



FESTA DEL PNSD «DUE ANNI DOPO»

Educazione ai media degli
studenti
AZIONE #14
PNSD

PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE — SINTESI

Il 27 ottobre è stato presentato il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD), documento di indirizzo del Miur per il lancio di una strategia di innovazione della scuola italiana e del suo sistema educativo nell'era digitale.

PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE — SINTESI

GLI AMBITI

STRUMENTI

ACCESSO

- Fibra e banda ultralarga alla porta di ogni scuola
- Cablaggio interno di tutti gli spazi delle scuole (LAN/Wi-Lan)
- Canone di connettività: il diritto a Internet parte a scuola

SPAZI E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO

- Ambienti digitali per la didattica
- Challenge Prize per la scuola digitale
- Linee guida per politiche attive di BYOD (Bring Your Own Device)
- Piano per l'apprendimento pratico
- Edilizia Scolastica Innovativa

IDENTITÀ DIGITALE

- Sistema di Autenticazione unica (Single-Sign-On)
- Un profilo digitale per ogni studente
- Un profilo digitale per ogni docente

AMMINISTRAZIONE DIGITALE

- Digitalizzazione amministrativa della scuola
- Registro elettronico
- Strategia "Dati della scuola"



COMPETENZE E CONTENUTI

COMPETENZE DEGLI STUDENTI

- Un framework comune per le competenze digitali degli studenti
- Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate
- Una research unit per le Competenze del 21mo secolo
- Portare il pensiero computazionale a tutta la scuola primaria
- Aggiornare il curriculum di "Tecnologia" alla scuola secondaria di primo grado

DIGITALE, IMPRENDITORIALITÀ E LAVORO

- Un curriculum per l'imprenditorialità (digitale)
- Girls in Tech & Science
- Piano Carriere Digitali
- Alternanza Scuola-lavoro per l'impresa digitale

CONTENUTI DIGITALI

- Standard minimi e interoperabilità degli ambienti on line per la didattica
- Promozione delle Risorse Educative Aperte (OER) e linee guida su autoproduzione dei contenuti didattici
- Biblioteche Scolastiche come ambienti di alfabetizzazione all'uso delle risorse informative digitali



FORMAZIONE E ACCOMPAGNAMENTO

FORMAZIONE DEL PERSONALE

- Formazione in servizio per l'innovazione didattica e organizzativa
- Rafforzare la formazione iniziale sull'innovazione didattica
- Assistenza tecnica per le scuole del primo ciclo
- La nuova formazione per i neoassunti

ACCOMPAGNAMENTO

- Un animatore digitale in ogni scuola
- Accordi territoriali
- Stakeholders' Club per la scuola digitale
- Un galleria per la raccolta di pratiche
- Dare alle reti innovative un ascolto permanente
- Osservatorio per la Scuola Digitale
- Un comitato Scientifico che allinei il Piano alle pratiche internazionali
- Il monitoraggio dell'intero Piano
- Un legame paese con il Piano Triennale per l'Offerta Formativa



STRUMENTI, COMPETENZE, CONTENUTI, FORMAZIONE E ACCOMPAGNAMENTO

Il Piano si articola in 4 passaggi:

1. strumenti
2. competenze
3. contenuti
4. formazione e accompagnamento.

Per ognuno di essi sono stati identificati obiettivi e azioni specifiche attivate e da attivare nel ns Istituto nel triennio 2016/2019. Non si guarda solo all'elemento tecnologico, ma si propone una visione di innovazione che coinvolge in prima persona studenti e personale. ***“La buona scuola digitale esiste già, in tutta Italia. Ma lo Stato deve adesso fare in modo che questo patrimonio diventi sempre più diffuso e ordinario. Per far sì che nessuno studente resti indietro. Per far sì che, nell'era digitale, la scuola diventi il più potente moltiplicatore di domanda di innovazione e cambiamento del Paese”.***(PNSD 2015)

STRUMENTI, COMPETENZE, CONTENUTI, FORMAZIONE, ACCOMPAGNAMENTO

Le azioni previste sono organizzate in 9 ambiti di lavoro :

1. accesso
2. spazi e ambienti per l'apprendimento
3. identità digitale
4. amministrazione digitale
5. competenze degli studenti
6. digitale – imprenditorialità e lavoro
7. contenuti digitali
8. formazione del personale
9. accompagnamento.

