindi assume valore legale a tutti gli effetti;
- **firma digitale,** che viene apposta sui documenti informatici e che ha lo stesso valore legale di una firma autografa.

5. Identità digitale – I materiali



1. Carta di identità.

a) Raccogliere quante più informazioni sono possibili usando le proprie conoscenze e ricorrendo anche a Internet. Costruire la mappa informativa e documentarla nella LIM.

b) Rappresentare o (per chi non dispone di CI) costruire la propria carta di identità.

c) Che cosa non c'è nel documento identificativo che invece ci piacerebbe scrivere perché utile a farci riconoscere, a distinguerci dagli altri?

d) Archiviare i dati della classe.

2. Identificazione nel social network.

Anche per entrare in alcuni siti web occorre una specie di carta di identità che richiede alcuni dati. Provate a identificarvi nel social network *Il consiglio dei ragazzi*.

Confrontare i dati richiesti nella CI e le richieste di identificazione per entrare nel sito. Che cosa è analogo, che cosa è diverso? Raccogliere le osservazioni emerse in un elenco di punti ad uso comune.

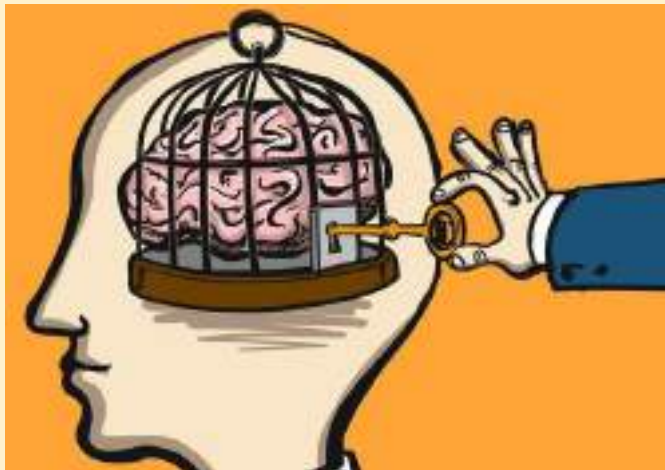
6. Riservatezza dei dati

Ogni attività sul web lascia una mole di dati sugli utenti (*big data*), che vengono registrati dalle aziende che operano online.

I dati degli utenti sono oggetto di **profilazione**, nel senso che vengono classificati in base alle scelte fatte, ai comportamenti, ai gusti e agli interessi di ciascuno, permettendo così alle aziende di rintracciare le propensioni all'acquisto degli utenti e inviare suggerimenti pubblicitari in linea coi loro gusti.

6. Riservatezza dei dati – I materiali

Il caso Cambridge Analytica



La società Cambridge Analytica sostiene di avere sviluppato un particolare sistema di **valutazione dei comportamenti degli individui** utilizzando alcuni dati, con cui ritiene di riuscire a ottenere un profilo degli utenti.

Uno dei ricercatori della società ha affermato che:

"bastano 70 like messi su Facebook per sapere più cose sulla personalità di un soggetto rispetto ai suoi amici

ce ne vogliono 150 per saperne di più dei genitori e 300 per superare le conoscenze del suo partner.

Con una quantità ancora maggiore è possibile addirittura conoscere più cose sulla personalità di una persona rispetto a quante ne conosca il soggetto stesso."

I temi dell'Educazione civica: cittadinanza digitale, salute e cittadinanza attiva

6. Riservatezza dei dati

Bambini e adolescenti raccontano le loro esperienze in Internet, condividono gusti, foto, video e informazioni varie allo scopo di avere sempre più amici, più pubblico e più persone con cui interagire, manifestando un continuo **bisogno di comunicare e di apparire**, esigenza comprensibile in quanto legata alla ricerca di una propria identità.

I ragazzi tuttavia non hanno ancora l'esatta percezione di cosa sia un dato personale e non riflettono su quali informazioni possono essere rese pubbliche e quali è opportuno che rimangano private.

È consigliato quindi **insegnare loro cosa è la privacy e come gestire i propri dati in modo più consapevole**, anche alla luce della recente normativa in materia (Regolamento Ue n. 2016/679 del 27 aprile 2016 conosciuto come GDPR).

