



CREA LA TUA IMPRONTA DIGITALE: SICURI NELLA RETE

1. Contesto

In un mondo in cui tutti siamo connessi sin da bambini, può la scuola essere assente, far finta che il mondo non sia cambiato o deve, invece, assumere il ruolo fondamentale che le compete nella formazione del cittadino per l'Europa del XXI secolo?

Come comportarsi se a scuola ci sono bambini abituati più agli schermi degli smartphone piuttosto che a disegnare o ragazzi che navigano liberamente per ore sulla rete, da soli nella loro stanza, senza che i genitori dicano nulla o giovani le cui uniche fonti di informazione sono i social media?

Non sono domande eludibili per chi voglia ancora educare le giovani generazioni e contribuire alla formazione della loro coscienza libera di uomini e di cittadini. La risposta sembra ormai chiara: l'istituzione scolastica deve abitare gli spazi digitali, poiché i ragazzi che la frequentano vivono quegli stessi spazi e, pertanto, il Sistema Nazionale di Istruzione non può tirarsi indietro.

E' possibile, in altre parole, insegnare a scuola la fruizione e l'uso consapevole di strumenti e processi di comunicazione, soprattutto in riferimento alle dinamiche sociali e comportamentali online?

Inoltre, c'è un'età particolare in cui far acquisire queste competenze o si tratta davvero di un ambiente, un linguaggio in cui tutti noi siamo immersi e che ci accompagna in tutte le età della vita?

Ecco allora la necessità di un curriculum digitale, che:

- sia innanzitutto verticale, riguardi perciò ogni ordine di scuola compresa (e, crediamo, soprattutto) l'infanzia;

LICEO SCIENTIFICO E LINGUISTICO STATALE DI CECCANO



PIONIERE

SCUOLA4.0

- abbia forti elementi di interdisciplinarietà e trasversalità curriculare;
- spinga l'acceleratore verso il rinnovamento dei processi di apprendimento di docenti, studenti e famiglie, nella vita quotidiana delle scuole, tramite nuove metodologie didattiche, soprattutto quelle legate alle tecnologie disponibili;
- sia facilmente replicabile in ogni scuola e in ogni situazione.

Per far fronte a tale esigenza, oltre 30 scuole del territorio della Regione Lazio, provenienti da tutte e 5 le Province, a partire dal 2016, hanno lavorato insieme per elaborare un curricolo che permetta agli allievi di ogni età, anche ai piccolissimi dell'infanzia, di costruire la propria impronta digitale. Un'impronta sul web, di cui andare fieri e che non sia motivo di disagio in nessun contesto o in futuro.

L'impronta digitale è quella che ognuno di noi lascia in ogni momento della nostra presenza sulla rete, attraverso le foto che carica nei social media, i commenti che posta, i profili che segue, i "mi piace" che distribuisce ovunque, che rimarranno per sempre, come nostra indelebile traccia sul web. Chiunque proverà a scoprire qualcosa di più sul nostro conto utilizzando il web, troverà, anche molti anni dopo la pubblicazione, le nostre tracce che, come pezzi di un puzzle, costruiranno la nostra impronta.

Quanto questa impronta digitale corrisponda alla nostra identità reale, dipende tutto da noi, dalla coerenza che guiderà le nostre attività sul web, dalla consapevolezza con cui sapremo scegliere cosa raccontare di noi e cosa no e come decideremo di farlo.

Quanto è importante, dunque, lasciare, sin dai primi passi sul web, tracce digitali di noi stessi che ci raccontino realmente, che non ci mettano in difficoltà, che esaltino la nostra personalità e le nostre competenze? Moltissimo.

In questo processo, l'istituzione scolastica scuola ha un ruolo non di poco conto, perché determinate competenze, tra cui quelle digitali, prevedono un processo di apprendimento complesso, trasversale, che si dipana nel corso degli anni e che deve consentire agli studenti di essere prima di tutto consapevoli e poi "fieri della propria impronta digitale". Quale altra agenzia educativa potrebbe svolgere questo compito se non la scuola?

LICEO SCIENTIFICO E LINGUISTICO STATALE DI CECCANO



PIONIERE

SCUOLA4.0

Da qui il titolo del progetto che ha dato il via alla progettazione del curriculum digitale "Crea la tua impronta digitale"¹ ed è risultato primo in Italia nell'ambito del bando indetto dal MIUR per un curriculum digitale, nella sezione di riferimento, con l'obiettivo di offrire a dirigenti, docenti e allievi un'ipotesi di curriculum verticale, dalla scuola dell'infanzia alla secondaria di secondo grado, tenendo conto anche dei diversi tipi indirizzi presenti nell'istruzione superiore.