PRIMO AMBITO: ACCESSO

Obiettivi perseguiti dall'Istituto

Fornire le condizioni per l'accesso alla società dell'informazione

Fare in modo che il "Diritto a Internet" diventi una realtà, a partire dalla scuola

Coprire l'intera filiera dell'accesso digitale della scuola, per abilitare la didattica digitale

Azioni attivate/da attivare

Azione #1 – Fibra per banda ultra-larga alla porta di ogni scuola

Azione #2 – Cablaggio interno di tutti gli spazi delle scuole (LAN/W-Lan)

Azione #3 – Canone di connettività: il diritto a Internet parte a scuola

SECONDO AMBITO: SPAZI E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO

Obiettivi perseguiti dall'Istituto

Potenziare l'infrastrutturazione digitale della scuola con soluzioni “leggere”, sostenibili e inclusive

Trasformare i laboratori scolastici in luoghi per l'incontro tra sapere e saper fare, ponendo al centro l'innovazione

Passare da didattica unicamente “trasmissiva” a didattica attiva, promuovendo ambienti digitali flessibili

SECONDO AMBITO: SPAZI E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO

Azioni attivate/da attivare

Azione #4 – Ambienti per la didattica digitale integrata

Azione #6 – Linee guida per politiche attive di BYOD (Bring Your Own Device – utilizzo di dispositivi personali non forniti dall'istituzione scolastica)

Azione #7 – Piano per l'apprendimento pratico

TERZO AMBITO: COMPETENZE DEGLI STUDENTI

Obiettivi perseguiti dall'Istituto :

Definire una matrice comune di competenze digitali che ogni studente deve sviluppare

Sostenere i docenti nel ruolo di facilitatori di percorsi didattici innovativi, definendo con loro strategie didattiche per potenziare le competenze chiave

Coinvolgere gli studenti attraverso format didattici innovativi

Innovare i curricoli scolastici

TERZO AMBITO: COMPETENZE DEGLI STUDENTI

COMPETENZE DEGLI STUDENTI

Azioni attivate/da attivare :

Azione #14 – Un framework comune per le competenze digitali degli studenti

Azione #15 – Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate

Azione #16 – Una unità di ricerca per le Competenze del 21mo secolo

Azione #17 – Portare il pensiero computazionale a tutta la scuola

QUARTO AMBITO: CONTENUTI DIGITALI

Obiettivi perseguiti dall'Istituto :

Incentivare il generale utilizzo di contenuti digitali di qualità, in tutte le loro forme, in attuazione del Decreto ministeriale sui Libri Digitali

Promuovere innovazione, diversità e condivisione di contenuti didattici e opere digitali

Bilanciare qualità e apertura nella produzione di contenuti didattici, nel rispetto degli interessi di scuole, autori e settore privato

QUARTO AMBITO: CONTENUTI DIGITALI

CONTENUTI DIGITALI

Azioni attivate/da attivare :

Azione #22 – Standard minimi e interoperabilità degli ambienti on line per la didattica

Azione #23 – Promozione delle Risorse Educative Aperte (OER) e linee guida su autoproduzione dei contenuti didattici

Azione #24 – Biblioteche Scolastiche come ambienti di alfabetizzazione all'uso delle risorse informative digitali

TEMA DELL'EVENTO: EDUCAZIONE AI MEDIA DEGLI STUDENTI

Utilizzo responsabile e consapevole dei
dispositivi digitali, prevenzione del
cyberbullismo e promozione della cittadinanza
attiva

#14: FRAMEWORK PER LE COMPETENZE DIGITALI

Tra gli elementi di maggiore interesse è l'azione #14 : “Un framework comune per le competenze digitali e l'educazione ai media degli studenti “.

