EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA DIGITALE

La Biblioteca Rodari di Borgo S. Maria (PU) nell'ambito del progetto "Periferia Digitale" propone una **serie di laboratori online** per rispondere alle esigenze poste dalla LEGGE 20 agosto 2019, n. 92, che introduce nelle scuole di ogni ordine e grado l'insegnamento trasversale dell'educazione civica, con l'obiettivo di favorire "l'educazione alla cittadinanza digitale" in particolare su temi come la credibilità e l'affidabilità delle fonti, l'interazione attraverso varie tecnologie digitali, l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati, la tutela della propria reputazione e riservatezza, specie su questioni come il cyberbullismo.

Gli incontri possono essere prenotati anche singolarmente scrivendo all'indirizzo periferiadigitale@comune.pesaro.pu.it

SOFTWARE
Google Meet, Jamboard, Mentimeter, G-Drive, Piattaforme Wikimedia.

TEMPI
I laboratori si articolano in lezioni online interattive della durata di **min 50 / max 90 minuti.**

OBIETTIVI LEGGE 92-2019 - Art. 5	METODOLOGIA	RISORSE
1 - Fonti informative e apprendimento collaborativo.		
A. *analisi, confronto e valutazione della credibilità e dell'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.*	Gli studenti saranno coinvolti in compiti autentici, individuali e di gruppo, finalizzati all'apprendimento dei fondamenti per la focalizzazione dei bisogni informativi e sull'uso delle opere di consultazione online.	Motori di ricerca, Enciclopedie, Dizionari, Riviste, Blog.
2 - Software e strategie di analisi, sintesi e comprensione del testo		
A. *analisi, confronto e valutazione della credibilità e dell'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.*	Il laboratorio introduce gli allievi all'apprendimento cooperativo e ai sistemi di visualizzazione sintetica delle conoscenze tramite l'uso di software per l'analisi testuale.	G-Suite, Mappe mentali e concettuali, Software per l'analisi linguistica
3 - Ricercare fonti informative gratuite e a pagamento		

B. *interazione attraverso varie tecnologie digitali e individuazione dei mezzi e delle forme di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto;* **C.** *informazione e partecipazione al dibattito pubblico attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati*	Il laboratorio intende fornire agli allievi strategie per l'accesso alle fonti informative cartacee e digitali, con particolare attenzione alle biblioteche, ai cataloghi online e ai motori di ricerca.	OPAC, Motori di ricerca, Biblioteche digitali, Digital lending.
4 - Come valutare le informazioni e riconoscere le manipolazioni		
A. *analisi, confronto e valutazione della credibilità e dell'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali;* **B.** *interazione attraverso varie tecnologie digitali e individuazione dei mezzi e delle forme di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto;* **D.** *conoscenza delle norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e dell'interazione in ambienti digitali* **G.** *essere in grado di evitare, usando tecnologie digitali, rischi per la salute e minacce al proprio benessere fisico e psicologico; essere in grado di proteggere se' e gli altri da eventuali pericoli in ambienti digitali*	Il laboratorio introduce ai concetti di fonte autorevole e attendibile, fake news, bufale, disinformazione e falsi online e offline.	Immagini, testi, motori di ricerca, ricerca inversa.
5 - Come esercitare il diritto d'autore ed evitare il plagio		
D. *conoscenza delle norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e dell'interazione in ambienti digitali*	Il laboratorio introduce gli allievi ai concetti di diritto d'autore, plagio, pirateria e creatività in comune.	Legge sul Diritto d'autore, Licenze Creative Commons, Motori di ricerca di risorse educative aperte
6 - Autodifesa digitale: privacy, hatespeech e aggressioni online		
D. *conoscenza delle norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e dell'interazione in ambienti digitali, adattamento delle strategie di comunicazione al pubblico specifico e*	Il laboratorio introduce gli allievi ai concetti di privacy, hatespeech e aggressioni online.	Termini di Servizio piattaforme online, Regolamento sulla privacy, palestra digitale.

consapevolezza della diversita' culturale e generazionale negli ambienti digitali; **E.** *creazione e gestione dell' identita' digitale, gestione e tutela dei dati che si producono attraverso diversi strumenti digitali, ambienti e servizi, rispetto dei dati e delle identita' altrui; utilizzo e condivisione delle informazioni personali identificabili proteggendo se stessi e gli altri;* F. *conoscenza delle politiche sulla tutela della riservatezza applicate dai servizi digitali relativamente all'uso dei dati personali;* **G.** *essere in grado di evitare, usando tecnologie digitali, rischi per la salute e minacce al proprio benessere fisico e psicologico; essere in grado di proteggere se' e gli altri da eventuali pericoli in ambienti digitali; essere consapevoli di come le tecnologie digitali possono influire sul benessere psicofisico e sull'inclusione sociale, con particolare attenzione ai comportamenti riconducibili al bullismo e al cyberbullismo.*		
7 - Wikipedia e Vikidia, le enciclopedie online, libere e collaborative.		
A. *analisi, confronto e valutazione della credibilità e dell'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali;* **B.** *interazione attraverso varie tecnologie digitali e individuazione dei mezzi e delle forme di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto;* **D.** *conoscenza delle norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e dell'interazione in ambienti digitali*	il laboratorio intende fornire agli allievi: -strategie per l'apprendimento cooperativo sulle piattaforme digitali; -tecniche di scrittura digitale; -produzione collaborativa di un testo di stile enciclopedico su Wikipedia o Vikidia, corredato di immagini e altre fonti multimediali.	Piattaforme Open Source Wikimedia, Vikidia.org