6. Riservatezza dei dati – I materiali



web
REPUTATION

Inscenare una gag che prevede MisSpia e due o tre dei suoi migliori amici (B4, Enjoy, Crazy Bunny o Teddy Bean) nel futuro: la ragazzina ha 25 o 26 anni e sta sostenendo un colloquio di lavoro quando, revistando in Internet, il suo relatore scopre qualcosa di poco appropriato sul suo passato...

www.generazioniconnesse.it

7. Pericoli degli ambienti digitali

I "nuovi media" rappresentano un aspetto di fondamentale importanza nella vita dei giovani della società moderna.

Il loro utilizzo, tuttavia, pone delle questioni importanti in materia di sicurezza: ci si trova di fronte a una realtà complessa, apparentemente priva di regole, nella quale trovano spazio contenuti e comportamenti potenzialmente dannosi per lo sviluppo dei più giovani.

I ragazzi e le ragazze, pur essendo spesso tecnicamente competenti, tendono a **non cogliere le conseguenze dei loro comportamenti.**

7. Pericoli degli ambienti digitali

I rischi della rete per i ragazzi:

- **cyberbullismo** (atti aggressivi e molesti tramite il web)
- **phishing** (pagine web attraverso cui si chiedono dati riservati)
- **sexting** (immagini personali a sfondo sessuale fatte girare sulla rete)
- **adescamento** (tentativo di un adulto di avvicinare un minore in rete)
- **challenge** (sfide a tenere comportamenti pericolosi)
- **gioco d'azzardo**
- **anoressia** (siti che presentano l'anoressia come fenomeno positivo)
- **dipendenza psicologica da internet**

7. Pericoli degli ambienti digitali – I materiali



<https://www.youtube.com/watch?v=5gKP3kj3fNg>

7. Pericoli degli ambienti digitali – I materiali

Racconto di una favola

I tordo ingenuo

La **favola** Un tordo, a corto di mirto nella foresta dove viveva, disboscata dall'uomo, decise di emigrare. Arrivò in una fattoria e fu accolto con grandi feste e tanto da mangiare. "Sono davvero fortunato" meditava. I contadini gli costruirono una bella gabbietta colorata, in cui entrava volentieri, perché gli facevano trovare cibo in gran quantità. L'uccello non voleva più uscirne, anche perché, rimpinzato di cibo, non riusciva a muoversi. A quel punto, il padrone della fattoria, che aveva meditato tutto fin dall'inizio, chiuse le porte della gabbietta. E, trascorsi pochi giorni, si servì dell'uccellino per cucinarsi un ottimo arrosto.

"Sono uno sciocco" gemette il tordo, poco prima morire. "Come potevo aspettarmi regali così generosi da chi prima, disboscando la foresta, mi aveva tolto il cibo di bocca?".

La **morale** «La metà dei ragazzi è perennemente connesso. E questa favola è utile a chi non si vuole staccare da tablet e videogiochi. La storia mette in risalto la facilità con cui la tecnologia può sedurre facendoci vedere tutto al suo interno come un sogno, ci dà l'illusione di essere liberi e di regalarci piacere, divertimento e ogni cosa che vogliamo, ma il passaggio dalla felicità alla dipendenza è breve».

7. Pericoli degli ambienti digitali – I materiali


5.4 L'AMORE INGANNEVOLE

Obiettivi

- Analisi del delicato fenomeno del grooming

Allegati

- **A10:** File video
<https://www.youtube.com/watch?v=Wlns4EWS8II>



Spiegazione

Dopo aver visto il video (composto da due parti, corrispondenti a due punti di vista diversi) i ragazzi dovranno discuterne in classe, analizzando i comportamenti dei protagonisti.

Domande

Prima parte

1. Vi sembra una situazione reale?
2. Come si sono conosciuti?
3. Secondo voi, conosceva la sua vera età?
4. Se sì, perché ha accettato la proposta?
5. Se no, quando ha scoperto la verità, perché non gli ha tolto l'amicizia?
6. Pensate che ci sia qualcosa di male in quello che sta facendo? Oppure credete che l'amore non abbia età?
7. Voi cosa avreste fatto al suo posto?

Seconda parte

1. Cosa dovrebbe fare secondo voi l'amica?
2. Perché ne ha parlato solo con lei?
3. Perché ha smesso di parlarle?
4. Voi tradireste la sua fiducia parlandone con un adulto?