Grazie al curriculum digitale, l'educazione alla "vita nella rete" entra, senza stravolgerla, quanto invece abitandola con intelligenza, nella vita quotidiana delle istituzioni scolastiche, del processo di apprendimento, a partire dalla scuola dell'infanzia fino all'età adulta e oltre, con una alfabetizzazione di base cui si aggiungono le competenze digitali indispensabili, per poter partecipare alla società dell'informazione e della conoscenza ed esercitare così, in maniera consapevole, i diritti di cittadinanza digitale.

Non si tratta, quindi, di un progetto extracurricolare o finalizzato solo a concorsi e campagne di sensibilizzazione, ma di una proposta che ha piena dignità curricolare, strettamente connessa ed intessuta nelle discipline, al pari della comunicazione in madrelingua. Per ogni anno di scuola sono previste attività, diversificate sulla base dell'età degli allievi e del loro rapporto con gli ambienti digitali.

Il curriculum è disponibile, in rete, per tutti e prevede schede articolate sia per competenza digitale che per anno di scuola, che riassumono obiettivi, suggeriscono attività, indicano gli elementi di valutazione delle competenze.

Il curriculum verticale è disponibile per tutte le scuole che desiderano realizzarlo a questo indirizzo web: <https://crealatuaimprontadigitale.it/>

Il sito, appositamente elaborato per il progetto, consente a chiunque una duplice navigazione online per aree e per competenza, mentre l'intero curriculum può essere scaricato in pdf ([Curriculum digitale in versione scaricabile](#)).

¹ "Crea la tua impronta digitale": cosa prevede il curriculum per l'educazione alla rete, (a cura di) P.Alviti, S.Farsagli, C.Senese, Agenda Digitale 27/09/2022, <https://www.agendadigitale.eu/scuola-digitale/crea-la-tua-impronta-digitale-cosa-prevede-il-curriculum-per-leducazione-alla-rete/>

"Crea la tua impronta digitale. Un curriculum verticale per la scuola", (a cura di) P.Alviti, S.Farsagli, C.Senese, Bricks n.5 - 2022 - "Didattiche di Realtà Virtuale, Aumentata e nel Metaverso", http://www.rivistabricks.it/wp-content/uploads/2022/09/05_2022_17_Alviti.pdf



Figura 1 - Il sito nella navigazione per livelli

Il sito web contiene le [Linee guida per la realizzazione del curricolo](#) e tutti gli strumenti ad esso collegati ([Diario di bordo](#), [Questionari di valutazione delle competenze iniziali e finali per tutti i livelli scolastici](#)), utili al suo immediato utilizzo. Tali strumenti sono stati utilizzati e testati dalle scuole impegnate nel progetto, nonostante le difficoltà legate al periodo pandemico. Di ognuno di essi sono stati verificati efficacia al fine della realizzazione delle attività in classe, della valutazione e dello sviluppo delle competenze, e semplicità di utilizzo.

Il curricolo digitale è stato sperimentato, al fine di verificare la correttezza degli strumenti presentati, da ben 36 istituti scolastici, coinvolgendo ben 168 docenti e 3.097 alunni totali (2.131 in sperimentazione e 886 nelle classi di controllo), così suddivisi:

- 495 alunni della scuola dell'infanzia;
- 925 alunni della primaria;
- 667 alunni della scuola secondaria di I grado;
- 1.010 alunni della scuola secondaria di II grado.

Sono stati compilati ed analizzati 463 Diari di bordo e le sperimentazioni hanno riguardato, con poche differenze tra i vari ordini di scuola, prevalentemente:

LICEO SCIENTIFICO E LINGUISTICO STATALE DI CECCANO



PIONIERE

SCUOLA4.0

- 1) l'Area 3 - Creazione di contenuti digitali (37% delle attività realizzate);
- 2) l'Area 2 - Comunicazione e collaborazione (31%);
- 3) l'Area 1 - Information e data literacy (21%).

Seguono a distanza l'Area 4 e 5, che hanno riguardato rispettivamente il 5% e il 6% delle attività realizzate.

