

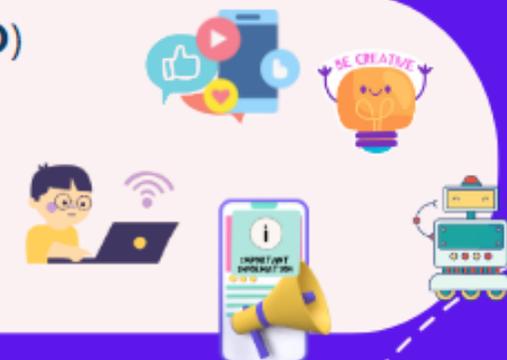
CORNICE METODOLOGICA KIT DIDATTICO GENERAZIONI CONNESSE



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

5 AREE TEMATICHE (SILLABO)

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



20+12 SCHEDE DIDATTICHE

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



20+20 PILLOLE TEORICHE

Auto-formazione
Approfondimento
Risorsa didattica



PILLOLE TEORICHE GENERAZIONI CONNESSE



1

EDUCAZIONE AI MEDIA

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



2

INTERNET E IL CAMBIAMENTO IN CORSO

Digital Storytelling
Metaverso
Realtà virtuale e aumentata
STEAM



3

CREATIVITÀ E CULTURA DIGITALE

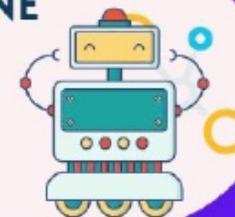
Creative commons
Escape room nella didattica
Meme
Storyboard



4

QUANTIFICAZIONE E COMPUTAZIONE

Capitalismo della sorveglianza
Chat GPT
Internet delle cose
Pedagogia algoritmica



5

EDUCAZIONE ALL'INFORMAZIONE

Content curation
Webquest
Post-verità
Impronte digitali



Il teacher panel

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



Infanzia



Primaria



Secondaria di I grado



Secondaria di II grado



The grid contains 18 individual profile cards for teachers from various Italian regions. Each card includes a portrait photo, the teacher's name, and a brief text block describing their professional background, research focus, and contact information. The profiles are organized by educational level: Infanzia (3), Primaria (6), Secondaria di I grado (3), and Secondaria di II grado (6).

Dimensione 1

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

2 - COMUNICAZIONE E
COLLABORAZIONE

3 - CREAZIONE DI CONTENUTI

4 - SICUREZZA

5 - SOLUZIONE DI PROBLEMI

Dimensione 2

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

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

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

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

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



DIMENSIONE 1 • AREA DI COMPETENZA

**1. ALFABETIZZAZIONE
SU INFORMAZIONI
E DATI**

DIMENSIONE 2 • COMPETENZA

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

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

Dimensione 3: gli otto livelli di padronanza

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

1. La complessità dei compiti

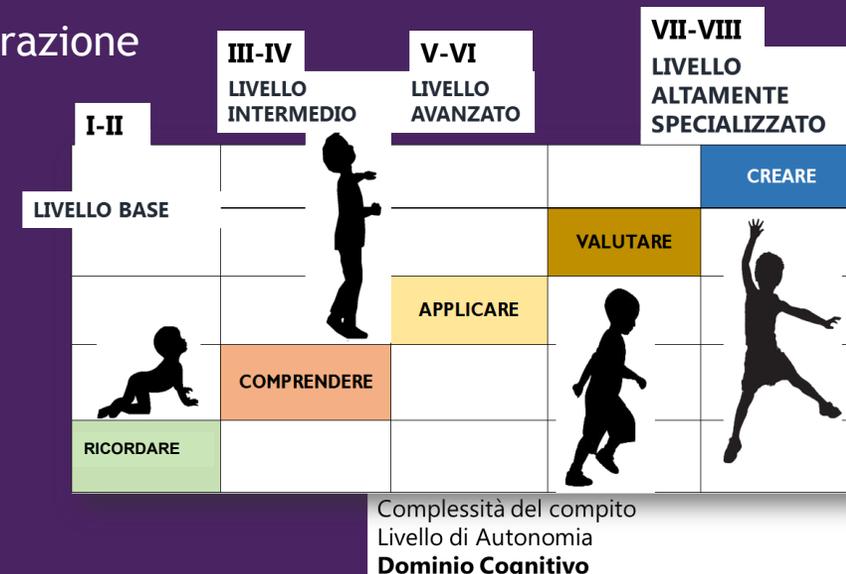
- Compiti semplici
- (...)
- Risoluzione di problemi complessi con molti fattori di interazione

2. L'autonomia nel portarli a termine

- Con guida
- (...)
- Proposta di nuove idee e processi nell'ambito specifico

3. Il dominio cognitivo in cui il cittadino si trova

- Conoscere (quindi Ricordare)
- Comprendere
- Applicare
- Valutare



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

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

INTERNET E IL CAMBIAMENTO IN CORSO
Architettura, Diritti, Ecologia

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

Cosa dice CHAT GPT dell'AI?



Comunicazione e collaborazione



Creazione di contenuti digitali



Risolvere problemi



PRIMARIA



Secondaria di I grado

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



DIMENSIONE COGNITIVA, NEUROPSICOLOGICA e dell'APPRENDIMENTO

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

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