7. Pericoli degli ambienti digitali – I materiali



<https://www.youtube.com/watch?v=QkS4CiCHZLA>

I temi dell'Educazione civica: cittadinanza digitale, salute e cittadinanza attiva

Sitografia

- https://www.istruzione.it/scuola_digitale/allegati/Materiali/pnsd-layout-30.10-WEB.pdf
- <https://www.generazioniconnesse.it/site/it/educazione-civica-digitale/>
- <http://www.cittadinanzadigitale.eu/cittadinanzadigitale/>
- <http://www.ic13bo.edu.it/wp-content/uploads/2018/01/Decalogo-del-MIUR-per-luso-dei-mobile-devices-a-scuola.pdf>
- https://www.generazioniconnesse.it/file/documenti/KIt_Didattico/2015/GenerazioniConnesse-Docenti.pdf
- <https://www.garanteprivacy.it/documents/10160/0/Vademecum+La+scuola+a+prova+di+privacy+%28anno+2016%29>
- <https://www.agid.gov.it/it>
- <https://www.agcom.it/documents/10179/14037496/Studio-Ricerca+28-02-2019/af1e36a5-e866-4027-ab30-5670803a60c2?version=1.0>
- <http://www.laricerca.loescher.it/istruzione/1681-valutare-l-informazione.html>
- <https://www.agcom.it/documents/10179/9629936/Studio-Ricerca+19-02-2018/72cf58fc-77fc-44ae-b0a6-1d174ac2054f?version=1.0>
- <http://paroleostili.com/materiale-didattico/>
- <https://www.educazionedigitale.it>

Educazione stradale



Perché è importante l'educazione stradale?

Educazione stradale

La strada è il luogo pubblico per eccellenza e, come tale, è da condividere con altre persone.

La mancanza di senso civico e il disinteresse verso i diritti degli altri spesso mette a rischio la circolazione e la sicurezza sulle strade, con gravi rischi per le persone e danni ai veicoli.

Gli incidenti stradali

Negli ultimi anni, gli **incidenti stradali** risultano in diminuzione grazie ad azioni formative e all'inasprimento di alcune sanzioni del Codice della strada. Il **numero dei sinistri** sulle strade continua però a essere impressionante (nel 2018 vi sono stati 3.334 morti e 242.919 feriti).

Alla base del 40,8% degli incidenti, ci sono comportamenti errati. Le violazioni al Codice della strada più sanzionate sono:

- l'eccesso di velocità,
- il mancato utilizzo di dispositivi di sicurezza,
- l'uso del telefono cellulare alla guida.

Il Codice della strada

La conoscenza delle **norme relative alla circolazione stradale**, con particolare attenzione al comportamento dei pedoni e dei ciclisti (per i più piccoli) o nell'uso di mezzi leggeri (scooter) può contribuire a diminuire il rischio di incidenti e di mortalità sulla strada.

Il **Codice della strada** è l'insieme di norme che vietano comportamenti giudicati a rischio per la circolazione stradale.

Nasce per tutelare il diritto alla sicurezza e il diritto alla mobilità (entrambi sanciti nella Costituzione italiana e nella Dichiarazione dei diritti dell'uomo).

Proposte didattiche – I materiali

- ✓ Schede per il riconoscimento dei **segnali stradali**
- ✓ Funzionamento del **semaforo**
- ✓ **Vignette** in cui si evidenziano comportamenti sbagliati e corretti
- ✓ **Filastrocche, indovinelli** che facciano riferimento ai segnali stradali o ai comportamenti come pedoni
- ✓ Completamento di **racconti** su situazioni in strada con parole mancanti
- ✓ Racconti, con disegni, del lavoro dei **vigili**
- ✓ Dati sugli **incidenti stradali**
- ✓ Costruzione della **mappa del proprio quartiere**, contenente i segnali stradali

Proposte didattiche – I materiali



Giochi online

Proposte didattiche – I materiali

- ❖ **Filmati e animazioni** (tratte dalla rete) sulle regole di comportamento sulla strada
- ❖ Costruzione di tabelloni contenenti i **segnali stradali** e le norme di comportamento
- ❖ **Schede** sull'uso del casco, su alcool e droga, sulla guida sicura
- ❖ Indicazioni per una **guida sicura in bicicletta**
- ❖ Dati sugli **incidenti stradali** e riflessioni sulle loro cause
- ❖ Costruzione in 3D della **mappa del proprio quartiere**, contenente i segnali stradali
- ❖ Uscite in città per **osservare le strade** e i cartelli presenti
- ❖ **Incontri** con il Comando di Polizia locale