La sperimentazione del curricolo ha previsto una valutazione delle competenze degli studenti in entrata ed uscita, con i seguenti risultati:

- nella scuola dell'Infanzia, il 23% degli studenti ha raggiunto competenze avanzate e il 52% intermedie;
- nella scuola Primaria, il 42% degli studenti ha raggiunto competenze avanzate e il 37% intermedie;
- nella scuola Secondaria di I grado, il 26% degli studenti ha raggiunto competenze avanzate e il 38% intermedie;
- nella scuola Secondaria di II grado, il 22% degli studenti ha raggiunto competenze avanzate e il 40% intermedie

In riferimento al Liceo Scientifico e Linguistico di Ceccano, capofila del progetto e incluso nella sperimentazione, hanno partecipato per l'anno scolastico 2021/2022:

- n. 181. studenti/esse, di cui:
 - n. 155 studentesse;
 - n. 66 studenti.

2. Descrizione breve del progetto

Nell'ambito del progetto del curricolo digitale "*Crea la tua impronta digitale*" si intende realizzare, con la collaborazione di Federica Web Learning, **un percorso di approfondimento, denominato "Crea la tua impronta digitale: sicuri nella rete", dedicato alle classi quarte e quinte della scuola secondaria di II grado volto ad educare ragazzi e ragazze alla "vita nella rete"**, al fine di acquisire quelle competenze digitali indispensabili, per accedere al mondo universitario e del

LICEO SCIENTIFICO E LINGUISTICO STATALE DI CECCANO



PIONIERE

SCUOLA4.0

lavoro, per poter partecipare alla società dell'informazione e della conoscenza, ed esercitare così, in maniera consapevole e senza rischi, i diritti di cittadinanza digitale.

Il percorso, sarà progettato al fine di contribuire a ridimensionare il gender-gap in ambito STEM e si inserirà all'interno di un percorso specifico sull'orientamento realizzato dall'Università Federico II di Napoli e Federica Web Learning volto a valorizzare lo strumento del PCTO per favorire un più efficace processo di orientamento in uscita dal segmento scolastico secondario di secondo grado verso il segmento terziario.

Infine, sarà, come il resto del [curricolo digitale già disponibile in rete](#), strettamente connesso ed intessuto nelle discipline e prevederà attività da svolgere in autonomia, asincrone ed extracurricolari, che lo studente può portare avanti in autonomia; prove e assessment, che lo supportano nella comprensione e nell'acquisizione di consapevolezza; attività in presenza e curricolari (come previsto da decreto); che lo studente svolgerà anche con il supporto e il coinvolgimento dei docenti, necessario per guidare più correttamente la riflessione su di sé e sulle proprie competenze.

Il progetto "Crea la tua impronta digitale: sicuri nella rete" coinvolgerà all'interno del Liceo Scientifico e Linguistico di Ceccano:

- n.4 classi, di cui:
 - n.1 classi IV;
 - n.3 classi V;
- n.78 studenti/esse, di cui:
 - n. 54 studentesse;
 - n.24 studenti;
- n.4 docenti.

3. Soggetto proponente

Il soggetto proponente del progetto è il Liceo Scientifico e Linguistico di Ceccano, già scuola capofila della rete di 30 Istituti scolastici del Lazio che hanno dato origine al curricolo digitale

LICEO SCIENTIFICO E LINGUISTICO STATALE DI CECCANO



PIONIERE

SCUOLA4.0

"Crea la tua impronta digitale", entro cui si inserisce il progetto "Crea la tua impronta digitale: sicuri nella rete".

Il Liceo Scientifico e Linguistico di Ceccano è da sempre un Istituto attento alla tecnologia ed è un esempio concreto di un Istituto che ha sempre creduto nelle potenzialità di internet, dei pc e degli smartphone come forti sostegni alla didattica e allo studio. Una scuola che negli anni, anche prima del PNSD, ha saputo educare i ragazzi all'uso consapevole della rete grazie alla creazione di un'aula magna one touch e di internet. L'Istituto è, infatti, coperto, dal wireless sin dal 1999, quando ancora non si credeva molto sulla potenzialità della rete per migliorare l'efficacia della didattica e le competenze digitali degli studenti e delle studentesse. Dal 2012, inoltre, è dotata di registro elettronico e dal 2013 delle Google apps for education e l'adozione della modalità *BYOD, bring your own device*, con ogni aula

dotata di uno strumento di condivisione dei contenuti multimediali.

