

SVILUPPO DELLE COMPETENZE PER UNA CULTURA DEMOCRATICA NELL'ERA DIGITALE

DOCUMENTO STRATEGICO

**Il documento strategico e gli strumenti per
insegnanti e formatori sono stati elaborati
grazie alla partecipazione di: Armenia,
Bielorussia, Bulgaria, Croazia, Repubblica
Ceca, Romania e Serbia**

Funded
by the European Union
and the Council of Europe



EUROPEAN UNION

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

Implemented
by the Council of Europe

Original title:

DEVELOPING COMPETENCES FOR DEMOCRATIC CULTURE IN THE DIGITAL ERA

This translation was produced with the financial support of the European Union and the Council of Europe. The views expressed herein can in no way be taken to reflect the official opinion of either party.

The reproduction of extracts (up to 500 words) is authorised, except for commercial purposes as long as the integrity of the text is preserved, the excerpt is not used out of context, does not provide incomplete information or does not otherwise mislead the reader as to the nature, scope or content of the text. The source text must always be acknowledged as follows “© Council of Europe, year of the publication”. All other requests concerning the reproduction/translation of all or part of the document, should be addressed to the Directorate of Communications, Council of Europe (F-67075 Strasbourg Cedex or publishing@coe.int).

All other requests concerning this publication should be addressed to the Education Department of the Council of Europe.

Education Departement
Council of Europe
Agora Building
1, Quai Jacoutot
67075 Strasbourg Cedex
France
E-mail: education@coe.int

Translation: Fiora Biagi, Lavinia Bracci, Arianna Giorgi (Nuova Associazione Culturale Ulisse)

Cover design: Co-operation and Capacity Building division of the Education Department, Council of Europe

Council of Europe Publishing, F-67075 Strasbourg Cedex, <http://book.coe.int>

© Council of Europe, June 2021

Licensed to the European Union under conditions.

SVILUPPO DELLE COMPETENZE PER UNA CULTURA DEMOCRATICA NELL'ERA DIGITALE

DOCUMENTO STRATEGICO

Indice

DOCUMENTO STRATEGICO	4
<i>Introduzione</i>	5
<i>Il contesto e la definizione del problema</i>	6
<i>L'analisi SWOT</i>	6
<i>Presupposti chiave</i>	8
<i>Orientamenti strategici</i>	9
Introduzione all'Appendice	15
RISORSE PER GLI INSEGNANTI	16
<i>Mappare le competenze</i>	17
<i>Scrivere un saggio</i>	20
<i>Siamo diversi ma siamo online</i>	22
<i>Senza parole</i>	24
<i>L'intervista</i>	25
<i>Il docente curioso</i>	27
<i>Mass media e opinione pubblica</i>	29
<i>Autoritratto</i>	30
<i>Sicurezza su internet</i>	32
RISORSE PER I FORMATORI DEI DOCENTI	34
<i>Online vs. offline – pro e contro</i>	35
<i>Alunni digitali – di che cosa hanno bisogno?</i>	37
<i>Il giorno del progetto – preparare una campagna online</i>	38
<i>Come usare gli strumenti online nell'insegnamento quotidiano?</i>	40
<i>Stereotipi e pregiudizi nei media</i>	42
<i>Scheda di uno scenario didattico</i>	45
BIBLIOGRAFIA	48

DOCUMENTO STRATEGICO

Introduzione

Questo documento è stato realizzato nel contesto del progetto "Competenze democratiche nell'era digitale", co-finanziato dal Consiglio d'Europa e dalla Commissione Europea e implementato dal dicembre 2016 al settembre 2017 da organizzazioni di Armenia, Bielorussia, Bulgaria, Croazia, Repubblica Ceca, Romania e Serbia (elencate in ordine alfabetico qui di seguito):

- Academy of Postgraduate (Postdiploma) Education – Bielorussia
- Antikomplex (project coordinator)- Repubblica Ceca
- Centre for Education Policy – Serbia
- Forum for Freedom in Education – Croazia
- Open Education Centre Foundation – Bulgaria
- Romanian Association of International Relations and European Studies – Romania
- Union of School-Centres - Union of Legal Entities – Armenia, in cooperazione con il Caucasus Research Resource Centre - Armenia

Il progetto intende principalmente indirizzarsi a difesa degli sforzi e delle attività delle organizzazioni non governative (ONG) che lavorano nel settore educativo, ma intende anche essere rilevante per tutti gli esperti del settore coinvolti nell'educazione formale e non formale, compresi i politici, gli amministratori, i docenti, i formatori dei docenti e i creatori dei programmi scolastici.

Il progetto è basato su valutazioni nazionali riguardanti il modo in cui le competenze democratiche e le abilità relative alle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC) sono riflesse nei sistemi educativi, nelle pratiche didattiche e nei gruppi di discussione (*focus group*) sulla percezione del mondo digitale e delle sue caratteristiche da parte dei professionisti del settore educativo e dei giovani dei paesi partecipanti. Abbiamo usato le conoscenze acquisite in workshop interattivi dedicati ai giovani riguardanti il mondo digitale e il nuovo ruolo dei professionisti del settore educativo in questo ambito. I risultati principali di tutto il processo sono riassunti nell'analisi SWOT¹, nei presupposti chiave e negli orientamenti strategici indicati nel presente documento.

¹ SWOT è l'acronimo di Strengths, Weaknesses, Opportunities and Threats (punti di forza, punti deboli, opportunità e minacce).

Il contesto e la definizione del problema

Sulla base del precedente lavoro sull'Educazione alla Cittadinanza Democratica, l'Educazione ai Diritti Umani e l'Educazione Interculturale, il Consiglio d'Europa ha iniziato nel dicembre 2013 lo sviluppo di un Quadro di Riferimento delle Competenze per una Cultura Democratica² (QRCCD), delineato attorno ad un nuovo modello di competenze riguardanti i valori, gli atteggiamenti, le abilità, le conoscenze e la comprensione critica che ogni cittadino dovrebbe possedere per poter partecipare attivamente in una società democratica e culturalmente complessa e per poter contribuire allo sviluppo della cultura democratica.

Nella dichiarazione finale approvata nell'aprile 2016 a Bruxelles dalla Conferenza permanente dei Ministri dell'Istruzione del Consiglio d'Europa, i ministri stessi lanciarono l'appello al Consiglio d'Europa di proseguire lo sviluppo del Quadro e di aiutare gli Stati membri nell'analisi e nell'implementazione del QRCCD nei sistemi di istruzione nazionali, dialogando al contempo con tutta la comunità di esperti del settore educativo.

Oggi giorno, le società in Europa e nel mondo sono fortemente caratterizzate da un'ampia connessione ad internet che rende possibile per i cittadini non solo avere accesso ad un volume enorme di informazioni, talvolta confuso, ma anche connettersi e interagire fra loro, con le istituzioni pubbliche e con chi gestisce la società a vario titolo, in un mondo digitale.

Questo documento si concentra su come i professionisti del settore educativo dovrebbero gestire la dinamica fra le Competenze per una Cultura Democratica (CCD) e il mondo digitale e su cosa sia necessario fare per lo sviluppo delle CCD, considerando il contesto dell'era digitale.

L'analisi SWOT

Il progetto ha raccolto e analizzato le informazioni che riguardano il modo in cui CCD e TIC sono riflesse nelle politiche, nei programmi scolastici e nelle pratiche didattiche dei paesi partecipanti. Ciò ha messo in luce una diversità di situazioni e di questioni, ma anche molti punti in comune, come descritto nella tabella seguente:

Punti di forza	Punti deboli
La maggior parte delle CCD (anche se non sono classificate come tali) sono già incluse nei programmi scolastici, come obiettivi didattici multidisciplinari, o in materie	I curricula e le pratiche didattiche spesso si concentrano sulle conoscenze e sulle dichiarazioni dei valori e meno sul reale sviluppo dei valori stessi, degli atteggiamenti,

² www.coe.int/competences

specifiche, in particolare l'educazione civica e le scienze sociali.

Le esperienze portate avanti in vari paesi grazie all'utilizzo di metodologie interattive e che pongono il discente al centro dell'azione didattica, come quelle ispirate ai materiali del Consiglio d'Europa sull'Educazione ai Diritti Umani e alla Cittadinanza Democratica, al Progetto "Project Citizen", ecc.