Proposte didattiche – I materiali

Ricostruzione di strade e segnaletica



Proposte didattiche – I materiali

- ❑ **Film o filmati** aventi come tema la sicurezza stradale
- ❑ **Schede di lavoro** sui propri riflessi, sulle leggi della fisica e la velocità, sugli effetti di alcool e droghe sull'organismo, sull'uso del telefonino
- ❑ Lettura e utilizzo di un **Manuale del patentino**
- ❑ Simulazione **quiz del patentino**
- ❑ Dati sugli **incidenti stradali** e riflessioni sulle loro cause
- ❑ **Vademecum** sui comportamenti da tenere in caso di incidente
- ❑ **Analisi di casi** con lettura e commento degli articoli del codice
- ❑ **Incontri** con il Comando Vigili urbani, o con rappresentanti della Polizia stradale

Proposte didattiche – I materiali



Letture di infografiche e analisi di dati statistici

Progetti ministeriali

Sul sito <https://www.educazionedigitale.it/edustrada> sono disponibili molti materiali (filmati, presentazioni, schede di lavoro) predisposti dalla Direzione generale per la sicurezza stradale relativi a vari **progetti di educazione stradale**:

Esempi:

Scuola dell'infanzia e primaria:

Educare alla sicurezza stradale attraverso la pratica dello sport

A passo sicuro

Scuola secondaria primo grado

Icaro 20 – Campagna di sicurezza stradale

Sicuri in rete

Scuola secondaria secondo grado

Neopatentati

La prevenzione degli incidenti

Sitografia

- https://www.risorsendidattiche.net/doc/elementare/disegno/educazione_stradale.pdf
- <http://www.istruzione.lombardia.gov.it>
- <http://www.fondazioneania.it/prj-251>
- <https://pianetabambini.it/educazione-stradale-schede-didattiche-scuola-primaria/>
- https://www.polis.lombardia.it/wps/wcm/connect/ac333038-5e3e-4576-95b4-3d37eab9736f/CMR_Catalogo_video_educazione_stradale_2015.pdf?MOD=AJPERES&CONVERT_TO=URL&CACHEID=RO_OTWORKSPACE-ac333038-5e3e-4576-95b4-3d37eab9736f-mtvvJ5D
- <http://www.istruzioneveneto.it/wpusr/archives/category/sicurezza/educazione-stradale>
- <https://www.ilportaledellautomobilista.it>
- <https://mobilita.regione.emilia-romagna.it/osservatorio>
- <http://www.aci.it/i-servizi/normative/codice-della-strada.html>
- <https://www.mondadorieducation.it/media/contenuti/canali/primaria/GPC/index.html>
- <http://www.raiscuola.rai.it/programma-unita/prima-puntata-civitavecchia-e-le-istantanee-di-sicurezza/51/16152/default.aspx>

Educazione alla salute e al benessere



Il concetto di benessere

Il concetto di salute si è costantemente modificato nel tempo, per arrivare ad assumere, oggi, un'accezione molto più ampia che associa strettamente una condizione di assenza di patologie a uno stato di **benessere** "globale" della **persona**.

L'educazione alla salute, prevista nella scuola italiana già dal T.U 309/90 e supportata successivamente da varie normative e indicazioni a carattere nazionale e locale, si basa sul principio secondo cui *occorre fornire ad ogni individuo le conoscenze necessarie affinché sia in grado di prendere decisioni coscienti riguardo al proprio benessere, in difesa del suo equilibrio fisico, psichico, spirituale e sociale.*

Fonti normative

Dichiarazione universale dei diritti dell'uomo - Art. 25

Ogni individuo ha diritto a un tenore di vita sufficiente a garantire la salute e il benessere proprio e della sua famiglia, con particolare riguardo all'alimentazione, al vestiario, all'abitazione, alle cure mediche e ai servizi sociali necessari (...).

Costituzione italiana – art. 32

La Repubblica tutela la salute come fondamentale diritto dell'individuo e interesse della collettività, e garantisce cure gratuite agli indigenti.

Fonti normative

Prima Conferenza Internazionale per la Promozione della Salute (1986)

Adozione della Carta di Ottawa: rappresenta idealmente il punto di partenza di tutti i progetti e le iniziative che successivamente sono state poste in essere a livello internazionale per la salvaguardia della salute.

