

QUADRO TEMATICO PER IL CURRICOLO DI CITTADINANZA DIGITALE

www.civix.fvg.it - a cura dell'Associazione Media Educazione Comunità - A.S. 2020-2021

	AREE TEMATICHE	OBIETTIVI	ARGOMENTI
TECNOLOGIA	1. DIETRO LE QUINTE DI INTERNET capire i meccanismi e le logiche della rete per immaginare il futuro <i>Digcomp 5.2,5.4</i>	<ul style="list-style-type: none"> Capire l'infrastruttura e le professionalità che permettono a internet di funzionare. Come e da chi vengono progettati contenuti e applicazioni, compresi quelli elaborati in autonomia da algoritmi e intelligenze artificiali. Riflettere sui limiti, gli interessi coinvolti e le nuove opportunità per essere protagonisti degli sviluppi futuri. 	<ul style="list-style-type: none"> La nascita di internet: dal telegrafo al world wide web Il viaggio dei dati nel web: l'infrastruttura Hardware e software: progettare e dialogare con le macchine L'innovazione e le opportunità nel nostro territorio L'evoluzione del web 2.0: dai primi forum ai nuovi social network Aspetti etici e ambientali delle nuove tecnologie Visioni future tra big data, machine learning, IOT e intelligenza artificiale
	2. SICUREZZA E IDENTITÀ DIGITALE proteggersi dai reati informatici e usare con efficacia i servizi online <i>Digcomp 2.3, 2.6, 4.1,4.2</i>	<ul style="list-style-type: none"> Sviluppare strategie per proteggersi dalle insidie della rete e gestire correttamente i dati personali. Riflettere sulle tracce che lasciamo in rete e relative conseguenze presenti e future. Conoscere e saper utilizzare i nuovi servizi che il digitale mette a disposizione, nel pubblico e nel privato. 	<ul style="list-style-type: none"> Gestione delle password e delle informazioni personali Proteggersi da pubblicità invasive, virus e reati informatici Riconoscere e difendersi dalle false identità Gestire le proprie tracce in rete e la "web reputation" E-commerce e altri servizi: orientarsi e tutelarsi La profilazione utenti tra privacy e big data Le nuove sfide e opportunità della cyber-Security (Blockchain) Identità digitale (Spid) e servizi digitali al cittadino
RELAZIONI	3. DIRITTI E DOVERI IN RETE regole, responsabilità e cittadinanza attiva on-line <i>Digcomp 2.1, 2.3, 2.5</i>	<ul style="list-style-type: none"> Sviluppare il senso di responsabilità nelle relazioni virtuali e comprendere l'importanza di regole condivise in rete. Conoscere i propri diritti online e le norme che li tutelano. Saper utilizzare i dispositivi con consapevolezza per diventare "cittadini digitali" e protagonisti attivi anche on line. 	<ul style="list-style-type: none"> Le regole scritte e non scritte delle relazioni online I tre principi alla base dei diritti in rete: internet è reale, è pubblico e non dimentica I principali reati on-line contro la persona e le strategie per tutelare se stessi e gli altri Il ruolo di cittadini e istituzioni nella difesa dei diritti della rete Il digitale per la cittadinanza attiva e la partecipazione attiva attraverso la rete (petizioni on-line, strumenti decisionali e di voto online)
	4. EMOZIONI ON-LINE rispetto, empatia e spirito di comunità on-line <i>Digcomp 2.1, 2.5</i>	<ul style="list-style-type: none"> Favorire lo sviluppo di abilità sociali in rete: imparare a comunicare on line, a gestire le emozioni, le relazioni virtuali e le dinamiche di gruppo in modo positivo e costruttivo. Prevenire il cyberbullismo allenando l'empatia e lo spirito di squadra. Imparare ad affrontare situazioni di disagio con consapevolezza e attivando strategie efficaci. 	<ul style="list-style-type: none"> Il ruolo dei bisogni e delle emozioni in rete Allenare l'empatia e il rispetto on-line per contrastare l'hate-speech Comunicare in modo sano e appropriato al contesto Dinamiche di gruppo e assertività in rete Trappole emotive nel Cyberbullismo e Sexting Apprezzamento, autostima e identità nei Social Network (immagine di sé e reputazione on-line) Il ruolo dell'intelligenza emotiva nella cittadinanza digitale
	5. BENESSERE DIGITALE uso equilibrato dei dispositivi e prevenzione delle dipendenze on-line <i>Digcomp 4.3</i>	<ul style="list-style-type: none"> Prendere coscienza del potere di coinvolgimento della rete, delle logiche di costruzione di alcuni prodotti che inducono dipendenza (a partire dai videogiochi). Sviluppare strategie di autocontrollo e gestione efficace del tempo online. 	<ul style="list-style-type: none"> Abitudini e tempi di utilizzo degli schermi I rischi per la salute, lo studio e le relazioni sociali Il ruolo speciale di videogame e social-network Le strategie di gestione efficace dell'uso degli schermi Sperimentare alternative e spazi di disconnessione Caratteristiche e meccanismi delle dipendenze on-line Brain-hacking e le tecniche usate per "creare dipendenza": aspetti etici e strategie per contrastarle
CREATIVITÀ	6. INFORMAZIONE ON-LINE filtrare, verificare e contribuire attivamente alla diffusione di contenuti affidabili <i>Digcomp 1.1, 1.2</i>	<ul style="list-style-type: none"> Imparare a cercare, filtrare e selezionare con efficacia i contenuti, verificando le fonti (fact-checking) e proteggendosi dalle fake news. Diventare consapevoli del ruolo che ognuno ha nella condivisione e produzione della conoscenza globale, anche nell'uso dei social network e delle app di messaggistica. 	<ul style="list-style-type: none"> Ricerca delle informazioni online e uso efficace dei motori di ricerca Riconoscere le fake-news e fact-checking Strategie di confronto e verifica delle fonti Meccanismi e logiche dell'informazione on-line Manipolazione dell'informazione, filter bubble ed estremizzazione delle posizioni nei social Gestire il rischio di sovraccarico informativo Blog, siti e social network: utilizzo attivo del digitale per fare informazione dal basso e citizen journalism
	7. CREATIVITÀ DIGITALE ingegno, fantasia e lavoro di squadra on-line <i>Digcomp 3.1, 3.2, 3.3</i>	<ul style="list-style-type: none"> Promuovere l'uso creativo del digitale: un campo di esplorazione aperto per nuove abilità e per nuove professioni. Dalla creatività alla collaborazione: la rete come strumento per lavorare in squadra, promuovere idee, cambiamento sociale e culturale 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzo del digitale per l'espressione personale, la rielaborazione creativa dei contenuti e lo storytelling Promozione di coding e robotica in chiave creativa Siti, blog, piattaforme video e musicali per condividere e promuovere interessi e talenti Diritto d'autore, copy right e copy left Conoscere e usare con efficacia gli strumenti di collaborazione on-line Crowdfunding e sviluppo dei propri progetti in rete