La maggior parte dei giovani sono "nativi digitali" e l'uso delle TIC è parte della loro vita quotidiana. Il loro livello di conoscenza e abilità legato al mondo digitale è spesso molto alto, il più delle volte superiore a quello dei docenti.

delle abilità e di una comprensione critica. In alcuni paesi, le verifiche scolastiche esigono il rispetto del curriculum stabilito e delle esigenze burocratiche, ma non forniscono aiuto alle scuole e agli insegnanti nelle sfide che hanno di fronte. In tali contesti, chiedere ai docenti di concentrarsi sullo sviluppo delle CCD potrebbe portare alla sensazione di avere un carico lavorativo e amministrativo ulteriore.

La realtà scolastica e la didattica spesso sono separate dalla vita reale, essendo basate su libri di testo datati, e il sistema educativo non considera la realtà virtuale come una parte del mondo e di conseguenza come un elemento che deve essere contemplato e considerato nei processi di insegnamento e di apprendimento.

La mancanza di informazioni o comprensione superficiale di alcune componenti del modello delle CCD.

Le differenze fra scuole appartenenti allo stesso sistema educativo e fra Paesi diversi per quanto riguarda l'accesso alle TIC, e le differenze fra le competenze digitali degli insegnanti (che sono "immigrati digitali") e quelle degli studenti.

Spesso nelle scuole vi è un approccio limitato e limitante alle TIC, che si concentra sull'insegnamento delle TIC (e non attraverso le TIC) e sulla tutela, la sicurezza e la protezione (per es., cyberbullismo, abusi, dipendenza da internet). Gli insegnanti provano spesso uno stato di ansia di fronte allo spazio virtuale, che per loro rappresenta un territorio inesplorato.

Esperienza limitata delle scuole per quello che riguarda un approccio globale coerente e la propensione a riservare gli argomenti inerenti

	le CCD alle scienze sociali e alle scienze umane.
Opportunità	Minacce
<p>Il recente dibattito pubblico riguardante le fake news e la manipolazione attraverso i social media ha aumentato le richieste da parte delle scuole di strumenti didattici che diano ai giovani le competenze necessarie per contrastare la manipolazione online.</p> <p>Le ONG sono attive nella sensibilizzazione, nelle campagne di consapevolezza, nella somministrazione di un'ampia gamma di corsi di formazione, di materiali didattici, di programmi per le scuole, per i docenti, per gli studenti, per i genitori.</p> <p>I riferimenti forniti dal Consiglio d'Europa, inclusi il QRCCD e le risorse didattiche, comprese quelle realizzate nel contesto dei materiali per "No Hate Speech Campaign and Living democracy"³.</p>	<p>Le tecnologie e le applicazioni digitali si evolvono e cambiano costantemente. Alcune scompaiono, mentre altre nuove appaiono in modo imprevedibile.</p> <p>I genitori sono in parte favorevoli e in parte contrari all'uso delle TIC nella didattica, ma in entrambi i casi fanno sentire la loro voce. Vi è spesso una mancanza di comunicazione fra genitori e docenti riguardo alle sfide poste dalla presenza dei bambini online.</p> <p>Lo status sociale, il livello di remunerazione e il clima di sfiducia, da varie parti, limitano l'autostima dei docenti e la motivazione a migliorare le loro competenze professionali.</p>

Presupposti chiave

Il progresso tecnologico è una realtà che non può essere fermata e che va accettata e affrontata come parte della vita quotidiana; può essere vista come una sfida per il settore educativo ma anche come un'opportunità. Per i bambini e i giovani, internet e i social media sono una componente essenziale della vita. Secondo studi internazionali, gran parte degli adolescenti ha usato una qualche forma di social media e possiede un profilo in un social network⁴.

Nonostante la percezione diffusa dell'esistenza di due mondi differenti, un mondo reale e un mondo virtuale, considerati spesso opposti, i giovani vivono di fatto in un mondo unico, che include sia la realtà online sia quella offline. Se l'educazione diventa più efficace e più significativa

³ www.coe.int/competences, www.coe.int/edc, www.coe.int/nohate, www.nohatespeechmovement.org, www.living-democracy.com

⁴ Come si evince per esempio dallo studio Eurostat dal 2014 "[Being young in Europe today – digital world](#)".

quando prende in considerazione la vita reale e gli elementi della realtà che sono familiari agli apprendenti, ciò significa che l'educazione dovrebbe anche considerare la realtà online.

Vi è dunque un rapporto bidirezionale tra le competenze democratiche e il mondo digitale.

Da un lato, siccome le persone interagiscono fra di loro e con le varie fonti di informazione nello spazio virtuale, le CCD sono necessarie nel mondo digitale tanto quanto lo sono nel mondo reale. Gli stessi valori, atteggiamenti, abilità, conoscenze e comprensione critica sono necessari per interagire in modo costruttivo con gli altri individui, per partecipare a dinamiche di gruppo e dare senso alle informazioni e alle idee nell'ambiente virtuale.

Dall'altro lato, la vita online può rappresentare una preziosa opportunità per contribuire allo sviluppo delle CCD. Le statistiche⁵ dimostrano che i giovani utilizzano internet più che altre fasce di età per svolgere attività civiche, come interagire con il settore pubblico, ottenere informazioni dai siti istituzionali, partecipare alle consultazioni pubbliche online su differenti questioni civili e politiche, ecc. Oltretutto, questo impegno online potrebbe stimolare i giovani ad essere coinvolti anche nelle attività civiche del mondo reale.

Quindi, le CCD sono necessarie per la vita nel mondo virtuale e vengono sviluppate grazie ad essa.

L'obiettivo dovrebbe essere che i bambini e i giovani sviluppino le loro CCD, non che ne siano semplicemente a conoscenza. Devono quindi imparare come reagire in modo adeguato ed efficace nelle situazioni online e offline.

Orientamenti strategici

1. Empowerment dei docenti: cambiamento di mentalità e sviluppo di capacità

a. Consapevolezza e informazioni accurate sulle CCD per gli insegnanti

Gli educatori hanno bisogno di essere aiutati nella comprensione del significato delle venti competenze del Quadro e nella presa di consapevolezza del potenziale che il Quadro ha in campo educativo.

Alcune delle competenze hanno un significato chiaro e univoco. Altre si riferiscono a concetti delle scienze sociali meno conosciuti al di fuori della cerchia degli specialisti

⁵ Cfr. il documento Eurostat: "[Proportion of people who use the internet for civic activities](#)".

del settore, mentre altre ancora usano parole del linguaggio comune ma hanno un'accezione specifica ben definita nel contesto del Quadro stesso. Per evitare il rischio di incomprensioni, gli insegnanti devono arrivare a conoscere bene il significato delle CCD e saperle rapportare al comportamento osservabile illustrato nei descrittori delle competenze del Quadro.

Gli educatori devono essere consapevoli che stanno già implementando molti degli elementi del Quadro e che potrebbero aver bisogno semplicemente di adattare alcuni aspetti della loro pratica didattica corrente, considerando il Quadro come una risorsa e non come un onere aggiuntivo all'interno di un contesto lavorativo già impegnativo e spesso difficile.

b. Una visione del processo educativo centrato sullo studente

Se l'obiettivo del processo educativo è favorire lo sviluppo di competenze e aiutare gli apprendenti a costruire la loro personale comprensione del mondo, e non accumulare nozioni preconfezionate, allora questo stesso processo dovrebbe fare riferimento in modo esplicito alle loro esperienze di vita. Quindi, gli insegnanti devono avvicinare sempre più il processo di apprendimento alla vita reale dei bambini e dei giovani, includendo perciò anche le loro esperienze nel mondo virtuale.

Il processo educativo dovrebbe anche valorizzare ed utilizzare le competenze che i bambini e i giovani hanno accumulato nell'apprendimento informale nell'ambiente online o nelle attività educative non formali delle TIC. I giovani sono sempre più abituati ad imparare esplorando un nuovo strumento tecnologico o utilizzando vari tutorial online. Questa è in realtà una prova di capacità di apprendimento autonomo e dovrebbe essere riconosciuta e incoraggiata nel contesto scolastico, insieme alle abilità di pensiero critico al fine di sviluppare la capacità di individuare fonti di apprendimento affidabili e valide.

