

Soluzioni per la didattica digitale integrata

Corso di formazione per docenti

Ambienti per la didattica digitale integrata: integrazione PNSD/PTOF

Relatore:

Prof. Ing. Giuseppe Mangraviti

I.T.T.L. Caio Duilio. Snodo Formativo Territoriale per la provincia di Messina



Il Piano Nazionale Scuola Digitale



La Legge 107/2015 ha previsto la realizzazione del Piano nazionale Scuola digitale (PNSD) allo scopo di introdurre le nuove tecnologie nelle scuole, a diffondere l'idea di apprendimento permanente (life-long learning) ed estendere il concetto di scuola da luogo fisico a spazi di apprendimento virtuali



Il Piano Nazionale Scuola Digitale

Nel settennio 2007/13, grazie ai finanziamenti europei, gli istituti scolastici hanno modificato i propri ambienti di apprendimento:

- dotando le aule di una LIM
- realizzando o potenziando i laboratori
- accreditandosi come test center per il rilascio di certificazioni informatiche e linguistiche



- dotandosi di una connessione, preferibilmente in fibra ottica e WI-FI con un accesso diffuso, in ogni aula, laboratorio, corridoio e spazio comune
- intervenendo sulla dematerializzazione dei servizi con:
  a) sito istituzionale,
  b) comunicazione scuola-famiglia,
  c) registro elettronico,
  d) gestione dei contenuti didattici multimediali



Il Piano Nazionale Scuola Digitale

Come capita spesso nel processo di innovazione tecnologica, si sono tuttavia riscontrate alcune difficoltà applicative, legate principalmente a:

- Parziale coinvolgimento degli stackeholders nei processi organizzativi.
- Parziale condivisione degli obiettivi e finalità del processo di innovazione con conseguente poca motivazione in fase di realizzazione.
- Ridotto o mancato supporto al personale della scuola nell'impiego di questi nuovi strumenti.
- Difficoltà degli operatori nel recepire le nuove tecnologie e metodologie operative.





Il Piano Nazionale Scuola Digitale

1. **Non deve essere visto come un processo di innovazione tecnologica.**
   Le tecnologie impiegate sono ampiamente collaudate e fanno parte della realtà quotidiana dei giovani d'oggi (i cosiddetti nativi digitali).

2. **Deve impattare più sulla metodologia che sulla tecnologia.**
   Non è pensabile l'utilizzo delle nuove tecnologie come supporto alle vecchie metodologie didattiche, bensì come strumenti per la sperimentazione di nuovi approcci formativi (comunicazione fra pari, didattica capovolta, etc.) .

3. **Impone la crescita professionale delle risorse umane coinvolte.**
   Bisogna prendere atto dello svantaggio accumulato dalle generazioni precedenti nei confronti dei nativi digitali nell'utilizzo delle nuove tecnologie ICT, ma nel contempo comprendere i rischi ai quali ci espone la superficialità nell'utilizzo di tali strumenti e trasferire ai discenti questa consapevolezza.



Hype Cycle (Gartner Group)



Nel campo delle tecnologie digitali gli esperti ritengono che . . . .



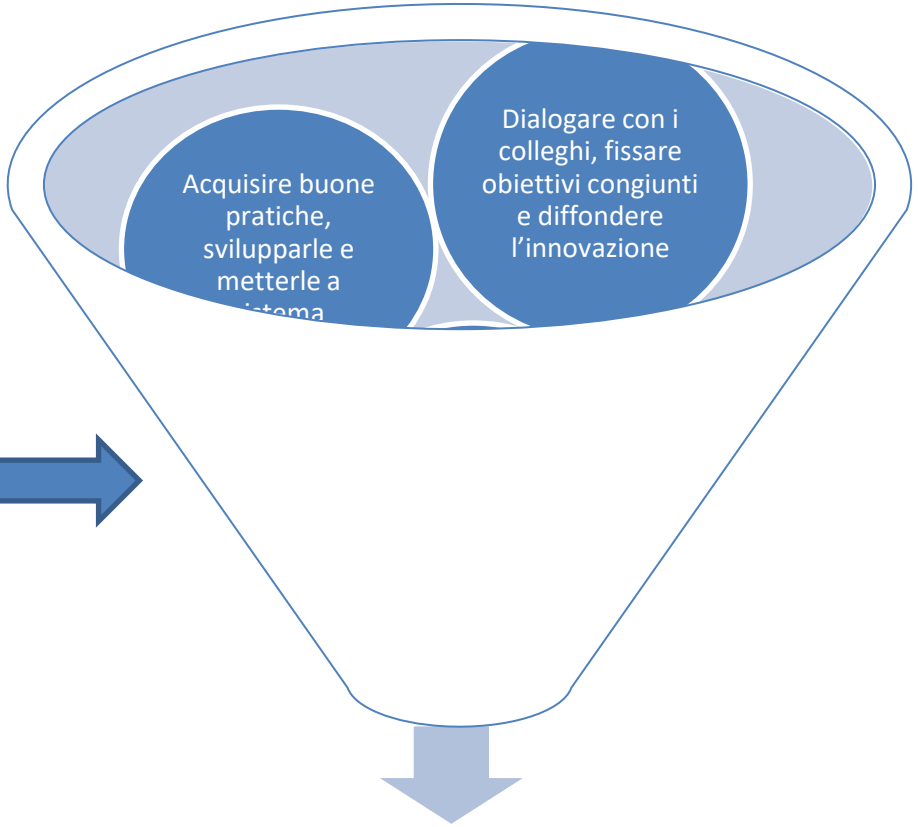
Per un razionale utilizzo delle nuove tecnologie occorre pertanto . . .

1. **Adeguare l'infrastruttura alle reali esigenze dei processi formativi,** facendo tesoro degli errori commessi in passato e tenendo presente che una maggiore complessità strutturale impone maggiori oneri, sia economici che di gestione.
2. **Adeguare la programmazione didattica all'utilizzo delle nuove metodologie,** senza sovraccaricare l'utenza di eccessive aspettative, ma avendo ben chiari gli obiettivi formativi da perseguire.
3. **Prevedere la formazione del personale addetto,** coinvolgendolo nelle operazioni di progettazione e realizzazione dell'infrastruttura, una volta in possesso di adeguate competenze in materia.
4. **Selezionare gli strumenti didattici più idonei alle attività da espletare,** attingendo al mercato delle risorse digitali o sviluppando in proprio gli *object learning*, con interventi specifici previsti nella programmazione di Istituto.



