

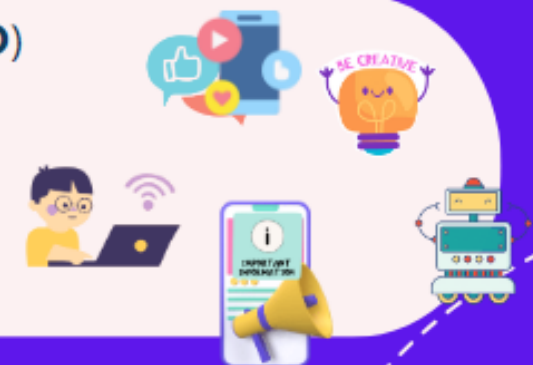
# CORNICE METODOLOGICA KIT DIDATTICO GENERAZIONI CONNESSE



- 1 METODO EAS - EPISODI DI APPRENDIMENTO SITUATO
- 2 COMPETENZA DIGITALE DIGCOMP 2.2 **NEW**
- 3 MODELLO ICF-CY **NEW**

## 5 AREE TEMATICHE (SILLABO)

Educazione ai media  
Internet e il cambiamento in corso  
Creatività e cultura digitale  
Quantificazione e computazione  
Educazione all'informazione



## 20+12 SCHEDE DIDATTICHE

Scuola dell'infanzia, primaria, secondaria di primo e secondo grado



## 20+20 PILLOLE TEORICHE

Auto-formazione  
Approfondimento  
Risorsa didattica



# PILLOLE TEORICHE GENERAZIONI CONNESSE



1

## EDUCAZIONE AI MEDIA

Didattica Digitale Integrata  
DigiComp 2.2  
Mutliliteracies  
Media Education come strumento del fare



2

## INTERNET E IL CAMBIAMENTO IN CORSO

Digital Storytelling  
Metaverso  
Realtà virtuale e aumentata  
STEAM



3

## CREATIVITÀ E CULTURA DIGITALE

Creative commons  
Escape room nella didattica  
Meme  
Storyboard



4

## QUANTIFICAZIONE E COMPUTAZIONE

Capitalismo della sorveglianza  
Chat GPT  
Internet delle cose  
Pedagogia algoritmica



5

## EDUCAZIONE ALL'INFORMAZIONE

Content curation  
Webquest  
Post-verità  
Impronte digitali



# Il teacher panel

Barbara, Jole, Simona, Salvatore, Angelo, Donatella, Perla, Antonella, Daniela, Lara, Mariella, Silvia, Veronica



Infanzia



Primaria



Secondaria di I grado



Secondaria di II grado

The grid contains 18 teacher profiles, each with a photo and a short bio. The profiles are arranged in a grid that roughly corresponds to the educational levels: Infanzia (top row), Primaria (middle rows), and Secondaria di I and II grado (bottom rows).

## *Il DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes*

*fornisce una visione comune di cosa sia la competenza digitale. La pubblicazione si compone di **due parti principali**: il quadro integrato DigComp 2.2 che fornisce più di **250 nuovi esempi di conoscenze, abilità e atteggiamenti** che aiutano i cittadini a impegnarsi con fiducia, in modo critico e sicuro con le tecnologie digitali, e quelle nuove ed emergenti come i sistemi guidati dall'intelligenza artificiale (AI)*



## Dimensione 1

1 - INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE  
NELLA RICERCA DEI DATI (DATA LITERACY)

2 - COMUNICAZIONE E  
COLLABORAZIONE

3 - CREAZIONE DI CONTENUTI

4 - SICUREZZA

5 - SOLUZIONE DI PROBLEMI

## Dimensione 2

1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali  
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali  
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

2.1 Interagire con le tecnologie digitali  
2.2 Condividere con le tecnologie digitali  
2.3 Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali  
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali  
2.5 Netiquette  
2.6 Gestire l'identità digitale

3.1 Sviluppare contenuti digitali  
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali  
3.3 Copyright e licenze  
3.4 Programmazione

4.1 Proteggere i dispositivi  
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy  
4.3 Tutelare la salute e il benessere  
4.4 Tutelare l'ambiente

5.1 Risolvere i problemi tecnici  
5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche  
5.3 Utilizzare creativamente le tecnologie digitali  
5.4 Identificare i gap di competenza digitale



DIMENSIONE 1 • AREA DI COMPETENZA

### 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DIMENSIONE 2 • COMPETENZA

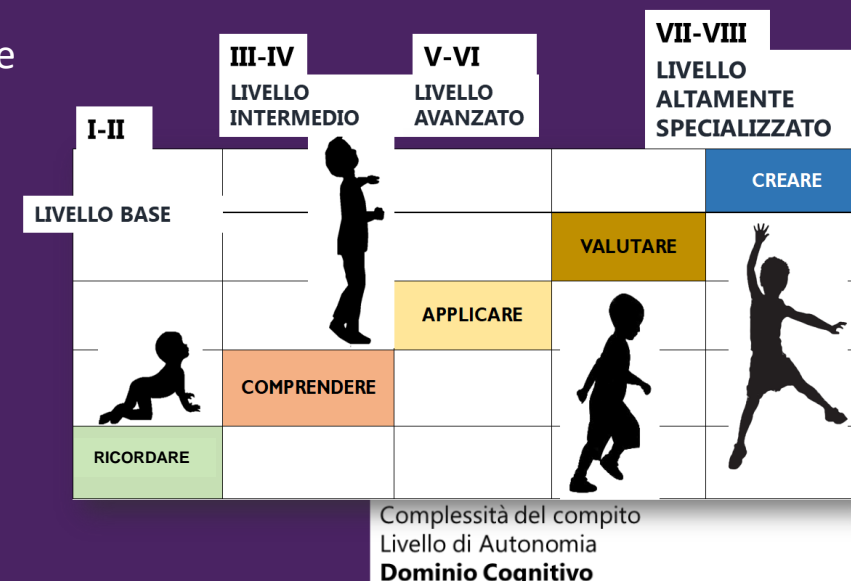
### 1.1 NAVIGARE, RICERCARE E FILTRARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI

Articolare i fabbisogni informativi, ricercare i dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali, accedervi e navigare al loro interno. Creare e aggiornare strategie di ricerca personali.