Due sono state le idee forza di dell'esperienza accumulata dal Liceo nell'utilizzo del digital nella didattica quotidiana e come supporto ai processi di apprendimento:

1. puntare sugli allievi: sono stati loro gli insegnanti, i tutor dei docenti, i tecnici da chiamare in caso di difficoltà, gli innovatori da stimolare perché mettessero a disposizione di tutti quanto apprendevano dall'uso quotidiano del computer. Gli allievi sono stati il punto di forza della digitalizzazione del Liceo, tanto che numerosi sono coloro che, grazie alle esperienze che hanno potuto fare a scuola, si sono poi ritrovati a lavorare con successo nell'ambito dell'informatica.
2. libertà di uso della rete: l'obiettivo è stato sempre quello di rendere l'utilizzo di internet quanto più familiare possibile. L'uso del computer personale degli allievi è divenuto quindi un fatto normale e il computer, internet, lo smartphone sostegni imprescindibili alla didattica e allo studio.

Questa libertà ha comportato, inevitabilmente, un impegno specifico del Liceo nel processo educativo all'uso consapevole della rete, alla governance della propria reputazione nel web, alla sicurezza. Il tappeto digitale a disposizione della comunità educante del Liceo di Ceccano ha modificato la didattica: l'utilizzo di materiali condivisi, la possibilità della scrittura in contemporanea, l'utilizzo di applicazioni specifiche per alcune discipline, lo smartphone come strumento cui collegare diversi sensori, hanno fatto sì che gli

LICEO SCIENTIFICO E LINGUISTICO STATALE DI CECCANO



PIONIERE

SCUOLA4.0

allievi potessero partecipare a tutta una serie di attività che sono state apprezzate anche con diversi premi nazionali e con l'illustrazione delle attività del Liceo di Ceccano in diversi Job orienta, nelle Feste Nazionali del PNSD, in varie Tablet schools e così via.

Tutte queste azioni si sono ritrovate completamente nel Piano Nazionale Scuola Digitale In particolare l'azione 6 del PNSD: *"La scuola digitale, in collaborazione con le famiglie e gli enti locali, deve aprirsi al cosiddetto BYOD (Bring Your Own Device), ossia a politiche per cui l'utilizzo di dispositivi elettronici personali durante le attività didattiche sia possibile ed efficientemente integrato"*. La storia del Liceo, infatti, mostra come l'azione #6 del piano raccoglie l'eredità delle "vecchie" classi 2.0 e le trasforma in ambienti per la didattica digitale integrata, pensandoli appunto nella logica della sostenibilità, replicabili potenzialmente in ogni classe di un istituto, previa la presenza di una adeguata connessione e di dispositivi,

non solo della scuola ma personali degli alunni.

Al Liceo di Ceccano si lavora in classe con strumenti digitali, nella logica di Jonassen del *"not to learn from but to learn with"*: non *"imparare da, ma imparare con"*. Estendere questa possibilità a docenti e alunni è stata una conquista realistica del Liceo di Ceccano che ha dato una decisiva svolta all'innovazione didattica diversificando gli ambienti di apprendimento e proponendo un approccio sempre più attivo e costruttivista per una nuova didattica digitale integrata.

Il Liceo Scientifico e Linguistico di Ceccano, infine, ha, sin dal 2012, aderito al POLO FORMATIVO DEL LAZIO PER LE NUOVE TECNOLOGIE della Regione Lazio, con capofila Istituto Magistrale Margherita di Savoia di Roma, che vanta 3 progetti di formazione, progettati e gestiti in collaborazione e rivolti a: docenti (DM821/2013), 21 corsi; team dell'innovazione; (DM762/2014), 106 corsi; animatori digitali (DM435/2015), 27 corsi.

Inoltre, è uno dei Poli Formativi del PNSD nel Lazio e, nel corso di questi anni, ha gestito molti corsi di formazione, diventando un punto di riferimento soprattutto per l'introduzione delle tecnologie digitali nella didattica, tanto da gestire contemporaneamente ben tre progetti nazionali.