Adeguamento delle infrastrutture tecnologiche alle reali esigenze dei processi formativi

Funzioni dell'animatore Digitale

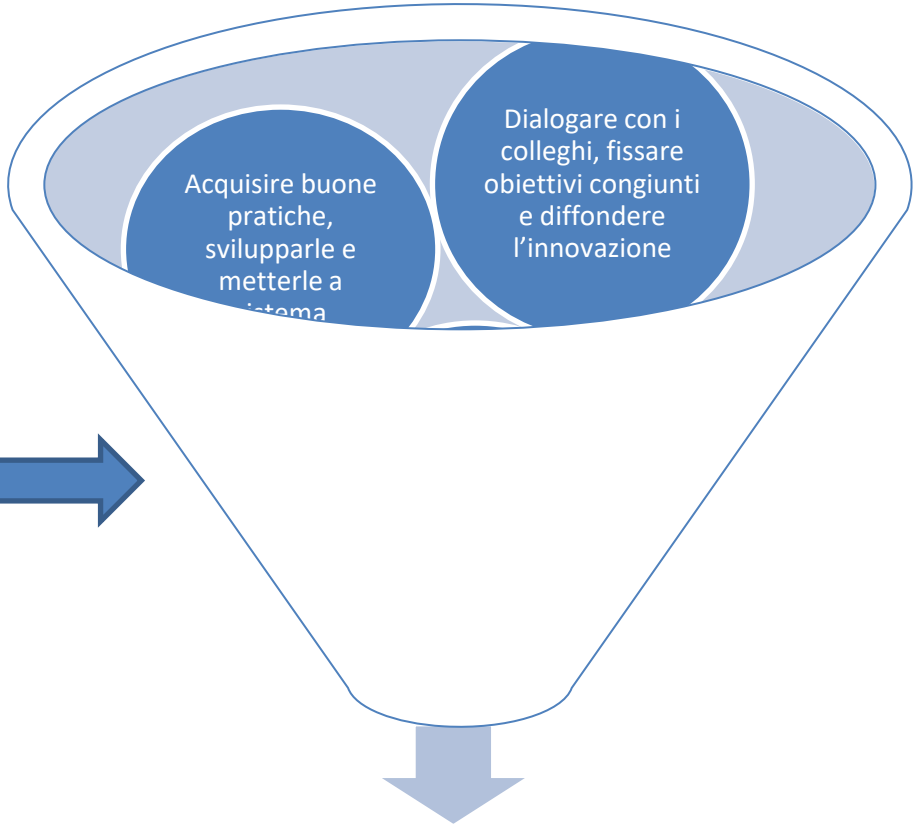


QUALITA' DELLA FORMAZIONE



Adeguamento delle infrastrutture tecnologiche alle reali esigenze dei processi formativi

Funzioni del team per l'innovazione



QUALITA' DELLA FORMAZIONE



Obiettivi della formazione

Gli obiettivi della formazione dovrebbero essere quelli definiti dalla strategia **UE 2020**, che rappresenta la prosecuzione del ciclo della strategia di Lisbona, conclusasi nel 2010, vale a dire:

1. Una crescita basata sulla **conoscenza** come fattore di ricchezza: in un mondo in cui i prodotti e i processi si differenziano in funzione dell'innovazione, le opportunità e la coesione sociale vanno potenziate valorizzando l'istruzione, la ricerca e l'economia digitale;
2. Il coinvolgimento dei cittadini in una società partecipativa: l'acquisizione di nuove competenze, l'accento sulla creatività e l'innovazione, lo sviluppo dell'imprenditorialità e la possibilità di cambiare facilmente lavoro sono i fattori essenziali in un mondo che offrirà più occupazione;
3. Un'economia competitiva, interconnessa e più verde.



Obiettivi della formazione

L'Agenda O.N.U. 2030 per lo Sviluppo Sostenibile è un programma d'azione per le persone, il pianeta e la prosperità sottoscritto nel settembre 2015 dai governi dei 193 Paesi membri dell'ONU. Essa ingloba 17 Obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile - Sustainable Development Goals, SDGs - in un grande programma d'azione per un totale di 169 'target' o traguardi.

L'avvio ufficiale degli Obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile ha coinciso con l'inizio del 2016, guidando il mondo sulla strada da percorrere nell'arco dei prossimi 15 anni: i Paesi, infatti, si sono impegnati a raggiungerli entro il 2030.

Goal 4: Ensure inclusive and quality education for all and promote lifelong learning

Un'istruzione di qualità è l'elemento base per migliorare la qualità della vita ed avviare uno sviluppo sostenibile.
Occorre garantire ad ognuno l'accesso a tutti i livelli di istruzione senza discriminazione di razza o di genere.



Cosa chiede il mondo del lavoro ?

Piuttosto che competenze tecniche specialistiche, oggi il mondo del lavoro richiede al proprio personale caratteristiche di flessibilità e di adattamento alle diverse situazioni operative.

Si ricercano, in particolare, elementi dotati di:

- competenze linguistiche di base, con buona capacità di espressione e di produzione scritta
- conoscenza dell'inglese e, possibilmente, di un'altra lingua straniera
- sapersi relazionare con gli altri e lavorare in gruppo
- abilità nell'utilizzo di un Personal Computer
- competenze tecniche generali di settore
- capacità di auto-aggiornamento



Cosa vuol dire *competenza* per i docenti?

Insieme delle abilità osservabili e misurabili, operanti su un insieme di conoscenze teoriche e tecnico-pratiche mirato alla esecuzione di un compito. Cioè, nello specifico:

- organizzazione di conoscenze
- rielaborazione analitica delle stesse con spunti originali
- capacità di operare scelte e di saperle giustificare in modo convincente
- saper impostare il lavoro in modo proficuo
- sapere progettare attività e prodotti in forma autonoma o all'interno di un gruppo di lavoro



Cos'è in realtà la competenza?