La scuola italiana, intesa come laboratorio di competenze e non luogo di trasmissione di conoscenze, si doterà di un framework chiaro e condiviso in materia di competenze digitali, necessario punto di riferimento per un'efficace progettazione didattica.

Il possesso delle competenze digitali è inquadrato come condizione essenziale per l'esercizio attivo della cittadinanza digitale.

#14: FRAMEWORK PER LE COMPETENZE DIGITALI

Il Piano prevede l'istituzione di un tavolo tecnico per la redazione di un framework che servirà “a dare un indirizzo chiaro sulla dimensione, sul ruolo e sul contorno delle competenze digitali che ogni studente dovrà sviluppare nel triennio 2016-2019”.

L'orientamento è quello di sostenere l'introduzione della metodologia del problem posing and solving (porsi un problema e risolverlo con metodo), promuovere l'uso di ambienti di calcolo evoluto ed introdurre elementi di robotica educativa nei curricula della scuola secondaria di secondo grado

UTILIZZO RESPONSABILE DEI DISPOSITIVI DIGITALI, PREVENZIONE DEL CYBERBULLISMO E PROMOZIONE DELLA CITTADINANZA ATTIVA

L'accesso dei minori ad Internet e ai Social Network è in costante accelerazione grazie al possesso sempre più anticipato degli smartphone e alla diffusione di applicazioni come Whatsapp e Instagram. Ne deriva una urgente riflessione su tali tematiche per guidare gli studenti ad un utilizzo consapevole della rete in tutte le sue sfaccettature, dall'informazione alla relazione con gli altri, dall'espressione di sé stessi alla conoscenza di diritti e dei reati on-line.

Si tratta in altre parole di **informare e formare** i ragazzi ad essere a tutti gli effetti cittadini consapevoli del mondo digitale per poterne cogliere le grandi opportunità e al contempo evitarne gli aspetti più problematici come il cyberbullismo e i danni legati a privacy e reputazione on-line, che hanno ripercussioni sempre più frequenti sui rapporti tra studenti, sul clima a scuola, sul rapporto tra scuole e famiglie e soprattutto **nel mondo del lavoro (abitudini e stili)**.

UTILIZZO RESPONSABILE DEI DISPOSITIVI DIGITALI, PREVENZIONE DEL CYBERBULLISMO E PROMOZIONE DELLA CITTADINANZA ATTIVA

E' fondamentale, quindi , che gli studenti seguano dei percorsi di Peer Education intesi come uno strumento di prevenzione ideale in quanto permettono di riflettere con profondità sulle dinamiche che stanno alla base di questi comportamenti, rafforzarne la comprensione attraverso la rielaborazione creativa e soprattutto stimolare un ruolo attivo e responsabile degli studenti nel promuovere un clima di **legalità, rispetto e solidarietà soprattutto nel mondo di Internet e dei Social Networks.**

UTILIZZO RESPONSABILE DEI DISPOSITIVI DIGITALI, PREVENZIONE DEL CYBERBULLISMO E PROMOZIONE DELLA CITTADINANZA ATTIVA

Cittadini Digitali Consapevoli:

- diritti
- doveri
- dinamiche dell'informazione e delle relazioni nel mondo digitale

CITTADINI DIGITALI CONSAPEVOLI:

Dietro le quinte di Internet: conoscere la rete per capirne funzionamento e rischi

Il Kit anti-bufale: come sopravvivere e orientarsi nel sovraccarico di informazioni della rete

Universo Whatsapp: manuale di sopravvivenza

Dipendenti da internet? La paura di essere esclusi ai tempi dello smartphone

UTILIZZO RESPONSABILE DEI DISPOSITIVI DIGITALI, PREVENZIONE DEL CYBERBULLISMO E PROMOZIONE DELLA CITTADINANZA ATTIVA

Anti-cyberbullismo:

- consapevolezza
- empatia
- responsabilità per prevenire cyberbullismo e altri comportamenti a rischio on-line al fine di supportare i compagni in difficoltà e trasmettere con l'esempio comportamenti positivi in rete

