



DEASCUOLA

EDUCARE ALLA CITTADINANZA DIGITALE

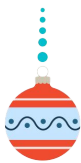
Creare contenuti di qualità: strumenti e buone pratiche

Relatori:

Laura De Biaggi

Claudia De Napoli



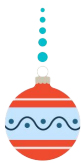


Di cosa parleremo

- Gli **scenari di apprendimento** del DigComp 2.2
- L' area di **competenza 3** del DigComp 2.2
- I **Traguardi 10 e 11** delle **linee guida per l'Educazione Civica**
- In che modo i nostri studenti e le nostre studentesse possono **creare contenuti digitali di qualità?**

Esempi di attività e strumenti per realizzarla: Canva, Google Presentazioni, Edpuzzle

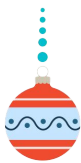




Il DigComp 2.2



- È il quadro per le competenze digitali dei cittadini
- Aree di competenza (5)
- Descrittori di competenza (21)
- Livelli di competenza
- Con esempi di conoscenze, competenze e attitudini
- Casi d'uso



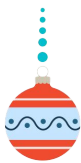
Digcomp 2.2 - Area di competenza 3



Creare e modificare contenuti digitali.
Migliorare e integrare le informazioni e i contenuti in un corpus di conoscenze esistenti, comprendendo come applicare il copyright e le licenze. Saper dare istruzioni comprensibili ad un sistema informatico.

Creazione di contenuti digitali

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



3.1

Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali.

SCENARIO DI APPRENDIMENTO: preparare una presentazione su un determinato argomento da esporre ai miei compagni di classe

Con l'aiuto di un insegnante:

- sono in grado di trovare il modo di creare una presentazione digitale animata utilizzando un video tutorial di YouTube fornito dall'insegnante per aiutarmi a esporre il mio lavoro ai miei compagni di classe;
- sono inoltre in grado di individuare altri strumenti digitali nel mio libro di testo che mi aiutino a illustrare il lavoro sotto forma di presentazione digitale animata ai miei compagni di classe sulla lavagna interattiva.

3.2

Modificare, affinare, migliorare e integrare informazioni e contenuti all'interno di un corpus di conoscenze esistente per creare conoscenze e contenuti nuovi, originali e rilevanti.

SCENARIO DI APPRENDIMENTO: preparare una presentazione su un determinato argomento da esporre ai miei compagni di classe

A casa con un mio genitore (al quale mi posso rivolgere quando ho bisogno) e con l'aiuto di un elenco (archiviato sul mio tablet, fornito dall'insegnante con i passaggi su come procedere):

- sono in grado di individuare come aggiornare una presentazione digitale animata che ho creato per presentare il mio lavoro ai miei compagni di classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi da mostrare alla classe utilizzando la lavagna digitale interattiva.

3.3

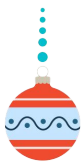
Capire come il copyright e le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali.

SCENARIO DI APPRENDIMENTO: preparare una presentazione su un determinato argomento da esporre ai miei compagni di classe

Per conto mio:

- sono in grado di spiegare a un amico quali banche dati utilizzo abitualmente per trovare immagini scaricabili in modo completamente gratuito per creare un'animazione digitale per presentare il mio lavoro ai miei compagni di classe;
- sono in grado di risolvere problemi come individuare il simbolo che indica che un'immagine è protetta da copyright e di conseguenza non può essere utilizzata senza il consenso dell'autore.

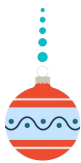




3.4

Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili da parte di un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico.

- utilizzando un'interfaccia di programmazione semplice (ad esempio Scratch Jr), sono in grado di sviluppare una app per smartphone per presentare il mio lavoro ai miei compagni di classe;
- se si verifica un problema, sono in grado di eseguire il debug del programma e riesco a risolvere semplici problemi nel mio codice.



Le linee guida per l'educazione civica

Linee guida

- *"sono impostate secondo i nuclei concettuali di cui all'articolo 3 della Legge N.92 del 20 agosto 2019 che, per loro natura interdisciplinari, attraversano il curricolo e possono essere considerati in ogni argomento che tutti i docenti trattano quotidianamente".*
- *"individuano traguardi per lo sviluppo delle competenze e obiettivi di apprendimento dell'educazione civica, da perseguire progressivamente a partire dalla scuola primaria e da conseguire entro il termine del secondo ciclo di istruzione".*

Per il primo ciclo: **12 traguardi di competenze** / Per il secondo ciclo: **12 competenze**

→ 10-11-12 **Cittadinanza digitale**

Per approfondire: [qui](#)





Il traguardo e la competenza 10 delle linee guida

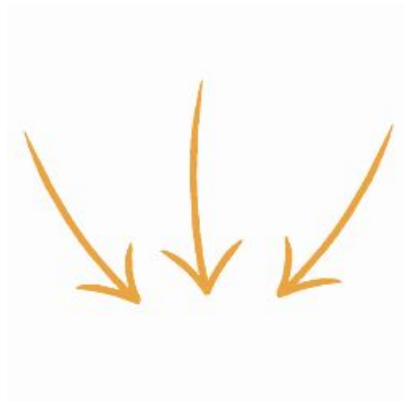
Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole.



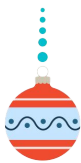


Il traguardo e la competenza 11 delle linee guida

Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali consentite, individuando forme di comunicazione adeguate ai diversi contesti di relazione, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo.



I tre ordini a confronto



Cosa proporre in classe per...

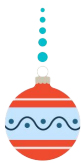
Creare contenuti di qualità:

- Scegliere strumenti adeguati
- Proporre modelli, vademecum e netiquette per favorire le buone pratiche
- Un utilizzo dell'IA consapevole ed etico

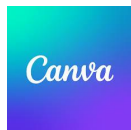


* creiamo un'ulteriore connessione, nello specifico con Il traguardo di competenza/competenza 3 delle linee guida:

- *Rispettare le regole e le norme che governano la democrazia, la convivenza sociale e la vita quotidiana in famiglia, a scuola, nella comunità, al fine di comunicare e rapportarsi correttamente con gli altri, esercitare consapevolmente i propri diritti e doveri per contribuire al bene comune e al rispetto dei diritti delle persone.*



Quali strumenti utilizzare e far utilizzare



Canva

Una piattaforma web, disponibile anche nella versione app, per **la progettazione grafica on line**.

Utile per creare presentazioni, poster, video, animazioni e infografiche da **condividere** e su cui **collaborare**.

Ampio database di **immagini, fotografie e grafiche vettoriali, accesso all' IA attraverso "strumenti magici"**

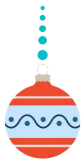
Canva for Education completamente gratuito.



Un'alternativa più semplice ma sempre smart:

Presentazioni di Google

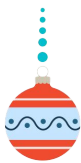




Qualche link utile...

- Fare un pò di chiarezza sul [Copyright](#)
- Licenze [Creative Commons](#)
- [Database](#) di immagini, video e audio con licenze gratuite





Quali strumenti utilizzare e far utilizzare



[Edpuzzle](#)

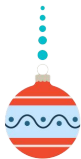
- Applicazione web di video-learning
- Per creare video lezioni e video interattivi attraverso domande e contenuti aggiuntivi
- Versatile e ritmo personalizzato
- Videoteca con numerosi contenuti video a disposizione





Un regalo per voi





I prossimi appuntamenti

<https://formazione.deascuola.it/lunedì-digitali/>

Webinar

LUNEDÌ DIGITALI

**Problem solving e
gamification: trasformare le
sfide in gioco**

10 Febbraio 2025, 17:00

con: Laura De Biaggi



DEASCUOLA