Una prima differenziazione va fatta fra:

COMPETENZA → *ACQUISIZIONE DI REGOLE MENTALI E LOGICHE (IN ORDINE A . . .)*

PERFORMANCE → *ESECUZIONE EFFETTIVA, PRESTAZIONE*

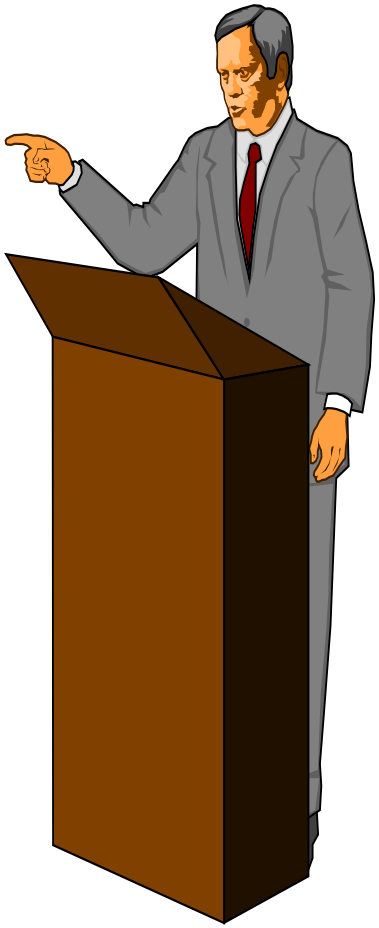
E' facile immaginare l'impatto che l'utilizzo delle tecnologie informatiche possa avere sulle performance, mentre è il caso di interrogarsi seriamente sul ruolo che le stesse possano rivestire nel processo di sviluppo di una o più competenze.



Come si costruisce la competenza?

Si può ritenere la competenza composta da una serie di abilità trasversali, fra cui citiamo:

- **COMPRENSIONE**
  - Analisi e sintesi percettiva
  - Convergenza e divergenza
- **ANTICIPAZIONE**
  - Manipolativa
  - Motoria
- **ATTENZIONE**
  - Interazione con la memoria
  - Classificazione logica
  - Coordinazione oculo-manuale
- **CREATIVITA'**
  - Capacità di trovare soluzioni nuove
  - Saper affrontare l'imprevisto
  - Sapersi adattare al cambiamento





Cos’altro concorre a formare una competenza?

Altre abilità che concorrono alla determinazione della competenza sono quelle di:

- DENOMINAZIONE
- DESCRIZIONE
- DIFFERENZIAZIONE
- DISCRIMINAZIONE
- INCLUSIONE
- ESCLUSIONE
- FORMULAZIONE
  - Coerente
  - Divergente
  - di ipotesi
- GENERALIZZAZIONE
- MEMORIA
- ELABORAZIONE
- INFORMAZIONE
- INDUZIONE
- DEDUZIONE
- ORGANIZZAZIONE
  - Classificatoria
  - Cognitiva
  - Logica
  - Sequenziale
  - Simbolica
- OSSERVAZIONE
- RAPPRESENTAZIONE OPERATIVA
- VALUTAZIONE



Oggi viviamo nella Società dell'Informazione!



cominciamo con il precisare che ...

INFORMATICA

(**INFORMA**ZIONE AUTOMA**TICA**)

non è altro che:

ELABORAZIONE DATI



infatti . . .

Dato

Elemento oggettivo, singolo o aggregato, che descrive un'entità mediante nomi, valori o attributi

Esempi di dato:











Giuseppe Mangraviti



mentre . . .

Informazione

Dato filtrato da una conoscenza, una sensibilità, un bagaglio di esperienze e da tutta una serie di percezioni che globalmente possono essere definiti come:

CULTURA INDIVIDUALE



La cultura è . . .

La lente o, se preferite, il punto di vista mediante il quale ciascuno osserva la realtà, ricavandone informazioni più o meno pertinenti.





Non può essere quindi un prodotto dell'informazione, che è l'effetto da essa generato. Parlare di informazione automatica significa delegare ad altri il proprio ragionamento!

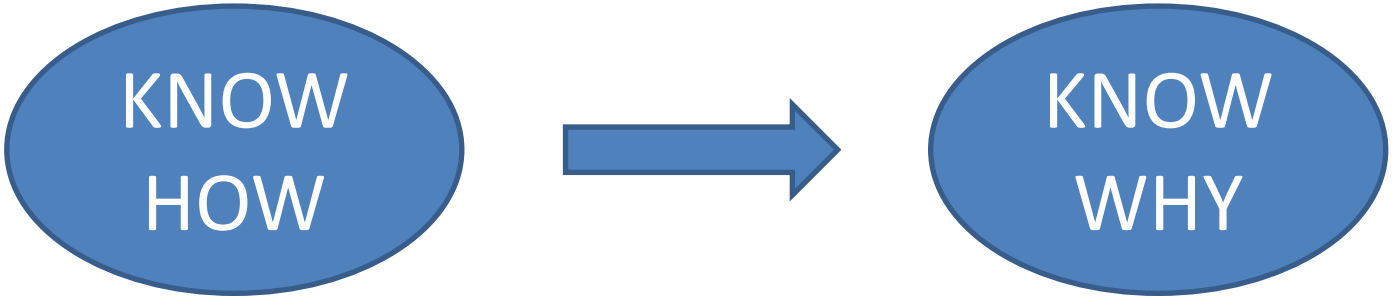


Sapere perché!

L'abuso degli strumenti informatici spesso limita il ragionamento. I giovani d'oggi sono portati a cercare la soluzione a qualsiasi problema su Internet, interrogando i motori di ricerca.

Anche nella realtà aziendale si sono imposti protocolli operativi basati sulla consultazione di manuali (journal) che riportano le misure da attuare in presenza di guasti, senza specificare le cause che possono aver generato il problema.

Una solida cultura porta invece alla comprensione del perchè del verificarsi di certi eventi e spesso, la conoscenza delle cause, porta alla soluzione dei problemi.



Non subire . . .