Tuttavia, questo significa anche rendere gli studenti consapevoli che possono usare offline le competenze acquisite nell'ambiente virtuale, comprese quelle relative alla partecipazione democratica, che l' "attivismo del click" non è sufficiente e che l'effettiva partecipazione nella vita reale è sempre necessaria.

c. Il docente come facilitatore dell'apprendimento

Gli insegnanti devono potersi sentire a proprio agio in una situazione in cui non necessariamente ne sanno più dei loro apprendenti. Essendo “nativi digitali”, è normale che i giovani imparino molto velocemente come utilizzare i vari strumenti delle TIC. Ovviamente è bene che gli insegnanti sviluppino continuamente le loro abilità digitali, ma non è necessario che siano sempre al pari dei loro studenti. Pur non essendo essi stessi esperti digitali, gli insegnanti possono trovare il modo di portare le competenze TIC dei giovani nel processo di apprendimento come risorse e renderli capaci di contribuire anche allo sviluppo delle CCD.

Nuove strategie didattiche, ispirate ad un’educazione non formale, possono essere sviluppate grazie all’utilizzo di internet e dei dispositivi mobili che gli apprendenti possiedono. Inoltre, anche molte delle attività didattiche che gli insegnanti sono soliti svolgere, possono essere adattate tenendo in considerazione il mondo virtuale.

È necessario aiutare i docenti ad abbracciare l’idea che il dialogo con gli studenti si arricchisce reciprocamente se si basa sul rispetto e la fiducia. Accettando il ruolo di facilitatore, l’insegnante potrebbe anche aiutare gli alunni a sviluppare abilità autonome di apprendimento e pensiero critico.

d. Accesso alla formazione e al materiale educativo

Al fine di poter svolgere il ruolo di facilitatore e dare la giusta visibilità nel processo di apprendimento alle esperienze degli studenti in ambiente virtuale, gli insegnanti devono poter accedere ai materiali di formazione e supporto, redatti preferibilmente nella propria lingua madre.

La formazione può includere esempi dei modi in cui i vari strumenti tecnologici e digitali possono essere usati per sviluppare le CCD, ma gli insegnanti non devono affrontare una formazione approfondita sulle nuove applicazioni online, che potrebbero diventare obsolete nel giro di pochi mesi; devono soprattutto sentirsi a proprio agio e sicuri del loro ruolo nell’era digitale ed avere la capacità di rafforzare le competenze degli alunni attraverso lo sviluppo delle stesse CCD.

2. Un approccio scolastico globale: approccio coerente e coinvolgimento di tutti gli esperti del settore

Lo sviluppo delle CCD attraverso le TIC e la consapevolezza del fatto che le competenze democratiche sono rilevanti anche per l'ambiente virtuale non dovrebbe essere una pratica riservata ad attività isolate, svolte occasionalmente da esperti di educazione civica o da insegnanti di TIC. Non è necessario aggiungere un insegnamento specifico sulla "cittadinanza digitale", ma è cruciale che tutti gli insegnanti riconoscano davvero che il mondo è cambiato e che l'educazione non può rimanere isolata in una torre d'avorio.

Per essere efficace, un tale approccio dovrebbe riflettersi in tutte le discipline scolastiche. Gli insegnanti di qualsiasi materia possono contribuire allo sviluppo delle CCD mentre fanno riferimento al mondo digitale. Ciò non significa che si debba cambiare tutto, ma si tratta di offrire nuove opportunità a docenti e studenti di usare le TIC nelle scuole, nell'insegnamento, nell'apprendimento e nella valutazione. Per esempio, i test potrebbero essere somministrati grazie ad una applicazione (app) o ad un sito web. Online sono disponibili vari strumenti e piattaforme di scambio che possono già essere usati a questo scopo. Anche le attività extracurricolari devono essere pianificate in modo coerente e integrato per prendere in considerazione le potenzialità delle TIC per lo sviluppo delle CCD. Per raggiungere questo obiettivo, sono necessari la collaborazione fra gli insegnanti e il supporto dell'amministrazione scolastica.

Inoltre, le scuole potrebbero contribuire allo sviluppo delle CCD attraverso le TIC organizzando percorsi democratici, che implicano anche l'uso delle tecnologie, e promuovendo un ambiente scolastico democratico, per esempio trattando i temi della sicurezza online e delle buone regole di comportamento online.

Inoltre, bisognerebbe rendere altri esperti del settore consapevoli dell'impegno che la scuola sostiene per lo sviluppo delle CCD attraverso le TIC e chiamarli in causa a sostegno di questo processo.

Avere l'aiuto dei genitori è essenziale per il successo di questo approccio e ciò significa prestar loro la giusta attenzione per renderli consapevoli dell'offerta formativa della scuola e per rispondere alle loro eventuali resistenze e paure. Alcuni genitori potrebbero avere anche un ruolo attivo, per esempio, nel coadiuvare le attività di quei progetti legati alle CCD e alle TIC.

Altri contributi preziosi possono essere previsti da parte di esperti volontari delle TIC, ONG che si occupano di vari temi sociali, fornitori di educazione non formale, o enti impegnati a interagire online con i cittadini su questioni locali.

3. Politiche, verifiche e valutazioni nella promozione dello sviluppo delle CCD attraverso le TIC

Il supporto delle leggi e delle politiche educative in ogni Paese è una base essenziale affinché l'implementazione delle CCD attraverso le TIC abbia successo. Questo non significa necessariamente che debbano esserci modifiche al curriculum. Si può fare molto già all'interno del quadro curricolare esistente con un supporto idoneo, con docenti adeguatamente formati e con la certezza di minimizzare il peso burocratico per gli insegnanti stessi e per la scuola.

Spesso, semplici normative scolastiche che riguardano l'accesso a internet, la possibilità di utilizzare le TIC e la disponibilità di vari strumenti digitali possono fare la differenza ed incoraggiare sia i docenti sia gli apprendenti ad affrontare le potenzialità del mondo digitale nello sviluppo delle CCD.

I controlli e le procedure per la valutazione degli insegnanti e delle scuole devono sostenere lo sviluppo delle competenze democratiche e riconoscere anche gli sforzi fatti per promuoverle in relazione al mondo digitale.

Appendice – Strumenti didattici per insegnanti e formatori

Introduzione all'Appendice

Questa appendice presenta alcuni esempi di risorse e di strumenti didattici sviluppati e testati durante l'implementazione del progetto "Sviluppo delle competenze per una cultura democratica nell'era digitale" (Developing democratic competences in the digital era), come risposta ai bisogni individuati in ogni Paese partecipante. Questi esempi sviluppano ulteriormente e illustrano le idee del Documento Strategico, indicando suggerimenti concreti per la sua attuazione.

Vi sono in tutto dodici strumenti didattici: alcuni descrivono le attività svolte con gli studenti, altri invece sono da usare in seminari formativi dedicati agli insegnanti. La maggior parte degli strumenti può essere usata in quanto tale, ma tutti possono essere adattati o visti come stimoli per ispirare gli insegnanti e i formatori nella pianificazione dei propri interventi destinati a contribuire allo sviluppo delle competenze per una cultura democratica in relazione al mondo digitale.

Ogni attività è direttamente focalizzata sullo sviluppo di un gruppo di competenze per la cultura democratica; le attività rappresentano prima di tutto una prova e una dimostrazione, per coloro che sono impegnati ad attuare le raccomandazioni di questo Documento Strategico, del fatto che è possibile e facile passare da affermazioni generali alla pratica.

Tutte le attività suggerite sono in qualche modo collegate al mondo digitale. Pongono l'accento sui rischi e sulle sfide delle interazioni online, indicando il contributo positivo che il mondo digitale può dare nello sviluppo o nell'uso delle competenze per una cultura democratica, oppure indicando gli strumenti online e le risorse che possono incrementare l'efficienza delle attività didattiche volte allo sviluppo dei valori, degli atteggiamenti, delle abilità, delle conoscenze e della comprensione critica necessari per una cultura democratica.