4. Collaborazioni con soggetti esterni

LICEO SCIENTIFICO E LINGUISTICO STATALE DI CECCANO



PIONIERE

SCUOLA4.0

Con 600mila iscritti in Italia e nel mondo e oltre 3 milioni di sessioni di studio, federica.eu è la piattaforma leader in Europa per la didattica multimediale open access, e nella top ten mondiale per produzione di MOOCs. Aprendo nuove frontiere e canali nel rapporto tra l'alta formazione e il lifelong learning del mondo del lavoro, Federica contribuisce allo sviluppo di nuove opportunità di accesso ai saperi, aprendo le porte dell'accademia a tutta la comunità di "lifelong learners" italiani e internazionali.

Sviluppata dalla più antica Università pubblica del Mezzogiorno, grazie al cofinanziamento dei fondi strutturali europei, Federica, nata nel 2007 come progetto pionieristico di alta formazione online con una prima piattaforma per la produzione e distribuzione di corsi multimediali ad accesso libero, è diventata una best practice nel panorama internazionale, con oltre quindici anni di esperienza e un team di professionisti specializzati nelle competenze chiave dell'education technology.

Il Centro di Ateneo per l'innovazione, la sperimentazione e la diffusione della didattica multimediale dell'Università di Napoli Federico II, con la multiplatforma federica.eu, offre libero accesso alla formazione e alla cultura, grazie ai 450 MOOC multidisciplinari disponibili nel catalogo in continuo aggiornamento e ampliamento, ideati e realizzati con docenti dell'Università di Napoli Federico II e con la faculty di prestigiosi Atenei nazionali e internazionali.

5. Team di progetto interno ed esterno

La progettazione e la realizzazione del progetto prevede un lavoro di coordinamento e collaborazione, che è già stato elemento peculiare del curriculum digitale realizzato, perché capace di generare competenze, stili di lavoro collaborativo, capacità di lavorare in gruppo, inclinazione a sperimentare nuovi strumenti, nuove applicazioni e generando un forte miglioramento delle competenze negli istituti scolastici partecipanti e collaborazioni più forti con il mondo universitario, a beneficio di famiglie e studenti e studentesse.

Il Team di progetto si comporrà dei seguenti professionisti:

1. Liceo Scientifico e Linguistico di Ceccano:

a. Annalisa Gaetani, professoressa referente organizzativa del progetto;

LICEO SCIENTIFICO E LINGUISTICO STATALE DI CECCANO



PIONIERE

SCUOLA4.0

- b. Zorzi Lucie, Tiberia Alessia, Gaetani Annalisa, Cipriani Rita Irene, professori referenti delle classi;

2. Federica Web Learning:

- a. Ilaria Merciai, Coordinamento area Orientamento;
- b. Dario De Notaris, Coordinamento area EdTech-Innovazione Didattica;
- c. Stefania Farsagli, coordinatrice scientifica del Progetto "Crea la tua impronta digitale e consulente area Orientamento;
- d. Antonietta Casano, professoressa ed esperta di tecnologie e didattica;
- e. Antonella Evangelista, professoressa ed esperta di tecnologie e didattica;
- f. Noemi Fiorini, Dirigente scolastica ed esperta di orientamento.

6. Obiettivo del progetto

Il progetto *"Crea la tua impronta digitale: sicuri nella rete"* ha l'obiettivo di approfondire, nell'ambito del progetto del curricolo digitale *"Crea la tua impronta digitale"* realizzato per il MiUR, un percorso di approfondimento dedicato alle classi quarte e quinte della scuola secondaria di II grado volto ad educare ragazzi e ragazze alla *"vita nella rete"*, al fine di acquisire quelle competenze digitali indispensabili, per accedere al mondo universitario e del lavoro, per poter partecipare alla società dell'informazione e della conoscenza, ed esercitare così, in maniera consapevole etica e senza rischi, i diritti di cittadinanza digitale. Comprendere che spesso la risposta del WEB alle nostre ricerche potrebbe essere condizionata dal fenomeno delle *"camere d'eco"* con *"condizionamento"* involontario delle nostre *"impronte digitali"*.

Inoltre, il percorso sarà progettato al fine di contribuire a ridimensionare il gender-gap in ambito STEM e a favorire una partnership educativa volta a rendere maggiormente efficace l'attività di orientamento degli studenti e le studentesse verso la scelta universitaria.