"Esorterei i professori d usare meno il computer. A che serve? Gli studenti, nativi digitali, ne sanno più di chi dovrebbe insegnare loro l'informatica.
Ai ragazzi Internet fornisce, dopo anni di guerra al nozionismo, un'infinità di informazioni slegate tra loro, ma non regala senso critico, connessione dei dati e, quindi, conoscenza.
I maestri hanno il compito di sviluppare il senso critico e mettere in connessione i dati. Questi ragazzi bisogna educarli al sentimento per evitare l'analfabetismo emotivo: la base emotiva è fondamentale per distinguere tra bene e male, tra cosa è grave e cosa non lo è. E bisogna farli parlare in classe. Il linguaggio si è impoverito! Si stima che un ginnasiale, nel 1976, conoscesse 1600 parole, oggi non più di 500. Numeri che si legano alla diminuzione del pensiero, perchè non si può pensare al di là delle parole che conosciamo. E la scuola è il luogo dove riattivare il pensiero." (...)
Umberto Galimberti





. . . ma sfruttare la comunicazione

Il problema non è il **quanto** viene usato il computer, ma piuttosto il **come** viene usato!

Bisogna accettare il fatto che la scuola non è, per i ragazzi, l'unica fonte di conoscenza!

Esistono svariati canali di comunicazione attraverso i quali i ragazzi acquisiscono dati relativi alla realtà che li circonda.

E' giusto che la scuola faccia propria queste forme alternative di diffusione di conoscenza, per abituare i ragazzi all'interpretazione dei dati, ricavandone le giuste informazioni.





Integrazione PNSD-PTOF

Le nuove tecnologie presuppongono un cambiamento di prospettiva:

Cambiamento del ruolo del docente da…	**a..**
Trasmettitore di conoscenza, fonte di informazioni, fonte di risposte	Facilitatore dell'apprendimento, collaboratore, guida
Colui che controlla e dirige tutti gli aspetti dell'apprendimento	Colui che offre maggiori opzioni e responsabilità nel processo di apprendimento
Cambiamento del ruolo dello studente da…	**a..**
Destinatario passivo di informazioni	Partecipante attivo nel processo di apprendimento
Colui che riporta le conoscenze	Colui che produce e condivide conoscenze
Colui che apprende mediante un'attività solitaria	Colui che apprende in collaborazione con altri



Come utilizzare le TIC?

La **comunicazione digitale** rappresenta il vero valore aggiunto che queste nuove tecnologie mettono a disposizione perché:

1. Consentono il confronto delle conoscenze abbattendo i vincoli spazio-temporali.
2. Favoriscono la comunicazione non verbale e quella in lingua straniera.
3. Mettono a disposizione risorse distribuite per la memorizzazione in *i-storage* di risorse che i discenti potranno fruire ciascuno con i propri strumenti ed i tempi di apprendimento che gli sono più congeniali.





Adeguando le metodologie!

Due tecniche che si stanno rivelando particolarmente efficaci per l'introduzione delle nuove tecnologie della comunicazione nelle attività formative sono:

DIDATTICA CAPOVOLTA → Stimola la valutazione critica dei dati reperiti in rete evidenziando le difficoltà del processo di conversione dei dati in informazioni.

COMUNICAZIONE FRA PARI → Sfrutta la diffusione orizzontale delle informazioni fra i discenti, eliminando le difficoltà derivanti dalla comunicazione gerarchica e dalle diversità espressive proprie dai docenti.



ed organizzando l’infrastruttura!

Intorno agli anni ’80 la distribuzione del traffico in rete era del 20% verso l’esterno e dell’80% dedicata alla comunicazione interna su rete locale. Già all’inizio del nuovo millennio, però, il rapporto si era capovolto, con l’80% del traffico veicolato su rete esterna (Internet, intranet o extranet), ed un residuo 20% di traffico locale.

Con l’affermarsi della tecnologia icloud, la percentuale di connessioni esterne di una qualsiasi struttura dotata di sistemi informatici di gestione potrebbe avvicinarsi al 100%.

La prima necessità da tener presente è pertanto quella di assicurarsi un livello di connettività adeguato per il traffico da veicolare e prevedere le misure per la continuità operativa disposte dal C.A.D., affidandosi ad un ISP di provata affidabilità.



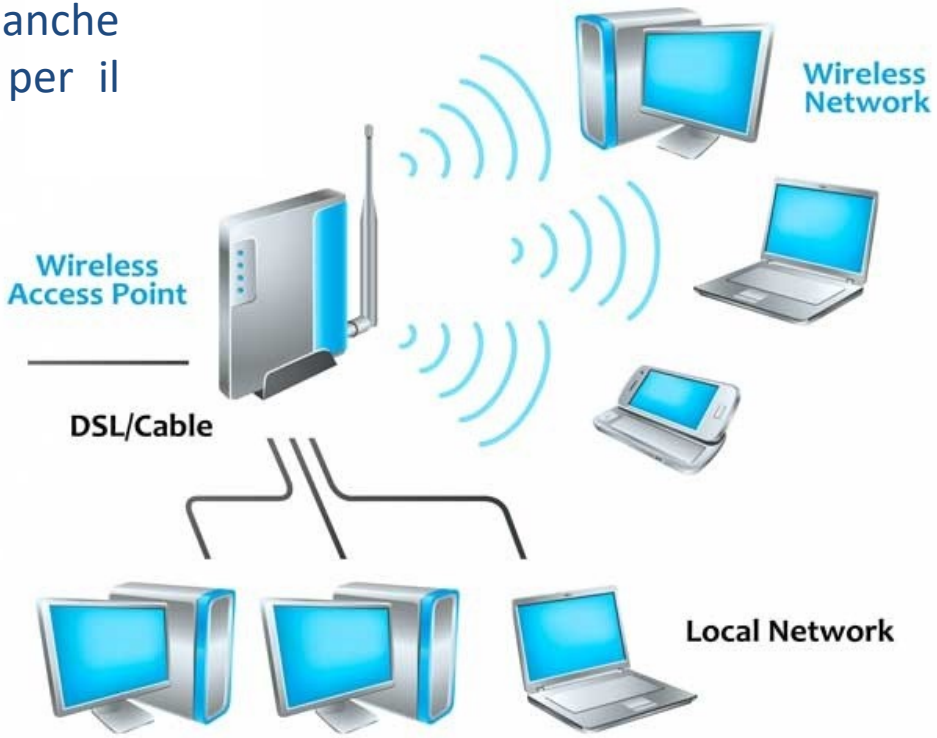
La distribuzione interna



Deve prevedere una sezione cablata (wired) per il collegamento delle utenze fisse in maniera più stabile e sicura.

Ma deve essere organizzata in maniera tale da prevedere anche una distribuzione wireless per il servizio dell'utenza mobile.