**RISORSE PER GLI
INSEGNANTI**

Mappare le competenze

Strumento didattico proposto dal partner del progetto in Armenia

Tipo di strumento: Attività di valutazione

Competenze:

- Conoscenza e comprensione critica delle competenze degli studenti per una cultura democratica (CCD) nello spazio digitale;
- Valutazione e capacità di analisi;
- Abilità comunicative.

Destinatari: studenti del 1° anno di scuola superiore – istruzione secondaria

Obiettivi principali:

- Valutare l'acquisizione delle competenze da parte degli studenti;
- Analizzare i feedback degli studenti;
- Utilizzare i descrittori delle CCD;
- Riflettere in modo critico sui valori, gli atteggiamenti, le abilità, le conoscenze e la comprensione critica.

Descrizione:

Metodi utilizzati: scheda di valutazione a punti all'inizio e alla fine dell'attività, lavoro di gruppo con gli studenti, giochi di ruolo con gli studenti, osservazione.

Risorse informatiche: digitalizzazione della scheda come strumento di sondaggio per produrre un'analisi; accesso a internet.

Compiti per gli insegnanti all'inizio del quadrimestre.

Valutazione a priori:

- Analizzare il modello delle CCD con gli studenti e riflettere su come le competenze siano espresse nello spazio digitale
- Usare i descrittori delle CCD per creare una scheda di valutazione. Identificare un gruppo di competenze

Scheda a punti esemplificativa in scala da 0 a 5:

Studente	ID	Descrittore	1 <i>Molto elementare</i>	2 <i>Elementare</i>	3 <i>Intermedio</i>	4 <i>Quasi avanzato</i>	5 <i>Avanzato</i>	Nessuna abilità
1	Abilità n.1 Abilità di apprendimento autonomo	Dimostra di saper individuare su internet le risorse per l'apprendimento			✓			

- Pensare ad un gruppo di lavoro o ad un gioco di ruolo per valutare le abilità durante una lezione;
- Svolgere la valutazione in gruppo con altri insegnanti per fare un controllo incrociato sul punteggio di uno studente, avere almeno tre valutatori (insegnanti) con formazioni differenti (scienze sociali, scienze, scienze naturali) durante la lezione mentre si valuta lo studente;
- Appena conclusa l'assegnazione del punteggio, trasferire i dati nel questionario;
- Produrre l'analisi;
- Approfondimento: discutere la vostra analisi con docenti e studenti.

Compiti per il docente entro la fine del quadrimestre scolastico:

Valutazione a posteriori:

- Ripetere esattamente le stesse fasi usate nella valutazione a priori. Ricordarsi che si dovrebbe valutare la stessa serie di abilità usando la stessa scheda di valutazione.
- Confrontare i dati delle due valutazioni e calcolare la differenza nel punteggio degli studenti. Fare attenzione ai punteggi bassi.

Produrre la mappa delle competenze:

Esempio grezzo in una tabella (la parte evidenziata indica i punteggi bassi):

Student ID	<i>Punti di differenza per l'abilità 1</i>	<i>Punti di differenza per l'abilità 2</i>	<i>Punti di differenza per l'abilità 3</i>	<i>Totale delle competenze nelle l'abilità</i>
1	3	2	4	9
2	4	2	5	11
3	3	1	4	8
4	3	2	4	9
5	4	1	5	10

Consigli:

- Collaborare con gli insegnanti e gli studenti;
- Oltre a 'Survey Monkey', ci sono altri strumenti online per inserire e analizzare i dati, controllare la lista seguente:
 - Survey monkey
 - Typeform
 - Google Forms
 - Client Heartbeat
 - Zoho Survey
 - Survey Gizmo
 - Survey Planet

Scrivere un saggio

Strumenti didattici proposti dal partner del progetto in Armenia

Tipo di strumento: assegnazione di un saggio agli studenti

Competenze:

- Abilità di scrittura;
- Autoriflessione sulle attività digitali;
- Capacità di analisi;
- Conoscenza e comprensione critica sui diritti umani nell'era digitale.

Destinatari: studenti della scuola media e superiore

Obiettivi principali:

- rinforzare l'autoriflessione degli alunni sul loro comportamento online

Descrizione:

Agli studenti viene assegnato un compito scritto (saggio), che devono completare in un arco di tre settimane. Durante le tre settimane sono incoraggiati a tenere un diario delle loro attività online. Devono svolgere il compito in base al diario.

Esempio di saggio:

Dovete scrivere un saggio. Pensate al mondo digitale, ai progressi in campo tecnologico e al tempo che trascorrete su internet. Scrivete le vostre idee riflettendo su queste domande:

- Perché internet è importante?
- Che cosa fai in internet?
- Che cosa puoi imparare grazie a internet e che cosa può danneggiarti su internet?
- In confronto alle esperienze offline, come cambia la tua comunicazione con le altre persone (compagni, amici, insegnanti, ecc.) nell'ambiente virtuale?

Parte finale: analisi tematica, riepilogo dei risultati e riflessione.

Dopo che avrete letto tutti i saggi realizzati dagli studenti, evidenziate i temi più discussi. Organizzate una lezione a parte per parlare con gli alunni di questi temi.

Consiglio:

Non date un voto ai saggi degli studenti. Usateli come fonti di informazione per far nascere un dialogo importante fra voi e gli studenti e fra gli studenti stessi.

Siamo diversi ma siamo online

Strumento didattico proposto dal partner del progetto in Bielorussia

Tipo di attività: lezione

Competenze:

- Valorizzare la diversità culturale
- Conoscenza e comprensione critica della cultura, delle culture e dei media
- Capacità di analisi e pensiero critico
- Abilità comunicative

Destinatari: studenti delle scuole medie e superiori

Obiettivi principali:

- Sviluppo delle abilità degli studenti per usare, analizzare e valutare le fonti di informazione e le reti dei social media e il modo in cui riflettono la diversità culturale.

Descrizione:

Materiali necessari: fogli formato A2 (10), articoli (5), adesivi colorati.

Introduzione

L'insegnante saluta i partecipanti e chiede ad ognuno di dire i loro nomi e di raccontare quale origine etnica hanno le persone nelle loro famiglie (esempio: Mi chiamo Natalia, nella mia famiglia ci sono russi, ucraini, polacchi, ecc.).

Gli studenti svolgono il compito uno alla volta. Molti studenti potrebbero avere parenti con origini etniche differenti.

L'insegnante riassume le informazioni e fa una prima conclusione sulla diversità culturale nella società e sulla necessità di un dialogo interculturale e di un'educazione interculturale.

Parte principale

- a. Gli studenti sono divisi in 5 gruppi. I capigruppo stabiliscono le regole del lavoro nei gruppi:

gruppo 1: media pubblici nazionali

gruppo 2: TV private

gruppo 3: media stranieri

gruppo 4: blogger

gruppo 5: portali internet di notizie

- b. Ogni gruppo deve disegnare un logo e pensare uno slogan che rappresenti il loro tipo di media.
- c. Gioco dei "Commenti".
Ogni gruppo riceve un grande foglio di carta con un estratto stampato dai media (può essere uno screenshot, un ritaglio di giornale, una citazione, ecc.). Ogni estratto si riferisce ad una questione legata alla diversità culturale.

I partecipanti del gruppo devono commentare l'articolo incollando degli adesivi con dei commenti (tutti i commenti devono essere firmati, usando un soprannome o il nome vero). I fogli vengono passati al gruppo successivo che lascia commenti all'articolo o ai commenti già esistenti. Il processo continua fino a quando ad ogni gruppo viene restituito il foglio di partenza.

I gruppi analizzano i commenti e presentano le loro conclusioni.

La discussione e la riflessione si concentreranno sulle seguenti domande:

1. In che modo i vari tipi di media e di social network possono essere utili per comprendere le questioni relative alla diversità culturale nella società e quali sono le differenze tra loro?
2. Quali criteri di valutazione usate nell'analisi delle informazioni nei media e nei social network?