LICEO SCIENTIFICO E LINGUISTICO STATALE DI CECCANO



PIONIERE

SCUOLA4.0

Un cittadino consapevole che, navigando, non solo lascia la sua impronta digitale "indelebile" ma interagisce con i nuovi sistemi di Intelligenza Artificiale che gestiscono basi di dati sempre più grandi e aperti da cui attingere informazioni e conoscenze impensabili. La diffusione della Iot (Internet delle cose) e la sostenibilità ambientale dell'uso delle Tecnologie informatiche (se Internet fosse una nazione sarebbe al decimo posto per inquinamento ambientale²) devono essere competenze imprescindibili per poter essere dei fruitori consapevoli del mondo digitale.

Il progetto prevedrà la realizzazione di un MOOC composto da 3 lezioni

Il percorso è progettato prevedendo l'integrazione di attività svolte in autonomia e attività svolte in classe, con la guida e la tutorship di un docente referente. Tuttavia, si è ritenuto fondamentale predisporre i contenuti per consentire anche una fruizione autonoma da parte degli studenti interessati ad approfondire il percorso al di fuori delle attività organizzate con la scuola. Questo approccio consente di rispondere anche alle finalità previste dal Progetto "La Fabbrica digitale" che prevede la pubblicazione e l'hosting online su piattaforma dell'Università di Napoli Federico II, federica.eu.

Il percorso prevede un tempo di fruizione di circa 10 ore complessive, considerando la fruizione dei diversi contenuti multimediali progettati, video, attività in classe, attività di approfondimento individuale, schede di valutazione.

Per tutte le fasi previste in aula, con l'accompagnamento del docente, saranno progettati tutti i materiali utili per poter gestire i percorsi in aula, ovvero:

1. schede di accompagnamento;
2. diari di bordo;
3. questionari di valutazione delle competenze in entrata e in uscita.

Il MOOC avrà come obiettivi specifici permettere agli studenti e studentesse di:

1. conoscere la rete e la modalità di comunicazione;

² <https://www.ilsole24ore.com/art/uno-paesi-piu-inquinanti-mondo-e-internet-ADOjXD5>

LICEO SCIENTIFICO E LINGUISTICO STATALE DI CECCANO



PIONIERE

SCUOLA4.0

2. conoscere le basi dei protocolli di comunicazione in internet per evitare percorsi illeciti- navigare significa lasciare traccia del proprio passaggio nei siti che si attraversano e nelle risorse che si utilizzano;
3. analizzare criticamente le fonti nella consapevolezza dell'esistenza di finalità più o meno riconoscibili, più o meno moralmente accettabili (Area 1 / DigComp);
4. riconoscere minacce dolose e/o accidentali ai dati provocate da singoli individui, fornitori di servizi, organizzazioni esterne e usare semplici strategie di protezione (Area 4 / DigComp);
5. conoscere e rispettare l'uso di Copyright e Licenze Creative Commons scegliere come salvaguardare i diritti sui propri prodotti digitali (Area 5 / DigComp);
6. adattare e personalizzare gli ambienti digitali in base alle esigenze personali (Area 4 / DigComp);
7. conoscere e utilizzare strumenti e strategie per "leggere" le impronte digitali (Area 2 / DigComp);
8. acquisire consapevolezza della propria impronta digitale (Area 2 / DigComp);
9. costruire una buona e realistica reputazione on line (Area 2 / DigComp);
10. conoscere e confrontare l'identità digitale certificata, con l'identità virtuale (Area 2 / DigComp);
11. valutare, scegliere ed utilizzare i servizi digitali più idonei per partecipare attivamente alla vita sociale (cittadinanza digitale) (Area 2 / DigComp);
12. riconoscere gli aspetti da migliorare o aggiornare in relazione alle proprie competenze digitali (Area 5 / DigComp);
13. individuare dove cercare opportunità di crescita personale per essere al passo con l'evoluzione digitale e per affrontare le sfide del mondo del lavoro e dell'istruzione (Area 5 / DigComp);
14. (Open data) trovare dati in modo consapevole da fonti aperte e certificate della Pubblica Amministrazione per l'esercizio della cittadinanza attiva e digitale (DigComp 2.2);

LICEO SCIENTIFICO E LINGUISTICO STATALE DI CECCANO



PIONIERE

SCUOLA4.0

15. IoT- saper riconoscere i dati provenienti dalla quotidianità e la consapevolezza che tali dati concorrono a formare la nostra impronta digitale (smartwatch, smart city, domotica etc.) (DigComp 2.2);
16. Sostenibilità e tecnologia- l'impatto del digitale sull'ambiente (DigComp 2.2);
17. acquisire consapevolezza di sé nella rete per partecipare attivamente e in modo sicuro; esercitare la propria cittadinanza digitale.