E' importante realizzare un buon progetto, che preveda dispositivi e materiali di buona qualità, sia per il cablaggio che per la distribuzione WiFi, magari attingendo ai fondi messi a disposizione dalla misura del PON 2014-2020 per la realizzazione e l'ampliamento di reti LAN/WLAN.





Integrazione PNSD-PTOF

Come previsto dalla Legge 107/2015 di riforma del sistema dell'Istruzione all'art. 1 comma 56, il MIUR, con D.M. n. 851 del 27.10.2015 ha adottato il Piano Nazionale Scuola Digitale. La legge prevede infatti, che dal 2016 tutte le scuole inseriscano nei Piani Triennali dell'Offerta Formativa azioni coerenti con tale piano, per perseguire obiettivi:

- di sviluppo delle competenze digitali degli studenti
- di potenziamento degli strumenti didattici e laboratoriali necessari a migliorare la formazione e i processi di innovazione delle istituzioni scolastiche
- di formazione dei docenti per l'innovazione didattica e lo sviluppo della cultura digitale
- di formazione del personale amministrativo e tecnico per l'innovazione digitale nell'amministrazione
- di potenziamento delle infrastrutture di rete
- di valorizzazione delle migliori esperienze nazionali
- di definizione dei criteri per l'adozione dei testi didattici in formato digitale e per la diffusione di materiali didattici anche prodotti autonomamente dalle scuole.



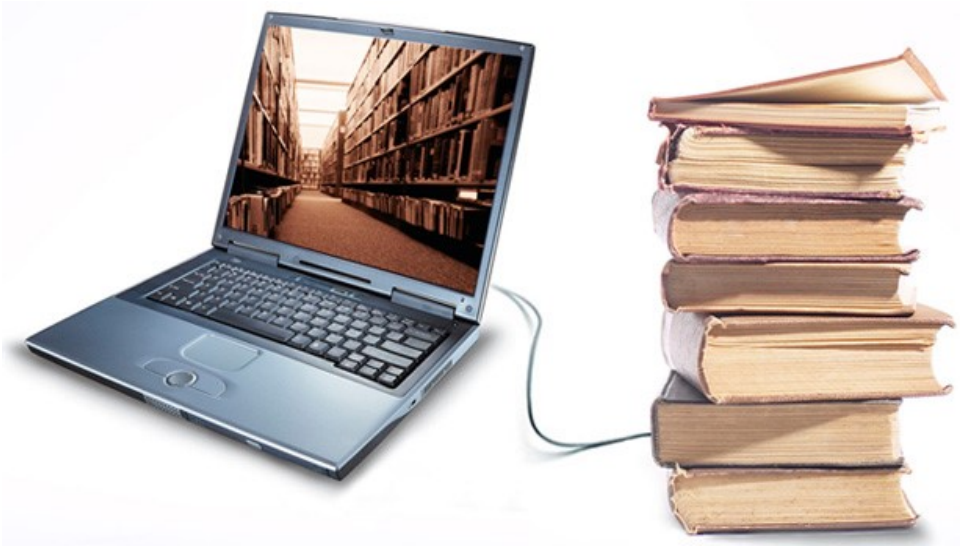
La didattica Web 2.0

Le scuole sono ancora il centro del sapere nell'era di Internet e del Web 2.0? Sembra proprio di sì, ma con un ruolo diverso!

La convivenza tra tecnologia ed attività didattiche richiede però un adeguamento strutturale, con la riorganizzazione degli spazi e delle modalità di selezione dei sussidi didattici.

Il PC si è trasformato, da mezzo di ricerca selezione, a strumento di consultazione e lettura, consentendo la fruizione dei contenuti testo anche da remoto, senza la necessità di recarsi in loco.

L'attività didattica, tramite la rete, valica le mura dell'aula ed abbraccia l'intero pianeta, aprendosi alla comunicazione globale. La conoscenza non si trasmette più per via scritta o orale, ma diventa principalmente multimediale!





BYOD

Il BYOD (Bring Your Own Device), auspicato nella realizzazione degli ambienti digitali per l'apprendimento, si realizza nel momento in cui l'infrastruttura di rete consente agli utenti di collegarsi utilizzando il proprio dispositivo mobile.

Questo comporta una serie di problematiche:

1. Necessità di un sistema di autenticazione forte per il riconoscimento degli utenti (Authentication).
2. Disponibilità di un sistema per il rilascio delle relative autorizzazioni (Authorization).
3. Monitoraggio delle attività degli utenti per eventuali controlli a posteriori (Accounting).
4. Un sistema (firewall) per il controllo degli accessi e l'implementazione della sicurezza in rete con l'individuazione e la neutralizzazione degli attacchi.



AAA - IPS



Una nuova sfida per gli insegnanti

Recenti statistiche hanno evidenziato come, nell'ultimo decennio, siano nate nuove professioni, mentre molte altre sono sparite.

Pare che nessuna, fra le 10 professioni più richieste nel 2012, comparisse in un'analoga classifica stilata nell'anno 2004.

Ancor peggiore è il raffronto fra le tecnlogie di oggi e quelle in uso dieci anni fa: molti strumenti dovevano ancora essere inventati!

Considerato che il normale ciclo di studi, dall'infanzia all'Università, dura circa 20 anni, bisogna ipotizzare che, alla fine del percorso formativo, potrebbe verificarsi che:

- Le competenze sviluppate non siano più richieste.
- Le tecnologie utilizzate non siano più in uso.
- Non ci siano percorsi formativi in grado di sviluppare le nuove professionalità richieste del mercato del lavoro.

Questo, a meno di un costante e continuo aggiornamento dei curricula scolastici ed universitari.