Senza parole

Strumenti didattici proposti dal partner del progetto in Bielorussia

Tipo di strumento: attività didattica

Competenze:

- Capacità di ascolto e osservazione
- Capacità di analisi e pensiero critico
- Abilità comunicative
- Conoscenza e comprensione critica della lingua e della comunicazione
- Conoscenza e comprensione critica dei media
- Valorizzazione della diversità culturale

Destinatari: studenti delle scuole medie e delle scuole superiori

Obiettivi principali:

- Sviluppo delle abilità degli studenti per usare, analizzare e valutare le fonti di informazione e le reti dei social media e il modo in cui riflettono la diversità culturale.

Descrizione:

Ogni gruppo riceve una scheda che contiene un testo, tratto da vari media, in cui si descrive una situazione che riflette una questione legata alla diversità culturale. Il compito del gruppo è quello di fare un disegno basato sul testo. I disegni vengono poi passati ad un altro gruppo che deve decodificare il messaggio e commentarlo. Poi i vari commenti e situazioni vengono presentati e discussi.

Il compito principale di questo gioco è quello di analizzare la situazione proposta nei media, su internet o sui social network, e individuare le opzioni costruttive su come agire in tale situazione e chi può aiutare.

Le situazioni non devono essere inventate, ma prese da notizie reali dei media. I nomi dei partecipanti e i nomi dei luoghi geografici possono essere cambiati.

Si potrebbero presentare situazioni delicate relative alla diversità culturale, ai temi della migrazione, della condizione dei rifugiati, delle guerre, delle religioni o delle interazioni tra persone con diverse appartenenze etniche, religiose o linguistiche.

L'intervista

Strumenti didattici proposti dal partner del progetto in Bielorussia

Tipo di strumento: lezione

Competenze:

- Empatia
- Capacità di ascolto e di osservazione
- Abilità comunicative
- Conoscenza e comprensione critica della lingua e della comunicazione

Destinatari: studenti delle scuole medie e superiori

Obiettivi principali:

- Interagire in modo efficace ed appropriato con persone che hanno appartenenze culturali diverse.

Descrizione:

Esercizio di riscaldamento: "Io sono un giornalista": Ogni studente deve continuare la frase "Se fossi un/una giornalista, scriverei di ...".

Parte principale

I partecipanti sono divisi in cinque gruppi. Ogni gruppo preparerà un gioco di ruolo: un'intervista con una persona di un altro Paese o appartenente ad una minoranza. Un membro del gruppo interpreta il ruolo dell'intervistato e un altro quello del giornalista che fa le domande. Ogni gruppo avrà il tempo di prepararsi per il gioco di ruolo. Le domande e le risposte verranno definite con la partecipazione di tutti i membri del gruppo.

Ogni gruppo eseguirà il gioco di ruolo davanti a tutta la classe.

Dopo che gli "studenti-giornalisti" hanno concluso l'intervista, si organizza una breve "conferenza stampa". Gli altri studenti possono porre ulteriori domande o fare commenti.

Parte finale: Riassunto dei risultati e riflessione.

Domande per la discussione e la riflessione:

- 1) Che cosa c'era di speciale nella preparazione dell'intervista considerando che si trattava di una persona di un altro Paese o appartenente ad una minoranza? È stato difficile individuare cosa chiedere e come avrebbe risposto quella persona? Perché?
- 2) Qual è il ruolo degli stereotipi in questo esercizio? (L'insegnante dovrebbe spiegare il concetto di stereotipo, se necessario.)
- 3) Che cosa c'era di simile e di diverso tra il gioco di ruolo e le interviste reali che vediamo nei media con le rispettive categorie di persone?
- 4) Quali criteri di valutazione usate nell'analisi delle informazioni nei media e nei social network?
- 5) Cosa possiamo fare per evitare manipolazioni e stereotipi presenti nei media online?

Il docente curioso

Strumento didattico proposto dal partner del progetto nella Repubblica Ceca

Tipo di strumento: attività veloce di riflessione

Competenze:

- Capacità di ascolto e osservazione
- Abilità linguistiche, comunicative e plurilingui
- Conoscenza e comprensione critica del sé
- Conoscenza e comprensione critica della lingua e della comunicazione

Destinatari: scuola primaria, secondaria e superiore

Obiettivi principali:

- creare un cambio di paradigma in classe e mostrare che i ragazzi possiedono competenze che sono preziose per gli insegnanti (classe capovolta);
- **creare una relazione collaborativa** e favorire il rispetto reciproco, perché senza collaborazione non può esserci discussione sui valori.

Descrizione:

Questa è un'attività introduttiva che non richiede nessuna attrezzatura specifica. Basta trovare 15 minuti in qualsiasi materia (se si è a scuola) per fare alcune semplici domande. La discussione seguirà subito in modo naturale. Siate curiosi. Chiedete informazioni dettagliate su ogni singolo sito web/app/servizio che gli studenti usano. Non c'è una risposta giusta o sbagliata, questa attività riguarda la condivisione.

Esempi di domande:

- Cosa ti piace di più, fra quello che internet e le tecnologie moderne in generale hanno da offrire? Perché?
- Quali personaggi segui? Chi sono? Perché?
- Cosa hai imparato online? Cosa è stato particolarmente utile?
- Cosa non si può imparare online?

Consigli da parte degli utenti:

Portate una pallina da tennis (o qualsiasi "oggetto che indichi il turno per prendere la parola"), solo la persona con la pallina può parlare. In questo modo potete assicurarvi che ognuno dica la sua in modo giocoso.

L'esperienza mostra che gli studenti più grandi (con più di 16 anni), che sono stati cresciuti e abituati a un tipo di "educazione frontale", potrebbero essere reticenti e non essere disposti a condividere, anche se facciamo del nostro meglio per creare un ambiente sicuro.

Idee fondamentali alla base delle attività:

- Promuovere la comprensione critica delle moderne tecnologie per tutte le generazioni coinvolte: gli insegnanti imparano ad apprezzare e i giovani imparano a considerare in modo critico i dispositivi e i servizi tecnologici a cui si sono abituati.
- Sia gli insegnanti sia gli studenti possiedono un *know-how* unico che possono condividere, a beneficio di tutti.
- Questa parità crea lo spazio per costruire e/o approfondire la collaborazione tra docenti e discenti.
- Vi è una rivoluzione tecnologica in corso e non c'è modo di fermarla. È meglio adattarsi.

Mass media e opinione pubblica

Strumento didattico proposto dal partner del progetto in Romania

Tipo di strumento: attività didattica

Competenze:

- Conoscenza e comprensione critica della lingua e della comunicazione
- Capacità di cooperazione
- Valorizzazione della diversità culturale

Destinatari: studenti della scuola secondaria di primo grado

Obiettivi principali:

- Individuare informazioni da fonti differenti;
- Analizzare i messaggi trasmessi attraverso i media online;
- Riflettere in modo critico su un tema delicato relativo alla diversità culturale.

Descrizione:

Metodi usati: studio di casi, problem solving, dibattito, brainstorming, osservazione

Risorse tecnologiche: computer portatile, proiettore, accesso a internet

Compito preliminare: una settimana di monitoraggio degli articoli di stampa pubblicati online sul seguente argomento: "L'etnia rom in Romania".

Compiti assegnati alla classe:

- Ricercare parole chiave ed espressioni rilevanti per il tema
- Discutere il messaggio trasmesso attraverso gli articoli di stampa
- Identificare soluzioni per migliorare le relazioni interetniche
- Attività ulteriori: organizzare un progetto didattico all'interno della comunità - educazione civica

Raccomandazioni:

- Le regole dell'esercizio devono essere ben definite
- Agli studenti dovrebbero essere proposti schemi chiari e facili da comprendere per organizzare il lavoro e raccogliere informazioni

Autoritratto

Strumento didattico proposto dal partner del progetto in Romania

Tipo di strumento: attività didattica

Competenze

- Conoscenza e comprensione critica del sé
- Capacità di analisi e di pensiero critico

Destinatari: studenti del quinto anno della primaria, scuola secondaria di primo grado⁶

Obiettivi principali:

- Riflessione critica sull'immagine di se stessi e sul modo in cui siamo percepiti dagli altri, offline e online.