ANTI-CYBERBULLISMO

Diritti e doveri dei cittadini digitali: dal mondo reale a quello virtuale

Storie di vita in rete: testimonianze e rielaborazioni dell'esperienza personale

Emozioni digitali: saper gestire le emozioni in rete prevenire i comportamenti a rischio on-line

Fare squadra contro il cyberbullismo : empatia e responsabilità di gruppo per promuovere il senso di comunità in rete e la "cittadinanza digitale attiva")

AZIONE PNSD ATTIVATA: B.Y.O.D

B.Y.O.D. è l'acronimo di Bring Your Own Device, ovvero “porta il tuo dispositivo” ovvero tablet, smartphone, notebook, etc. Anche a scuola, soprattutto nei paesi del nord Europa e negli Stati Uniti, il B.Y.O.D. sta riscuotendo sempre più successo, in un momento storico in cui le scuole hanno un budget sempre più limitato e le soluzioni come quella di far portare agli alunni i propri dispositivi tecnologici sono le benvenute.

“Lo smartphone è uno strumento che facilita l'apprendimento, una straordinaria opportunità che deve essere governata. Se lasci un ragazzo solo con un *tablet* in mano è probabile che s'imbatta in fake news e scopra il cyberbullismo. Questo vale anche a casa. Se guidato da un insegnante preparato, e da genitori consapevoli, quel ragazzo può imparare cose importanti attraverso un media che gli è familiare: internet. **Quello che autorizzeremo non sarà un telefono con cui gli studenti si faranno i fatti loro, sarà un nuovo strumento didattico”.**

B.Y.O.D AZIONE PNSD

Uno strumento didattico, appunto, che non deve essere demonizzato, perché è ormai, per tutti noi è una “protesi digitale” insostituibile. Basti pensare a quante volte abbiamo risalito le scale per tornare a prendere lo *smartphone* che avevamo dimenticato a casa prima di una giornata di lavoro. Tanto più si tratta di una protesi insostituibile, per i nostri figli “nativi digitali”, vediamo perché.

B.Y.O.D AZIONE PNSD- DISPOSITIVI IN CLASSE PER PERSONALIZZARE L'APPRENDIMENTO

Strutturare una classe Byod è una sfida per personalizzare l'apprendimento l'uso del digitale e dei devices personali può supportare questa personalizzazione, alla quale hanno diritto tutti gli studenti realizzando uno stile collaborativo, inclusivo e creativo per monitorare e valutare l'acquisizione delle Life Skills, cioè delle competenze di base per la vita sociale e individuale.

B.Y.O.D AZIONE PNSD- COME POSSONO CAMBIARE LE MODALITÀ DI VALUTAZIONE CON IL BYOD?



B.Y.O.D AZIONE PNSD- COME POSSONO CAMBIARE LE MODALITÀ DI VALUTAZIONE CON IL BYOD?

Sicuramente la possibilità di non dover accedere al laboratorio informatico permette di incrementare le prove a PC/Tablet , incrementando i momenti valutativi in termini quantitativi e differenziando i descrittori della valutazione stessa. Inserire all'interno del percorso scolastico prove erogate mediante software (generalmente sminuite dal mondo scuola con il termine " prove a crocette" o sulla scia dell'Esame di Stato "quizzoni") è una strada da prendere in considerazione, senza assolutizzarla. **Una prova di questo tipo garantisce oggettività della valutazione, allena gli studenti a confrontarsi con la "macchina", con il tempo che "scorre", ad allenare la capacità di lettura rapida e di interpretazione del testo ecc....**

B.Y.O.D AZIONE PNSD- COME POSSONO CAMBIARE LE MODALITÀ DI VALUTAZIONE CON IL BYOD?

Da alcuni anni scolastici sperimentando prove di valutazione al PC si è potuto osservare questa tipologia di prove sviluppa e potenzia una serie di competenze che gli studenti "allenano" proprio come per le altre prove che somministriamo...

Le modalità possono essere molte, integrate nelle piattaforme (EdMODO, MOODLE ecc...) o software open source.

Cosa ne pensate? Simuliamo.....