La Carta di Ottawa evidenzia alcuni requisiti fondamentali per la salute fra i quali la pace, adeguate risorse economiche, l'alimentazione e l'abitazione, un ecosistema stabile e un uso sostenibile delle risorse.

Nel Maggio 1998 l'OMS adotta la "**Dichiarazione Mondiale sulla Salute**", con la quale gli Stati membri si impegnano a realizzare un vasto programma per l'attuazione di una "Strategia della Salute per tutti per il 21° secolo".

Fonti normative

L'educazione alla salute in Italia nasce con la **legge n. 517 del 1977**, che riporta l'attenzione sull'educazione della persona e introduce le attività complementari accanto a quelle disciplinari per completare il percorso formativo.

Scopo della legge è puntare all'acquisizione delle **competenze per la vita**, cioè l'insieme delle capacità umane acquisite tramite l'insegnamento o l'esperienza diretta che vengono usate per gestire problemi, situazioni e domande incontrate nella vita quotidiana.

Target:

- **ridurre il tasso di mortalità** materna globale a meno di 70 per 100.000 nati vivi
- **mettere fine alle morti evitabili di neonati e bambini** sotto i 5 anni di età
- porre fine alle epidemie di AIDS, tubercolosi, malaria e malattie tropicali trascurate e combattere l'epatite, le malattie legate all'uso dell'acqua e altre malattie trasmissibili
- **ridurre di un terzo la mortalità prematura** da malattie non trasmissibili attraverso la prevenzione e la cura e promuovere la salute mentale e il benessere
- **rafforzare la prevenzione e il trattamento di abuso di sostanze**, tra cui abuso di stupefacenti e l'uso nocivo di alcool
- **dimezzare il numero di decessi** a livello mondiale e le lesioni da **incidenti stradali**
- garantire l'accesso universale ai servizi di assistenza sanitaria sessuale e riproduttiva
- conseguire una copertura sanitaria universale
- ridurre sostanzialmente il numero di decessi e malattie da sostanze chimiche pericolose e da inquinamento e contaminazione di aria, acqua e suolo
- rafforzare l'attuazione della "Convenzione quadro dell'Organizzazione Mondiale della Sanità" sul controllo del tabacco in tutti i paesi, a seconda dei casi
- sostenere la ricerca e lo sviluppo di vaccini e farmaci per le malattie trasmissibili e non trasmissibili
- aumentare sostanzialmente il finanziamento della sanità e il reclutamento, lo sviluppo, la formazione e il mantenimento del personale sanitario nei paesi in via di sviluppo
- rafforzare la capacità di tutti i paesi, in particolare i paesi in via di sviluppo, per la prevenzione, la riduzione e la gestione dei rischi per la salute nazionale e globale

Salute e benessere in Agenda 2030

SALUTE E BENESSERE

Assicurare la salute e il benessere per tutti e per tutte le età



Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento
Scuola dell'infanzia	
Il bambino riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello «star bene» in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione.	
Scuola primaria	
<p>Scienze Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi e ha cura della sua salute.</p> <p>Scienze motorie Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.</p>	<p>Scienze Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio.</p> <p>Scienze motorie Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico</p>
Scuola secondaria di primo grado	
<p>Scienze Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti.</p> <p>Scienze motorie Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello «star bene» in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione.</p>	<p>Scienze Sviluppare la cura e il controllo della propria salute attraverso una corretta alimentazione; evitare consapevolmente i danni prodotti dal fumo e dalle droghe.</p> <p>Scienze motorie Praticare attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici; conoscere ed essere consapevoli degli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori, di sostanze illecite o che inducono dipendenza (doping, droghe, alcol).</p>

Indicazioni nazionali scuole del primo ciclo

Linee guida Istituti tecnici e professionali

Scienze motorie

L'insegnamento di scienze motorie e sportive costituisce un ambito essenziale per favorire negli studenti il perseguimento di un equilibrato sviluppo e un consapevole benessere psico-fisico.

Questo insegnamento assume speciale rilevanza ai fini delle competenze sociali o trasversali, e in particolare è utile a riconoscere comportamenti di base funzionali al mantenimento della propria salute.

