

TITOLO	Vademecum per Internauti
INSEGNANTE/I AUTORE/I	Iolanda Bucci, Donatella Collodel, Gianfranco Pulitano, Paola Panicucci Adattamento a cura di Elisabetta Buono, Liborio Cali, Carmelo Distefano, Anna Maria Lorusso
POLO/ ISTITUZIONE SCOLASTICA / RETE DI SCUOLE	EFT Nazionale
IMMAGINE_1	
	Gli esperti approfondiscono attraverso il gioco e la discussione l'argomento assegnato.
IMMAGINE_2	
	Gli esperti condividono con il gruppo "casa" quanto hanno approfondito.
IMMAGINE_3	
	Gli studenti, nei gruppi casa, realizzano il "vademecum dell'internauta".
ABSTRACT	Gli alunni riflettono sui comportamenti adeguati da adottare in rete al fine di proteggere se stessi e le loro famiglie dal rischio di furto di identità, allo scopo di distinguere informazioni e di interagire con gli altri in modo responsabile. Al termine del lavoro sono chiamati a realizzare un decalogo di buone pratiche a tema.
ORDINE DI SCUOLA * (destinatari)	<input checked="" type="checkbox"/> Scuola secondaria I grado <input checked="" type="checkbox"/> CPIA (Centri provinciali per l'istruzione degli adulti)
ETA' DESTINATARI	<input checked="" type="checkbox"/> 12-14

Campi di esperienza / Discipline	<input checked="" type="checkbox"/> Educazione civica <input checked="" type="checkbox"/> Tutte le discipline			
TAG	#CittadinanzaDigitale	#MediaEducation	#SicurezzaInRete	
DIGCOMP 2.2 Rif. Quadro EU delle Competenze Digitali per i Cittadini	<input checked="" type="checkbox"/> Alfabetizzazione su informazioni e dati <input checked="" type="checkbox"/> Comunicazione e collaborazione <input checked="" type="checkbox"/> Creazione di contenuti digitali <input checked="" type="checkbox"/> Sicurezza			
Competenze chiave per l'apprendimento permanente (Rif. RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO EU del 22 maggio 2018)	<input checked="" type="checkbox"/> Competenza alfabetica funzionale <input checked="" type="checkbox"/> Competenza digitale <input checked="" type="checkbox"/> Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare <input checked="" type="checkbox"/> Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza <input checked="" type="checkbox"/> Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali			
Traguardi per lo sviluppo delle competenze di cittadinanza digitale (Rif. DM 183/2024)	PRIMO CICLO <input checked="" type="checkbox"/> Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole. <input checked="" type="checkbox"/> Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali consentite, individuando forme di comunicazione adeguate ai diversi contesti di relazione, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo. <input checked="" type="checkbox"/> Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri.			
DURATA	5h			
METODOLOGIE	<input checked="" type="checkbox"/> Gamification <input checked="" type="checkbox"/> Storytelling <input checked="" type="checkbox"/> Cooperative Learning & Jigsaw Classroom <input checked="" type="checkbox"/> Didattica Digitale Integrata			
DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ STEP BY STEP	Titolo dello step	Descrizione	Risorse e materiali	Setting D'AULA
	Argomento, formazione dei gruppi e introduzione all'attività	L'insegnante chiarisce il tema del JigSaw, compone gruppi "casa", preferibilmente da quattro. Procede quindi alla suddivisione di studentesse e studenti in gruppi di esperti con assegnazione di parti dell'argomento L'insegnante spiega brevemente le fasi del lavoro: 1.esplorazione dei materiali in gruppi esperti 2.restituzione di ciascun esperto al gruppo "casa" originario. 3. produzione di un vademecum per internauti.		<input checked="" type="checkbox"/> Partecipato
	Formazione dei gruppi di esperti e consegne	L'insegnante forma gruppi di esperti che avranno il compito di	Si consiglia di distribuire tra i gruppi le quattro sfide	<input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo

		<p>approfondire una parte dell'intero argomento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. custodire informazioni personali 2. gentilezza in rete 3. Imparare a distinguere il vero dal falso 4. responsabilità nei comportamenti online <p>Gli esperti si cimentano individualmente con un gioco online, condividono all'interno del gruppo esperti quanto appreso e si preparano a spiegarlo al gruppo "casa" originario, stilando un decalogo condiviso di buone pratiche e di consigli su ciascun tema.</p>	<p>del gioco Interland, reperibile gratuitamente online.</p>	
	<p>Ritorno nei gruppi "casa" e condivisione di conoscenze. Realizzazione del vademecum dell'Internauta con checklist guida.</p>	<p>Alla fine del tempo stabilito ogni esperto torna nel gruppo "casa" originario. Ognuno a turno spiega agli altri l'argomento approfondito. Il gruppo sceglie con quale prodotto veicolare l'apprendimento tra pubblicità progresso, video, infografica. L'insegnante predispone una checklist per ogni prodotto atteso per guidare il lavoro dei gruppi.</p>	<p>Canva, Capcut, Digicard</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo</p>
	<p>Riflettiamo sul processo e sul prodotto</p>	<p>Condivisione in bacheca collaborativa dei prodotti, riflessione metacognitiva individuale e di gruppo e feedback reciproco con valutazione in stelle e commenti</p>	<p>Padlet, Digipad</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Riflessivo</p>
<p>PERSONALIZZAZIONE DELL'ESPERIENZA - Suggerimenti per l'inclusione e l'accessibilità</p>	<p>Testi in carattere ad alta leggibilità, possibile inserimento di audio, semplicità del linguaggio, contrasti cromatici chiari.</p>			
<p>STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE E LA RIFLESSIONE FORMATIVA</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Rubrica di valutazione del processo <input checked="" type="checkbox"/> Rubrica di valutazione del prodotto <input checked="" type="checkbox"/> Diario di bordo individuale <input checked="" type="checkbox"/> Diario di bordo di gruppo <input checked="" type="checkbox"/> Scheda metacognitiva peer-review <input checked="" type="checkbox"/> CHECK LIST 			
<p>LICENZA</p>	<p>Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale (CC BY-NC-SA 4.0 DEED)</p>			

PER APPROFONDIRE: UN
CONSIGLIO FORMATIVO
SU SCUOLA FUTURA

MOOC Metodologie 2 - ID 239218