Le professioni della digital-economy

La digital economy ha incentivato la domanda di nuove professioni, con competenze specifiche di settore, come, ad esempio, le seguenti:

- ***User experience director*** che gestisce l'esperienza-utente all'interno di spazi complessi (virtuali e fisici).
- ***Director of analycs*** **e** ***Data analyst****:* esperti nella lettura e analisi dei dato.
- ***Chief technology officer***, che seleziona le tecnologie da applicare ai prodotti e servizi offerti dall'impresa.
- ***Mobile developer***, che si occupa di sviluppare applicazioni per dispositivi a tecnologia mobile, come smartphone e tablet.
- ***Big data architect***, che gestisce l'analisi dell'architettura del sistema di organizzazione dei dati
- ***Web master*** che si occupa della gestione e manutenzione dei siti web





Le professioni della digital-economy

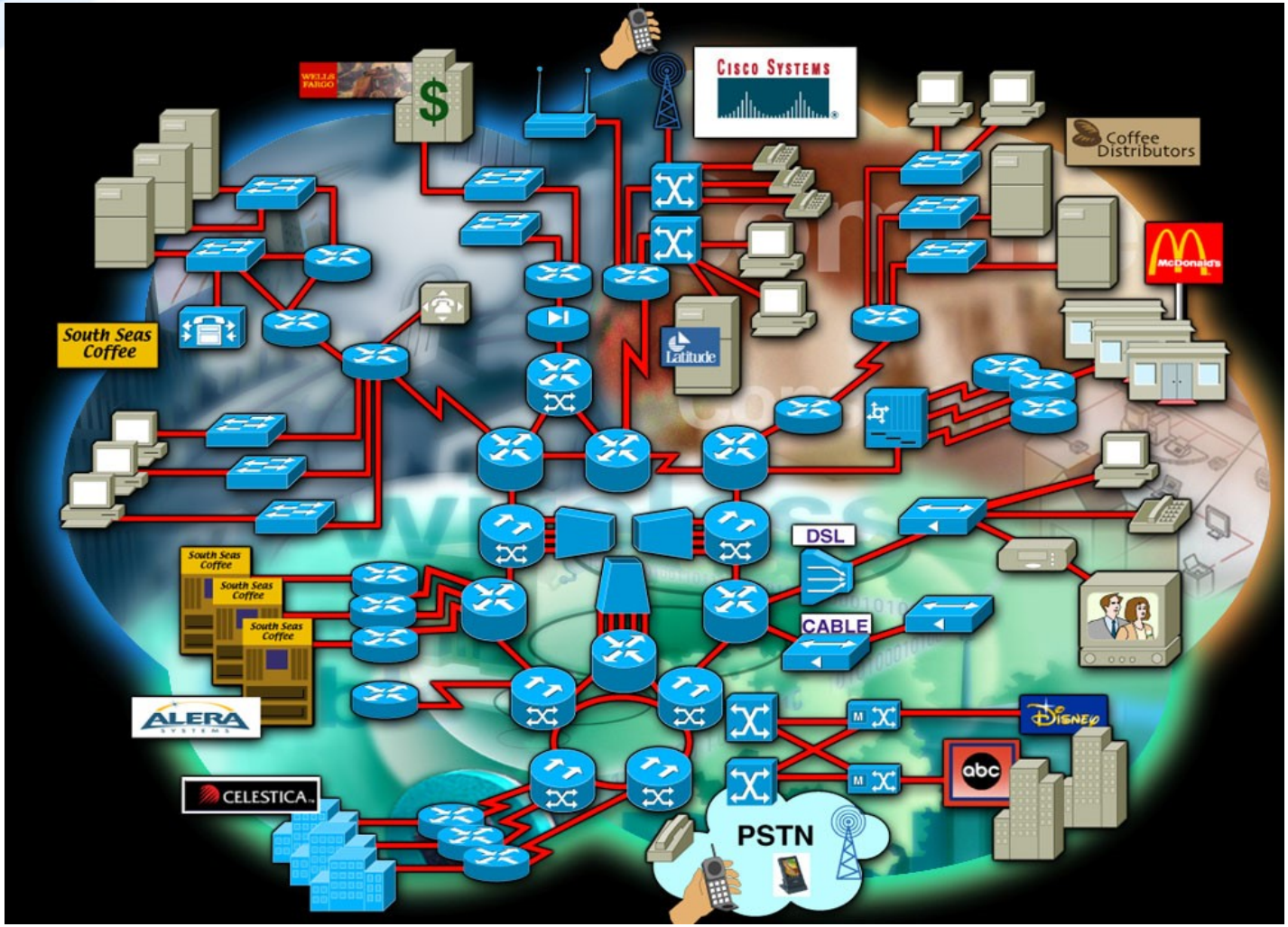
- ***Web designer***, che si occupa della progettazione e sviluppo dei siti web
- ***Web analyst***, che interpreta i dati e fornisce analisi dettagliate sulle attività del web.
- ***Digital Copywriter,*** che gestisce contenuti pubblicitari su piattaforme digitali (siti web, piattaforme e-commerce, ecc.)
- ***Community manager***, addetto alla gestione di una comunità virtuale con il compi todi progettarne la struttura e di coordinarne le attività.
- ***Digital PR***, che si occupa delle pubbliche relazioni attraverso i canali online.
- ***Digital adverser***, per la gestione di campagne pubblicitarie sul web.
- ***E-reputation manager*** per gestire la reputazione online
- ***SEO e SEM*** *specialist*, esperti di tecniche che aiutano le aziende a ottimizzare il posizionamento sui motori di ricerca.





Le reti attuali: VoIP, servizi distribuiti e social networks

La rete è il mezzo attraverso il quale vengono veicolate le informazioni:





Reti di I generazione: Reti di computers

Le prime reti informatiche interconnettevano computers ed apparati di rete quali:

- Hub
- Bridge
- Switch
- Routers
- Firewall
- Storage Systems
- Server



La comunicazione avviene fra i vari dispositivi e l'elemento identificativo è l'indirizzo fisico o logico delle varie unità.



Reti di II generazione: Human Networks

Termine introdotto da CISCO Systems per diffondere i propri prodotti di Telepresence.:

Indica lo spostamento del flusso informativo dai computers agli utenti, creando connessioni basate, oltre che sulla tecnologia, anche su elementi umani quali l'empatia, l'affidabilità, la comunicazione. Nascono e si diffondono i social network.

Nascono nuove professioni digitali, si presta attenzione alla reputazione ed al posizionamento nei motori di ricerca.

Assumono sempre maggiore importanza l'autenticazione e la profilazione degli utenti, che consente la personalizzazione della comunicazione stessa, impostata su argomenti di interesse comune.

