

Panoramica delle attività

Attività	Modalità	Livello
Attività 4.4.1 Glossario digitale relativo alla partecipazione e all'impegno sociale	In presenza	Intermedio
Attività 4.4.2. BINGO per cittadini digitali	In presenza	Intermedio

Attività 4.4.1 - Glossario digitale relativo alla partecipazione e all'impegno sociale

Durata stimata	15 - 30 minuti
Requisiti	Nessuno
Strumenti software e hardware utilizzati	• Carta e penne • App MentiMeter (opzionale) • Computer per l'insegnante (opzionale) • Lavagna per fare brainstorming
Tipo di valutazione	- Presentazione orale alla classe - Domande aperte da parte dell'insegnante

L'obiettivo di questa attività è quello di introdurre termini chiave relativi alle competenze e alla comprensione necessarie per un cittadino digitale. La presentazione di concetti ed esempi di partecipazione diretta viene abbinata alle implicazioni di un ampio utilizzo delle tecnologie digitali e di IA nella vita quotidiana. L'attività si basa sui risultati dei moduli e degli argomenti precedenti, che riassume.

Procedimento

Introduzione: Gli insegnanti possono iniziare chiedendo agli studenti quali siano le competenze e le conoscenze di base necessarie per un uso corretto delle tecnologie digitali. Per animare il dibattito, l'insegnante può chiedere agli studenti di fare un brainstorming

usando le parole più rilevanti del mondo digitale che sono entrate a far parte del nostro gergo quotidiano (App, Social Media, Privacy, ecc...). Questa introduzione dovrebbe spianare la strada a una riflessione sul significato della cittadinanza digitale e su chi sia un cittadino digitale.

L'insegnante condivide esempi di partecipazione e coinvolgimento tramite piattaforme digitali a livello locale, nazionale o internazionale. Inoltre, approfondisce i modi e gli strumenti che rendono possibile tale partecipazione (PC, smartphone, tablet, QR code, ecc...) e richiedono una forma di identità digitale.

Istruzioni dirette

- L'insegnante fa domande dirette a tutta la classe e incoraggia un brainstorming collettivo.
- L'insegnante presenta agli studenti esempi di coinvolgimento e partecipazione tramite strumenti digitali
- L'insegnante fa riflettere gli studenti sul loro possibile coinvolgimento.
- Gli studenti discutono i pro e i contro di un mondo digitale e tentano di immaginarsi come cittadini attivi
- Come conclusione dell'attività di brainstorming, gli studenti possono selezionare la terminologia pertinente per creare un glossario completo del Cittadino Digitale.

Pratica guidata

- È importante che l'insegnante ponga continuamente domande durante l'intera attività, in modo da assicurarsi che gli studenti familiarizzino bene con tutte le nuove informazioni, che vanno a integrare ciò che hanno imparato nel corso del modulo (o dei moduli)

Verifica della comprensione

- È importante far riformulare agli studenti i concetti e le informazioni con le loro parole

Attività pratica indipendente

- Gli studenti possono anche presentare esempi, personali o di cui sono a conoscenza, relativi a esperienze di partecipazione a movimenti di base o iniziative che si sono servite delle tecnologie digitali per sensibilizzare e raggiungere un pubblico mirato
- Gli studenti possono riflettere sui vantaggi e gli svantaggi di tale tipo di impegno, anche alla luce degli esempi discussi durante l'attività

Chiusura

- Questo è il momento giusto per chiarire alcune cose. Da un lato, gli studenti dovrebbero essersi resi conto che le tecnologie digitali accessibili possono facilitare la

partecipazione, l'impegno o l'azione a diversi livelli, comprendendo in che modo le tecnologie potrebbero rivelarsi un valido sostegno per un cambiamento positivo nella vita reale. D'altra parte, dovrebbero sapere quali sono gli strumenti necessari per essere cittadini digitali attenti e qualificati cittadini digitali, allo scopo di limitare o compensare i pericoli insiti in un mondo digitale.

Risoluzione dei problemi

Possibile problema	Possibile soluzione
Gli studenti potrebbero non essere in grado di riconoscere il significato delle parole	L'insegnante può guidare gli studenti nell'analisi delle singole parole e guidare la classe a riflettere sui loro possibili significati
Gli studenti potrebbero non essere in grado di comprendere come comportarsi online o come assumere un impegno	L'insegnante può guidare la classe proponendo esempi comuni di impegno per dimostrare che, anche inconsciamente, gli studenti sono già impegnati nel mondo digitale.

Risorse per gli insegnanti

Risorse specifiche per paese relative al livello di digitalizzazione delle istituzioni pubbliche e dei cittadini

https://joinup.ec.europa.eu/sites/default/files/inline-files/Digital_Public_Administration_Infographic_Italy_vFINAL_0.pdf

Esempi di partecipazione e impegno

- Iniziativa U-Report dell'UNICEF, Risposte all'epidemia di COVID-19: Agevolare lo scambio di informazioni salvavita per milioni di giovani in 50 paesi e oltre (mediante un chatbot informativo su COVID-19)
<https://www.unicef.org/innovation/ureportCOVID19>
- Fridays for Future <https://fridaysforfuture.org/>
- "Education and AI: preparing for the future & AI, Attitudes and Values, a conceptual learning framework", rapporto dell'OCSE sul futuro dell'IA nell'istruzione,
<https://www.oecd.org/education/2030/Education-and-AI-preparing-for-the-future-AI-Attitudes-and-Values.pdf>

- Citizen Science e progetti di crowdsourcing consentono al pubblico - giovani e anziani, studenti e insegnanti, amatori ed esperti - di partecipare alla raccolta e alla ricerca di dati scientifici. <http://cadrek12.org/spotlight-citizen-science>

Ci sono anche alcuni interessanti Ted talk su questo argomento

- Citizen science <https://www.youtube.com/watch?v=dpjirjUycL0>
- Il ruolo fondamentale dei partecipanti alla Citizen Science nella salvaguardia dell'Oceano https://www.youtube.com/watch?v=GJXGBuxN_5g
- Gamification nella partecipazione civica <https://www.citizenlab.co/blog/civic-engagement/gamification-in-citizen-participation/>

Attività 4.4.2 - BINGO per Cittadini digitali

Durata stimata	30 - 45 minuti
Requisiti	Piena comprensione del glossario digitale
Strumenti software e hardware utilizzati	• Carta e penne • Cartelle BINGO (per gli studenti) e segnaposti • Domande BINGO (per l'insegnante)
Tipo di valutazione	Presentazione orale alla classe e discussione

L'obiettivo di questa attività è imparare attraverso il gioco. Gli studenti faranno una partita a BINGO con domande tratte dai concetti e dai termini spiegati nell'attività 4.4.1 Glossario digitale. Si tratta di un modo per consolidare le nuove informazioni e assicurarsi che diventino conoscenze pratiche da utilizzare nell'impegno quotidiano nei confronti delle tecnologie digitali.

Procedimento