## Dimensione 3: gli otto livelli di padronanza

I livelli sono 4, ognuno suddiviso in 2 ulteriori sotto livelli che tengono conto di tre variabili che regolano il passaggio da un livello all'altro e ci consentono di descrivere il punto raggiunto di padronanza:

1. **La complessità dei compiti**
  - Compiti semplici
  - (...)
  - Risoluzione di problemi complessi con molti fattori di interazione
2. **L'autonomia nel portarli a termine**
  - Con guida
  - (...)
  - Proposta di nuove idee e processi nell'ambito specifico
3. **Il dominio cognitivo in cui il cittadino si trova**
  - Conoscere (quindi Ricordare)
  - Comprendere
  - Applicare
  - Valutare




# La crescente difficoltà presuppone il collegamento tra le diverse aree di competenza

DIMENSIONE 1	DIMENSIONE 2	DIMENSIONE 3
<b>1 - INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI</b>	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	LIVELLO DI PADRONANZA DA 1A 2
	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	
<b>2 - COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</b>	2.1 Interagire con le tecnologie digitali	LIVELLO DI PADRONANZA DA 3A 8
	2.2 Condividere con le tecnologie digitali	
	2.3 Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali	
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	
	2.5 Netiquette	
	2.6 Gestire l'identità digitale	
<b>3 - CREAZIONE DI CONTENUTI</b>	3.1 Sviluppare contenuti digitali	LIVELLO DI PADRONANZA DA 1A 4
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	
	3.3 Copyright e licenze	
	3.4 Programmazione	
<b>4 - SICUREZZA</b>	4.1 Proteggere i dispositivi	LIVELLO DI PADRONANZA DA 5A 8
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	
	4.3 Tutelare la salute e il benessere	
	4.4 Tutelare l'ambiente	
<b>5 - SOLUZIONE DI PROBLEMI</b>	5.1 Risolvere i problemi tecnici	LIVELLO DI PADRONANZA DA 1A 3
	5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche	
	5.3 Utilizzare creativamente le tecnologie digitali	
	5.4 Identificare i gap di competenza digitale	

**INTERNET E IL CAMBIAMENTO IN CORSO**  
Architettura, Diritti, Ecologia

Discipline coinvolte: Lettere -Tecnologia-Educazione civica-Informatica- Inglese


**Cosa dice CHAT GPT dell'AI?**



Comunicazione e collaborazione    Creazione di contenuti digitali    Risolvere problemi

PRIMARIA    Secondaria di I grado

Livello DigComp 2.2	Aspetto (dimensione 1)	Descrittore (dimensione 2)
4_Intermedio In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici	Comunicazione e collaborazione	2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4. collaborare attraverso le tecnologie digitali
	Creazione di contenuti digitali	3.1. Sviluppare contenuti digitali
3_Intermedio Da solo e risolvendo problemi diretti	Risolvere problemi	5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali





DIMENSIONE COGNITIVA, NEUROPSICOLOGICA e dell'APPRENDIMENTO

# L'adattabilità: Gli obiettivi formativi e gli ICF-CY

Indicatori di competenza	ICF-CY	Descrizione	Adattamenti
<i>Gli indicatori di competenza rappresentano l'obiettivo formativo / relazionale che può essere inserito all'interno dei piani educativi individualizzati o personalizzati.</i>	<i>Codice ICF</i>	<i>La descrizione contiene la spiegazione del codice ICF-CY ed esplica l'area target cui è destinato l'indicatore di competenza</i>	<i>Gli adattamenti contengono gli spunti didattici utili al docente per rendere attiva la partecipazione di tutti gli alunni. La progettazione è distinta in base a diversi livelli di complessità.</i>
Organizzare il proprio lavoro	b1641 Organizzazione e pianificazione	Capacità di organizzare sequenze di pensiero, strumenti e comportamenti volti alla realizzazione di obiettivi e azioni	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Con l'aiuto delle PECS già predisposto dall'insegnante, chiedere al bambino di individuare gli strumenti per svolgere il compito;</li> <li>2. Insieme ad un compagno, chiedere all'alunno di posizionare sul banco i materiali necessari a svolgere l'attività;</li> </ol>
Mantenere l'attenzione sull'attività assegnata per un tempo congruo	b160 Focalizzare l'attenzione	Capacità di dirigere l'attenzione su un determinato compito ignorando stimoli distrattori.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Colorare il proprio autoritratto cercando di rispettare i margini.</li> <li>2. Utilizzando un timer, chiedere al bambino di concentrarsi fino allo scadere del tempo. Si può utilizzare questa strategia per preparare il materiale da utilizzare successivamente.</li> </ol>