Descrizione:

1. Autoritratto (15 minuti)
 - Autoritratto - disegno;
 - Autoritratto - testo (almeno 5 frasi);
 - Autoritratto - cosa dice di te il tuo account Facebook;
 - Discutere i risultati in gruppo.
2. Come mi vedono i compagni? (10 minuti)
 - Ogni studente avrà un foglio bianco attaccato sulla schiena;
 - I suoi compagni scriveranno una parola positiva che, secondo loro, lo caratterizza;
 - Ogni studente guarda le parole scritte nel foglio.
3. Discussione (10 minuti)
 - Discussione sulle descrizioni fatte - gli studenti che desiderano fare presentazioni davanti alla classe possono farlo.
 - Discussione sulle differenze e sulle somiglianze tra le due descrizioni: io come mi vedo? Come mi vedono gli altri?

⁶ Il documento originale riporta "5th grade students, secondary education"; si è pertanto deciso di mantenere la dicitura originale. Il tipo di attività di per sé si presta ad alunni della scuola primaria o al massimo della scuola media.

4. Compito a casa (5 minuti)

- scrivere una lettera sull'argomento "Come mi vedo tra 10 anni?".

Sicurezza su internet

Strumento didattico proposto dal partner del progetto in Romania

Tipo di strumento: Attività didattica

Competenze:

- Capacità di analisi e pensiero critico
- Valorizzazione dei diritti umani e della dignità umana

Destinatari: studenti del biennio delle scuole superiori, istruzione secondaria

Obiettivi principali:

- Identificare vantaggi e svantaggi dell'uso di internet;
- Formare ed esprimere opinioni su diverse fonti di informazione;
- Aumentare la consapevolezza dei pericoli associati all'uso inappropriato di internet.

Descrizione

- Discussione e dibattito: Quali fonti di informazione usi frequentemente?
- Per quale scopo vengono utilizzate queste fonti di informazione?
- In quale ambiente trovi più facile essere te stesso?

Lavoro di gruppo:

Ogni gruppo riceve delle schede contenenti i vantaggi e gli svantaggi dell'uso di internet. Il compito è quello di suddividere le schede nelle due categorie.

- Esempio: spazio per la libertà di espressione, possibilità di rimanere in contatto con gli amici, modo di ottenere informazioni, informazioni non filtrate e non controllate, rischio di subire abusi, ecc.

Presentazione fatta dall'insegnante: sui temi riguardanti i diritti e le responsabilità nell'ambiente online, la libertà di espressione, il diritto all'istruzione, il diritto di risposta, la riservatezza, il diritto alla proprietà, il rispetto, la sicurezza dell'ambiente, l'informazione corretta, la sicurezza personale, ecc.

Discussione:

Secondo voi, quale delle seguenti azioni rappresenta una violazione dei diritti? Quali sono le conseguenze di ogni violazione?

- Taggare falsamente una persona nella foto;
- Caricare una foto fatta da voi ad un concerto i cui organizzatori hanno vietato foto o riprese.

Studio di casi - Gli studenti lavorano in gruppo, individuano situazioni problematiche nell'ambiente online e trovano possibili soluzioni. Esempio: Si può autorizzare un minorenne ad organizzare un incontro con un "amico/a" conosciuto/a su internet?

Metodo di valutazione: Agli studenti viene chiesto di disegnare un'immagine o scrivere una parola che descriva come si sono sentiti durante questa attività.

**RISORSE PER I FORMATORI
DEI DOCENTI**

Online vs. offline – pro e contro

Strumento didattico proposto dal partner del progetto in Croazia

Tipo di strumento: workshop per insegnanti

Adattato dall'unità "[Responsible attitudes and behaviour in the virtual social space. Digital professionalism of teachers \(RESP\)](#)", elaborata nell'ambito del programma Pestalozzi del Consiglio d'Europa.

Competenze:

- Capacità di analisi e pensiero critico;
- Abilità linguistiche, comunicative e plurilingui;
- Conoscenza e comprensione critica del mondo: media e informazione.

Destinatari: insegnanti

Obiettivi principali:

- Riflettere in modo critico sul mondo online e sul mondo offline;
- Formare ed esprimere opinioni su diverse fonti di informazione;
- Aumentare la consapevolezza dei pericoli associati all'uso inappropriato di internet.

Descrizione:

Il formatore introduce i vari contesti in cui i giovani stanno crescendo e le caratteristiche di ogni generazione. L'attenzione è posta sui termini "millennials" e "nativi digitali".

I partecipanti sono divisi in coppie e viene loro chiesto di discutere su:

- a. il lato positivo della comunicazione offline;
- b. il lato negativo e critico della comunicazione offline.

Dopo la discussione di ogni argomento, sono condivisi in plenaria i risultati principali.

I partecipanti guardano materiali video che trattano dei vantaggi e degli svantaggi di internet. Essi dovrebbero lavorare sempre a coppie. Viene mostrato loro il primo video in cui vengono illustrati alcuni degli svantaggi (https://youtu.be/crUS3so_PIA). Dopo aver visto il video, discutono in coppia per trovare altri motivi per cui internet è una cosa "cattiva". I risultati vengono condivisi in plenaria. Viene mostrato il secondo video (<https://youtu.be/54UN5ae9E0M>) con i lati positivi di

internet e si ripete la procedura (guardare il video - discutere - trovare ulteriori ragioni per sostenere questo punto di vista - condividere in plenaria).

La discussione inizia con le seguenti domande: *Potreste vivere senza internet? Perché? Cosa rende internet buono o cattivo? Potreste fare qualcosa al riguardo? Credete che gli studenti possano capire gli aspetti positivi e negativi di internet? Avete esempi di buone pratiche di utilizzo di internet nella vostra classe?*

I formatori collegano i risultati con gli aspetti della privacy e propongono alle coppie una sfida. Devono usare uno smartphone o altri dispositivi, per 15 minuti, per trovare quante più informazioni possibili sulla loro coppia. I risultati vengono condivisi in plenaria. Alla fine, viene introdotto il concetto di "impronta digitale" e viene presentato un video su questo argomento: <https://youtu.be/F7pYHN9iC9I>.

Alunni digitali – di che cosa hanno bisogno?

Strumento didattico proposto dal partner del progetto in Croazia

Tipo di strumento: workshop per insegnanti

Competenze:

- Capacità di analisi e pensiero critico;
- Abilità linguistiche, comunicative e plurilingui;
- Conoscenza e comprensione critica del mondo: media e informazione.

Destinatari: insegnanti

Obiettivi principali:

- Discutere sull'alfabetizzazione digitale degli alunni;
- Pensare alle possibili competenze di cui i giovani hanno bisogno per comunicare online in maniera democratica;
- Discutere sui potenziali problemi e sulle possibili soluzioni dell'introduzione delle CCD nello spazio virtuale.

Descrizione:

I partecipanti sono divisi in gruppi. Ogni gruppo inizia disegnando su una lavagna a fogli mobili la forma del corpo di un alunno. Nei gruppi i partecipanti dovrebbero discutere i seguenti punti e scrivere le risposte nella parte corrispondente del corpo disegnato dell'alunno:

- **testa:** che tipo di conoscenze devono avere gli alunni per usare internet e i social media?
- **braccia:** che tipo di abilità devono avere gli alunni per usare internet e i social media?
- **petto e pancia:** cosa possono fare la società e le scuole per portare gli alunni a capire e ad imparare come usare internet e i social media? Quali ostacoli e problemi possono presentarsi e quali sono le possibili soluzioni?
- **gambe:** quali sono i social media che i vostri alunni usano quotidianamente?

Si presentano i poster e si continua la discussione sulle competenze per una cultura democratica degli alunni. La sessione si chiude con una lista di potenziali problemi e soluzioni per l'insegnamento dei social media e di internet.

Il giorno del progetto – preparare una campagna online

Strumento didattico proposto dal partner del progetto in Croazia

Tipo di strumento: workshop per gli insegnanti

Competenze:

- Capacità di analisi e pensiero critico
- Abilità linguistiche, comunicative e plurilingui
- Conoscenza e comprensione critica del mondo: politica, diritto, diritti umani
- Abilità di cooperazione
- Flessibilità e adattabilità
- Rispetto
- Valorizzazione della dignità umana e dei diritti umani

Destinatari: insegnanti, studenti

Obiettivi principali:

- Imparare i passi fondamentali nella preparazione di campagne online;
- Imparare qualcosa di nuovo sui vantaggi delle campagne online;
- Creare un progetto che possa essere implementato nell'ambiente scolastico;
- Stimolare l'apprendimento esperienziale.