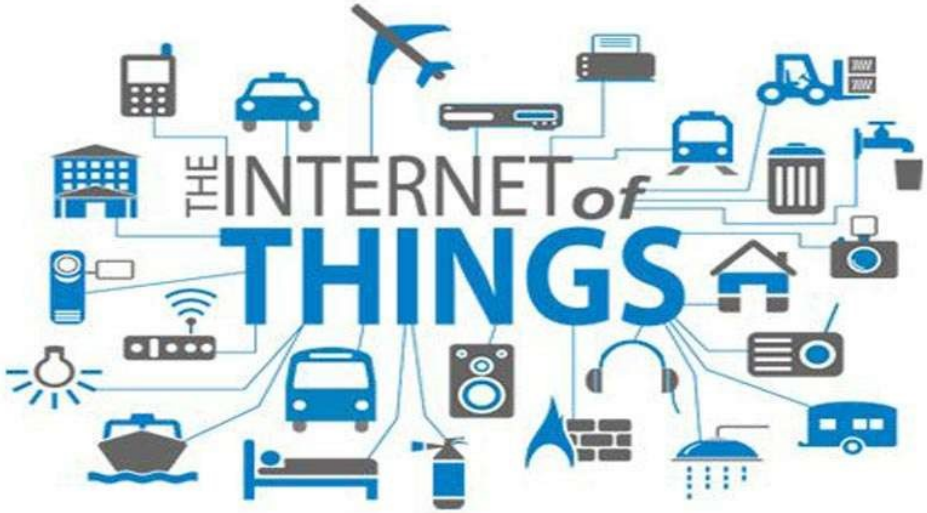




Reti di III generazione: Reti di cose

Internet delle cose (o, più propriamente, Internet degli oggetti o IoT, acronimo dell'inglese Internet of things) è un neologismo. Introdotto da Kevin Ashton, Durante una presentazione presso Procter & Gamble, nel 1999, Kevin Ashton, cofondatore e direttore esecutivo di Auto-ID Center (consorzio di ricerca con sede al MIT), introdusse il concetto di Internet delle cose (IoT = Internet of Things), riferito all'estensione di Internet al mondo degli oggetti e del mondo reale.

La comunicazione avviene fra gli oggetti e l'ambiente che li circonda, le cui caratteristiche sono acquisite automaticamente da trasduttori e sensori di campo, per poi essere elaborati e trasmessi all'utente o ad altri sistemi.





Reti di IV generazione: Reti di persone

Rappresenta, sotto certi aspetti, una riscoperta del fattore umano come discriminante nella valutazione ed interpretazione dei dati. Gli oggetti conservano una certa importanza in quanto token agganciati ad un proprietario che li gestisce e li governa.

I social network non vengono più utilizzati solamente come strumento di comunicazione, ma diventano fonte di informazioni da sfruttare anche a fini economici o per acquisire e veicolare consenso. Si impongono nuovi sistemi per la certificazione dell'identità digitale e nuove disposizioni normative (GDPR).





Social Network e Social Media

Con il termine **Social Network** si intende una comunità di utenti collegati in rete allo scopo di condividere informazioni ed esperienze.

I **Social Media** sono invece le risorse tecnologiche utilizzate dagli utenti per realizzare una Social Network: sono essenzialmente costituiti da ambienti di rete distribuiti tipo Web 2.0 che consentono la comunicazione e l'interazione reciproca.

I Social Media più utilizzati in Italia sono:

- Facebook
- Twitter
- Google+
- YouTube
- Linkedin
- Instagram

Senza dimenticare Pinterest, Flicker, MySpace.



I sistemi di messaggistica on line

A differenza dei precedenti, che utilizzano l'ambiente web per realizzare profili ed associare a essi delle pagine, questi programmi consentono la comunicazione immediata ed il trasferimento di contenuti testuali o multimediali da un utente all'altro, utilizzando per lo più applicazioni installate su sistemi a tecnologia mobile.

Alcuni, fra questi, come ad esempio Skype, utilizzano la comunicazione VoIP per realizzare chiamate telefoniche o videochiamate

Le applicazioni più diffuse sono:

- WhatsApp
- Messenger
- Viber
- Telegram
- Skype
- Poivy



La rete come fonte di conoscenza

Attraverso la rete i ragazzi hanno accesso ad un'enorme mole di dati, da convertire in informazioni per acquisire conoscenza.

Il docente, oggi, è solamente uno dei tanti canali attraverso i quali i giovani ricevono informazioni; un'eventuale disarmonia fra l'azione didattica e le informazioni provenienti dalla Social Community può portare al rifiuto ed all'inefficacia delle attività formative.

Il compito del docente diventa quello di armonizzare le informazioni che i ragazzi acquisiscono dalla rete, sviluppando in loro senso critico, capacità di analisi e sintesi, di elaborazione personale dei contenuti e di validazione delle fonti.

Risulterà efficace, ad esempio, l'utilizzo di Internet accoppiato a metodologie di flipped classroom, per valutare le capacità degli allievi di reperire ed organizzare informazioni coerenti.





I pericoli della rete

Come tutti gli strumenti didattici, la rete informatica va padroneggiata e non subita.

Un utilizzo improvvido della rete, da parte di utenti non adeguatamente preparati, espone questi ultimi ad una serie di pericoli, insiti nella presenza, in rete, di fenomeni devianti, quali:

- Violazione della privacy e della sicurezza del proprio sistema informatico;
- Furto di credenziali a scopi malevoli;
- Cyberbullismo;
- Mobbing;
- Pornografia;
- Stalking;
- Violenza psicologica.



A questi si deve contrapporre, più che una soluzione tecnologica come il parental control, il rafforzamento dell'autostima e delle capacità di affermazione della propria individualità.



Identità fisica e virtuale

Uno dei primi effetti della comunicazione in rete è stato l'abbattimento dei vincoli e dei condizionamenti che di solito regolano le relazioni interpersonali.

C'è stato chi ha visto, nella rete, la possibilità di astrarsi dalla realtà quotidiana assumendo comportamenti ed identità diversi da quelli propri.

Tutto ciò ha prodotto:

- Superamento delle inibizioni;
- Culto del diverso;
- Libertà sessuale;

ma anche:

- Illegalità;
- Violenza;
- Spamming;
- Perdita della privacy.



Nel decennio scorso c'è stata una forte contrapposizione fra i paladini del virtuale inteso come universo alternativo dove esplorare la diversità e coloro che sostenevano la necessità di un'identificazione certa per attuare una comunicazione responsabile.