Lo studente sarà in grado di:

1. conoscere i meccanismi di tracciabilità delle attività in rete;
2. "leggere" le informazioni dirette e inferenziali di profili social;
3. gestire in modo consapevole la propria impronta digitale per costruire la propria reputazione on line;
4. autovalutare il proprio modo di partecipare alla cittadinanza digitale;
5. esplorare il web e individuare opportunità e risorse per migliorare le competenze di cittadinanza digitale.

7. Percorsi didattici, educativi e formativi

Nella progettazione e realizzazione delle unità formative, si sceglierà sempre uno stile comunicativo "social", fatto di brevi risorse emozionali, esperienziali, interattive giocate sulla brevità e sulla modalità "reel".

Il MOOC, composto da 3 lezioni, affronterà i seguenti temi:

Lezione 1 - La Rete

- Rete Internet: una rete nata con finalità "militari" che tiene traccia dei percorsi dei dati
- Comunicazione nella rete internet
- Le camere d'eco nella rete e nelle piattaforme social

LICEO SCIENTIFICO E LINGUISTICO STATALE DI CECCANO



PIONIERE

SCUOLA4.0

- Cos'è l'impronta digitale?
- Quali tracce si lasciano in rete? Quali le tracce volontarie? Quali le tracce involontarie?
- Chi registra i nostri passi? in che modo? e perchè?

Lezione 2 - I dati

- Dati nella rete
- Open Data-Big data
- Fruibilità dei dati e impronte digitali
- Cosa è un'identità digitale certificata? come usarla per i propri bisogni?

Utilizzo sicuro delle piattaforme attraverso l'uso dello SPID

- Quali sono i reati sulla rete legati all'uso improprio di app e dei dispositivi?

Lezione 3 - La mia impronta digitale

- Quali sono le mie competenze digitali? come posso trovare in rete risorse per colmare le mie lacune? sono in grado di imparare dal web?
- come si comunica in rete? quali sono le regole di una comunicazione efficace e non ostile?
- La traccia visibile e invisibile che lascio con le mie presenze nella rete corrispondono al mio profilo reale? Ho scoperto nuove cose su di me? queste cose mi piacciono? penso che possano danneggiare la mia reputazione?
- progetto conclusivo: modifico e miglioro il mio essere digitale

8. Modelli organizzativi

Da un punto di vista organizzativo, saranno creati sottogruppi di progettazione, gestiti attraverso incontri online di coordinamento e

LICEO SCIENTIFICO E LINGUISTICO STATALE DI CECCANO



PIONIERE

SCUOLA4.0

verifica del lavoro di progettazione, completamente svolto online e in cloud, vista la dislocazione dei soggetti coinvolti.

Il lavoro di progettazione e realizzazione sarà realizzato come una comunità di pratica, che è stata alla base del successo del progetto "Crea la tua impronta digitale".

Il punto di riferimento è la competenza digitale, una delle competenze chiave europee.

Competenza digitale significa "padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie", ma soprattutto utilizzarle con "autonomia e responsabilità" nel rispetto degli altri, imparando a prevenire ed evitarne i pericoli.

Per la progettazione il gruppo di lavoro farà riferimento alle [Indicazioni nazionali e nuovi scenari](#) e al [Piano Nazionale di Scuola Digitale \(PNSD\) del MiUR](#). Tuttavia, l'intero curriculum è stato strutturato seguendo l'architettura del [DigComp - The Digital Competence Framework for Citizens](#), nelle sue diverse edizioni.

Il progetto prevede una co-progettazione realizzata da esperti e docenti, esperti di competenze digitali in rete e dinamiche orientative, delle scuole superiori, in grado di inserire meglio il percorso all'interno delle attività scolastiche e formative, renderlo maggiormente efficace ed individuare più correttamente i soggetti attivi coinvolti nelle azioni di orientamento (docenti/ricercatori universitari, docenti di scuola secondaria di secondo grado, esperti) e le relative funzioni: docente/relatore, tutor di laboratorio, tutor in affiancamento.