Descrizione:

All'inizio della sessione, ai partecipanti vengono poste le seguenti domande:

Quali campagne vi ricordate?

Qual era il loro obiettivo?

Chi erano i destinatari?

Cosa è stato usato per attirare quel pubblico?

Cosa vi ha attratto personalmente a seguire la campagna?

Quali media sono stati usati?

Dopo che i partecipanti hanno condiviso le loro risposte, i formatori presentano alcune campagne di successo, come *No hate speech movement*, *Media literacy campaign*, *Energy efficient school campaign*, quali esempi di buone campagne già implementate, evidenziandone l'aspetto virtuale. In particolare, parlando dei vantaggi delle campagne online, i formatori daranno suggerimenti sull'importanza di un'organizzazione di qualità e su ciò che è possibile raggiungere grazie ad

esse. La discussione andrà ad evidenziarne i vantaggi, come la portata, la facile cooperazione, il prezzo basso, la creazione di un marchio, la pubblicità, l'accesso facile alle informazioni, i collegamenti ipertestuali, gli eventi sociali.

I partecipanti vengono poi divisi in gruppi e hanno il compito di organizzare una campagna - solo online, oppure sia online che offline, che sia attenta principalmente alla prevenzione delle manifestazioni di *hate speech* verso certi gruppo sociali.

I partecipanti dovranno:

- scegliere un gruppo target a cui rivolgere la campagna (persone con disabilità, persone LGBT, persone Rom, ecc.);
- descrivere la questione specifica che si vuole affrontare con la campagna;
- scegliere il metodo - come affrontare il problema (ad esempio, organizzando una giornata per questo progetto, un concorso, una discussione, un workshop ...);
- definire gli obiettivi, che devono essere SMART: Specifici, Misurabili, Raggiungibili, Temporizzabili (ossia ben cadenzati nel tempo);
- definire le attività e il messaggio chiave;
- scegliere quali saranno le risorse online e i social media per rafforzare il messaggio;
- preparare un breve *teaser* - un video o un breve trailer di 30 secondi per attirare i potenziali destinatari.

I gruppi lavorano sulla loro campagna, con l'aiuto dei formatori. Alla fine, si fanno le presentazioni, si ricevono i feedback e si discute su queste domande: Queste campagne possono essere implementate nell'ambiente scolastico? Se sì, perché? Perché no? Come potrebbero reagire gli alunni a questo tipo di esercizio? È possibile mettere in pratica una campagna del genere con gli alunni?

Come usare gli strumenti online nell'insegnamento quotidiano?

Strumento didattico proposto dal partner del progetto in Croazia

Tipo di strumento: presentazione con una rassegna di possibili strumenti

Competenze:

- Capacità di analisi e pensiero critico
- Conoscenza e comprensione critica della lingua e della comunicazione
- Flessibilità e adattabilità
- Tolleranza all'ambiguità

Destinatari: insegnanti

Obiettivi principali:

- Introdurre diversi strumenti per l'insegnamento online;
- Migliorare il pensiero critico verso la propria materia e il modo in cui gli strumenti online possono influenzare le metodologie di insegnamento;
- Metodologie;
- Condividere e discutere l'utilità dei diversi strumenti.

Descrizione:

Ai partecipanti viene presentata la sessione. Viene detto loro che esploreremo diversi strumenti che possono essere utilizzati nella loro pratica didattica. Per partecipare a queste attività, i docenti dovrebbero avere il loro smartphone o il computer portatile. I formatori spiegano come utilizzare gli strumenti elencati di seguito, con prove pratiche:

- **Kahoot** – usato per i quiz, specialmente per scopi di riflessione e per testare ciò che gli alunni hanno imparato;
- **Polleverywhere** – usato per creare nuvole di parole in tempo reale e ricevere feedback dagli studenti su determinati argomenti;
- **Classkick** – dà l'opportunità di creare diversi compiti e dare un feedback in tempo reale agli studenti per ogni compito; gli studenti possono anche chiedere aiuto se necessario;
- **Popplet** – strumento per fare esercizi di brainstorming con gli alunni;
- **Edmondo** – usato per connettersi con alunni e genitori;

- **Plickers** – strumento in cui l'insegnante può fare una domanda e scansionare la risposta di ogni alunno con il suo smartphone;
- **Storyjumper** – strumento utile per creare storie con gli alunni e migliorare la loro creatività;
- **PowToon** – gli alunni possono usarlo per creare un'animazione video su un certo argomento dato dal loro insegnante;
- **Toondo** – strumento usato per creare fumetti e storie, che aiuta a migliorare le capacità di narrazione e la creatività.

Ai partecipanti viene poi chiesto di riflettere sulla propria pratica didattica e di considerare come questi strumenti potrebbero essere utilizzati nel loro contesto di insegnamento.

Stereotipi e pregiudizi nei media

Strumento didattico proposto dal partner del progetto in Croazia

Tipo di strumento: workshop per insegnanti

Adattato da "[Compass - A manual for Human Rights Education with Young People](#)" - Consiglio d'Europa

Competenze:

- Valorizzazione della dignità umana e dei diritti umani
- Apertura all'alterità culturale e alle convinzioni, visioni del mondo e pratiche altrui
- Empatia
- Conoscenza e comprensione critica del mondo: politica, diritto, diritti umani, cultura, culture, religioni
- Capacità di analisi e pensiero critico
- Capacità di ascolto e osservazione

Destinatari: insegnanti

Obiettivi principali:

- Introdurre i concetti di stereotipo e pregiudizio;
- Aumentare la consapevolezza degli stereotipi e dei pregiudizi nella società;
- Discutere degli stereotipi e dei pregiudizi nei media;
- Analizzare esempi di cultura popolare e collegarli ai pregiudizi.

Descrizione:

Ai partecipanti vengono presentati i concetti di stereotipo e pregiudizio. I partecipanti sono poi chiamati all'attività. Ognuno riceve un ruolo da interpretare, con una spiegazione dettagliata, ma non deve mostrarlo a nessuno. I formatori pongono una serie di domande affinché i partecipanti entrino nel loro ruolo:

- Com'è la tua giornata normale?
- Quando ti sei svegliato?
- Cosa hai mangiato a colazione?
- Cosa hai fatto durante la mattina?
- Cosa hai fatto nel pomeriggio?
- Dove sono i tuoi amici e la tua famiglia?
- A che ora sei andato a dormire quel giorno?

In seguito, i docenti si mettono in fila e vengono date le istruzioni. Il formatore leggerà ad alta voce una serie di frasi e gli insegnanti devono fare un passo avanti se la situazione del loro ruolo corrisponde alla frase che viene letta in quel momento.

Alcune delle frasi da utilizzare potrebbero essere:

'Ho una casa e una connessione a internet.'

'Non ho paura per il mio futuro.'

'Sento che il futuro dei miei figli è al sicuro.'

'Non sono mai stato aggredito verbalmente nei media, né fisicamente per strada.'

Quando tutte le frasi sono state lette, vengono rivelati i ruoli e i partecipanti vengono guidati nella discussione e nel confronto: "Come è stato nel Suo ruolo? Come si è sentito? Cosa ha capito?". I partecipanti sono invitati a riflettere su cosa possiamo fare noi come società per prevenire il grande divario tra alcune categorie di cittadini. È importante anche chiedere cosa possiamo fare a livello individuale.

Si presenta ai partecipanti il tema degli stereotipi e dei pregiudizi nei media. Usando riferimenti ad opere pertinenti, come "White" di Dyer (1997)⁷ e "La teoria della comunicazione di massa" di McQuail (2010)⁸, viene fatta una presentazione su come i media creino stereotipi. Durante la spiegazione della teoria, ai partecipanti vengono poste diverse domande, ad esempio:

Come sono ritratti gli eroi nei film d'azione?

Come vengono ritratte le donne nelle commedie romantiche?

Come vengono ritratte le persone nei reality show?

Queste rappresentazioni riflettono la realtà?