SPID



Agenzia per l'Italia Digitale

MENU

SPID

Sistema Pubblico di Identità Digitale

Seguici su:

Richiedi SPID | Cerca servizi | FAQ | Serve aiuto?

SPID

SPID è la soluzione che ti permette di accedere a tutti i servizi online della pubblica amministrazione con un'unica Identità Digitale.
L'identità SPID è costituita da una coppia di credenziali (nome utente e password) tramite cui puoi accedere ai servizi da qualsiasi dispositivo: computer, tablet e smartphone.



Come riconosci SPID

Le amministrazioni che consentono l'accesso ai propri servizi online tramite identità digitale unica espongono il bottone di accesso SPID.





Educazione al Social Networking

E' evidente che la comunicazione in rete ha, in un certo senso, riscritto le regole di interazione interpersonale, richiedendo una serie di competenze specifiche che costituiscono le cosiddette "Social Network literacies", ovvero le abilità di lettura e scrittura nell'ambiente dei Social Media in relazione ai bisogni individuali e sociali, che prevedono una serie di abilità inquadrabili sotto i seguenti aspetti.

Dimensione tecnologica: procedurali necessarie per l'accesso tecnico e l'uso dei Social Media, che portano a comprendere "la grammatica visiva" del dispositivo;

Dimensione relazionale: capacità di natura metacognitiva (la consapevolezza delle proprie modalità di relazione sui Social Network può facilitare la persona a risolvere problemi simili a quelli della vita reale).

Dimensione cognitiva: Capacità di decodificare e valutare i contenuti condivisi nei Social Media e la credibilità delle fonti dalle quali si attinge e di creare contenuti elaborando le risorse che la Rete mette a disposizione.

Dimensione etica: ovvero la capacità di tutelare sé stessi e la propria privacy, e di utilizzare questi strumenti per scopi eticamente validi assumendo un comportamento adeguato e rispettoso.



La cittadinanza digitale

Con lo sviluppo dell'e-Government ed, in generale, dell'utilizzo della rete, molti servizi pubblici sono accessibili solo dal Web, in modo digitale. La riconfigurazione dei diritti e dei doveri dei cittadini legata a questa evoluzione tecnologica prende il nome di Cittadinanza Digitale.



La cittadinanza digitale è un'estensione della cittadinanza "tradizionale" dovuta all'ampliamento dei mezzi a disposizione del cittadino per l'esercizio di alcuni suoi diritti, e dei suoi doveri.

Quindi è comprensibile che questa nuova tipologia di cittadinanza non è un'alternativa opposta a quella classica. (*Wikipedia – Enciclopedia libera*).



La cittadinanza digitale

Aveva certamente ragione H.Ford nell'affermare «C'è vero progresso solo quando i vantaggi di una nuova tecnologia diventano per tutti». E l'innovazione tecnologica non è automaticamente assimilabile al progresso.

Chi vive lo stato di *immigrato digitale*, spesso stenta a comprendere gli innumerevoli vantaggi derivanti dall'adozione di tecnologie sempre più attuali.



Egli vive questa continua evoluzione e trasformazione come una vera e propria «complessità».

Fare partecipazione, incidere, influenzare, elevare la partecipazione a frequentazione richiede un acculturamento tecnologico costante (*G.Cogo – La cittadinanza digitale*)



La ludicizzazione

La gamification (o **ludicizzazione**) è l'utilizzo di meccaniche, dinamiche e modi di ragionare tipici dei videogiochi all'interno di prodotti non ludici allo scopo di creare engagement, fidelizzazione e risolvere problemi.

La sua applicazione a livello didattico si può considerare la versione 2.0 della teoria di Piaget dell'imparare giocando.

Si vanno sempre più diffondendo, fra i nativi digitali, i giochi di strategia, che hanno come fine ultimo il raggiungimento di un obiettivo, da conseguire attraverso il superamento di ostacoli e la soluzione di problemi di vario tipo.

Questo tipo di interesse, opportunamente incanalato, può essere un buon veicolo di apprendimento ed un efficace strumento di verifica a fini didattici.

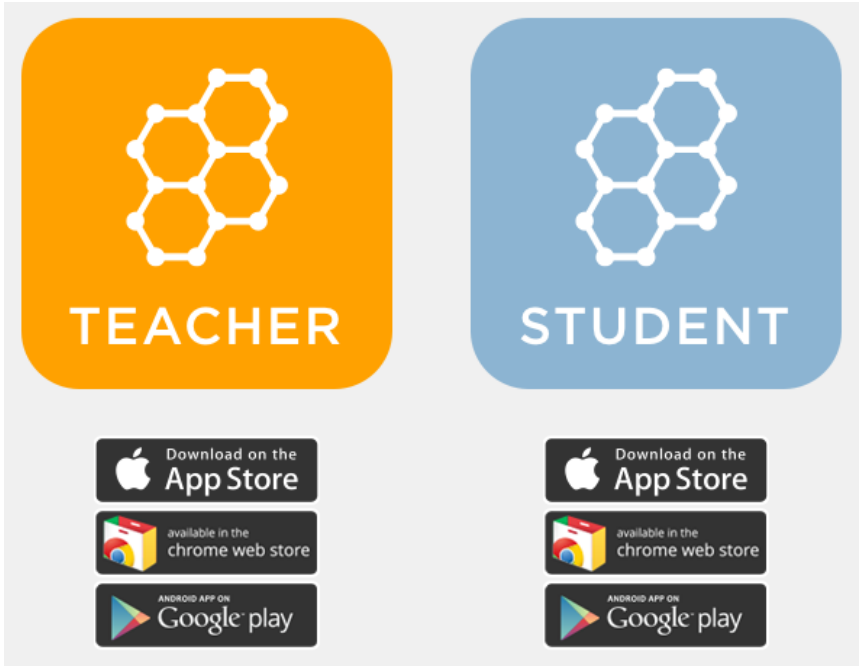




Esempio di gamification: Socrative.com

Socrative è un'applicazione scaricabile gratuitamente dal sito www.socrative.com e disponibile per dispositivi a tecnologia mobile, sia in ambiente Web che IOS che Android. sia in versione docente che in quella studente, per l'effettuazione di prove strutturate e sondaggi on line.







Grazie per l'attenzione!

Question time . . .