Scienze integrate

Il docente di Scienze valorizza, nel percorso dello studente, l'apporto di tutte le discipline, in particolare quelle sperimentali, con i loro specifici linguaggi, al fine di approfondire argomenti legati alla crescita culturale e civile degli studenti come, a titolo esemplificativo, le tematiche inerenti l'educazione alla salute, la sicurezza e l'educazione ambientale.

Indicazioni nazionali Licei

Scienze motorie

Lo studente adotterà i principi igienici e scientifici essenziali per mantenere il proprio stato di salute e migliorare l'efficienza fisica, così come le norme sanitarie e alimentari indispensabili per il mantenimento del proprio benessere. Conoscerà gli effetti benefici dei percorsi di preparazione fisica e gli effetti dannosi dei prodotti farmacologici tesi esclusivamente al risultato immediato.

Biologia

(...) Lo studio riguarda la forma e le funzioni degli organismi (microrganismi, vegetali e animali, uomo compreso), trattandone aspetti anatomici e fisiologici e, soprattutto con riferimento al corpo umano, ponendo attenzione agli aspetti di educazione alla salute.

Aree di intervento

La scuola nel suo progetto educativo deve tenere presenti diversi livelli di intervento per l'educazione alla salute:

- stili di vita, alimentazione, nutrizione
- dipendenze, salute mentale, disturbi alimentari
- disabilità e inclusione
- affettività
- prevenzione delle malattie infettive, vaccinazioni

Su questa tematica si realizzano già molti progetti a livello di istituto, che potranno confluire nell'ambito dell'insegnamento dell'Educazione civica

Proposte di attività – I materiali

- Educazione alimentare
- Educazione all'igiene
- Importanza del movimento fisico
- Stare bene con se stessi (volersi bene, acquisire fiducia)
- Stare bene con gli altri (capacità di dialogo, di stare con gli altri, di comunicare)

Proposte di attività – I materiali

Educazione alla salute e al benessere

- Bisogni, emozioni, disagi
- Educazione all'affettività
- Lotta contro le dipendenze
- Abuso di internet, videogiochi, cellulare
- Sana alimentazione
- Vaccini
- Sedentarietà e cattive abitudini
- Attività e giochi sportivi

Scuola secondaria di primo grado

Proposte di attività – I materiali

Educazione alla salute e al benessere

- Educazione alla sessualità
- Malattie trasmissibili
- Abuso di sostanze tossiche
- Disturbi alimentari
- Prevenzione dei tumori
- Donazione del sangue e degli organi
- Gioco d'azzardo
- Sicurezza dei tatuaggi
- Sviluppo di un corretto movimento

Progetti istituzionali

Molte Regioni adottano propri Piani regionali per la promozione della salute nella scuola

Esempi:

Scuola dell'infanzia e primaria

Forchetta e Scarpetta

I denti kit (Regione Piemonte)

Yoga per bambini

Scuola secondaria primo grado

Food & Go – Riscopriamo i sapori (Regione Puglia)

Game over – Prevenzione della Ludopatia (Regione Molise)

Io vivo sano (Regione Veneto)

Scuola secondaria secondo grado

Campagna Alcol snaturato

Ricercatori in classe (Regione Veneto)

Sitografia

- www.scuolapromuovesalute.it
- <https://www.miur.gov.it/documents/20182/1159614/MIUR%2C+Linee+Guida+per+I%27Educazione+Alimentare+2015.pdf/3a595d32-bb61-4a8f-ac82-710ec4552ad5?version=1.1&t=1537969527471>
- http://www.salute.gov.it/portale/temi/p2_6.jsp?lingua=italiano&id=1714&area=stiliVita&menu=progetti
- http://www.salute.gov.it/imgs/C_17_opuscoliPoster_88_ulterioriallegati_ulterioreallegato_20_alleg.pdf
- <http://www.istruzioneveneto.it/wpusr/archives/category/sicurezza/educazione-alla-salute>
- <http://www.istruzionebelluno.it/2015-02-06-11-07-05/educazione-alla-salute/progetti-materiali>

The logo for Mondadori Education, featuring a stylized 'M' icon to the left of the text 'MONDADORI' and 'EDUCATION' stacked vertically.

MONDADORI
EDUCATION

The logo for Rizzoli Education, featuring the word 'Rizzoli' in a serif font above the word 'EDUCATION' in a sans-serif font.

Rizzoli
EDUCATION

Two white decorative brackets, one above and one below the main title, framing it.

**FORMAZIONE
SU MISURA**