In base a tutto ciò, ai partecipanti viene presentata l'attività successiva. Adesso diventano i protagonisti di un reality show in cui devono scegliere una persona, tra diversi candidati, che li aiuterà a creare una nuova vita nello spazio. La persona di cui hanno bisogno deve essere un ingegnere, amichevole e con buone capacità comunicative. Ad ogni passo, vengono mostrati elementi differenti in più e i partecipanti devono scegliere una persona da eliminare dalla competizione. Quindi, un esempio di procedimento potrebbe essere:

Giro 1: Ali, Jamie, Mohamed, Eva (eliminazione di una persona)

⁷ Dyer, Richard (1997), *White*, London, Routledge

⁸ McQuail, Denis (2010) *McQuail's Mass Communication Theory*, 6th edition, London, Sage

Giro 2: Ali Al-Fatousi, Jamie Knox, Mohamed Campbell, Eva, Rodriguez (eliminazione di una persona)

Giro 3: Viene mostrata un'immagine (eliminazione di una persona)

Giro 4: Viene mostrata qualche caratteristica - ad esempio abilità fisiche, disabilità, ecc. (eliminazione di una persona)

All'ultimo giro, vengono mostrate le qualifiche ai partecipanti. Si procede quindi con la discussione:

Come avete scelto le persone? Perché?

Questo può influenzare le nostre opinioni?

Alcune persone discriminano solo in base al nome di una persona? Al genere? All'aspetto?

Ale capacità fisiche? All'orientamento sessuale?

Quali conseguenze può avere questo tipo di ragionamento? Perché questo tipo di percezione è sbagliato?

Alla fine, ricollegando l'intera attività con la vita reale, viene mostrato ai partecipanti il video musicale di Shakira e della sua canzone *Waka Waka*. Vengono poste diverse domande:

Cosa c'è di veramente bello in questo video?

Come sono rappresentate le persone?

Come vengono presentati il potere e il successo?

Quali lingue sono usate nel video?

Questo video mostra degli stereotipi? In che modo?

Scheda di uno scenario didattico

Strumento didattico proposto dal partner del progetto in Serbia

Tipo di strumento: workshop e risorsa per gli insegnanti

Questa "Scheda di uno scenario didattico" è una versione migliorata del modulo per la preparazione delle lezioni attualmente usato dagli insegnanti in Serbia. Questa versione migliorata include le competenze per la cultura democratica (CCD) e le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) all'interno di un approccio didattico centrato sullo studente.

Competenze:

Tutte le competenze per la cultura democratica

Destinatari: insegnanti

Obiettivi principali:

Gli obiettivi principali dello strumento sono:

- Includere il lavoro sulle competenze per la cultura democratica in tutti i livelli di istruzione;
- Incoraggiare l'uso di smartphone/internet e delle TIC in classe;
- Aiutare gli insegnanti ad includere questi aspetti nella pianificazione e nello svolgimento delle lezioni e, in particolar modo, a collegare gli obiettivi di apprendimento e le competenze target dell'azione didattica con le attività degli insegnanti e degli studenti, facendo particolare attenzione alle CCD e alle TIC.

Descrizione:

Durante il workshop, gli insegnanti sono suddivisi in diversi gruppi di lavoro e ricevono istruzioni dettagliate a voce per l'esercizio di gruppo. Gli vengono forniti la scheda, riportata qui sotto, da compilare, il modello delle competenze per una cultura democratica e la tassonomia di Bloom, come materiale di supporto. I criteri per la divisione in gruppi di lavoro si basano sul livello di istruzione e sulle materie insegnate. I docenti che insegnano materie simili dovrebbero essere nello stesso gruppo, nel caso in cui non sia possibile raggruppare docenti della stessa esatta materia. Lo scenario presente in questo strumento può essere proposto anche individualmente. Il tempo previsto per l'attività è di 60 minuti. Ogni gruppo presenterà il suo scenario e riceverà un feedback dai facilitatori e dal resto dei partecipanti, per eventuali miglioramenti.

La differenza principale rispetto alle schede tradizionali di pianificazione delle lezioni, che gli insegnanti serbi usano per la preparazione delle lezioni, è l'aggiunta delle seguenti categorie: competenze per una cultura democratica, attività degli studenti e risorse Media/ TIC utilizzate.

Suggerimenti dagli utenti:

La scheda di uno scenario didattico può essere usata per la pianificazione delle lezioni in una materia specifica o per una pianificazione tematica, combinando diverse materie, in tutti gli indirizzi di istruzione (generale, professionale, artistica), nelle scuole primarie e secondarie. Gli insegnanti hanno trovato lo strumento utile, con ottime possibilità di applicazione (e riutilizzo). La scheda contiene elementi conosciuti e in linea con la loro pratica didattica, pur introducendo nuovi aspetti che portano ad un arricchimento delle lezioni.

Il tempo appropriato per elaborare lo scenario della lezione potrebbe essere esteso a 2 ore, se il gruppo conta più di 3 membri. Se fatto individualmente, la preparazione dello scenario della lezione potrebbe richiedere meno di 60 minuti. Man mano che gli insegnanti diventano più esperti nello sviluppo dello scenario, avranno bisogno di meno tempo per completarlo.

Oltre alla sfida del tempo limitato, un'altra sfida è costituita dal fatto di dover supportare la lezione con strumenti digitali adeguati (smartphone, media e TIC); le difficoltà erano dovute principalmente alla mancanza di conoscenza da parte degli insegnanti di tali strumenti, la mancanza di attrezzature TIC o di internet nelle scuole, ecc.

La colonna "attività degli studenti" è stata preziosa per gli insegnanti, in quanto li aiuta a concentrarsi sugli studenti e a valutare fino a che punto la loro lezione è interattiva, piuttosto che concentrarsi solo sulle azioni dell'insegnante (la pianificazione tradizionale della lezione contiene solo la descrizione dettagliata delle attività degli insegnanti per l'intera lezione, senza indicare l'impegno attivo degli studenti).

<i>Scenario di una lezione</i>		
<i>Materie:</i>	<i>Classe:</i>	<i>Componenti del gruppo (opzionale):</i>
<i>Unità</i>		
<i>Competenze per una cultura democratica</i>		
<i>Obiettivi educativi della lezione/del workshop</i>		

Risultati (formulati usando i verbi della tassonomia di Bloom)

<i>Tempo:</i>	<i>Attività dell'insegnante</i>	<i>Attività degli studenti</i>	<i>Metodi e forme di lavoro</i>	<i>Media/TIC (obbligatorio)</i>

Scheda di uno scenario didattico

BIBLIOGRAFIA

Council of Europe (2016) [Competences for democratic culture - Living together as equals in culturally diverse democratic societies](#)

Kralj, Lidija (2015) Training Unit [Responsible attitudes and behaviour in the virtual social space. Digital professionalism of teachers](#), In Ildikó Lázár (Ed.) Pestalozzi Training Resources, Pestalozzi Programme, Council of Europe.

Brander, P., De Witte, L., Ghanea, N., Gomes, R., Keen, E., Nikitina, A. & Pinkeviciute, J. (2012). [Compass: Manual for Human Rights Education with Young People](#). Strasbourg: Council of Europe Publishing

Dyer, Richard (1997), White, London, Routledge

McQuail, Denis (2010) McQuail's Mass Communication, Theory. 6th edition, London, Sage

Il Consiglio d'Europa è la principale organizzazione di difesa dei diritti umani del continente. Include 47 Stati membri, compresi tutti i paesi che fanno parte dell'Unione europea. Ogni Stato membro del Consiglio d'Europa è firmatario della Convenzione Europea dei Diritti dell'Uomo, un trattato concepito per proteggere i diritti umani, la democrazia e lo stato di diritto. La Corte europea dei diritti dell'uomo supervisiona l'attuazione della Convenzione negli Stati membri.

www.coe.int

Gli stati membri dell'Unione Europea hanno deciso di unire il loro know-how, le loro risorse ed i loro destini. Insieme, hanno costruito una zona di stabilità, democrazia e sviluppo sostenibile mantenendo diversità culturale, tolleranza e libertà individuali. L'Unione europea è impegnata a condividere le sue conquiste e i suoi valori con i paesi e i popoli al di là delle sue frontiere.

www.europa.eu