9. Durata complessiva del progetto

Il progetto prevedrà i tempi di realizzazione come descritti nella seguente tabella

Attività	Ottobre	Novembre	Dicembre	Gennaio	Febbrai	Marzo	Aprile	Maggio
					o			



1. Progettazione del percorso								
2. Realizzazione e sperimentazione del percorso								
3. Analisi dei risultati della sperimentazione								

10. Strumentazione utilizzata

Il progetto ,inserendosi all'interno del curricolo digitale *Crea la tua impronta digitale*, utilizzerà in primo luogo tutta la strumentazione prevista dalle attività dedicate al tema contenute nel curricolo digitale per le classi V e IV delle scuole secondarie di II grado e che sono descritte all'interno del curricolo "Area 4 Sicurezza": <https://crealatuaimprontadigitale.it/area/>

Per il progetto saranno realizzati, al fine di supportare la realizzazione delle attività da parte di studenti e docenti:

4. schede di accompagnamento;
5. diari di bordo;
6. questionari di valutazione delle competenze in entrata e in uscita.

Il percorso formativo sarà pubblicato sulla piattaforma MOOC Federica.eu, accessibile liberamente e gratuitamente. La piattaforma consentirà ai partecipanti di poter accedere ai contenuti interattivi personalizzando anche il proprio percorso di fruizione dei contenuti, come previsto dalla fase di progettazione. Al termine di ogni lezione l'utente potrà testare le competenze acquisite attraverso dei quiz interattivi. Potrà esprimere la propria opinione e punto di vista sul tema, attraverso spazi forum dedicati, dove confrontarsi anche con i docenti.

LICEO SCIENTIFICO E LINGUISTICO STATALE DI CECCANO



PIONIERE

SCUOLA4.0

La piattaforma, basata sul LMS Moodle, consente di essere fruita da molteplici dispositivi web (desktop, tablet, smartphone) e di salvare i propri progressi, conseguendo al termine anche un badge che l'utente potrà inserire nel proprio e-portfolio.

11. Risultati attesi

Il progetto "*Crea la tua impronta digitale: sicuri nella rete*", che si inserisce all'interno del curricolo digitale *Crea la tua impronta digitale*, è di grande importanza nel panorama scolastico italiano, perché intendere raggiungere i seguenti risultati:

- lavorare, già dai primi anni di vita, in maniera efficace e non nociva, alla costruzione della cittadinanza digitale e delle competenze digitali fondamentali, non solo dello studente, ma anche del docente e della famiglia;
- utilizzare, all'interno degli Istituti scolastici un modello semplice, immediatamente utilizzabile e progressivo, che permetta di mettere a sistema le competenze e le attività dei docenti, nell'ambito dell'innovazione didattica e di utilizzo delle nuove tecnologie, lavorando su tutti i livelli e le classi;
- creare competenze nuove nei docenti, consentendo ai meno abili di raggiungere livelli di base e ai più abili di sviluppare nuove competenze, entro uno schema di obiettivi complessivo e definito;
- utilizzare le tecnologie in classe e nella didattica quotidiana in maniera efficace e divertente e in maniera trasversale a tutte le discipline;
- promuovere e migliorare le competenze digitali di tutta la comunità educante, compresa la famiglia;
- Contribuire a ridimensionare il gender-gap in ambito STEM.
- rafforzare le collaborazioni tra il Liceo Scientifico e Linguistico di Ceccano, l'Università Federico II di Napoli e Federica Web Learning, al fine di migliorare ed innovare le attività di orientamento professionale nel contesto scolastico.

In particolar modo, il MOOC "*Crea la tua impronta digitale: sicuri nella rete*" permetterà agli studenti e alle studentesse di essere in grado di:

LICEO SCIENTIFICO E LINGUISTICO STATALE DI CECCANO



PIONIERE

SCUOLA4.0

Lo studente sarà in grado di:

1. conoscere i meccanismi di tracciabilità delle attività in rete;
2. "leggere" le informazioni dirette e inferenziali di profili social;
3. gestire in modo consapevole la propria impronta digitale per costruire la propria reputazione on line;
4. autovalutare il proprio modo di partecipare alla cittadinanza digitale;
5. esplorare il web e individuare opportunità e risorse per migliorare le competenze di cittadinanza digitale.

Il Dirigente Scolastico

Dott.ssa Francesca Ardolino

Documento informatico firmato digitalmente
ai sensi del D. Lgs 82/2005

(Codice dell'Amministrazione Digitale) s.m.i. e norme collegate